

Monografías

2017

POLÍTICA Y GESTIÓN

Percepción social sobre el juego de azar en España 2017

VIII

uc3m | Instituto de Política y Gobernanza
IPOLGOB

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 2017

VIII

Edición, mayo de 2017

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

© 2017. IPOLGOB-UC3M. José Antonio Gómez Yáñez, José Ignacio Cases, Germán Gusano y Carlos Lalanda.

Diseño y maquetación: Javier Perea Unceta (ideas@fjpu.es)

Edita: IPOLGOB-UC3M

Con el patrocinio de Fundación Codere

ISBN: 978-84-16829-11-8

D.L.: M-14088-2013

Percepción social sobre el juego de azar en España 2017

VIII

JOSÉ ANTONIO GÓMEZ YÁÑEZ

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

JOSÉ IGNACIO CASES MÉNDEZ

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

GERMÁN GUSANO SERRANO

Abogado y Politólogo
Director de la Fundación Codere

CARLOS LALANDA FERNÁNDEZ

Abogado
Centro de Estudios de Políticas y Legislación de Juego

Índice

Presentación	007
Resumen ejecutivo	009
1. La recuperación parcial y la renovación de los públicos en el juego	013
2. Sociología de los juegos presenciales	019
1. Metodología	019
2. Los juegos públicos	019
Lotería Nacional.....	019
Lotería de Navidad.....	020
El Niño	024
Los sorteos semanales de la Lotería Nacional	025
La Grossa de Cataluña.....	026
Loterías primitivas: Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto, Euromillones.....	028
Cupones y rascas de la ONCE	030
La Quiniela.....	032
3. Los juegos de gestión privada	035
Los casinos	035
Bingo	037
Salones de juego.....	039
Apuestas deportivas en locales	042
Máquinas tragamonedas en hostelería	044
Timbas informales en bares o similares.....	046
Cupones de la OID y otras loterías no autorizadas.....	046
4. El discurso de la aversión al juego	048

3. Sociología del juego <i>online</i>	051
1. Los jugadores <i>online</i> : número y perfil sociológico	051
2. La presencia de menores de 18 años en las webs <i>online</i>	059
3. ¿A qué se juega por Internet?	059
4. Juego presencial y juego <i>online</i>	063
5. El tiempo destinado al juego <i>online</i>	063
6. Confianza en las webs de juego	067
7. Medios de pago	068
4. El juego y la satisfacción con la vida	069
5. El juego problemático	075
1. Enfoque del problema	075
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	079
La consistencia entre las distintas metodologías	087
4. El juego problemático en internet	087
 Bibliografía	 092
 ANEXOS	
Recogida de información	095
Cuestionario para la población entre 18 y 75 años (juego presencial y juego <i>online</i>)	096
Cuestionario <i>online</i> para jugadores por Internet	114

Presentación

Este estudio se basa, como siempre, en dos encuestas realizadas a lo largo de los dos primeros meses del año en curso (de ahí que se incluya en el título la referencia a 2017), aunque las respuestas obtenidas sobre la percepción de los encuestados y su participación en los diversos juegos de azar sean respecto del año 2016.

La repetición, desde hace ya 8 años de estas encuestas, ha permitido alcanzar con claridad y seguridad notable algunas conclusiones que rompen con los estereotipos frecuentemente utilizados por los comunicadores públicos en base no a la realidad, sino buscando una fácil adhesión a sus comentarios por parte de la población que, sin percatarse sufre, una vez más, la manipulación interesada.

Los trabajos de investigación universitarios se sustentan en parámetros diferentes, prescinden del aplauso frívolo y tratan de conocer y reflejar la realidad a fin de favorecer tanto las políticas públicas adecuadas como la comprensión de los fenómenos sociales que una determinada materia o cuestión pueda desencadenar. A través de nuestro trabajo, creemos haber establecido que la práctica del juego de azar es una libertad civil de los ciudadanos, que está sometida a determinada regulación y que garantiza a los mismos que su participación libre en ellos no se verá mermada u obstaculizada por malas prácticas procedentes, normalmente, de quienes los organizan.

Pero, además, se ha mostrado que, frente a una creencia generalizada pero carente de base alguna, el tiempo y el dinero dedicado al entretenimiento y diversión oscilan según el bienestar y la confortabilidad económica. En otras palabras, se juega cuando se puede y en tiempos de crisis las cantidades de dinero dedicadas al juego han disminuido, al igual que lo han hecho las destinadas a otros menesteres (alimentación, viajes, cultura, etc.).

El publicista frívolo estaría encantado de poder justificar sus argumentaciones que sostienen que a mayor crisis y penuria se incrementa el juego y el dinero destinado a él; pero la realidad es tozuda y los anuarios del Juego de Azar en España, publicados también por el Instituto de Política y Gobernanza, lo desmienten rotundamente, año tras año, con sus largas y completas series estadísticas.

Un segundo aspecto, igualmente llamativo e interesante, lo constituye el haber podido demostrar que el juego problemático en España alcanza tan solo a un 0.1-0.3 por ciento de la población mayor de edad, lo que, en números absolutos significa una horquilla de 34.000 a 100.000 residentes (tabla 32, pág. 77). El juego problemático es una enfermedad importante descrita a partir de 1980 como un desorden mental por la Asociación de Psiquiatría Americana (APA). A nuestro juicio

requiere, indudablemente, una atención pública que debe prestarse por los servicios sociales y de salud. Sin embargo, todo lo dicho hasta ahora no justifica que nadie, medianamente serio e informado, pueda manifestar irresponsablemente que hay, en España, millones de enfermos afectados por “ludopatía” facilitando un camino “escapista”, ignorando la realidad e importancia del problema y dificultando el establecimiento de medidas y mecanismos adecuados para combatirlo.

Tampoco queremos dejar de lado el problema del juego de los menores de edad; nosotros no lo estudiamos en este informe, producto de encuestas a la población adulta y reconocemos la dificultad de fijar con precisión a través de instrumentos fiables la amplitud que esta situación alcanza. Sabemos que el problema existe, pero también que es diferente al que nos ocupa y que requerirá estudios específicos y, sin duda, de decisiones públicas distintas.

Finalmente, nos satisface comunicar a los lectores de este Informe que la iniciativa emprendida por el Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid, patrocinada por la Fundación Codere a lo largo de estos 8 años, a la que reiteramos nuestro sincero agradecimiento, ha servido de ejemplo en otros países. En Italia acaba de publicarse por la prestigiosa Fondazione Bruno Visentini, ligada a la Libera Univesità Internazionale degli Studi Sociali “Guido Carli” (LUISS) el informe titulado “La percezione sociale del gioco d’azzardo in Italia” Rapporto 2017, dirigiendo el equipo de investigadores los profesores de la universidad citada F. Marchetti y L. Monti.

José Ignacio Cases

Profesor Emérito

Instituto de Política y Gobernanza

Universidad Carlos III de Madrid

Resumen ejecutivo

1. En 2016 y principios de 2017 se observan varios procesos algo contradictorios entre los clientes de los mercados del juego:

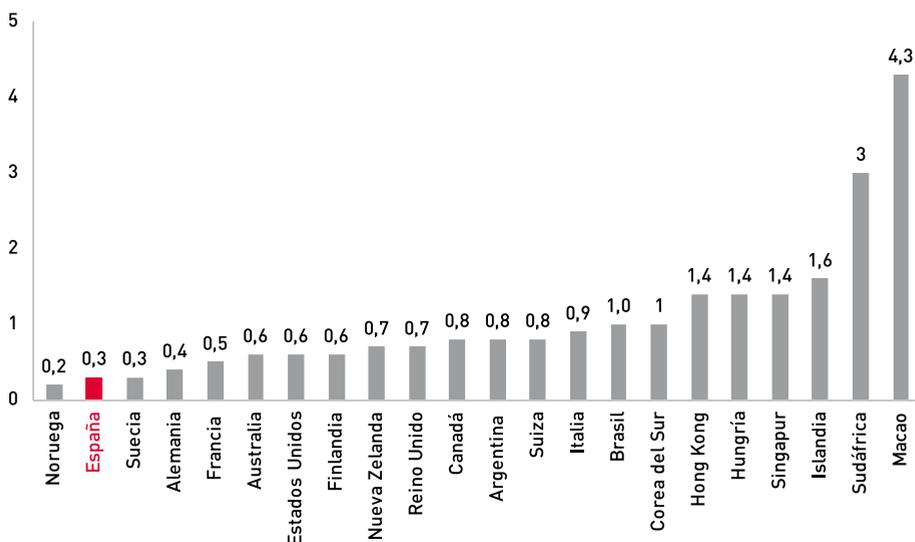
- El clima de salida de la crisis ha incrementado el porcentaje de personas que participa en los distintos juegos (Lotería Nacional, primitivas, salones de juego, apuestas deportivas, casinos, bingos...), pero el porcentaje de población que juega permanece estable. Los clientes habituales de juego han incrementado el número de juegos que practican, pero son el mismo porcentaje de población que hace tres años.
- Se ha incrementado también el número de jugadores *online*. Aunque se puedan estimar en 1,38 millones los clientes de webs *online* de juego activos durante el año, sólo 1,13 millones han hecho depósitos y, en los meses finales de 2016, sólo 600.000 accedían regularmente a estas webs. Esto supone un incremento de 100.000 individuos en relación con 2015.
- Permanece estable, entre un 16% y un 18%, el porcentaje de personas que no juegan. Un núcleo duro de 14,6% no jugaron durante 2016 a ningún juego y se reconocen como “no jugadores”, el cual tiene un discurso sobre el juego con ribetes moralizantes. Parece difícilmente seducible por el juego como entretenimiento. Este colectivo es mayoritariamente femenino y muy joven. Un 3,5% adicional manifiesta ser no jugador, pero muestra haber participado en algún juego durante el año.
- Al contrario de lo que se suele decir, los jóvenes juegan sensiblemente menos que la media de la población residente en España.
- Los salones y las apuestas deportivas mantienen su tendencia al crecimiento como en los últimos años, sobre todo entre los jóvenes.
- Los casinos y los bingos están cambiando sus públicos. Un efecto de la crisis ha sido el repliegue de las generaciones maduras. La recuperación está haciendo que clientes más jóvenes los contemplen como alternativas de ocio, aunque su frecuencia de visita sea menor que las generaciones anteriores. Sin duda, esta evolución de sus clientes se debe a gestiones empresariales que están cambiando la imagen de estas salas de juego y convirtiéndolas en centros de entretenimiento.
- En sentido inverso, los clientes de los juegos de la ONCE sufren una erosión paulatina, casi demográfica. Su poderosa imagen corporativa es una fortaleza, pero parece ser también un límite para acceder a nuevos públicos. Las loterías no autorizadas siguen la estela de la ONCE.

El clima de salida de la crisis está disolviendo la restricción de los gastos en entretenimiento y hostelería que se produjo en los últimos años, lo que favorece la recuperación del juego, pero también pone de relieve la competencia por el tiempo de ocio de los consumidores. Son los mayores de 45 años quienes más han incrementado su frecuencia de juego, entre los jóvenes el incremento es menor lo que sugiere que el ocio tecnológico que se desarrolló durante la crisis tiene un fuerte atractivo para los jóvenes. Pese a ello, como se comentó anteriormente, los jóvenes representan porciones crecientes de clientes en las apuestas deportivas, salones, bingos y casinos.

Adaptar la oferta de los mercados de juego a los nuevos hábitos digitales, derivados de la diversificada oferta de ocio basada en las nuevas tecnologías que ha surgido en los últimos años, es el reto principal que emerge para las empresas en los próximos años.

2. La incidencia del “alto riesgo” de juego problemático se mantiene en el 0,3% de la población entre 18 y 75 años (unos 100.000 individuos). España es uno de los países en los que el porcentaje de población en este nivel de “alto riesgo” es más bajo. Este dato es coherente con los resultados de los estudios patrocinados por la Dirección General de Ordenación del Juego (2015), la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (2013) y la Consejería de Interior de Cataluña (2007) en los últimos años; todos coincidentes en porcentajes entre el 0,2% y el 0,3%.

Tasas de juego problemático entre la población adulta en diversos países (%)



Fuente: Estudios en los diferentes países. Ver tabla 35 y bibliografía.

Conviene insistir en la idea de “alto riesgo” porque los datos aportados por las encuestas (la nuestra y las citadas) no suponen que el 0,3% de la población esté en una fase clínica de juego problemático, está en el umbral anterior. De hecho, los escasos datos publicados por las consejerías de salud de las comunidades y las asociaciones de afectados indican que la población en fase clínica se puede cuantificar en alrededor de 20.000 individuos, es decir, un 0,06% de la población adulta.

Estos niveles tan reducidos impiden hablar de sectores sociales en los que este problema sea prioritario o esté extendido. Se puede hablar de perfiles de riesgo a partir de algunas variables, pero no de sectores sociales afectados por este problema. El perfil de los afectados se encuentra en torno a los 25 años, de status social medio y alto. La incidencia del juego problemático entre los clientes de webs *online* lleva a la conclusión de que quienes se sitúan en este umbral juegan habitualmente por Internet. Hay una elevada correlación entre los niveles de riesgo de juego problemático y la duración de las sesiones de juego *online*. Si se toma la duración de las sesiones como un síntoma de eventual pérdida de control sobre una conducta, en este caso, la relación es clara.

Desde el punto de vista operativo la conclusión es similar a la del año pasado. El enfoque de las políticas públicas para prevenir el juego problemático debe orientarse a políticas de precisión más que a acciones extensivas orientadas a toda la población o a amplios sectores (jóvenes, mujeres, etc.). Paradójicamente, son esos sectores a los que con frecuencia se califica de vulnerables los que menos juegan. Por tanto, el problema de la vulnerabilidad ante el juego problemático está en otra causa o contexto.

Una novedad de esta edición es la estrecha correlación entre los niveles de sensibilidad ante el juego problemático y la satisfacción ante la vida. Es tan estrecha que hace pensar que las frustraciones subjetivas, posiblemente derivadas de circunstancias personales o familiares infortunadas, pueden ser el detonante de las distintas adicciones, en concreto, la del juego. Pese a que los datos aquí recogidos analizan el problema de una manera superficial, sus resultados son coherentes con otras investigaciones que han analizado este tema en profundidad (Tang y Oei, 2011). Hay una estrecha vinculación entre los problemas cognitivos implicados en la adicción al juego y la negativa percepción subjetiva del bienestar personal. La conclusión de estos estudios es que las terapias orientadas a atender esta adicción deben reforzar la vertiente de autoestima de los afectados y la percepción de satisfacción con su propia vida; no incluirla aparece como una de las debilidades que explican el fracaso de estas terapias (Daughters *et al.*, 2003; Tang y Oei, 2011, 517). Los estudios citados presentan los déficit afectivos de los individuos, como uno de los elementos determinantes del bienestar subjetivo que, finalmente, desencadenan adicciones o desórdenes del comportamiento. Esto enlaza con los resultados que se expusieron en la edición del año anterior de nuestro informe: el capital social de los individuos, es decir, la densidad de las redes sociales en las que se perciben incluidos, opera como un freno de los eventuales problemas de adicción al juego. Una vez que el individuo pasa al nivel de “alto riesgo” de juego problemático, ese capital social se debilita o destruye, es decir, se rompe el control social que trata de encauzar las conductas desviadas (Gómez Yáñez, Cases Méndez, Gusano Serrano y Lalandá Fernández, 2016, 64-73). Creemos que las implicaciones para las políticas públicas de atención a los afectados por estos problemas son claras, las políticas generalistas no son eficaces.

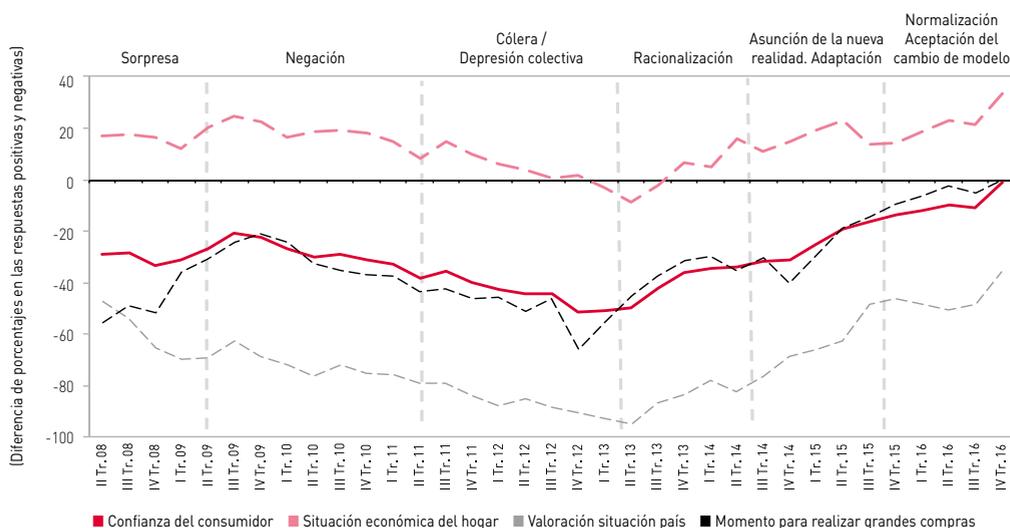
1. La recuperación parcial y la renovación de los públicos en el juego

El gasto en juego tiene el comportamiento de los bienes prescindibles, que no son de primera necesidad, por tanto, su demanda es elástica. Fue uno de los primeros gastos que se restringieron en 2007 cuando los consumidores advirtieron la crisis, como ocurrió con los demás gastos en el sector del entretenimiento. En la ambigua salida o adaptación a la crisis, que se produce desde 2013, el juego es uno de los últimos sectores en volver a crecer. En este informe se muestra este aspecto, desde el punto de vista de los hábitos de los consumidores. El juego vuelve a ocupar un espacio en el ocio, pero aún está a distancia del período anterior a la crisis.

La confianza de los consumidores si ha retornado a los niveles previos a la crisis después de años frustrantes (gráfico 1). Bajo esta recuperación “anímica”, hay dos bloques con expectativas y percepciones casi opuestas. Quienes se pueden situar en un status social alto o medio, están en la idea de que se ha superado la crisis y tienen expectativas de recuperar los niveles de consumo anteriores; pero quienes se sitúan en los status medio bajo y bajo perciben la situación negativamente. Se puede precisar más: quienes sienten amenazados sus puestos de trabajo, ya sea por la situación empresarial o por las transformaciones tecnológicas, se mantienen en una “expectativa negativa”.

Esta recuperación hemipléjica afecta al juego. Parte de sus clientes están en estos estratos medio bajos, por lo que sus niveles de consumo aún están deprimidos.

Gráfico 1 / Índice de Confianza del Consumidor (2008-2016) (Índice de -100 a 100)



Fuente: Millward Brown.

La consecuencia es que la situación tiene ambigüedades para el juego. El porcentaje de residentes en España entre 18 y 75 años que jugó durante 2016 se mantiene en línea con 2014 y 2015. El 81,7% declara que jugó algún juego presencial arriesgando dinero y, un 0,2%, jugó por Internet pero no a juegos presenciales. Es un leve retroceso respecto al 83,5% que recordaba haber jugado en 2015.

Esta orquilla entre 16,5% (2015) y el 18,1% (2016) que no juega parece difícilmente seducible por el juego como entretenimiento. Su núcleo duro, quienes se consideran “no jugadores” y, además, no recuerdan haber jugado ningún juego durante 2016, le tiene aversión desde un punto de vista moralizante.

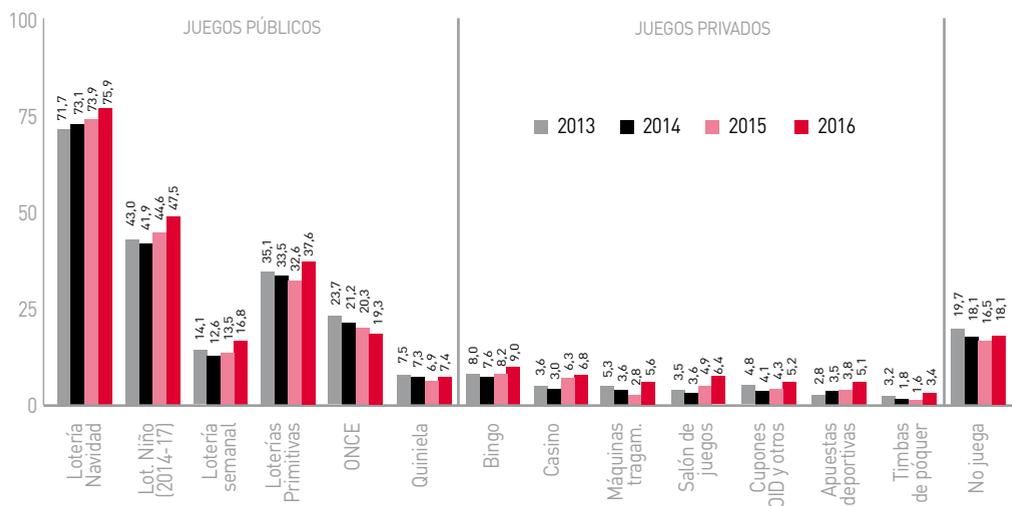
Pese a la estabilidad de los que juegan, han aumentado quienes recuerdan haber jugado cada juego, excepto los de la ONCE y los concursos por televisión. Son pequeños incrementos de un dos o tres por ciento en cada uno. La mayor tranquilidad en el consumo se ha traducido en una pequeña diversificación de los juegos en los que se ha gastado algún dinero, lo que parece sugerir un parcial retorno a hábitos de ocio y entretenimiento que se congelaron durante la crisis (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		
	2012	2013	2014	2015	2016
Lotería Nacional	77,7	72,7	74,2	75,1	76,8
Euromillones, loterías primitivas	53,6	35,1	33,5	32,6	37,6
Juegos de la ONCE	44,7	23,7	21,2	20,3	19,3
Quiniela	28,9	7,5	7,3	6,9	7,4
Ha ido a jugar a un bingo	8,9	8,0	7,6	8,2	9,0
Cupones de organizaciones de discapacitados (OID, etc.)		4,8	4,1	4,3	5,2
Juegos de casino o ir a un casino	2,6	3,6	3,0	6,3	6,8
Ha ido a algún salón de juegos		3,5	3,6	4,9	6,4
Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casa	7,3	3,2	1,8	1,6	3,4
Maquinas tragamonedas de bares o salones	3,2	5,3	3,6	2,8	5,6
Apuestas a resultados de deportes en locales de apuestas	1,1	2,8	3,5	3,8	5,1
Juega por televisión, por la noche, a juegos de casino, como ruletas, póquer, etc.				0,2	
No juega ninguno	15,2	19,7	18,7	16,5	18,1
(n)	(1.000)	(1.012)	(1.002)	(1.012)	(1.002)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Gráfico 2 / **Juego presencial entre 2013 y 2016 (% han jugado en el último año)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

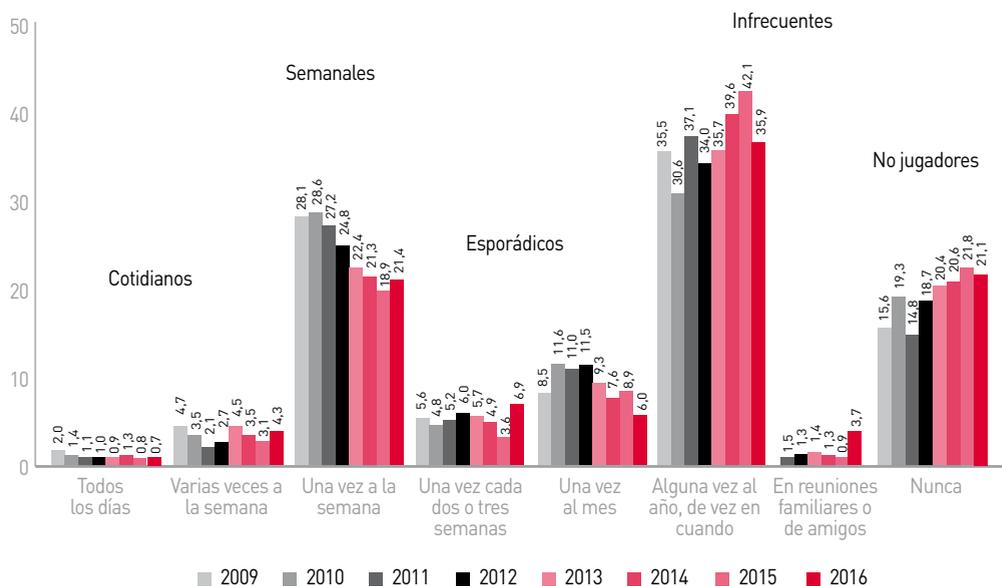
En los niveles de práctica de cada juego se mantiene la ordenación del año pasado, con algunas novedades. La participación en la Lotería de Navidad sigue creciendo. También crece en las apuestas deportivas y en los salones de juego. En los casinos y en el bingo, hay un relevo generacional, con un perceptible rejuvenecimiento. Se mantiene la tendencia descendente de los juegos de la ONCE. Hay un incremento de quienes juegan en reuniones familiares (3,7%).

La percepción subjetiva sobre la frecuencia de juego rompe la tendencia descendente de los últimos años (gráfico 3). Crecen quienes recuerdan que juegan con una frecuencia superior a dos o tres veces al mes (cotidiano, semanales y esporádicos), mientras, descienden los que dicen jugar con frecuencia inferior a una vez al mes.

En resumen, en 2016 la recuperación del consumo se deja sentir en el juego, pero se están produciendo cambios, que no están afectando por igual a todos los juegos. Por un lado, permanecen aún los cambios de comportamiento que impuso la crisis, en el sentido de restringir el consumo no imprescindible. Por otro, el incremento de la oferta de ocio tecnológico a disposición de los consumidores producida en la última década ha creado una nueva competencia que atrae a los jóvenes. Los años de crisis han sido también de crecimiento de la oferta tecnológica destinada al ocio.

La combinación de los dos elementos anteriores ha producido que en 2016 se perciba el incremento de la regularidad en el juego, preferentemente entre los mayores de 45 años, mientras que los mayores porcentajes de “no jugadores” declarados se registran entre los menores de 35 (tabla 2). Esto quiere decir que la competencia por la atención de los consumidores jóvenes es intensa, ya que otras alternativas de ocio también son atractivas para ellos.

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



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

La conclusión es algo ambigua, y está eclipsada por la leve recuperación postcrisis, pero da la impresión de que el juego estuviera compitiendo con otras alternativas de ocio, especialmente para los jóvenes, ante las que ganan los nuevos salones de juego y las apuestas deportivas; sin embargo, otras vertientes del juego tienen problemas de adaptación a las nuevas demandas del público. En esta línea de oferta competitiva, los casinos y los bingos están transformando las características de su clientela, poniendo en valor su potencial como espacios de relación y entretenimiento.

El perfil de los “no jugadores” se mantiene, tanto en sus características sociológicas como en el periodo en el que sitúan su distanciamiento del juego. Casi el 95% de ellos no ha jugado nunca o desde hace más de cinco años. Es un colectivo con mayoría de mujeres (56,1%), de todas las edades y status sociales, aunque con una fuerte presencia de jóvenes: el 40,2% tiene menos de 35 años. No hay otros rasgos sociológicos asociados a ellos, aunque lo que los distingue es su aversión al juego, un rasgo más idiosincrático que sociológico.

A partir de la apreciación subjetiva de la frecuencia con que juegan, se han definido cuatro tipologías, procedimiento elemental pero que, como se ha comprobado en las sucesivas ediciones de este estudio, correlaciona con los comportamientos declarados de manera consistente. Los perfiles que aparecen son muy estables. 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, algo que se acentuó en 2016. Los semanales responden a un perfil similar

Tabla 2 / Perfil sociológico de los jugadores, según frecuencia de juego declarada (%)

	Cotidianos		Semanales	Esporádicos		Infrecuentes		No jugadores	
	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	(n)
Total (2009)	2,0	4,7	28,1	5,6	8,5	35,5	0,0	15,6	(1.000)
Total (2010)	1,4	3,5	28,6	4,8	11,6	30,8	0,0	19,3	(1.000)
Total (2011)	1,1	2,1	27,2	5,2	11,0	37,1	1,5	14,8	(1.000)
Total (2012)	1,0	2,7	24,8	6,0	11,5	34,8	1,3	18,7	(1.000)
Total (2013)	0,9	4,5	22,1	5,7	9,3	35,7	1,4	20,4	(1.012)
Total (2014)	1,3	3,5	21,3	4,9	7,6	39,6	1,3	20,6	(1.002)
Total (2015)	0,8	3,1	18,9	3,6	8,9	42,1	0,9	21,8	(1.012)
Total (2016)	0,7	4,3	21,4	6,9	6,0	35,9	3,7	21,1	(1.002)
Hombres	0,9	7,0	25,1	8,8	5,9	30,9	3,8	17,6	(497)
Mujeres	0,5	1,7	17,8	4,9	6,1	40,8	3,6	24,6	(509)
De 18 a 24	0,0	4,4	6,5	6,2	4,1	34,8	19,8	24,2	(83)
De 25 a 34	0,0	5,5	9,6	5,7	5,2	33,0	4,0	37,0	(165)
De 35 a 44	0,8	2,6	21,6	6,9	6,7	41,5	1,1	18,7	(233)
De 45 a 54	1,0	5,9	28,0	7,1	7,7	31,2	2,0	17,1	(220)
De 55 a 64	0,0	3,3	26,1	9,6	4,7	41,9	0,8	13,7	(176)
De 65 a 75	2,5	4,7	28,0	4,5	5,8	29,7	4,7	20,1	(125)
Status Alto	1,4	3,4	19,5	7,3	5,8	39,7	5,5	17,6	(220)
Status Medio alto	0,3	4,3	22,2	4,1	6,8	45,1	1,9	15,3	(124)
Status Medio medio	0,4	3,7	21,0	9,0	6,9	35,7	4,2	19,1	(268)
Status Medio bajo	0,0	2,1	24,6	3,8	7,2	38,0	1,2	23,1	(137)
Status Bajo	1,1	7,1	21,4	7,3	4,1	27,1	3,9	28,1	(252)
Riesgo de juego problemático (Clasificación PGSI)									
- Problemático	0,0	33,3	33,3	33,3	0,0	0,0	0,0	0,0	(3)
- Riesgo moderado	0,0	33,4	22,2	11,1	11,1	11,1	11,1	0,0	(9)
- Riesgo bajo	0,0	17,6	29,5	20,6	11,8	17,6	2,9	0,0	(34)
- Sin problema	0,9	4,2	24,9	7,5	6,7	43,4	4,3	8,1	(810)
- No jugador (*)	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100	(146)
Riesgo de juego problemático (Clasificación DSM IV- Continuous Scoring)									
- Problemático	0,0	66,7	33,3	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	(3)
- Riesgo moderado	0,0	0,0	44,5	22,2	22,2	11,1	0,0	0,0	(9)
- Riesgo bajo	0,0	9,6	37,6	12,4	12,8	23,8	3,8	0,0	(108)
- Sin problema	1,0	4,2	23,0	7,2	6,1	45,1	4,4	9,0	(736)
- No jugador (*)	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100	(146)
¿Cuándo dejó de jugar? (Declaran no jugar nunca durante 2016)									
Hace menos de un año									0,7
Hace entre uno y dos años									3,9
Hace entre dos y cinco años									0,6
Hace más de cinco años									11,1
Nunca ha jugado									82,1
NS/NC									1,6
(n)									(146)

(*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2016.

Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

al anterior, aunque con más presencia de mujeres y de mayores de 45 años. En los esporádicos, que afirman jugar una vez al mes o cada dos o tres semanas, la composición por sexos se equilibra, sobre todo en los que declaran menor frecuencia de juego, perteneciendo a todos los status sociales y generaciones. En los infrecuentes, que declaran jugar durante el año, de vez en cuando o sólo en algunas reuniones familiares, la presencia de mujeres es mayoritaria y hay más presencia de personas de status sociales altos o medio altos. Hay una fuerte presencia de jóvenes que aparece en esta edición.

Las claves de esta inversión de tendencias se pueden sintetizar en que:

- Aumenta la frecuencia de juego, especialmente entre los mayores de 45 años, pero no la cantidad de jugadores.
- Disminuyen los jugadores infrecuentes que se deslizan hacia una mayor frecuencia de juego.
- Se está produciendo una renovación de los públicos de los casinos y los bingos.
- Las apuestas deportivas y los salones de juego mantienen su crecimiento entre los jóvenes.
- Se mantiene en los dos últimos años, entre el 16% y el 18%, el bloque de población refractario al juego en mayor o menor medida. Parte de ellos puede jugar ocasionalmente, sobre todo Lotería de Navidad pero, en su núcleo duro (14,6%), hay elementos morales y de aversión a partir de una valoración negativa del juego como actividad de ocio.

2. Sociología de los juegos presenciales

2.1. Metodología

Este capítulo describe los perfiles sociológicos de los clientes de los distintos juegos. Se pregunta a cada entrevistado si los ha jugado durante el año, de forma espontánea y sugerida. En años anteriores se observó que algunos olvidan haber jugado a algunos, por lo que se incluyeron varias preguntas de repesca para recordar la posibilidad de haberlos jugado: si hay 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 recoger a entrevistados olvidadizos o renuentes a una respuesta directa al principio. Se han mantenido las preguntas para detectar los niveles de riesgo ante el juego problemático, 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*. La aplicación de estos cuestionarios permite comparar el juego problemático en España con otros países.

2.2. Los juegos públicos

Las loterías Nacional y primitivas, la Quiniela y los cupones de la ONCE forman parte de la cultura nacional y del paisaje de las ciudades con sus locales y vendedores. Esta incardinación tiene la vertiente positiva de que los españoles han aprendido que jugando se pierde, aunque se mantenga la carga de ilusión o de entretenimiento de los juegos. Al margen de la experiencia, que estos juegos dependan del Estado refuerza la idea de que, al final, se pierde con ellos. Este escepticismo social sobre el juego está tras muchos de los resultados de este informe. En este terreno, España se parece a otros países en los que también hay una baja incidencia del juego problemático: los juegos de azar puro tienen menos capacidad de crear hábito que los de habilidad, ya que estos alimentan la idea de que el azar puede ser dominado conociendo las reglas, más o menos ocultas, de cada juego. Suecia es un ejemplo en este sentido, un país en el que dominan también los juegos de azar y tiene muy bajas tasas de juego problemático (Volberg *et al.*, 2001).

2.2.1. Lotería Nacional

Se compone de tres productos muy distintos, dos grandes sorteos y un centenar de sorteos menores dos días a la semana. El de Navidad representa un porcentaje creciente de las ventas de loterías de SELAE, alrededor del 50%; El Niño, en torno al 15%, y los sorteos de los jueves y sábados el 35% restante. Sus perfiles y motivaciones son diferentes.

Como en las ediciones anteriores, el trabajo de campo se hizo a comienzos de 2017 para recoger con precisión el recuerdo de la compra de los sorteos de Navidad, El Niño y La Grossa catalana, celebrados pocas semanas antes.

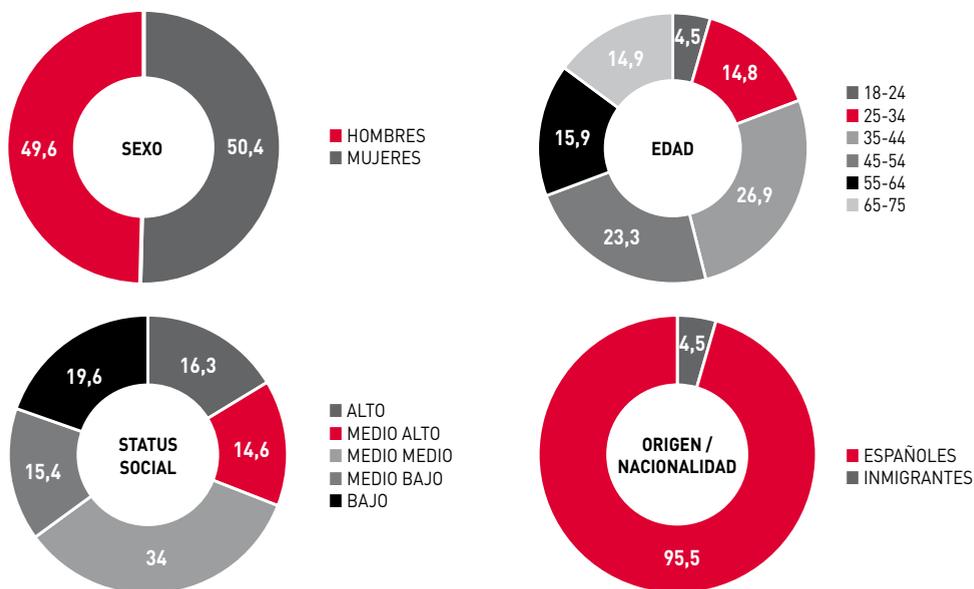
2.2.2. Lotería de Navidad

Sus compradores han pasado del 71,1% al 75,9% de la población entre 18 y 75 años entre 2013 y 2016, lo que equivale a casi 26 millones este año, 700.000 más que en 2015.

Se puede decir, simplificando, que todos los residentes en España la compran, menos los “no jugadores” teniendo en cuenta que, incluso entre estos, una parte cede a la presión social que se desencadena alrededor de este sorteo. La compra más del 80% de los mayores de 35 años, aunque por debajo de esta edad desciende mucho, hasta algo menos de la mitad de los comprendidos entre 18 y 25 años. También están por debajo de la media los inmigrantes, sólo algo más de la mitad de ellos la compra. Es un producto interclasista, sólo entre las personas que pueden ubicarse en las clases medias bajas la tasa de compra desciende al 65,8%, posiblemente por motivos económicos. Esto parece ser relevante, porque supone un descenso en relación con años anteriores, a contracorriente con el resto de los datos, pero no cabe avanzar hipótesis ante un dato que pudiera ser un sesgo muestral ocasional (tabla 3).

Dado lo anterior, los compradores de Lotería de Navidad casi componen una reproducción de las principales variables de la población residente en España, con las variantes de una menor presencia de menores de 35 años y de inmigrantes (gráfico 4).

Gráfico 4 / **Compradores de Lotería de Navidad (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 3 / Perfil sociológico de los compradores de Lotería Nacional (según tipo sorteo) (%)

	Navidad				El Niño				Semanales (jueves y sábados) Juegan al menos una vez al mes			
	2013	2014	2015	2016	Enero 2014	Enero 2015	Enero 2016	Enero 2017	2013	2014	2015	2016
	Total	71,1	73,1	73,9	75,9	43,0	41,9	44,6	47,5	7,9	8,9	13,5
Hombres	70,0	70,4	73,4	78,1	41,2	41,0	48,3	46,2	9,9	11,3	14,3	17,7
Mujeres	72,3	75,8	74,5	73,7	44,8	42,9	43,8	48,8	6,0	6,8	12,8	15,8
De 18 a 24 años	31,7	34,5	38,6	45,5	11,5	17,2	16,9	17,0	2,4	5,7	4,8	3,9
De 25 a 34 años	57,7	66,7	64,9	60,4	29,4	33,3	38,4	32,3	8,6	6,1	8,1	13,0
De 35 a 44 años	80,4	77,7	79,1	82,8	52,5	42,7	42,2	49,8	7,6	8,5	13,3	16,7
De 45 a 54 años	83,8	79,3	82,7	83,4	49,7	49,3	52,5	50,3	6,3	12,9	18,8	19,5
De 55 a 64 años	83,9	77,3	85,8	82,8	55,5	47,0	63,0	62,8	15,3	8,2	21,3	23,0
De 65 a 75 años	72,9	83,1	74,1	81,4	47,1	50,8	45,2	57,1	8,5	10,5	12,0	16,9
Status alto	73,8	72,0	77,8	78,2	41,3	39,8	47,5	53,1	9,4	9,7	14,8	17,5
Status medio alto	80,0	74,7	71,3	85,4	45,8	43,3	48,1	53,1	5,9	9,3	15,7	20,9
Status medio medio	67,8	72,2	74,3	79,5	42,8	41,1	46,4	50,2	7,7	8,6	12,5	19,8
Status medio bajo	69,7	73,8	67,0	75,8	42,2	42,4	38,5	45,0	10,0	9,3	15,6	12,9
Status bajo	71,4	71,4	74,8	65,8	39,3	57,1	42,5	38,3	3,6	0,0	12,5	10,8
Españoles	71,7	73,8	74,4	77,2	43,6	43,1	44,8	48,7	8,2	8,8	13,8	16,8
No españoles	61,5	59,6	64,4	57,8	26,9	21,2	40,0	31,9	3,4	11,5	8,9	15,8
Cotidianos	85,5	93,8	87,2	94,6	54,5	60,4	69,2	71,8	10,9	19,1	43,6	30,2
Semanales	88,8	91,5	93,7	93,6	65,6	67,6	69,6	72,0	21,3	27,6	38,7	38,1
Esporádicos	82,2	82,4	89,7	90,3	50,7	47,2	59,5	60,3	18,6	15,9	24,6	33,9
Infrecuentes	89,1	90,0	91,3	86,1	46,9	43,9	46,9	44,8	0,0	0,8	3,2	6,6
Se consideran "no jugadores"	7,3	9,7	11,3	24,7	2,4	3,9	5,4	14,1	0,0	0,5	0,5	0,6
Retraso en el pago de la hipoteca	60,9	63,0	64,7	63,5	39,1	40,7	35,3	33,6	13,0	11,1	23,5	12,5
Retraso en el pago de compras	69,2	75,0	92,3	47,2	50,0	50,0	46,2	27,1	5,8	16,7	15,4	18,7
Retraso en el pago de suministros hogar	64,8	68,8	64,3	61,0	35,1	37,5	46,2	49,1	6,8	0,0	19,2	19,7
Frecuencia de juego (Base: han comprado billetes o participaciones de cada lotería durante el año pasado) (Los porcentajes suman en vertical):												
- Todas las semanas											52,7	50,6
- Cada dos o tres semanas											1,1	6,3
- Cada mes											18,3	7,7
- Alguna vez al año											21,5	31,1
- Casi nunca											6,5	4,3
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)												
- Alto riesgo		100	100	100		100	100	94,1		0,0	0,0	5,9
- Riesgo moderado		57,1	33,3	66,7		42,9	0,0	51,5		14,3	0,0	24,3
- Bajo riesgo		66,7	87,5	88,2		51,9	58,3	60,1		6,2	37,5	49,7
- Sin problema		90,2	88,7	88,2		51,1	53,3	45,3		11,0	15,7	17,7
- No jugador (*)		0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)												
- Algo riesgo		75,0	100	100		50,0	100	100		0,0	0,0	21,2
- Riesgo moderado		68,8	78,6	88,9		46,9	46,4	90,2		15,6	25,0	23,4
- Bajo riesgo		88,2	92,9	84,4		62,7	64,3	84,7		8,8	25,7	33,3
- Sin problema		90,3	88,5	81,5		49,6	52,5	81,4		6,6	15,0	16,9
- No jugador (*)		0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores y no haber jugado durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

La mayoría de los que se consideran “no jugadores” resiste la tentación de comprar Lotería de Navidad, pero la cuarta parte probó suerte, un porcentaje mayor que en los últimos años. Tal vez la recuperación económica haya suavizado su renuencia a arriesgar dinero o debilitado su aversión al juego.

Como han mostrado las ediciones anteriores, en torno a este sorteo se desencadena una presión social difusa y casi irresistible, en la que se combinan la costumbre, la tradición, la sensación de que con él comienza la Navidad, el intercambio social, las necesidades de financiación de las asociaciones y clubes que obtienen 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. El gráfico 5 muestra que sus patrones de compra son muy estables, prácticamente reproduce los datos de ediciones anteriores, aunque hay algunas diferencias:

- Un leve incremento de las ventas por Internet, ya que un 2,7% recuerda haber comprado por este canal. Entre estos ha aumentado la proporción de quienes compran en la web de SELAE (31,8%). Pero la compra en las webs de las administraciones y de páginas de venta a través de Internet son mayoritarias.
- Aumentan quienes han comprado participaciones de asociaciones, clubes deportivos, asociaciones benéficas, etc., desde el 28,7% hasta el 48%. De ellos, el 37,8% ha comprado este tipo de participaciones y décimos de administraciones y el 10,2% sólo llevaba participaciones de asociaciones. Son incrementos considerables respecto al año anterior (20,1% y 8,6%, respectivamente). Hay que pensar que este incremento se debe al esfuerzo de estas asociaciones para obtener ingresos alternativos al descenso generalizado de las subvenciones oficiales.
- Otro indicador de la presión creciente de estas asociaciones es que el porcentaje de quienes declaran que han vendido participaciones de este tipo ha pasado del 11,7% al 15,5%.

Los motivos para comprar están arraigados. En el cuestionario de este año se incluyeron algunas ideas nuevas para medir su influencia como motivos de compra. Lo más relevante es lo extendida que está la idea de que aunque tocase la pedrea ya sería suficiente para subsanar algunos problemas económicos (“tapar agujeros”) (69%). Se deduce que la expectativa de grandes premios no es el único impulso para comprar esta lotería, también existe la de premios menores que puedan arreglar algún problema en la economía doméstica. Es una especie de democratización de la suerte o de la expectativa de la suerte.

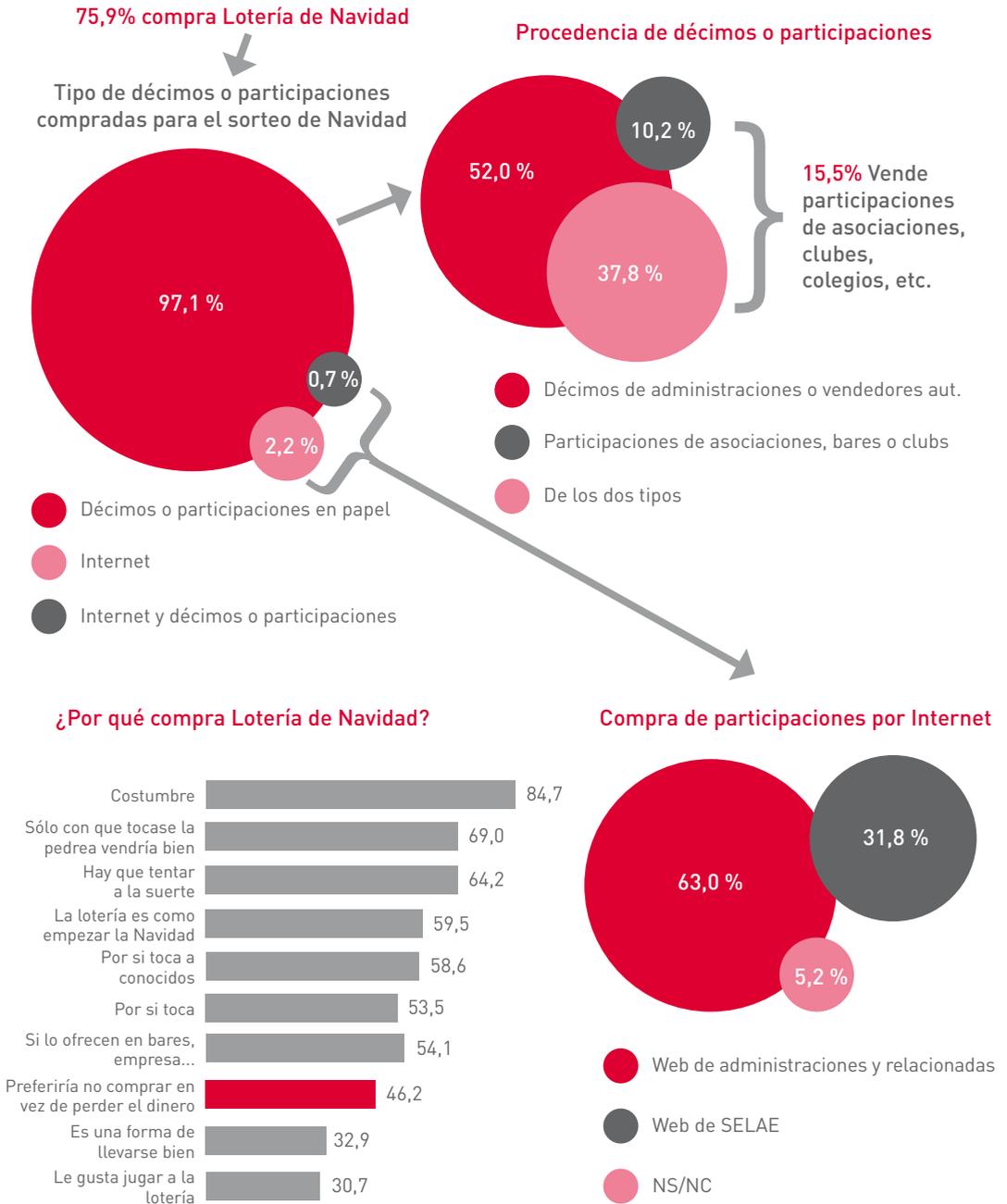
Sigue sin erosión la idea de que preferiría no comprar esta Lotería para no perder dinero (46,2%), que evoca la presión social que se desencadena y que parece llevar a adquirir algo de lo que, en realidad, se prefería prescindir.

Pero son matices complementarios a la idea principal: la “costumbre” y, sobre todo, la “envidia preventiva” son los motores de la compra. Ni siquiera es la expectativa o ilusión de un gran premio o la pedrea, sino la eventualidad de que jugando casi todo el mundo, les toque a los amigos y conocidos pero, sobre todo, a personas que no caen bien.

Las nuevas preguntas incluidas en el cuestionario han permitido detectar dos ideas adicionales:

1ª) La Lotería de Navidad se ha incardinado de tal manera en la cultura nacional que su sorteo es visto por el 59,7% como el comienzo de la Navidad. Esto lleva a considerar el intercambio de

Gráfico 5 / **Lotería de Navidad. Compra de participaciones y actitudes (% compradores) (I)**

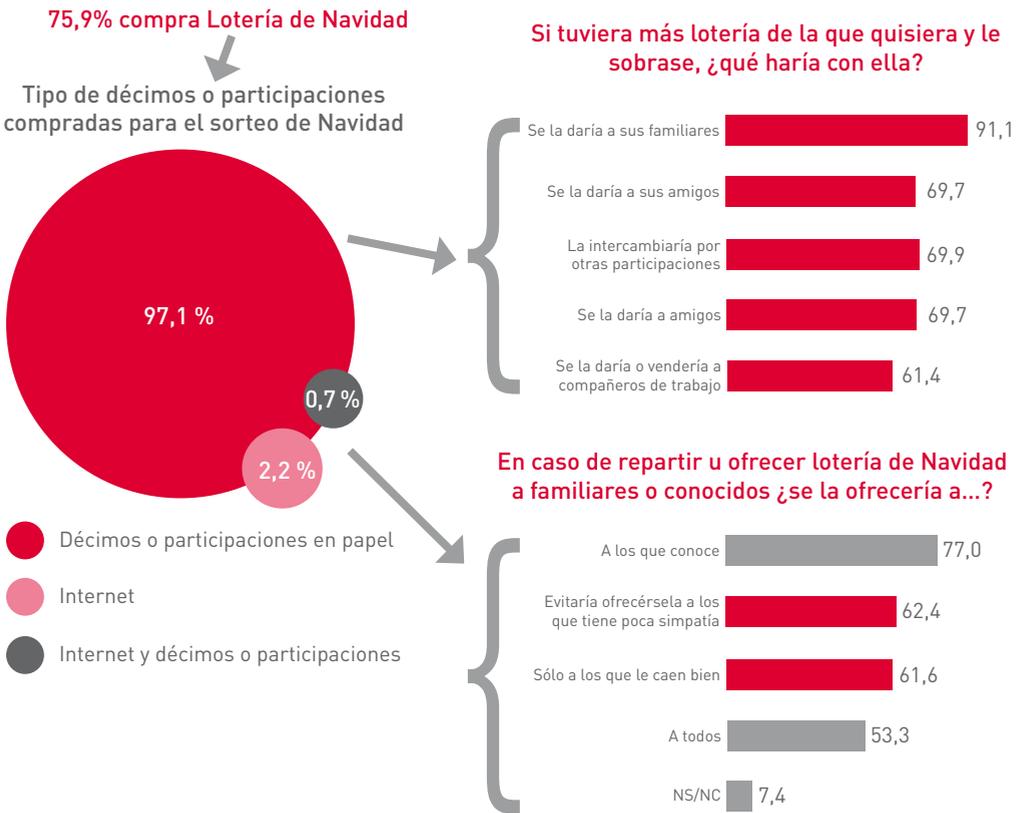


Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

participaciones como un acto de relación social, una forma de estrechar relaciones con amigos, familiares, compañeros de trabajo y, en general, con quienes caen subjetivamente bien.

2ª) La idea anterior y la “envidia preventiva” se mezclan, de manera algo maliciosa, en otra idea muy extendida: si surgiera la eventualidad de que se reuniera más lotería de la deseada, el 62,4% evitaría ofrecérsela a personas a las que tiene poca simpatía, y el 61,6% se la ofrecería sólo a quienes les caen bien. Algo así como esconder la suerte a quienes no se les tiene afecto (gráfico 6).

Gráfico 6 / **Lotería de Navidad. Compra de participaciones y actitudes** (% compradores) (III)



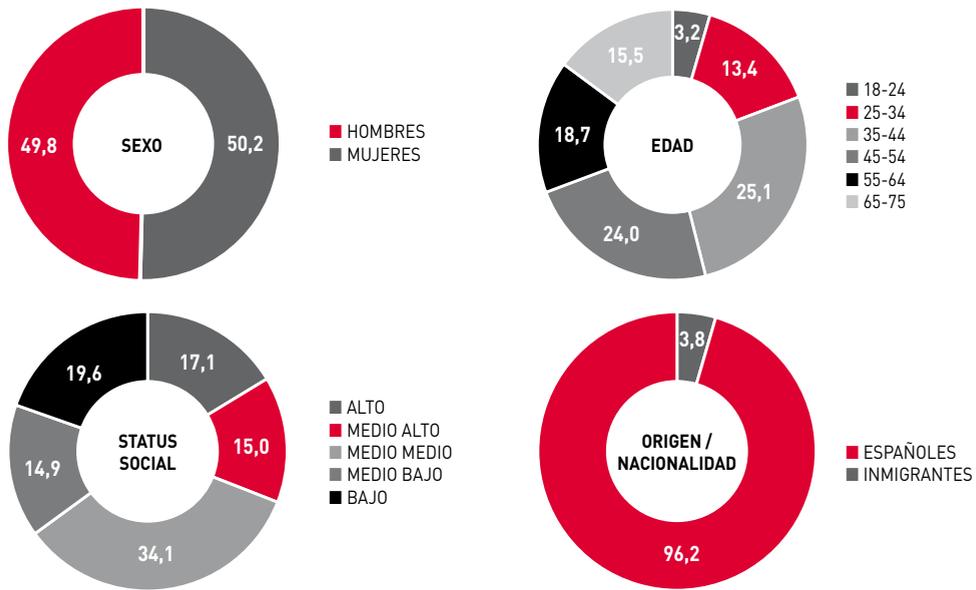
Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.2.3. El Niño

A el Niño jugó, en enero de 2017, el 47,5% de los residentes en España, es decir, 16 millones largos de personas.

Sus compradores se parecen mucho a los de Navidad, pero reducidos al 60%. Como en Navidad, a El Niño juegan hombres y mujeres en la misma proporción, tiene el mismo déficit de atracción para los menores de 35 y, sobre todo, de 25 años (gráfico 7). Como consecuencia de esa contracción al 60% de los compradores de Navidad, se circunscribe a los jugadores cotidianos y semanales (por encima del 70% de ellos compra), con una presencia inferior de esporádicos e infrecuentes y apenas ningún “no jugador”, aunque, como en Navidad, el porcentaje de estos que ha comprado El Niño creció mucho en el último mes enero (14,1%). Se puede afirmar que es el gran sorteo de los aficionados a la lotería, y de los que invierten el reintegro o los pequeños premios del sorteo de Navidad.

Gráfico 7 / **Compradores de Lotería de El Niño (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

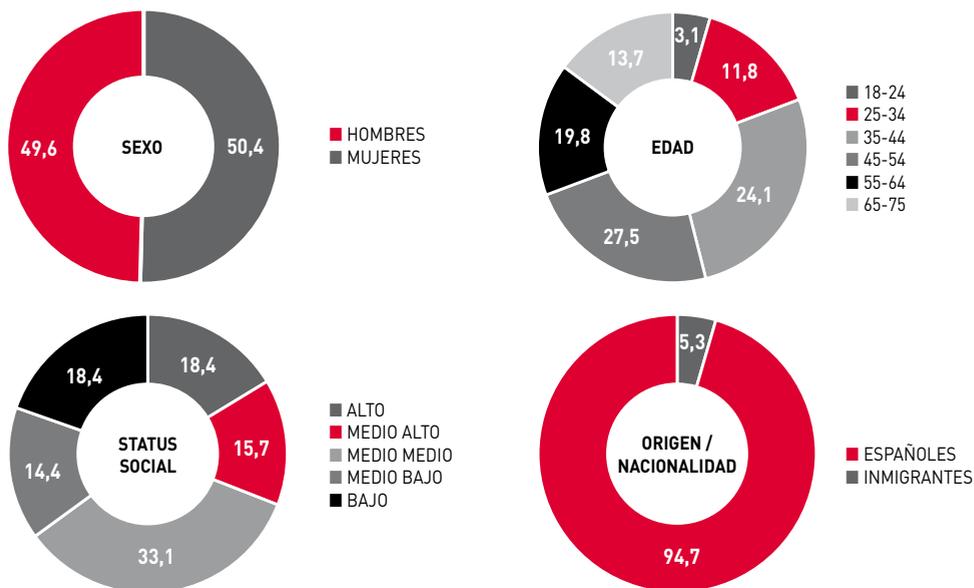
Para dar una idea del impacto social de estos sorteos, sólo unas elecciones generales implican a más personas que el sorteo de Navidad, y sólo unas elecciones municipales o un gran acontecimiento deportivo televisado iguala la participación en el sorteo de El Niño.

2.2.4. Los sorteos semanales de la Lotería Nacional

Son un producto de “nicho”, captan la atención de un segmento de población aficionado a la lotería y que juega con regularidad. Compran para estos sorteos más del 30% de quienes se consideran a sí mismos jugadores regulares.

El porcentaje de población que declara jugar a estos sorteos ha crecido en los dos últimos años, alcanzan el 16,8%, o sea, casi 5,8 millones. Pese al sensible crecimiento, su perfil es muy estable: juegan algo más los hombres que las mujeres por encima de 35 años y de status social medio o alto, aunque hay una parte relevante de los compradores que se pueden situar en estratos medio bajos. (gráfico 8).

Gráfico 8 / **Compradores de lotería semanal (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Globalmente, entre los compradores de loterías nacionales hay una proporción significativa de personas en niveles de riesgo ante el juego problemático, pero son una minoría ínfima en el conjunto de población que juega.

Lo que mueve a jugar en las loterías es tentar a la suerte en contra de toda evidencia racional. El placer del juego simplemente se deriva de jugar, 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 compra La Grossa es algo superior al 25% desde 2014, o sea, aproximadamente 1,4 millones, sólo en 2013 declaró comprarla un 34,3%.

Igual de estables son los perfiles de los compradores y sus motivos para adquirirla. La compran algo más mujeres que hombres y, en general, los comprendidos entre 45 y 64 años, pero las ventas descienden mucho entre los menores de 35. El nivel de ventas sigue siendo mayor en el interior de Cataluña respecto a Barcelona y su área metropolitana, y entre quienes pueden clasificarse en los status sociales alto y medio alto, más que en los medios o bajos (tabla 4).

Tabla 4 / **Perfil sociológico de los compradores de La Grossa** (% residentes en Cataluña)

	2013	2014	2015	2016
Total	34,3	26,6	26,8	27,2
Hombres	31,4	23,0	26,2	23,4
Mujeres	37,5	30,5	27,3	30,9
De 18 a 24 años	12,5	6,7	22,2	0,0
De 25 a 34 años	14,8	30,8	28,6	14,3
De 35 a 44 años	34,9	29,8	30,3	24,2
De 45 a 54 años	55,9	19,6	27,2	40,9
De 55 a 64 años	43,5	22,0	44,4	42,4
De 65 a 75 años	30,4	46,4	16,7	27,6
Status alto	45,5	33,3	43,7	35,7
Status medio alto	41,9	30,4	16,7	38,1
Status medio medio	36,8	26,3	29,0	23,5
Status medio bajo	19,4	19,6	43,7	26,3
Status bajo	0,0	33,3	13,3	11,1
Españoles	35,8	27,6	28,2	30,1
No españoles	20,0	15,8	10,1	0,0
Barcelona Área Metropolitana	32,5	18,5	24,0	24,7
Resto de Cataluña	41,9	43,1	26,0	30,4
Cotidianos	40,0	23,5	33,3	25,0
Semanales	47,1	24,2	35,0	29,0
Esporádicos	38,1	37,5	50,0	26,7
Infrecuentes	48,3	34,3	40,4	34,6
No jugadores (*)	4,3	2,6	0,0	3,8
Personas que viven en hogares con retrasos en:				
- Pago de hipotecas	40,0	33,3	33,3	0,0
- Pago de compras	33,3	0,0	0,0	0,0
- Pago de servicios/suministros	50,0	37,5	17,4	0,0

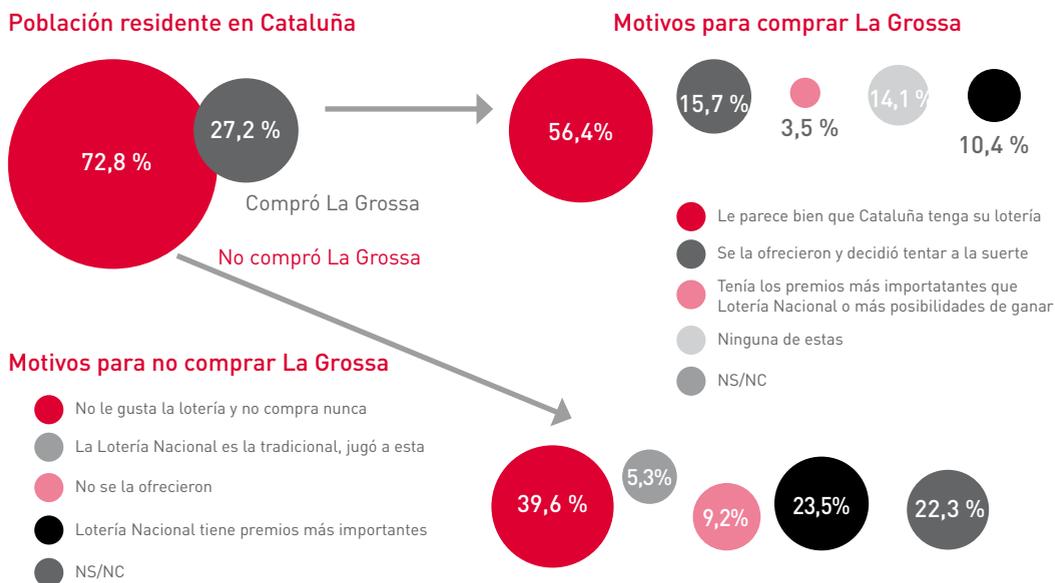
(*) Personas que se declaran no jugadores durante el año.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Los motivos para comprarla son los mismos año tras año, el impulso principal es un sentimiento de afirmación de identidad: el 56,4% la compró porque le parece bien que Cataluña tenga su lotería. En segundo plano quedan los motivos típicos de las loterías: se la ofrecieron y decidió tentar la suerte (15,7%), la apreciación de que tiene premios más importantes que la Lotería de Navidad (3,5%) u otros indefinidos (14,1%).

Por tanto, se mantuvo en 2016 el incremento de los motivos ajenos al juego, es decir, la idea de que Cataluña debe tener su propia lotería ha pasado del 43,9% en 2014 a más del 55% en los dos últimos años. Los motivos para no participar son los opuestos a los anteriores: distanciamiento de la lotería como juego, apego a la lotería tradicional o distancia con la visión identitaria que se asigna a La Grossa (gráfico 9).

Gráfico 9 / **La Grossa. Motivos de compra (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

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

Estas loterías se han agrupado en una pregunta para evitar reiteraciones sobre juegos muy similares. Se asume la imprecisión de acumular las preguntas, pero es menor que la que acarrearían las respuestas erróneas por cansancio de los entrevistados si se preguntase por cada una de ellas (Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto y Euromillones).

El año 2016 corta la tendencia negativa en el recuerdo de haber jugado a alguna lotería primitiva que se registraba desde 2013. Recordó haber jugado el 37,6%, casi 13 millones de personas, un incremento significativo de casi 1,4 millones. Pero no alteró el perfil de los compradores: preferentemente masculino y de edades intermedias (35 a 54 años), de todos los status sociales pero con fuerte presencia entre los segmentos medios y con atractivo para los inmigrantes.

Juegan a las primitivas, algo más que la media, las personas que viven en hogares con problemas económicos, sin duda, por la expectativa de resolverlos con un golpe de suerte a un precio que no empeora su situación: un posible premio económico enorme a un precio casi insignificante. Son juegos que generan una afición estable, más del 70% de sus compradores declara que jugó por última vez hace menos de un mes. Atraen porcentajes relevantes de personas en situaciones de “riesgo moderado” o “bajo riesgo” de juego problemático (tabla 5).

Tabla 5 / Perfil sociológico de los compradores de loterías primitivas (%)

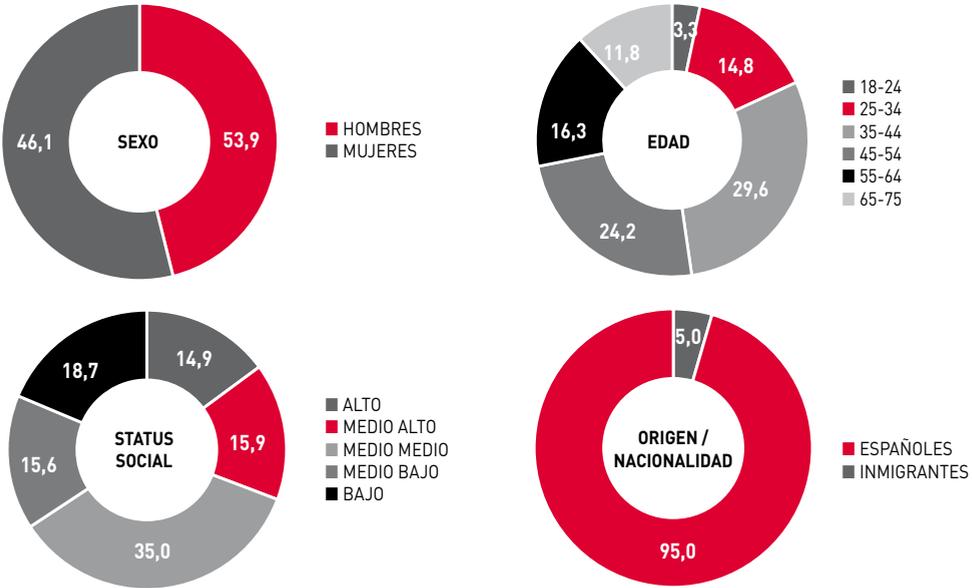
	Ha jugado alguna vez		En el último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	53,6	35,1	33,5	32,6	37,6
Hombres	56,5	40,2	37,6	33,6	41,1
Mujeres	50,7	29,9	29,5	31,6	34,2
De 18 a 24 años	33,1	13,5	14,9	13,3	12,3
De 25 a 34 años	54,5	32,5	27,4	28,6	33,8
De 35 a 44 años	64,3	43,3	40,9	39,0	42,9
De 45 a 54 años	60,0	36,5	35,0	42,1	41,4
De 55 a 64 años	54,2	40,9	39,4	37,0	40,3
De 65 a 75 años	45,5	32,9	29,8	22,3	39,3
Status alto	55,0	36,3	23,7	31,5	36,5
Status medio alto	55,5	36,8	35,1	36,1	46,0
Status medio medio	54,7	34,6	35,2	31,4	39,8
Status medio bajo	51,4	33,5	34,1	31,4	35,5
Status bajo	42,3	42,9	14,3	30,3	33,3
Españoles	53,9	35,5	33,8	33,0	37,4
No españoles	46,9	26,9	28,8	22,2	40,6
Cotidianos	89,2	80,0	77,1	82,1	70,1
Semanales	87,5	76,3	76,5	76,4	73,0
Esporádicos	75,4	57,9	71,2	61,1	75,9
Infrecuentes	38,0	13,6	10,5	16,8	19,6
No jugadores	10,7	0,5	1,9	0,9	4,4
Retraso en el pago de la hipoteca			29,6	35,3	38,1
Retraso en el pago de compras			41,7	46,2	37,7
Retraso en el pago de suministros hogar			37,5	50,0	47,0
Frecuencia de juego (Base: han comprado loterías primitivas el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)					
- Todos los días	0,4	0,9	0,8	0,4	2,1
- Varias veces a la semana	3,3	11,9	5,8	6,3	6,5
- Una vez a la semana	38,5	50,5	51,5	49,8	39,0
- Una vez cada dos semanas	4,3	9,2	12,9	8,9	9,5
- Una vez al mes	16,7	12,8	13,7	16,9	20,4
- Alguna vez al año	25,3	13,8	11,6	17,3	19,7
- Nunca	10,8	0,9	3,7	0,4	2,8
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)					
- Problemático			100	33,3	36,9
- Riesgo moderado			71,4	33,3	45,0
- Riesgo bajo			59,3	54,2	62,1
- Sin problema			39,9	38,7	41,8
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)					
- Problemático			50,0	0,0	25,9
- Riesgo moderado			62,5	57,1	67,8
- Riesgo bajo			50,0	54,3	55,3
- Sin problema			38,5	37,0	40,6
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Los compradores componen un conjunto más bien masculino (53,9%), de edades intermedias y altas, básicamente español y de todas las clases sociales (gráfico 10).

Gráfico 10 / **Compradores de loterías primitivas (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.2.7. Cupones y rascas de la ONCE

La fortaleza de la ONCE es la lealtad de sus clientes, especialmente a sus cupones. El porcentaje de población entre 18 y 75 años que los compra se mantiene alrededor del 20% en los últimos años, con una leve erosión, que parece casi demográfica, como sugiere su elevada edad, más que por desgaste comercial. El reverso es que no consigue atraer nuevos clientes.

Los compradores de la ONCE constituyen un “nicho” comercial en sí mismo. Su composición sociológica es marcada: hombres y mujeres en igual proporción, con elevada presencia entre los mayores de 45 años (más de la cuarta parte recuerda haber comprado algún cupón u otro producto), de todos los status sociales, y jugadores con cierta regularidad. Además, tiene unas ventas superiores a la media entre personas que viven en hogares con problemas económicos, sin duda, porque ofrecen la expectativa de grandes premios a precios que no van a incrementar los problemas. Algo que se observa es que sus clientes van reduciendo la regularidad de sus compras poco a poco (tabla 6).

Tabla 6 / Perfil sociológico de los compradores de juegos de la ONCE (%)

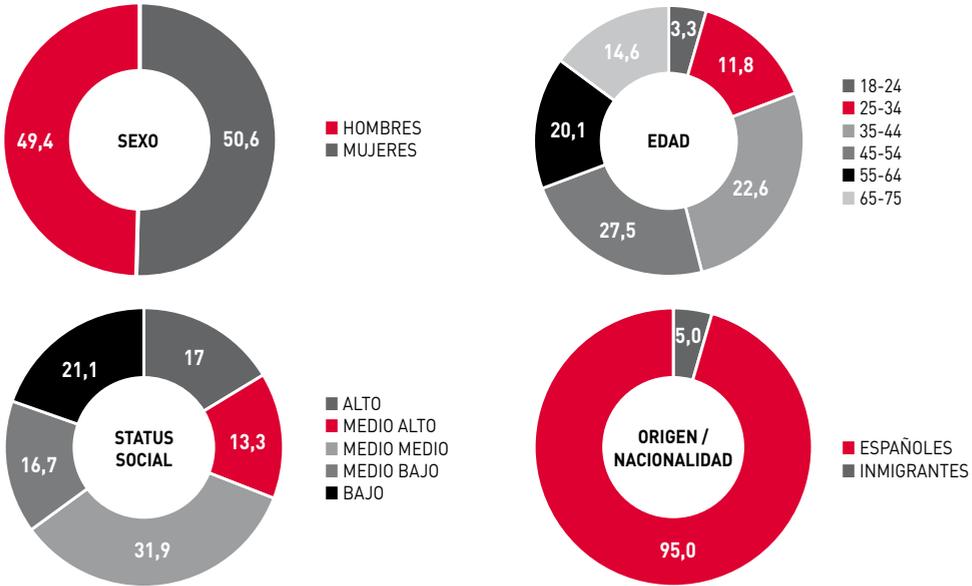
	Ha jugado alguna vez		Último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	44,7	23,7	21,2	20,3	19,3
Hombres	47,1	21,6	22,3	19,3	20,0
Mujeres	42,3	25,9	20,0	21,2	18,6
De 18 a 24 años	26,9	12,5	11,5	6,0	6,0
De 25 a 34 años	35,7	16,5	13,1	17,3	11,1
De 35 a 44 años	51,0	25,8	19,3	20,9	14,3
De 45 a 54 años	54,4	30,5	26,3	25,2	27,3
De 55 a 64 años	50,0	29,2	31,8	29,9	24,3
De 65 a 75 años	48,0	23,6	22,6	16,3	27,5
Status alto	45,0	27,5	23,7	24,1	19,3
Status medio alto	37,4	24,7	22,2	13,9	18,8
Status medio medio	47,8	22,5	18,6	19,3	19,7
Status medio bajo	45,4	23,9	24,0	20,2	18,0
Status bajo	34,6	25,0	28,6	21,2	19,8
Españoles	45,2	23,8	20,9	20,2	20,0
No españoles	34,7	23,1	25,0	22,2	10,7
Cotidianos	75,7	52,7	62,5	35,9	33,8
Semanales	58,5	41,5	33,3	40,8	30,2
Esporádicos	63,4	40,8	45,6	43,7	34,5
Infrecuentes	40,5	14,7	12,0	12,6	14,8
No jugadores	10,7	0,5	2,4	1,4	4,0
Retraso en el pago de la hipoteca		30,4	22,2	35,3	24,6
Retraso en el pago de compras		38,5	33,3	23,1	30,2
Retraso en el pago de suministros hogar		21,6	21,9	30,8	18,1
Frecuencia de juego (Base: han comprado juegos de la ONCE el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)					
Todos los días	1,0	3,4	4,1	2,2	1,3
Varias veces semana	3,1	6,8	5,4	2,2	3,6
Todas las semanas	14,7	25,9	17,7	21,5	23,8
Cada dos o tres semanas	7,5	8,8	8,2	12,6	14,6
Una vez al mes	16,1	20,4	21,1	20,7	8,0
Alguna vez al año	38,1	30,6	34,0	31,9	43,3
Nunca	19,5	4,1	9,5	8,9	5,4
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)					
- Problemático			100	0,0	3,8
- Riesgo moderado			14,3	0,0	6,0
- Riesgo bajo			29,6	45,8	24,7
- Sin problema			25,7	23,8	22,0
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)					
- Problemático			50,0	0,0	13,8
- Riesgo moderado			40,6	39,3	13,4
- Riesgo bajo			30,4	35,7	26,9
- Sin problema			24,3	22,7	21,3
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Simplificando, dos tercios de los clientes de la ONCE tienen más de 45 años y se pueden clasificar en los status sociales medio y bajo (gráfico 11).

Gráfico 11 / **Compradores de productos ONCE (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Sus clientes van a contracorriente de la clasificación de riesgo ante el juego problemático, son personas que se sitúan en posiciones de “bajo riesgo” o inexistente.

El problema de fondo para la ONCE sigue siendo abrirse a nuevos mercados, algo que no logra pese a su esfuerzo por renovar su cartera de productos y ampliar las eventuales motivaciones de compra. La solidez de su imagen corporativa, sin duda, es un elemento positivo pero también es un freno para su expansión.

2.2.8. La Quiniela

Recupera algunos compradores perdidos en los dos últimos años, alcanzando 2,6 millones (7,4% de los comprendidos entre 18 y 75 años), tras descender a 2,4 millones. Una recuperación mínima que muestra su dificultad para competir con las apuestas deportivas, presenciales y *online*. El perfil de los quinielistas es muy marcado y estable, lógicamente tiene como referente a los aficionados al fútbol. Atrae al 12,2% de los hombres, pero sólo al 2,7% de las mujeres, menores de 45 años, de todos los status sociales y, fundamentalmente, personas que juegan de manera regular (tabla 7).

Tabla 7 / Perfil sociológico de los apostantes a La Quiniela (%)

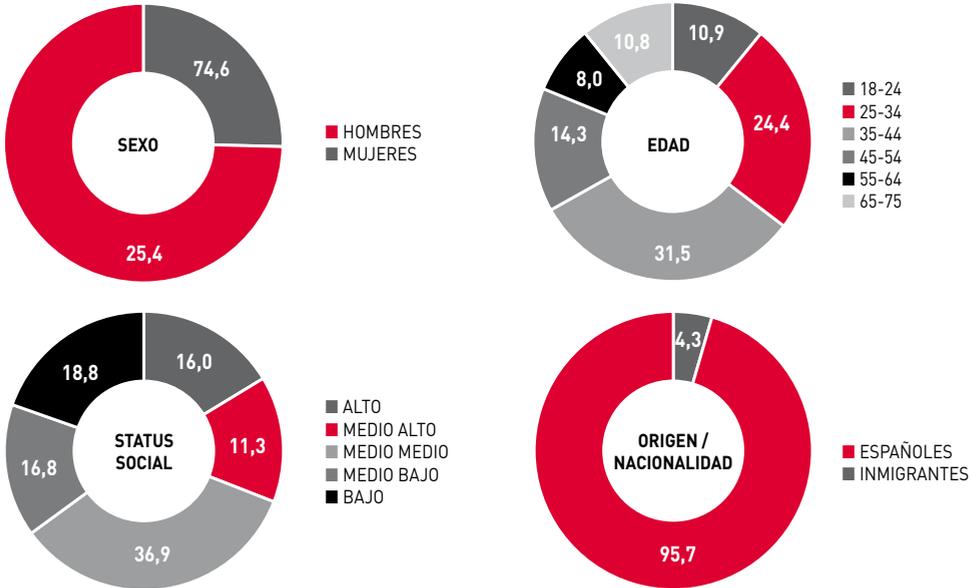
	Ha jugado alguna vez		Último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	28,9	7,5	7,3	6,9	7,4
Hombres	39,6	11,6	10,7	9,9	12,2
Mujeres	18,1	3,4	3,8	3,9	2,7
De 18 a 24 años	31,5	11,5	10,3	7,2	10,6
De 25 a 34 años	35,2	9,3	9,5	10,3	11,0
De 35 a 44 años	35,7	8,3	8,4	8,8	10,1
De 45 a 54 años	25,0	7,1	5,1	5,9	3,7
De 55 a 64 años	18,1	5,1	5,3	3,1	3,7
De 65 a 75 años	22,0	3,6	5,6	4,2	7,7
Status alto	25,0	6,3	5,4	8,6	7,3
Status medio alto	27,5	12,1	3,6	8,3	7,0
Status medio medio	32,2	7,3	7,6	7,9	8,3
Status medio bajo	26,2	5,2	10,0	6,4	4,8
Status bajo	19,2	3,6	14,3	5,1	8,3
Españoles	29,3	7,6	7,2	7,0	7,7
No españoles	20,4	5,8	9,6	4,4	3,5
Cotidianos	54,1	14,5	22,9	28,2	17,9
Semanales	41,1	14,3	16,0	15,2	15,2
Esporádicos	38,3	15,8	14,4	13,5	10,3
Infrecuentes	25,5	3,2	2,4	2,8	4,3
No jugadores	5,3	0,0	0,0	0,5	1,3
Frecuencia de juego (Base: han hecho quinielas el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)					
Todos los días	24,7	78,1	71,4	37,5	28,0
Varias veces semana	7,1	17,1	21,4	6,3	11,4
Todas las semanas	11,4	4,9	7,1	15,6	24,2
Cada dos o tres semanas	28,6	0,0	0,0	25,0	29,5
Una vez al mes	28,2	0,0	0,0	15,6	7,0
Alguna vez al año	38,1	30,6	34,0	31,9	43,3
Nunca	19,5	4,1	9,5	8,9	5,4
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)					
- Problemático			100	33,3	66,3
- Riesgo moderado			0,0	0,0	7,8
- Riesgo bajo			25,9	20,8	30,5
- Sin problema			8,3	7,9	7,5
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)					
- Problemático			25,0	0,0	53,0
- Riesgo moderado			18,8	21,4	13,9
- Riesgo bajo			13,7	24,3	18,2
- Sin problema			7,6	6,3	6,8
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Vistos sus clientes como conjunto, sus características son marcadísimas: las tres cuartas partes son hombres, dos tercios menores de 45 años y de todos los status sociales (gráfico 12).

Gráfico 12 / **Cientes de La Quiniela (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Pese a ser clientes regulares están alejados del riesgo de adicción al juego. Casi todos se sitúan en los espacios de “bajo riesgo” y “sin problemas”, pero parece tener cierta capacidad de atracción para personas en zonas de “alto riesgo” ante el juego.

Se juega a la Quiniela por la posibilidad de ganar dinero, pero está asociada a motivaciones secundarias como que es divertido, algo para hacer con la familia o los amigos y que es un hobby o un pasatiempo, permitiendo demostrar que se sabe de fútbol. Este sesgo hacia un juego colectivo, en familia o con amigos, que se detectó en este estudio hace tres años, sugiere que crece el peso de los peñistas como apostantes a las quinielas.

2.3. Los juegos de gestión privada

2.3.1. Los casinos

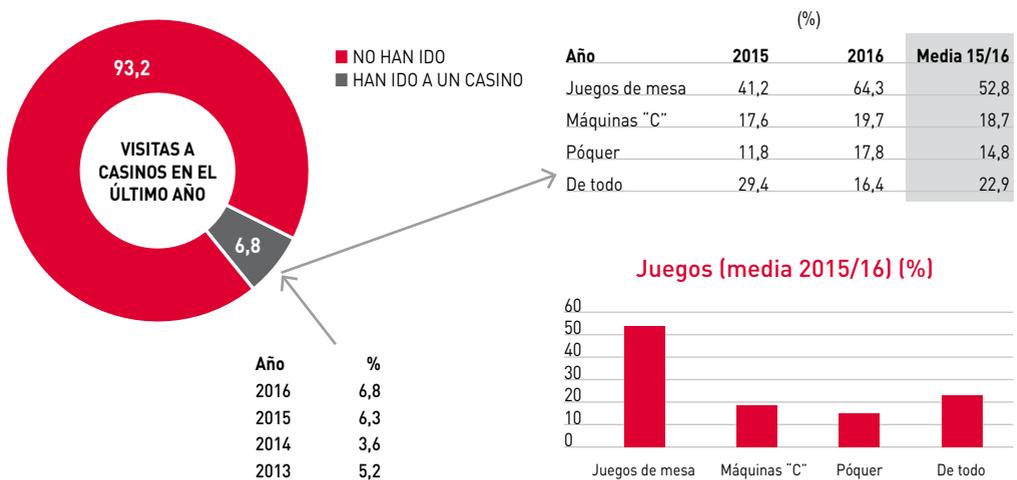
Los clientes de los casinos crecen en los dos últimos años. En 2015, el 6,3% recordaba haber visitado uno y, en 2016 el 6,8%, es decir, 2,3 millones de personas. Se dividen en dos segmentos de diferentes dimensiones: primero, un 10% de los clientes los visita con frecuencia, al menos, una vez al mes, para ellos, el casino es una opción de ocio regular y habitual; y el segundo, el 90% restante los visita de vez en cuando, para ellos siguen siendo locales para los que requiere ir expresamente o con ocasión de algún tipo de celebración o salida con amigos.

El perfil de sus clientes se desliza hacia sectores mucho más jóvenes que hace unos años. Entonces una parte muy relevante pertenecía a generaciones intermedias, de 45 años en adelante. Ahora estas generaciones han reducido su presencia, mientras que se ha producido un aumento de clientes mucho más jóvenes. Ha sido una evolución paulatina, como muestra la tabla 8. Los clientes entre 45 y 54 años visitan los casinos con menos frecuencia que hace unos años, pero los mayores de 55 años han reducido mucho sus visitas. Se puede concluir que la crisis ha supuesto la retirada de una generación de clientes que ha sido relevada por otra.

Los clientes de los casinos están equilibrados entre hombres y mujeres, sin embargo, la frecuencia declarada de visita es mayor entre los hombres que entre las mujeres. La gran mayoría de las mujeres declara ir sólo una vez al año o casi nunca.

La mayor parte de los clientes los visitan para participar en juegos de mesa, algo menos del 20% para jugar a máquinas "C" o al póquer (14,8%). En torno a la cuarta parte (22,9%) asiste sin una idea definida, tal vez para disfrutar del espectáculo del casino (gráfico 13).

Gráfico 13 / **Juegos en los casinos** (% media 3 últimos años)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 8 / Perfil sociológico de los clientes de casinos (%)

	Ha jugado alguna vez		Último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	2,6	3,6	3,0	6,3	6,8
Hombres	3,0	3,9	3,0	7,6	6,4
Mujeres	2,2	3,2	3,0	5,1	7,9
De 18 a 24 años	6,2	5,8	9,2	20,5	28,3
De 25 a 34 años	2,8	6,2	5,4	7,6	8,0
De 35 a 44 años	1,9	0,4	1,8	6,4	0,9
De 45 a 54 años	1,1	4,2	1,8	3,5	3,4
De 55 a 64 años	3,5	4,4	0,8	2,4	1,4
De 65 a 75 años	0,8	2,1	2,4	4,2	0,0
Status alto	5,0	2,5	5,4	11,7	7,6
Status medio alto	2,2	6,3	4,1	4,6	2,4
Status medio medio	3,1	3,7	2,1	7,5	11,9
Status medio bajo	1,4	2,0	2,6	5,5	1,0
Status bajo	3,8	0,0	7,1	3,7	4,9
Españoles	2,4	3,5	2,9	6,5	6,8
No españoles	12,1	9,5	10,1	11,4	9,1
Cotidianos	2,7	3,6	0,0	12,8	18,5
Semanales	3,2	4,9	4,2	8,9	3,5
Esporádicos	4,6	3,9	1,6	7,9	14,1
Infrecuentes	2,3	4,5	4,1	6,0	6,5
No jugadores	0,5	0,5	1,0	2,7	0,0

Frecuencia de visita (Base: han ido a un casino el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)

Varias veces semana	0,0	0,0	0,0	0,0	3,2
Todas las semanas	0,0	0,0	3,3	0,0	1,6
Cada dos o tres semanas	3,8	0,0	0,0	7,8	1,6
Una vez al mes	3,8	6,0	6,7	0,0	1,6
Alguna vez al año	92,4	94,0	90,0	92,2	92,0

Escala de riesgo ante el juego (PGSI)

- Problemático			0,0	33,3	66,7
- Riesgo moderado			28,6	33,3	33,3
- Riesgo bajo			18,5	33,3	19,5
- Sin problema			2,9	6,6	5,6
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)

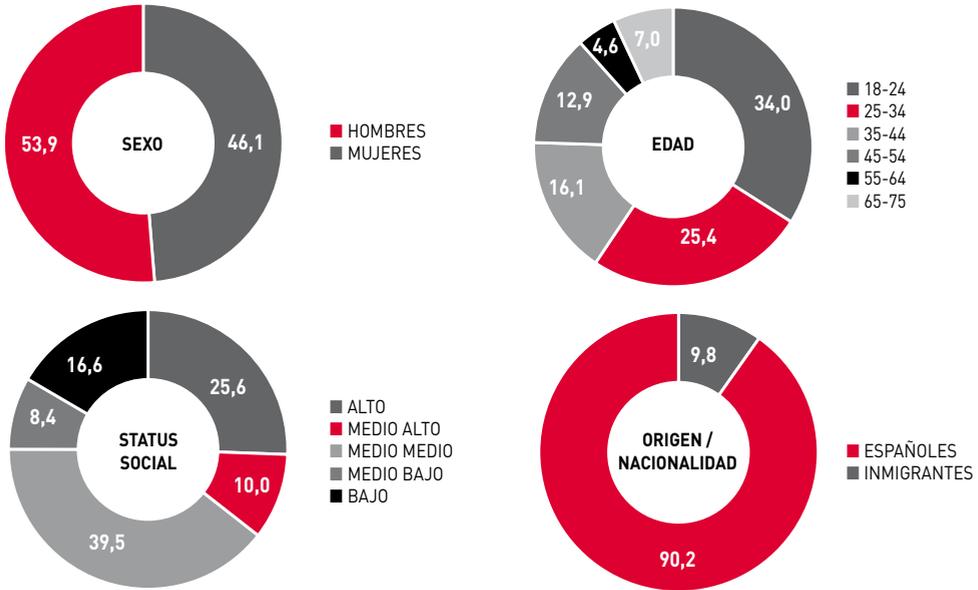
- Problemático			50,0	100,0	66,7
- Riesgo moderado			18,8	35,7	17,6
- Riesgo bajo			11,8	12,9	7,5
- Sin problema			7,3	5,9	6,7
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Los clientes de casinos son un colectivo muy joven, casi el 60% tiene menos de 35 años, de ambos sexos, aunque como se ha mencionado la frecuencia de visita de las mujeres es inferior. Con un fuerte peso de personas de status sociales medios o medio altos (gráfico 14).

Gráfico 14 / **Cientes de casinos (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.3.2. Bingo

El año 2016 confirma que el bingo ha invertido la tendencia declinante de los últimos años, lo que ha supuesto una parcial renovación de sus clientes, con más presencia de menores de 35 años que recuerdan haber ido con poca frecuencia. Tres millones de personas han ido a un bingo el pasado año. Esto equivale a una estimación media de 12,5 visitas al año, teniendo en cuenta que en 2015 hubo 37,5 millones de visitas a las salas de bingo, según el *Anuario del Juego 2015/2016*. Esta cifra media parece razonable ya que entre los clientes de bingo hay una elevada tasa de asistencia regular, por encima de una o dos veces al mes. Otra parte de los clientes asiste de forma infrecuente, alguna vez al año o casi nunca.

Se está produciendo una renovación parcial de los clientes. Los menores de 35 años aumentan, se trata de hombres y mujeres a partes iguales, básicamente de clases medias. Atrae a personas que juegan con frecuencia, pero no a los que lo hacen de manera infrecuente (tabla 9). Estos datos confirman que el bingo es esencialmente un juego de relación, donde se puede ir en grupos de amigos o familiares, porque es divertido y permite pasar un rato. Ganar es una motivación complementaria pero casi nadie lo considera una vía para ganar dinero. Tampoco es un reto mental, sólo es una forma de pasar el rato con amigos y divertirse sin complicaciones.

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

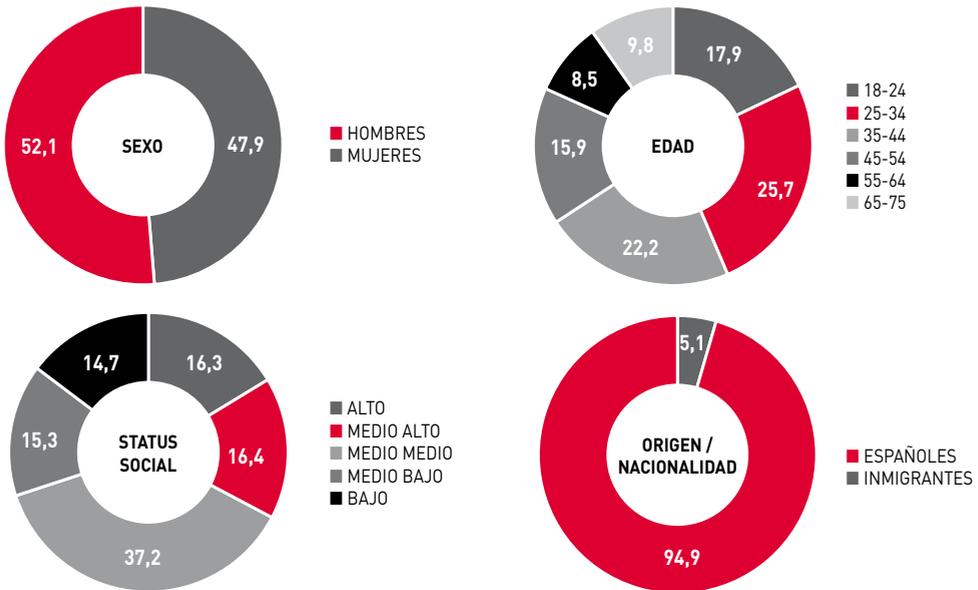
	Ha jugado alguna vez		En el último año		2016
	2012	2013	2014	2015	
Total	8,9	8,0	7,6	8,2	9,0
Hombres	9,9	7,6	7,8	8,3	9,0
Mujeres	7,8	8,4	7,4	8,1	7,4
De 18 a 24 años	12,3	10,0	8,0	22,9	20,8
De 25 a 34 años	11,7	11,3	10,7	7,0	18,8
De 35 a 44 años	8,6	5,4	8,8	8,8	3,2
De 45 a 54 años	6,7	9,6	5,5	7,4	5,2
De 55 a 64 años	7,6	9,5	6,1	4,7	3,6
De 65 a 75 años	5,7	2,1	5,6	4,8	6,9
Status alto	9,0	8,2	7,9	8,4	9,2
Status medio alto	6,1	6,2	7,1	6,0	9,9
Status medio medio	6,7	6,3	6,5	8,6	8,8
Status medio bajo	6,6	9,5	9,8	5,6	11,7
Status bajo	8,9	7,6	7,6	8,6	11,1
Españoles	10,6	8,4	6,6	9,2	8,5
No españoles	11,5	7,1	0,0	8,2	2,6
Cotidianos	16,2	14,5	6,3	28,2	24,7
Semanales	12,1	8,5	10,8	11,0	9,5
Esporádicos	13,1	11,2	9,6	11,1	15,3
Infrecuentes	7,6	8,5	8,0	8,0	5,6
No jugadores	1,6	2,4	2,4	0,9	3,3
Frecuencia de visita (Base: han ido a un bingo en el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)					
- Una vez a la semana	0,0	0,0	1,3	1,2	7,1
- Una vez cada dos semanas	1,1	1,1	2,7	1,2	3,5
- Una vez al mes	3,4	6,8	2,7	7,2	1,8
- Alguna vez al año	33,0	92,0	54,7	53,7	53,7
- Nunca	62,5	0,0	37,3	36,7	33,9
- NS/NC	0,0	0,0	1,3	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)					
- Problemático			100	66,7	8,5
- Riesgo moderado			14,3	0,0	24,0
- Riesgo bajo			18,5	37,5	18,8
- Sin problema			8,1	1,1	8,7
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)					
- Problemático			25,0	100	7,8
- Riesgo moderado			12,5	25,0	0,0
- Riesgo bajo			11,8	24,3	22,6
- Sin problema			8,1	7,8	7,5
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

El gráfico 15 muestra la composición de los clientes de bingo, con una llamativa renovación de los mismos en los últimos años, con un peso determinante de los menores de 45 años, y también una fuerte presencia de inmigrantes. En todo caso, este cuadro debe matizarse, la diferente frecuencia de asistencia a las salas, más infrecuente entre los jóvenes, hace que la imagen que proyectan sus salas sea más madura de lo que reflejan los datos directos.

Gráfico 15 / **Cientes de bingo (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.3.3. Salones de juego

La cantidad de clientes de salones de juego crece en paralelo al número de locales. En 2016, el 5,4% de la población entre 18 y 75 años recuerda haber ido a uno. Es un sensible incremento sobre el año anterior, que se produce como respuesta a una intensa renovación del sector, con nuevas concepciones de la oferta de juegos en los salones, máquinas más atractivas, mejor hostelería, mejores locales, esquinas para apuestas, etc. En tres años, quienes recuerdan haber ido a uno, han pasado de 1,2 millones de personas (3,5%) a casi dos millones.

Los salones atraen mucho más a los hombres, el 7,1% recuerda haber visitado uno el año pasado y sólo el 3,8% de mujeres lo recuerda. Sus clientes son esencialmente jóvenes, el 31,8% de los menores de 25 años visitó uno y, el 9,9%, de los comprendidos entre 25 y 34. Atraen a estos sectores generacionales de clases medias. También tienen una elevada capacidad para atraer a inmigrantes (12,4%).

La frecuencia de visitas es elevada, el 19,7% declara visitarlos una vez cada dos o tres semanas o con más frecuencia. Hay tres patrones de visita en función de su frecuencia:

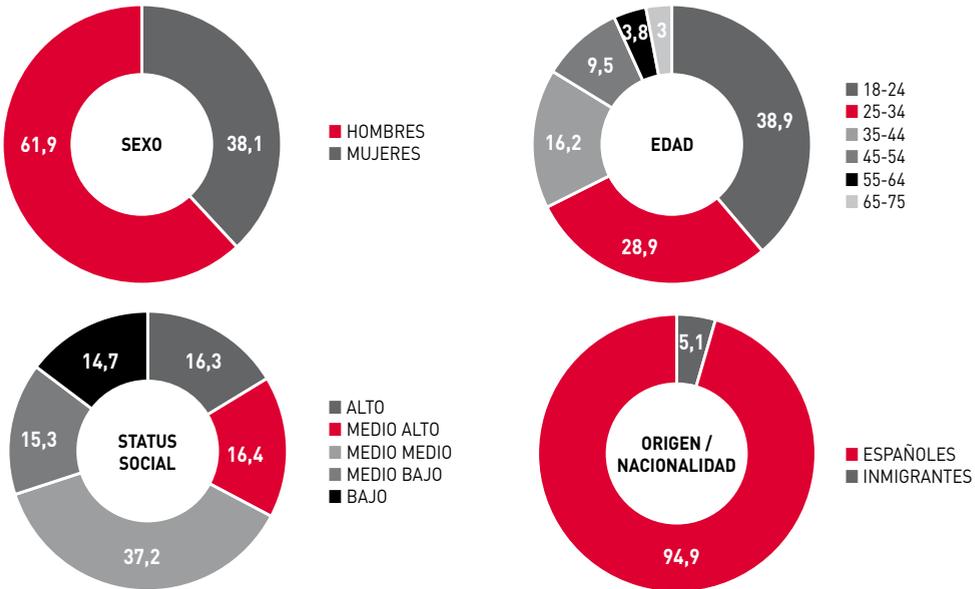
- Alto, que vendría a ser una visita cada dos o tres semanas, que en 2014 sumó un 11,7% aumentando hasta el 19,7% en 2016.
- Intermedio, que va una vez al mes, oscila entre el 10% y el 12%, manteniéndose estable.
- Infrecuente, con visitas esporádicas, alguna vez al año o casi nunca, que equivale a más de los dos tercios de los clientes (tabla 10).

Pese al incremento en la cifra de visitantes, los salones tienen un déficit de fidelización, que dos tercios de sus clientes no pasen más que una vez al año indica un problema para estabilizarlos, aunque esto podría estar cambiando, ya que se aprecia una tendencia a incrementar la frecuencia de asistencia.

Los salones son espacios de juego con un fuerte componente relacional, sus clientes van para pasar un rato con los amigos, porque son divertidos y como hobby, en donde un aliciente adicional es la posibilidad de ganar, pero no es la motivación central.

La composición de la clientela de los salones muestra los signos característicos mencionados: muy joven (los dos tercios tienen menos de 35 años), desequilibrada hacia los varones, de clases medias con una presencia relativamente elevada de medias bajas y con participación significativa de inmigrantes (gráfico 16).

Gráfico 16 / **Cientes de salones de juego (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 10 / Perfil sociológico de los clientes de salones de juego [%]

	En el último año			
	2013	2014	2015	2016
Total	3,5	3,6	4,9	5,4
Hombres	3,9	4,8	5,5	7,1
Mujeres	3,0	2,4	4,4	3,8
De 18 a 24 años	11,2	17,2	15,3	31,8
De 25 a 34 años	6,6	5,4	8,0	9,9
De 35 a 44 años	3,1	1,8	3,8	3,5
De 45 a 54 años	1,1	2,3	2,6	1,2
De 55 a 64 años	0,8	0,8	3,3	0,0
De 65 a 75 años	0,0	0,8	1,9	0,0
Status alto	3,4	3,1	4,7	5,4
Status medio alto	4,1	9,6	9,4	6,3
Status medio medio	5,3	2,2	6,5	4,8
Status medio bajo	3,9	3,1	6,9	0,9
Status bajo	3,2	4,2	3,4	10,7
Españoles	3,4	3,5	6,8	2,4
No españoles	0,0	0,0	4,2	4,1
Cotidianos	3,9	6,3	8,2	13,7
Semanales	3,8	4,7	4,4	3,3
Esporádicos	5,6	4,0	9,3	6,8
Infrecuentes	3,7	3,7	5,1	7,8
No jugadores	1,0	1,5	1,9	0,3
Frecuencia de visita (Base: han ido a un salón de juego el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)				
Todos los días	3,1	0,0	0,0	0,0
Una vez a la semana	6,0	8,8	6,0	10,8
Una vez cada dos o tres semanas	3,0	2,9	2,0	8,9
Una vez el mes	21,1	11,8	10,0	10,7
Alguna vez al año	66,7	41,2	42,0	26,8
Nunca o casi nunca	0,0	32,4	34,0	42,9
NS/NC	0,0	2,9	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)				
- Problemático		100	0,0	86,0
- Riesgo moderado		28,6	0,0	23,1
- Riesgo bajo		11,1	30,9	22,1
- Sin problema		3,6	5,2	5,1
- No jugador (*)		0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)				
- Problemático		75,0	0,0	79,5
- Riesgo moderado		12,5	15,2	12,5
- Riesgo bajo		6,9	16,7	12,9
- Sin problema		2,9	4,6	4,8
- No jugador (*)		0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.3.4. Apuestas deportivas en locales

Son la vertiente de la industria del juego que más crece. Entre 2012 y 2016 han pasado del 1,1% al 5,1% los que recuerdan haber jugado alguna vez durante el año. Esto equivale en 2016, a 1,8 millones. Son básicamente hombres: el 9,1% de ellos declara haber jugado en el último año, por sólo el 1,1% de las mujeres. Esto supone que más del 90% sean hombres.

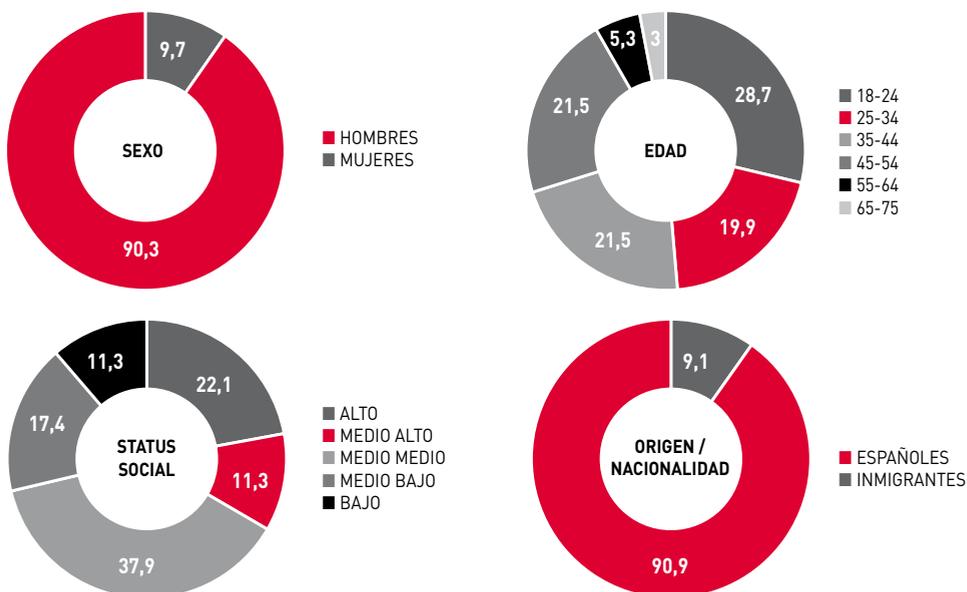
La otra variable es que son muy jóvenes, el 20,1% de los comprendidos entre 18 y 24 años apostó durante 2016, y el 5,1% de los que están entre los 25 y 35 años. Las apuestas deportivas también incrementan sus clientes en la generación de los 35 a los 55 años.

Casi el 40% recuerda apostar con frecuencia superior a una vez cada dos o tres semanas, mientras el 55,4% declara alguna vez al año o casi nunca. Cabe deducir que se han configurado algo parecido a dos círculos, el de los habituales y otro de esporádicos que apuestan en eventos relevantes o cuando decide hacerlo de manera, más o menos, caprichosa (tabla 11).

Casi la mitad tiene menos de 35 años, aunque un 43% está entre los 35 y los 54, de todos los status sociales (gráfico 17).

Lo que mueve a apostar, además de ganar, es demostrar que se sabe de un deporte y, en un plano secundario, porque es divertido y se puede hacer con los amigos. No obstante, los datos sugieren que entre quienes muestran un riesgo elevado o moderado ante el juego están los que apuestan con cierta frecuencia.

Gráfico 17 / **Cientes de apuestas deportivas (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 11 / Perfil sociológico de los clientes de apuestas deportivas (%)

	Ha jugado alguna vez		En el último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	1,1	2,8	3,5	3,8	5,1
Hombres	2,2	4,3	6,2	7,1	9,1
Mujeres	0,0	1,2	0,8	0,5	1,1
De 18 a 24 años	3,8	4,7	9,2	13,5	20,1
De 25 a 34 años	2,3	5,7	4,2	5,1	5,1
De 35 a 44 años	0,5	2,9	3,3	2,7	4,8
De 45 a 54 años	0,0	0,5	2,3	3,1	7,1
De 55 a 64 años	0,0	0,7	3,0	2,1	0,0
De 65 a 75 años	0,0	2,1	1,6	1,1	0,0
Status alto	0,0	3,8	3,2	4,1	7,4
Status medio alto	1,6	3,2	3,1	4,0	2,3
Status medio medio	1,3	3,2	3,8	3,7	6,0
Status medio bajo	0,7	0,8	3,5	4,2	5,7
Status bajo	0,0	7,1	0,0	1,1	3,7
Españoles	1,2	2,5	3,4	3,5	5,1
No españoles	0,0	3,1	7,7	6,4	6,6
Cotidianos	2,7	1,8	8,3	8,3	4,8
Semanales	0,4	4,5	6,1	5,8	12,5
Esporádicos	2,9	3,9	7,2	8,9	8,5
Infrecuentes	0,8	2,1	1,7	2,1	2,6
No jugadores	0,5	1,5	1,0	1,2	0,6
Frecuencia de juego (Base: ha apostado en el último año) (Los porcentajes suman 100 en vertical)					
Una o varias veces a la semana	27,3	32,0	27,3	27,3	12,2
Cada dos o tres semanas	0,0	4,0	21,2	9,1	26,6
Una vez al mes	36,3	8,0	18,2	27,3	5,8
Alguna vez al año	27,3	28,0	30,3	27,3	29,8
Casi nunca o nunca	8,1	28,0	3,0	9,1	25,6
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)					
- Problemático			100	66,7	66,6
- Riesgo moderado			14,3	33,3	27,0
- Riesgo bajo			18,5	25,2	11,3
- Sin problema			3,4	3,5	5,7
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)					
- Problemático			75,0	51,4	51,3
- Riesgo moderado			25,0	31,4	29,3
- Riesgo bajo			4,9	4,8	11,6
- Sin problema			2,6	3,4	5,1
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.3.5. Máquinas tragamonedas en hostelería

Los porcentajes de población que recordaron haber echado monedas en máquinas en bares, restaurantes, etc., fueron extrañamente bajos en las dos ediciones anteriores de este estudio; además, evolucionaban en un sentido contradictorio con la marcha del sector, que apuntaba los primeros signos de recuperación. Esto hizo pensar en un posible sesgo que se filtraba en las preguntas del cuestionario. Se decidió, por tanto, incluir algunos retoques para insistir a los entrevistados que no recordaban haberlo hecho y, sobre todo, captar los actos casi inconscientes como echar las vueltas de las consumiciones o de las máquinas de tabaco para probar suerte. El resultado, pensamos, ha sido satisfactorio ya que ha mejorado el recuerdo de algunos entrevistados. De esta manera, en 2016, recuerda haber echado monedas en máquinas el 5,6% de la población adulta, lo que equivale a algo menos de dos millones de personas. Por las razones anteriores, la tabla 12 recoge una información algo distorsionada ya que da la sensación de que se hubiera producido un incremento sensible desde 2015 lo que, a nuestro juicio, no es real.

El perfil de los clientes de máquinas tragamonedas se sintetiza en varios elementos:

- Atraen a aficionados a jugar, es decir, los que se definen como cotidianos, semanales o esporádicos, que declaran jugar más de una vez al mes.
- Atraen muy poco a quienes juegan con menos frecuencia. Se puede decir que repelen a los no jugadores, lo que seguramente activa el resorte de su aversión al juego que se traduce en un ácido discurso contra estas máquinas.
- Las frecuencias de juego en las máquinas son muy dispersas. Un 16,7% declara probar suerte una vez a la semana o con más frecuencia. Pero, en el otro extremo, un 59,5% declara sólo alguna vez al año o casi nunca. Seguramente una característica de este juego en hostelería, es que una parte de sus usuarios simplemente prueban suerte alguna vez con una vuelta o algo suelto y, otros, son aficionados y echan a las máquinas con regularidad.
- Las máquinas en hostelería ejercen una atracción elevada para las personas con algún trastorno de la conducta asociado al juego.
- Son un juego esencialmente masculino, el 9,3% de los hombres recuerda haber jugado en máquinas en hostelería, entre las mujeres sólo un 2,4%. Esto supone que el 80,3% de los clientes de máquinas sean hombres.
- Quienes juegan en máquinas son de todas las edades, pero hay una elevada presencia de menores de 25 años y entre 25 y 44, a partir de esta edad disminuye, pero no demasiado. Entre los comprendidos entre 65 y 75 hay un elevado recuerdo de haber probado suerte con ellas, suponen el 15% de los clientes. No obstante, la variable generacional no parece esencial en este juego, lo es más bien la costumbre de jugar.
- Las máquinas son interclasistas, sus precios no suponen ningún obstáculo para probar suerte, pero tres cuartas partes de sus clientes se pueden clasificar en clases media o baja (gráfico 18).

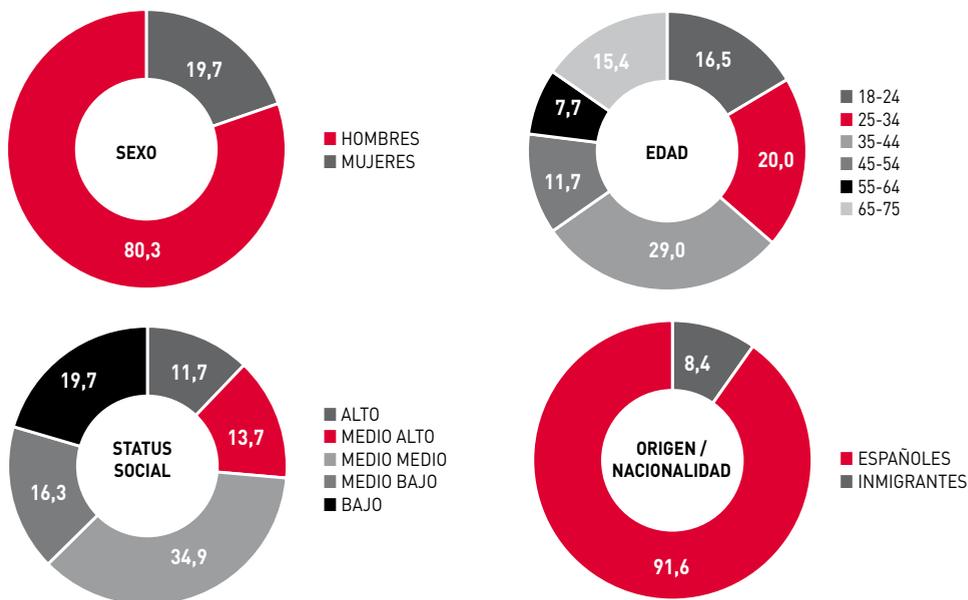
Tabla 12 / Perfil sociológico de los clientes de máquinas tragamonedas en hostelería (%)

	Ha jugado alguna vez		En el último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	3,2	5,3	3,6	2,8	5,6
Hombres	5,4	9,1	5,8	4,6	9,3
Mujeres	1,0	1,3	1,4	1,0	2,4
De 18 a 24 años	4,6	6,7	9,2	4,8	11,2
De 25 a 34 años	5,2	7,0	4,2	1,6	9,1
De 35 a 44 años	4,3	5,0	2,6	3,2	9,0
De 45 a 54 años	1,7	4,0	1,8	2,0	3,1
De 55 a 64 años	0,7	6,6	2,3	3,9	0,6
De 65 a 75 años	1,6	2,9	5,6	2,4	6,3
Status alto	0,0	3,8	4,3	0,0	6,8
Status medio alto	1,6	3,7	3,5	3,7	4,8
Status medio medio	4,0	6,2	4,2	3,2	5,2
Status medio bajo	3,5	5,4	3,9	3,7	5,1
Status bajo	3,8	5,4	2,6	3,1	5,1
Españoles	3,1	5,4	3,5	2,6	5,4
No españoles	4,1	4,0	3,8	4,4	8,7
Cotidianos	10,8	14,5	10,4	2,6	13,7
Semanales	3,6	9,4	4,7	4,7	7,4
Esporádicos	7,4	5,6	6,4	4,0	10,8
Infrecuentes	1,4	2,6	2,4	2,3	5,2
No jugadores	0,5	2,9	1,5	1,4	0,5
Frecuencia (Base: han echado monedas durante el año pasado) (Los porcentajes suman 100 en vertical)					
Varias veces semana		4,1	2,9	0,0	4,8
Una vez a la semana		16,3	5,9	7,1	11,9
Cada dos o tres semanas		2,1	5,9	0,0	9,5
Una vez al mes		18,4	14,7	17,9	14,3
Alguna vez al año		24,5	29,4	42,9	38,1
Nunca o casi nunca		34,7	38,2	32,1	21,4
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)					
- Problemático			100	0,0	66,7
- Riesgo moderado			28,6	66,7	44,4
- Riesgo bajo			18,5	12,5	26,5
- Sin problema			3,4	2,8	5,0
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)					
- Problemático			75,0	0,0	66,7
- Riesgo moderado			9,4	17,9	0,0
- Riesgo bajo			6,9	5,7	13,8
- Sin problema			3,2	2,5	5,1
- No jugador (*)			0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Gráfico 18 / **Cientes de tragamonedas en hostelería (Perfil sociológico) (% media 3 últimos años)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

2.3.6. Timbas informales en bares o similares

Después de una caída considerable en los últimos años, el porcentaje de quienes declaran haber jugado partidas de póquer en bares o timbas se ha duplicado en un año, desde el 1,6% al 3,4%, lo que supone algo más de un millón de personas. Quizá sea un signo de recuperación económica o de descarga de la tensión de la crisis, que se manifestó en un rígido control de los gastos de ocio o no imprescindibles.

Se trata de una forma de ocio con perfiles de “nicho”, con características muy acusadas: hombres en más del 80% de los casos y menores de 35 años. Fuera de ese perfil, apenas hay participantes en las timbas informales, acaso hombres jubilados. Tiene un cierto sesgo hacia los sectores sociales medios y altos. Es una práctica de ocio para quienes juegan con cierta regularidad, jugadores cotidianos o semanales.

El descenso en este tipo de juego en los últimos años supuso también la irregularidad en su práctica, esta característica se mantiene, ya que los que juegan con frecuencia son una minoría.

2.3.7. Cupones de la OID y otras loterías no autorizadas

El volumen de clientes de la OID y otras loterías no autorizadas es muy estable aunque sus patrones de compra son irregulares, tal vez por las características de las organizaciones que comercializan este tipo de cupones paralelos, que utilizan los sorteos de la ONCE para dar sus premios. En

Tabla 13 / Perfil sociológico de los que han participado en timbas en bares y similares (%)

	Alguna vez		En el último año		
	2012	2013	2014	2015	2016
Total	3,3	3,2	1,8	1,6	3,4
Hombres	5,4	4,7	3,2	2,2	5,5
Mujeres	1,2	1,6	0,4	1,0	1,3
De 18 a 24 años	13,8	13,5	9,2	9,6	10,9
De 25 a 34 años	5,2	5,2	5,4	1,1	9,6
De 35 a 44 años	1,9	1,7	0,4	2,0	2,5
De 45 a 54 años	0,0	0,5	1,8	0,0	0,6
De 55 a 64 años	0,0	0,7	0,0	0,8	0,0
De 65 a 75 años	0,0	1,4	0,0	0,0	1,7
Status alto	3,3	7,5	1,8	1,9	3,2
Status medio alto	3,3	3,7	2,3	2,8	2,0
Status medio medio	3,6	2,6	8,1	2,1	7,0
Status medio bajo	3,2	2,4	1,1	1,8	0,6
Status bajo	0,0	3,6	0,0	0,6	1,8
Españoles	3,4	3,0	1,7	1,6	3,3
No españoles	3,0	3,9	2,0	0,0	4,8
Cotidianos	8,1	7,9	2,4	7,7	10,8
Semanales	4,4	4,0	1,9	1,6	4,8
Esporádicos	6,9	2,4	11,0	2,4	5,9
Infrecuentes	1,4	1,0	4,6	1,4	2,6
No jugadores	1,1	0,0	0,0	0,5	0,2

Frecuencia con la que participa en timbas y partidas informales (Base: han participado en alguna durante el año pasado) (Los porcentajes suman 100 en vertical)

Una vez a la semana	5,9	0,0	12,5	2,9
Cada dos o tres semanas	17,8	0,0	12,5	6,0
Una vez al mes	41,2	50,0	37,5	0,0
Alguna vez al año	29,4	33,3	37,5	64,5
Reuniones familiares o amigos	0	0,0	0,0	0,0
Casi nunca o nunca	5,9	16,7	0,0	26,6

Escala de riesgo ante el juego (PGSI)

- Problemático	100	0,0	40,6
- Riesgo moderado	0,0	0,0	43,3
- Riesgo bajo	3,0	8,3	13,7
- Sin problema	2,0	1,7	2,9
- No jugador (*)	0,0	0,0	0,0

Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)

- Problemático	50,0	0,0	37,6
- Riesgo moderado	3,1	10,7	18,8
- Riesgo bajo	6,8	2,9	7,2
- Sin problema	1,2	1,5	3,1
- No jugador (*)	0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

los tres últimos años, participaron entre el 4,1% y el 5,2% de la población entre 18 y 75 años, es decir, entre 1,4 y 1,8 millones de clientes. Es llamativo en este colectivo que está muy alejado de individuos con problemas de riesgo ante el juego problemático, en esto también se parece a los cupones de la ONCE.

Sus clientes son mayoritariamente mujeres, en una proporción no demasiado elevada (55/45 a lo largo de los años), suelen ser mayores de 35 o 45 años, de status sociales medios o medio bajos y jugadores cotidianos, semanales o esporádicos. Estos cupones son una alternativa a los de la ONCE más barata, y así son percibidos por sus clientes, lo que explica el sesgo social. Apenas hay diferencia en la incidencia que tienen en la población de origen español o no españoles (tabla 14).

2.4. El discurso de la aversión al juego

El núcleo duro, el 14,6% de los entrevistados, lo que equivale a unos cinco millones de habitantes, declara no haber jugado a ningún juego durante 2016 y se consideran no jugadores. En definitiva, se les puede considerar “no jugadores consistentes o convencidos” que no ceden ni siquiera a la presión social que desencadena la Lotería de Navidad.

Este colectivo no tiene características sociodemográficas marcadas, sólo hay dos rasgos claros: son mayoría las mujeres (el 53,2%) y jóvenes, el 39,7% tiene menos de 35 años, lo que refleja la menor práctica de juego entre estas generaciones. Por lo demás, son similares al conjunto de la población. Esto reconduce a que la aversión o prevención hacia el juego tiene aspectos idiosincrásicos o causas sociológicas más profundas.

En esta edición se ha intentado analizar las raíces de esta actitud a partir de una batería de preguntas que requería su grado de acuerdo con varias afirmaciones acerca del juego (tabla 15). Su discurso está cargado de connotaciones morales negativas sobre el juego. Muy mayoritariamente creen que ganar dinero trabajando es mucho mejor que jugando (el 64,8% está muy de acuerdo), y está extendida la idea de que el juego es un vicio (el 74,5% está muy o bastante de acuerdo). Casi un tercio (32,1%) está en completo desacuerdo con que el juego sea un entretenimiento como otro cualquiera, lo que en este contexto adquiere una dimensión de censura.

Otra idea extendida, algo más ambigua pero que se debe contemplar desde una óptica negativa, es que las personas que juegan lo hacen para evadirse de sus problemas. También es mayoritaria (53,9%) la que cree que es una tontería participar en juegos de azar porque al final siempre se pierde. La aversión moral se combina con una racionalización en términos de que en el juego al final se pierde y con una visión del juego como evasión, que se contempla también como una debilidad en la personalidad de los jugadores.

Sobre las empresas que organizan juegos hay ambivalencia. Casi la mitad (48,3%) piensa que los organizados por SELAE y la ONCE son diferentes a los casinos, bingos, salones, apuestas o máquinas; pero un 22,7% está en desacuerdo con esa diferencia, lo que lleva a pensar que tampoco son de su agrado los juegos de SELAE y la ONCE.

Tabla 14 / Perfil sociológico de los clientes de la OID y otras loterías no autorizadas (%)

	2013	En el último año		2016
		2014	2015	
Total	4,8	4,1	4,3	5,2
Hombres	5,1	3,6	3,8	4,2
Mujeres	4,6	4,6	4,9	6,1
De 18 a 24 años	0,0	2,3	1,2	1,7
De 25 a 34 años	2,1	2,4	3,2	7,2
De 35 a 44 años	3,3	3,6	5,2	4,0
De 45 a 54 años	9,1	4,1	3,5	8,0
De 55 a 64 años	9,5	6,1	10,2	2,3
De 65 a 75 años	4,3	6,5	2,4	6,0
Status alto	6,3	3,2	3,7	4,8
Status medio alto	12,1	4,6	2,8	5,3
Status medio medio	7,3	4,0	5,0	5,2
Status medio bajo	5,2	3,5	4,6	2,4
Status bajo	3,6	14,3	4,5	6,9
Españoles	4,7	4,4	-	5,1
No españoles	5,8	2,2	-	5,7
Cotidianos	12,7	6,3	12,8	12,8
Semanales	4,0	6,9	9,4	6,4
Esporádicos	9,9	5,6	7,9	6,5
Infrecuentes	4,3	2,4	2,5	4,8
No jugadores	1,0	1,0	0,0	2,1
Retraso en el pago de la hipoteca	4,3	3,7	5,9	3,2
Retraso en el pago de compras	11,5	8,3	7,7	8,4
Retraso en el pago de suministros hogar	5,4	3,1	3,8	6,0
Frecuencia de juego (Base: han comprado boletos el año pasado) (Los porcentajes suman 100 en vertical)				
Todos los días	10,4	2,5	0,0	0,0
Varias veces semana	0,0	2,5	2,4	5,2
Una vez a la semana	10,4	10,0	12,2	4,8
Cada dos o tres semanas	12,5	7,5	9,8	13,4
Una vez al mes	8,3	25,0	24,4	15,8
Alguna vez al año	54,2	40,0	43,9	58,6
Casi nunca	4,2	12,5	7,3	2,2
Escala de riesgo ante el juego (PGSI)				
- Problemático		0,0	0,0	0,0
- Riesgo moderado		0,0	0,0	7,1
- Riesgo bajo		7,4	20,8	8,5
- Sin problema		5,0	4,8	5,5
- No jugador (*)		0,0	0,0	0,0
Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous Scoring)				
- Problemático		0,0	0,0	0,0
- Riesgo moderado		9,4	14,3	7,1
- Riesgo bajo		5,9	12,9	8,5
- Sin problema		4,7	4,2	5,5
- No jugador (*)		0,0	0,0	0,0

(*) Individuos que se declaran no jugadores durante 2016.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Sobre las empresas que organizan juego por Internet hay una valoración negativa. El 41,2% está en desacuerdo con que sean empresas como cualquier otra (aunque teóricamente podría pensarse que esta pregunta es ambigua, no parece que la respuesta lo sea en este contexto) y, apenas un 21,4%, piensa que sean empresas como otras. Las de juego presencial provocan división de opiniones en este colectivo: para el 42,4% son empresas normales, pero para el 26,9% no lo son. En suma, se desprende con matices que la actividad empresarial dedicada al juego no agrada a este colectivo.

La conclusión parece clara, aunque es una minoría en términos cuantitativos, su discurso es emocional y, por tanto, suele reaccionar a las noticias sobre el juego de forma sobredimensionada y abiertamente negativa, tanto sobre las empresas como sobre sus clientes. Además, es un discurso que se concentra sobre muy pocos argumentos, por lo que se refuerza fácilmente en el debate social. La consideración del juego como un vicio, una actividad que no genera ganancias productivas y una vía de escape a los problemas que deben afrontarse producen un bloque de ideas consistente, que se refuerzan unas a otras en un conjunto coherente y muy ideologizado frente al juego, sus empresas y sus clientes.

Tabla 15 / **Opiniones sobre el juego de los “no jugadores” (*)**

Texto de la pregunta: “En qué medida está acuerdo con estas ideas sobre el juego...?”

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada	Media 0-10 (**)
Ganar dinero trabajando es mucho mejor que ganar dinero jugando	64,8	16,3	16,4	1,0	1,5	8,5
El juego de azar es un vicio	35,1	39,4	10,9	4,8	9,9	7,1
Las personas que juegan suelen hacerlo para evadirse de los problemas de la vida	34,5	27,0	17,9	7,8	12,8	6,6
Es una tontería jugar juegos de azar, al final siempre se pierde	32,1	21,8	23,7	7,3	15,1	6,2
Las personas que juegan juegos de azar arriesgando dinero también suelen beber y fumar mucho	18,7	28,2	33,7	10,1	9,3	5,9
Jugar a la lotería o a la ONCE es una cosa, pero jugar en casinos, bingos, salones de juego o las máquinas en los bares es otra	22,8	25,5	25,1	3,9	22,7	5,5
Las empresas de casinos, máquinas de juego en salones y bares y bingos son empresas normales, como cualquier otra	15,5	26,9	24,5	6,3	26,9	4,9
El juego es un entretenimiento como otro cualquiera, aunque a mí no me guste	14,8	27,8	14,5	10,9	32,1	4,6
Las empresas de juego por Internet son empresas normales, como cualquier otra	2,8	17,6	27,3	11,0	41,2	3,2

(*) Se declaran no jugadores durante el año.

(**) La media se ha estimado asignando valores de 10; 7,5; 5; 2,5; y 0 a los puntos de las respuestas de la escala Likert.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3. Sociología del juego *online*

3.1. Los jugadores *online*: número y perfil sociológico

Se habla del juego *online* como algo homogéneo pero no lo es, aunque en apariencia sea fácil definir qué es un jugador *online*. Quienes juegan por Internet componen un conjunto difuso sin límites definidos y forman parte de él en intensidades diferentes: desde quienes juegan regularmente y, dentro de ellos, quienes pueden ganar o perder cantidades respetables de dinero, hasta quienes sólo curiosean o aprovechan las ofertas de las webs sin arriesgar dinero o entran alguna vez sin que la experiencia les anime a repetir. También pueden estar quienes pierden sistemáticamente y deciden retirarse, algo que ha podido ocurrir con el póquer. Por tanto, su número no es fácil de precisar. Los datos de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) proporcionan algunas referencias que pueden servir para delimitarlo:

- Desde septiembre de 2016 los jugadores activos, es decir, que se han conectado al menos una vez para jugar en webs de juego autorizadas, se sitúan algo por encima de 600.000 mensuales. Esto supone un incremento, en números redondos, de 100.000 en relación con 2015.
- En el cuatrimestre final de 2016, los jugadores registrados por primera vez suponían casi 200.000 cada mes.
- Es decir, los jugadores estables a finales de 2016, que mantienen su actividad durante varios meses, ascendían a unos 400.000. La tabla 16 precisa estos datos mes a mes.
- Los jugadores activos durante el año, que hayan conectado alguna vez con alguna web de juego, se pueden estimar en 2016 en 1,38 millones (esta cifra se deduce de los datos de la DGOJ, suponiendo que se mantengan los patrones de comportamiento de los dos años anteriores), de ellos, se puede calcular que 1,13 millones ha hecho depósitos (cifra también estimada). Estos datos, para 2015, publicados por la DGOJ, ascendían a 985.333 y 823.129 individuos, respectivamente.
- Sólo el 83,5% de los inscritos en webs de juego hace depósitos, es decir, arriesga dinero propio lo que permitiría incluirlos en el concepto de “jugadores”; mientras que el 16,5% restante se podría calificar como “cazadores de ofertas” para probar suerte o para pasar un rato de ocio.

Los datos considerados anteriormente muestran que es difícil dar una cifra exacta sobre el número de jugadores *online*, porque todo depende de la definición que se haga ya que, como se indicaba, es un colectivo de bordes difusos e intensidades muy diferentes entre sus miembros.

El gráfico 19 y la tabla 16, muestran algunas dinámicas del colectivo de los jugadores *online*:

- A partir de septiembre de 2015 se produjo un fuerte incremento de activos por mes. Este tirón se estabilizó desde abril de 2016, entre 500.000 y 635.000 personas, con casi un 30% cada mes de nuevos inscritos en las webs.
- El juego *online* es muy estacional, con descensos en verano, reflejo del descanso en las temporadas deportivas. Los mundiales de fútbol de 2014 invirtieron esa tónica, pero en 2015 y 2016 se reprodujo. Este gráfico deja entrever el peso determinante de las apuestas deportivas en el juego *online* hasta el punto de condicionar el perfil de las conexiones de una manera tan clara.

Tabla 16 / **Inscritos en webs de juego online. Registros y activos**

(Han jugado alguna vez durante el año o el mes correspondiente)

	Registros (1) (*)	Activos durante el año (2)	Activos durante el mes	Registrados durante el mes (media)	Han hecho depósitos	Retiraron depósitos
2013	1.381.330					
2014	2.088.496	824.026	359.233	130.919	698.915	257.679
2015		985.333	407.097	145.891	823.129	323.504
2016 (*)		1.380.000	575.901	208.696	1.130.000	
					Nuevos registros (%)	
Dic. 2013	1.381.330					
Ene.14	1.559.469		315.537	140.974	44,7	
Feb.14	1.604.432		325.461	137.004	42,1	
Mar.14	1.651.997		339.528	142.636	42,0	
Abr.14	1.701.249		345.492	133.733	38,7	
May.14	1.749.883		343.708	124.131	36,1	
Jun.14	1.802.860		370.921	170.397	45,9	
Jul.14	1.838.514		363.400	92.022	25,3	
Ago.14	1.876.040		354.019	93.085	26,3	
Spt.14	1.950.161		484.700	154.696	31,9	
Oct.14	1.997.428		344.960	125.529	36,4	
Nov.14	2.042.461		376.795	132.215	35,1	
Dic.14	2.088.496		346.277	124.602	36,0	
Ene.15			390.538	161.913	41,5	
Feb.15			388.608	144.384	37,2	
Mar.15			399.941	155.769	38,9	
Abr.15			389.113	137.207	35,3	
May.15			391.328	138.638	35,4	
Jun.15			341.216	107.196	31,4	
Jul.15			265.859	74.478	28,0	
Ago.15			368.305	130.848	35,5	
Spt.15			404.548	155.456	38,4	
Oct.15			514.819	185.924	36,1	
Nov.15			519.178	188.213	36,3	
Dic.15			511.706	170.667	33,4	
Ene.16			522.200	183.467	35,1	
Feb.16			553.606	191.990	34,7	
Mar.16			579.666	205.786	35,5	
Abr.16			634.221	260.207	41,0	
May.16			618.308	219.515	35,5	
Jun.16			560.789	192.718	34,4	
Jul.16			485.535	155.319	32,0	
Ago.16			524.620	216.547	41,3	
Spt.16			618.131	280.523	45,4	
Oct.16			592.574	193.564	32,7	
Nov.16			609.233	212.475	34,9	
Dic.16			611.929	192.244	31,4	

(1) Se han registrado en alguna web autorizada por la DGOJ. Sería más preciso hablar de "registros".

(2) Registrados que han visitado y jugado en alguna web de juego online durante el año anterior.

(*) Estimaciones propias sobre los activos durante el año y que hayan hecho depósitos. La DGOJ aún no ha publicado los datos de 2016 sobre inscritos en las webs de juego online.

Fuente: DGOJ (2016): *Informe trimestral del mercado online en España* 4 Trim. 2016, Madrid, pág. 40.

- El nivel de actividad de los jugadores es muy desigual (tabla 17). Aún no hay datos publicados por la DGOJ sobre 2016, pero los de 2014 y 2015 mostraron que más de la mitad de los jugadores activos *online* sólo entraron en estas webs en ocasiones salteadas en tres meses distintos (la estadística de la DGOJ contabiliza los meses de conexión, con independencia del número de conexiones cada mes).

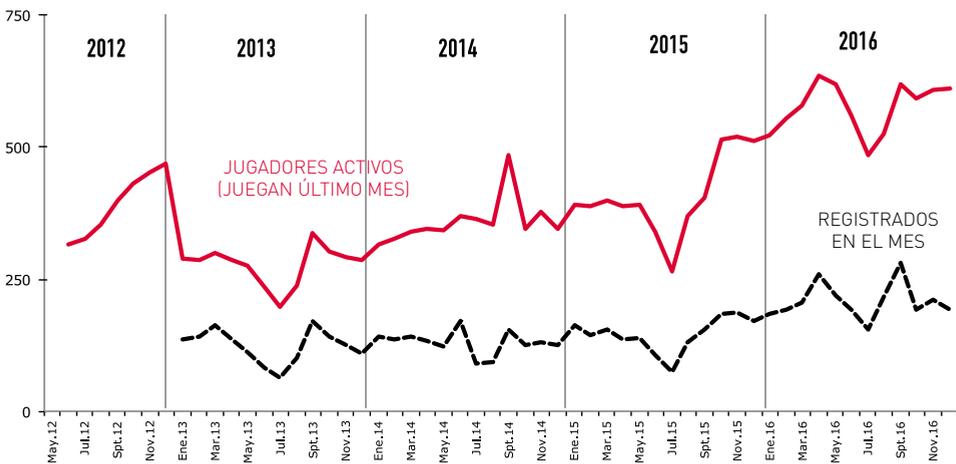
Tabla 17 / **Meses de actividad de los activos en webs de juego online**

Nº meses	Jugadores activos		Registros activados		Registros en los que juega (media) (%)			
	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015
	1	343.871	278.766	437.370	617.694	1,3	2,2	41,7
2	149.266	150.226	223.671	253.132	1,5	1,7	18,1	15,2
3	80.880	95.704	129.850	141.532	1,6	1,5	9,8	9,7
4	53.963	71.760	90.218	99.575	1,7	1,4	6,5	7,3
5	38.775	56.627	67.817	75.327	1,7	1,3	4,7	5,7
6	29.511	45.627	53.210	57.169	1,8	1,3	3,6	4,6
7	24.624	41.751	45.961	50.592	1,9	1,2	3,0	4,2
8	20.683	38.580	39.452	44.784	1,9	1,2	2,5	3,9
9	18.071	37.060	35.971	41.320	2,0	1,1	2,2	3,8
10	16.640	37.535	33.596	39.866	2,0	1,1	2,0	3,8
11	16.307	41.828	34.020	42.161	2,1	1,0	2,0	4,2
12	31.435	89.869	66.343	78.089	2,1	0,9	3,8	9,1
TOTAL	824.026	985.333	1.257.479	1.541.241			100	100

Medias:	2014	2015
- Meses de actividad	3,27	4,63
- Días de conexión	83,2	123,8
- Individuos conectados al día	187.842	334.174

Fuente: DGOJ, *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, Madrid, 2015 y 2016.

Gráfico 19/ **Jugadores activos en las webs autorizadas por la DGOJ (miles)**



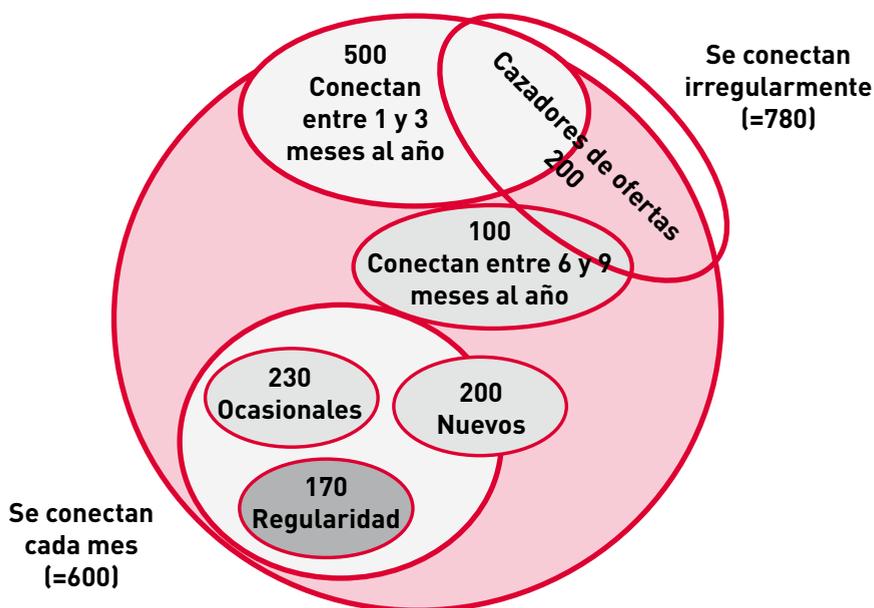
Fuente: DGOJ.

- Sólo jugaron con regularidad, es decir, entraron en webs de juego en alguna ocasión en, al menos, 10 meses, 169.232 individuos durante 2015. Esta cantidad equivale al 41,6% de los jugadores activos en un mes medio en 2015. De aquí cabría deducir que hay un núcleo duro de jugadores *online*, básicamente de apuestas deportivas, que participan casi todos los meses del año, que en 2015 se podría estimar en esta cifra, redondeando, unos 170.000 individuos, o sea, el 17,2% de todos los activos.

A partir de estos datos se deduce que el juego *online* se asemeja a los demás mercados, el volumen de negocio se concentra en una fracción reducida de clientes asiduos.

Otra característica que se desprende de los datos de la DGOJ 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 curiosean, pero no se fidelizan. 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”. El gráfico 20 trata de dar una idea de la superposición de círculos de clientes que se produce en el juego *online*. Se podría decir que los jugadores *online* se distribuyen en círculos tangentes con hábitos diferentes entre ellos, aunque fácilmente traspasables.

Gráfico 20 / **Círculos superpuestos de clientes de juego *online*** (miles). Hipótesis para 2016



Fuente: Elaboración propia a partir de la DGOJ: *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, Madrid, 2015 y 2016.

Está claro que el número personas que juega *online* crece, sobre todo a través de las apuestas. Pero la experiencia del póquer sugiere que es un mercado en el que las vinculaciones son superficiales y pueden ser reversibles.

Retomando los últimos datos sobre las características de los jugadores publicados por la DGOJ, correspondientes a los 985.333 individuos que se conectaron a webs *online* durante 2015, que supone el 2,6% de la población mayor de 18 años residente en España, su descripción por sexo y edad es sencilla dados sus acusados perfiles (tabla 18):

Tabla 18 / **Sexo y edad de los jugadores activos (2014-15) en webs de juego *online* (*)**

	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	
	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015
Hombres	213.678	249.099	286.998	312.782	144.231	167.016	49.259	62.276	16.661	21.606	5.703	7.567	716.530	820.346
Mujeres	26.986	41.625	37.693	52.100	20.465	33.089	13.873	24.320	5.855	9.588	2.624	4.265	107.496	164.987
Total	240.664	290.724	324.691	364.882	164.696	200.105	63.132	86.596	22.516	31.194	8.327	11.832	824.026	985.333
(%)														
Hombres	88,8	85,7	88,4	85,7	87,6	83,5	78,0	71,9	74,0	69,3	68,5	64,0	87,0	83,3
Mujeres	11,2	14,3	11,6	14,3	12,4	16,5	22,0	28,1	26,0	30,7	31,5	36,0	13,0	16,7
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
(% por sexo y edad)														
Hombres	25,9	25,3	34,8	31,7	17,5	17,0	6,0	6,3	2,0	2,2	0,7	0,8	87,0	83,3
Mujeres	3,3	4,2	4,6	5,3	2,5	3,4	1,7	2,5	0,7	1,0	0,3	0,4	13,0	16,7
Total	29,2	29,5	39,4	37,0	20,0	20,3	7,7	8,8	2,7	3,2	1,0	1,2	100	100,0
(% sobre el total de población del mismo sexo y edad)														
Hombres	11,4	13,5	9,3	10,6	3,6	4,2	1,4	1,8	0,6	0,8	0,2	0,2	3,9	4,4
Mujeres	1,5	2,3	1,2	1,8	0,5	0,9	0,4	0,7	0,2	0,3	0,1	0,1	0,5	0,8
Total	6,6	8,0	5,3	6,2	2,1	2,6	0,9	1,2	0,4	0,6	0,1	0,1	2,2	2,6

(*) Registrados que han jugado al menos una vez durante 2014 o durante 2015.

Fuente: DGOJ, *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, Madrid, 2015 y 2016.

- Es un colectivo fundamentalmente masculino, el 83,3% son hombres, aunque el porcentaje de mujeres creció significativamente entre 2014 y 2015 (del 13% al 16,7%).
- Es muy joven, el 86,8% (2015) es menor de 45 años, y dos tercios menores de 35 años.
- La presencia de mujeres es sensiblemente mayor en el bingo que en los demás mercados *online*. En las apuestas deportivas, el póquer y los juegos de casino la presencia de hombres se acerca o supera el 90% (tabla 19).

Si se toma como referencia la estimación de 1,38 millones de usuarios activos para 2016, eso supondría un 3,6% de la población entre 18 y 75 años. Este dato coincide casi exactamente con el porcentaje de personas registradas en webs *online* que resulta de la encuesta a población general (3,2%).

Casi la mitad de los registros generados en las webs *online* se destinan a las apuestas deportivas, con tendencia ascendente entre 2014 y 2015. La cuarta parte, en 2015, correspondía al póquer, pero en retroceso, ya que en 2014 sumaban el 33,5%, incluso se han desactivado registros: en 2015 estaban activos 361.406, casi 8.000 menos que en 2014. Los juegos de casino casi duplicaron sus registros (de 169.804 a 306.397) entre estos años, y el bingo se situó en el 6,3%.

Tabla 19 / **Activos en webs de juego *online*, según sexo y edad, por juegos**
(Posible participación en más de un juego)

	Hombres		Mujeres		Total		Registros (%)	
	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015
Apuestas Deportivas	450.311	578.719	47.406	90.150	497.717	668.869	45,2	46,9
Juegos de Casino	146.756	250.206	23.048	56.191	169.804	306.397	15,4	21,5
Póquer	324.088	311.608	45.126	49.801	369.214	361.409	33,5	25,3
Bingo	42.748	52.504	22.089	36.736	64.837	89.240	5,9	6,3
Total jugadores	963.903	1.193.037	137.669	232.878	1.101.572	1.425.915	100	100

Perfil generacional de los juegos online (% horizontales)

	Hombres		Mujeres	
	2014	2015	2014	2015
Apuestas Deportivas	90,5	86,5	9,5	13,5
Juegos de Casino	86,4	81,7	13,6	18,3
Póquer	87,8	86,2	12,2	13,8
Bingo	65,9	58,8	34,1	41,2

Fuente: DGOJ, *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, Madrid, 2015 y 2016. pág 54.

Como en la edición del año pasado de este estudio, los datos de sexo y edad publicados por la DGOJ se utilizaron para diseñar la muestra de la encuesta *online*, compuesta en esta ocasión por 606 individuos que hubieran jugado arriesgando dinero en los dos últimos meses a través de juegos *online* (tabla 20). Las desviaciones entre la muestra y la realidad son mínimas. La dimensión de la muestra implica un margen de error de $\pm 4\%$ en las variables en las que se cumple el supuesto de máxima indeterminación ($p/q=50\%/50\%$).

Tabla 20 / **Sexo y edad de los entrevistados *online*** (Muestra real enero-febrero 2017)

	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 y más	Total
Hombres	154	172	112	64	502
Mujeres	25	30	23	26	104
Total	179	202	135	90	606
	(% Cruzados)				
Hombres	25,4	28,4	18,5	10,6	82,8
Mujeres	4,1	5,0	3,8	4,3	17,2
Total	29,5	33,3	22,3	14,9	100

Fuente: Netquest. Muestra final del trabajo de campo *online*.

Entrando en los datos procedentes de la encuesta, observamos que se mantiene la tónica de que los jugadores *online* sean en su inmensa mayoría españoles (el 98% a comienzos de 2017, frente al 98,4% en 2016). El porcentaje de inmigrantes disminuye en los últimos años, lo que debe reflejar el menor número de inmigrantes en España y, probablemente, que algunos se denominan ahora españoles después de conseguir la nacionalidad. Los que juegan *online* se dividen en dos mitades algo desiguales: el 40% son europeos y el 53% latinoamericano, un 7% son americanos del norte.

Por status sociales, se mantiene un sesgo hacia los hogares de niveles medios y altos. Sistemáticamente, quienes pueden clasificarse por debajo de clase media representan menos del 10% y, en el otro extremo, quienes pueden ubicarse en el status alto oscilan alrededor del 15%. No obstante, el incremento del número de inscritos en las webs *online* está derivando hacia una mayor presencia de individuos que se pueden incluir en la clase media o media baja; como ocurre con casi todas las novedades que, según se van estabilizando, van accediendo a ellas individuos de sectores sociales menos privilegiados (tabla 21).

Tabla 21 / **Status social y origen de los entrevistados online**
(Muestra enero-febrero diversos años) *

	2013	2014	2015	2016	2017
Status Alto	21,0	18,8	16,8	13,3	12,4
Status Medio alto	49,5	43,2	49,3	48,7	42,6
Status medio medio	22,1	23,7	25,8	22,4	27,9
Status medio bajo	7,2	6,8	5,1	8,6	11,0
Status bajo	0,2	0,6	0,4	0,6	0,8
Sin datos	0,0	6,9	2,6	6,4	5,3
Españoles	96,8	98,9	95,5	98,4	98,0
No españoles	3,2	1,1	4,5	1,6	2,0
(n)	(472)	(468)	(469)	(616)	(606)

* Los trabajos de campo se hicieron en enero y febrero de los años citados.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Los datos sobre residencia son estables y se ha consolidado un “mapa”. En su mayoría se concentran en Madrid (20,1%), Andalucía (17,7%), Valencia (10,7%) y Cataluña (13,9%). Obviamente, estas son las cuatro comunidades en la que destaca cualquier tema relacionado con la demografía (tabla 22 y gráfico 21).

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

	Población	2013	2014	2015	2016	2017
Andalucía	18,0	13,6	13,7	12,8	16,7	17,7
Aragón	2,9	2,1	2,4	2,1	1,6	2,0
Asturias	2,3	2,1	2,1	2,3	2,9	3,6
Baleares	2,4	1,5	1,7	1,1	1,6	1,7
Canarias	4,5	2,5	2,4	2,6	1,9	1,7
Cantabria	1,3	1,9	1,1	0,6	1,1	1,3
Castilla La Mancha	4,5	2,5	3,6	2,3	4,2	2,6
Castilla y León	5,4	3,8	7,7	4,9	5	7,9
Cataluña	15,9	16,9	15,2	16,8	13,3	13,9
Extremadura	2,4	1,7	1,1	1,7	2,6	1,5
Galicia	5,9	7,4	6,4	5,5	5,5	5,9
Madrid	13,7	20,3	23,1	23,9	20,1	20,1
Murcia	3,1	4,7	1,9	4,1	3,6	3,0
Navarra	1,4	0,8	0,9	1,1	1	0,8
País Vasco	4,7	3,6	4,3	7,5	3,9	4,3
Rioja, La	0,7	1,1	0,6	0,4	1,1	1,0
Valencia (Com.)	10,7	12,9	11,8	10,2	13,6	10,7
Ceuta y Melilla	0,4	0,6	0,0	0,1	0,3	0,3
TOTAL	100	100	100	100	100	100

* Los trabajos de campo se hicieron en enero y febrero de los años citados.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Gráfico 21 / **Distribución geográfica de los jugadores online en 2017 (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3.2. La presencia de menores de 18 años en las webs online

En el diseño del trabajo de campo se decidió dejar acceder al cuestionario a individuos de 16 y 17 años, añadiendo una pregunta al final de la encuesta sobre el documento que habían utilizado para acceder a una web de juego y la confirmación de su edad. La idea era averiguar el porcentaje de posibles jugadores *online* menores de edad. En enero-febrero de 2016, aparecieron 6 casos. En los mismos meses de 2017, son 2. Esto supone un 1% y 0,3% de las muestras respectivas. Son porcentajes tan reducidos y, además, en descenso, que no se puede descartar un error del entrevistado al teclear sus respuestas en el cuestionario *online*.

Como en todo, puede haber errores y casos atípicos, pero la única conclusión que se puede extraer es que la presencia de menores en las webs autorizadas por la DGOJ no es un problema, cabe decir que es inexistente. Si se estuviera produciendo en las proporciones que sugieren algunos medios y creadores de opinión, es evidente que los porcentajes que aparecerían en una investigación de este tipo serían mayores. En todo caso, estos datos no pueden considerarse definitivos, sería necesario un estudio específico para medir que pudieran existir aún páginas ilegales de juego por internet con un menor control de acceso.

3.3. ¿A qué se juega por Internet?

El juego *online* no es un mercado sino un canal en que confluyen varios mercados que se entrecruzan, ocasionalmente, cuando algunos individuos curiosean en webs de juegos que no son sus preferidos. Estos mercados no se superponen, sólo se tocan tangencialmente. Hablar de juego *online* es una ficción. Los datos de la DGOJ de 2014 y 2015 sobre los inscritos en las webs autorizadas muestran cuatro mercados con algunas conexiones entre ellos, pero limitadas:

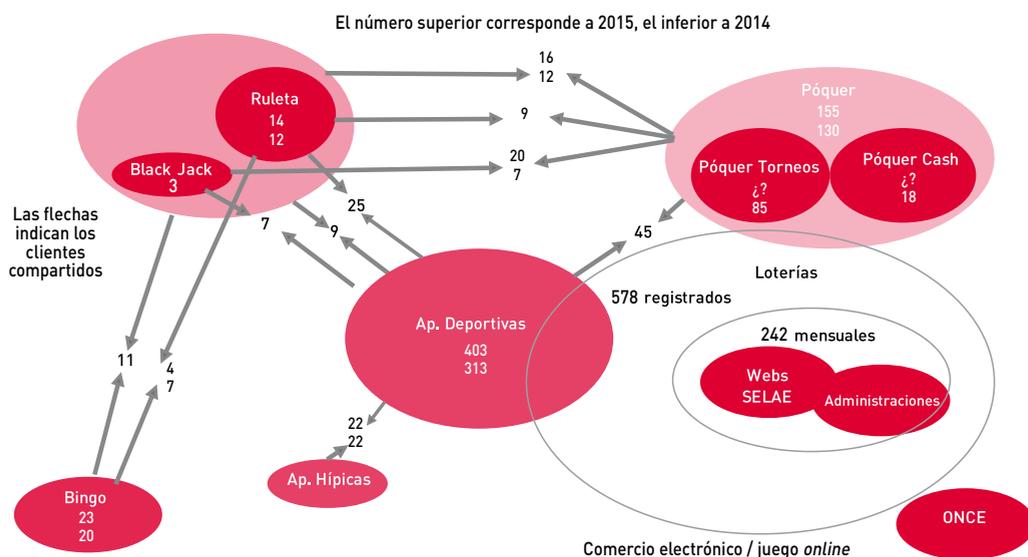
- apuestas deportivas, sin duda, el mayor, con su satélite de apuestas hípcas y a canódromos;
- póquer, en el que a su vez se pueden distinguir jugadores casi exclusivos de torneos o partidas *cash*, pero en su mayoría juegan ambas modalidades y, en conjunto, desciende;
- bingo;
- y juegos de casino.

En 2015, último año con información disponible de la DGOJ sobre los jugadores, aún no se habían autorizado las *s/lots*.

Lo habitual es que los jugadores vayan directamente a las webs donde encuentran los juegos de su preferencia, aunque pueda ocurrir que a veces indaguen otros juegos y se mantengan en las webs que los suministran.

Al margen, se encuentran los compradores de loterías de SELAE y juegos de la ONCE. Con éste, se conforman un total de cinco mercados, que conviven más que se superponen (gráfico 22).

Gráfico 22 / **Cientes activos según mercados en el juego online (2014-15)**
 (Miles de jugadores exclusivos o compartidos)



Nota: 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 2015-16*, Madrid. SELAE, *Memoria Anual 2016*.

Los juegos se han trasplantado al canal *online*, pero como en el mundo presencial, atraen a diferentes tipos de jugadores en proporciones variables.

En el mundo *online* es clara la creciente hegemonía de las apuestas: el 71,3% de los entrevistados recuerda haber apostado sobre deportes y, además, están “tirando” de las apuestas hípicas y de canódromos. Internet se ha convertido en un ecosistema favorable para las apuestas.

Los demás juegos han estabilizado sus porcentajes de participación. Los de casino se mantienen levemente por debajo del 30% de los jugadores conectados en los dos últimos meses y el bingo por encima del 25%. El póquer, sobre todo las póquer-rooms, desciende en una tendencia iniciada hace años. Pasada la novedad, cansados de perder los peores jugadores o deslizados los más habituales a otros mercados interconectados, retrocede en todas sus variedades. Las slots mantienen una suave tendencia al alza. Una proporción que parece estable es que, algo más del 8% de estos entrevistados, utiliza Internet para comprar boletos de lotería nacional, primitivas o la ONCE, pero no para jugar en webs de juego *online* (tabla 23).

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

	En los tres últimos meses		En los últimos dos meses		
	2013	2014	2015	2016	2017
Apuestas sobre deportes	50,0	52,8	57,6	70,5	71,3
Juegos de casino	27,1	29,9	28,8	29,7	27,9
Bingo	12,8	29,3	21,3	26,0	25,1
Póquer apostando en cada mano	33,9	38,0	35,8	23,7	22,4
Póquer rooms, torneos de póquer pagando entrada	37,9	39,7	32,6	24,7	21,9
Máquinas similares a tragamonedas	15,5	13,7	13,0	15,7	16,2
Apuestas hípcas, en canódromos, etc.	11,9	13,0	11,7	12,0	13,5
A ninguno de los anteriores: compró Lotería, Quiniela u ONCE				8,4	8,6
Loterías primitivas (Prim, GP, BL, Eurom...)	39,8	42,7	42,2	59,6	64,0
Lotería Nacional	32,8	33,3	24,7	57,6	61,6
Cupones y otros juegos de la ONCE	16,7	15,2	17,9	30,5	34,0
Quiniela	24,4	23,1	26,7	33,6	31,5
A ninguno de estos juegos, sólo juegos online				16,1	13,9
(n)	(472)	(468)	(469)	(616)	(606)

* Los trabajos de campo se hicieron en enero y febrero de los años citados.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Entre quienes han jugado *online* en los dos últimos meses sólo el 13,9% no ha comprado loterías de SELAE o la ONCE o han rellenado alguna quiniela. Hace un año este porcentaje era un 16,1%, lo que sugiere que para las personas acostumbradas al juego *online*, y probablemente al comercio electrónico, la compra de estos productos a través de Internet es convencional. También indica que los clientes de webs *online* prueban suerte en otros juegos y que hay un efecto acumulativo entre los juegos *online* y las loterías de SELAE y ONCE. Algo más del 60% de los jugadores *online* compran lotería nacional o complimentan boletos de loterías primitivas por Internet y, algo más de un tercio, cupones y otros juegos de la ONCE y quinielas.

Pese a ser un conjunto difuso, los jugadores *online* son un colectivo muy reducido demográficamente y, por tanto, homogéneo de manera que sus preferencias por unos juegos u otros son más idiosincrásicas que otra cosa. Las variables sociológicas apenas describen sus inclinaciones por los juegos. Hay aspectos marcados, como la de los hombres por las apuestas deportivas, la quiniela y el póquer; o la de las mujeres por el bingo y los juegos de casino. Las mujeres compran más lotería por Internet y cupones u otros productos de la ONCE que los hombres. La tabla 24 muestra también 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.

Tabla 24/ Perfil sociológico de los juegos online (febrero 2017) (%)

Han jugado en los dos últimos meses a:	SEXO				EDAD			ORIGEN	
	Total	Hombres	Mujeres	Menores 25 años	De 25 a 34 años	De 35 a 44 años	45 y más años	Españoles	Inmigrantes
	(n)	(n)	(n)	(n)	(n)	(n)	(n)	(n)	(n)
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	71,3	75,7	50,0	69,3	73,3	71,9	70,0	71,2	73,3
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	27,9	25,9	37,5	28,5	27,2	23,7	30,0	27,6	40,0
Bingo	25,1	20,1	49,0	24,6	27,2	17,8	32,2	25,4	13,3
Póquer, apostando en cada mano	22,4	21,4	25,0	19,6	30,7	16,3	18,9	22,3	26,7
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	21,9	22,3	20,2	18,4	33,2	16,3	12,2	22,2	13,3
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	16,2	13,9	26,9	17,9	13,9	14,8	20,0	16,2	13,3
Apuestas sobre carreras de caballos o en canchóns	13,5	12,0	21,2	13,4	15,3	12,6	11,1	13,9	0,0
A ninguno	8,6	8,4	9,6	7,8	5,4	10,4	14,4	8,8	0,0
Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	64,0	61,2	77,9	49,2	66,3	69,6	80,0	65,0	26,7
Lotería Nacional (Navidad, El Niño u otros sorteos)	61,6	59,2	73,1	53,6	65,8	59,3	71,1	61,6	60,0
Cupones u otros juegos de la ONCE	34,0	31,3	47,1	30,7	34,7	28,1	47,8	33,8	40,0
Quiniela	31,5	31,7	30,8	29,6	34,7	31,9	27,8	32,0	13,3
A ninguno	13,9	15,9	3,8	20,1	10,9	13,3	8,9	13,7	20,0
(n)	(606)	(502)	(104)	(179)	(202)	(135)	(90)	(591)	(15)

Han jugado en los dos últimos meses:	STATUS SOCIAL			FRECUENCIA SUBJETIVA DE JUEGO *			
	Total	Status alto	Status medio	Status bajo	Semanales	Esporádicos	Infrecuentes
	(n)	medio alto	medio	medio bajo	(n)	(n)	(n)
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	71,3	72,0	66,9	64,2	76,4	78,6	72,7
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	27,9	30,7	30,8	38,4	38,5	30,7	24,2
Bingo	25,1	21,3	30,2	26,9	35,2	23,6	15,8
Póquer, apostando en cada mano	22,4	24,0	22,5	19,4	36,8	21,4	14,4
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	21,9	29,3	19,5	20,9	35,7	18,6	17,4
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	16,2	16,0	21,9	19,4	26,9	11,4	13,6
Apuestas sobre carreras de caballos o en canchóns	13,5	17,3	17,8	9,0	26,9	12,1	7,4
A ninguno	8,6	9,3	12,4	9,0	7,7	5,7	7,6
Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	64,0	62,7	60,4	59,7	72,0	66,4	62,9
Lotería Nacional (Navidad, El Niño u otros sorteos)	61,6	68,0	57,4	62,7	69,8	60,7	62,1
Cupones u otros juegos de la ONCE	34,0	37,3	37,9	32,8	41,8	32,1	37,9
Quiniela	31,5	24,0	35,5	35,8	41,2	33,6	28,0
A ninguno	13,9	14,7	12,4	11,9	10,4	12,9	19,7
(n)	(606)	(75)	(169)	(67)	(182)	(140)	(152)

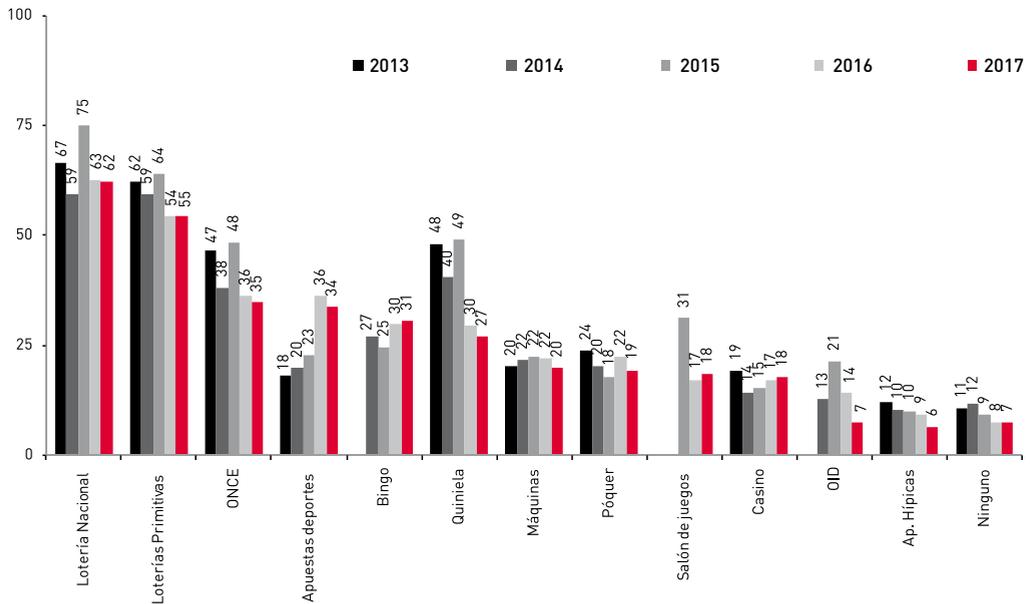
* La información facilitada por algunos entrevistados (32) no ha permitido clasificarlos según status social.

Fuente: Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3.4. Juego presencial y juego online

Los jugadores *online* no excluyen el juego presencial. Sistemáticamente y en números redondos, el 90% declara que juega en las salas o comprando boletos. Se observa una tendencia al descenso en los juegos públicos: loterías Nacional, primitivas y Quiniela. Seguramente, jugar desde casa es más cómodo que acercarse a una administración, como se entreveía en años anteriores. En los juegos que tienen un componente relacional (bingo, casinos, póquer, salones de juego) el nivel de presencialidad declarado por los jugadores *online* se mantiene estable, con alguna oscilación al alza en apuestas deportivas y bingo. Por el contrario los productos de la ONCE también descienden (gráfico 23).

Gráfico 23 / Juego presencial entre los jugadores *online* (%) *



* Los trabajos de campo se hicieron en enero y febrero de los años citados.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3.5. El tiempo destinado al juego online

La frecuencia de conexión a Internet para jugar *online* varía dependiendo del status social, siempre dentro de una escasa oscilación derivada de la homogeneidad de los jugadores *online*. Como se observa en la tabla 26, el 37,3% de quienes se pueden identificar con el status alto se conecta todos los días o varias veces a la semana; esta frecuencia desciende en paralelo al status social.

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

	Apuestas deportivas	Juegos de casino	Bingo	Póquer rooms o torneos pagando la entrada	Póquer cash	Slots, máquinas	Apuestas hípicas, canódromos	Loterías primitivas	Lotería Nacional	Quiniela	ONCE: cupones o rascas
Todos los días	5,6	2,3	5,2	5,3	8,1	2,6	3,3	3,4	0,8	3,1	5,4
Varias veces a la semana	23,1	13,5	7,3	35,3	27,9	13,2	26,2	16,7	8,9	3,1	8,1
Una vez a la semana	26,2	27,1	24,0	20,3	20,6	18,4	23,0	29,9	19,1	21,9	5,4
Una vez cada dos o tres semanas	13,9	18,8	12,5	12,0	18,4	10,5	18,0	10,8	9,3	9,4	24,3
Una vez al mes	0,5	9,8	12,5	6,8	3,7	15,8	9,8	7,8	8,1		10,8
Alguna vez	21,5	24,8	33,0	19,5	20,6	36,8	18,0	23,5	39,8	37,5	43,2
Nunca o casi nunca	0,2	3,8	5,2	0,8	0,7	2,6	1,6	7,7	14,0	25,0	2,7

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Tabla 26 / Patrones de juego *online* los días laborables y festivos (%)

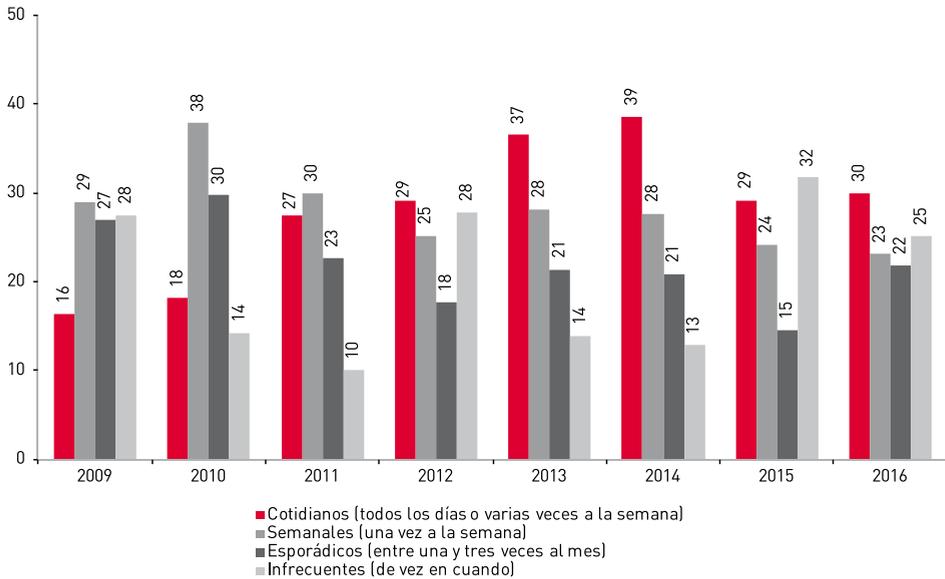
	2015	2016*					
	Total	Total	Alto	Medio alto	Medio	Medio bajo	Bajo
Todos los días	7,0	7,1	8,0	4,7	8,9	0,0	3,1
Varias veces a la semana	22,2	22,9	29,3	24,4	24,3	20,0	6,3
Una vez a la semana	34,2	23,1	20,0	25,6	23,1	0,0	31,3
Una vez cada dos o tres semanas	14,9	13,9	14,7	15,1	11,2	20,0	12,5
Una vez al mes	8,0	7,9	8,0	7,8	7,7	20,0	12,5
Alguna vez, de vez en cuando	19,2	20,1	14,0	19,8	18,3	20,0	31,3
Casi nunca	4,5	5,0	5,3	2,7	6,5	20,0	3,1
(n)	(616)	(606)	(75)	(258)	(169)	(67)	(5)

* La información facilitada por algunos entrevistados (32) no ha permitido clasificarlos según status social.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

El gráfico 24 muestra que la frecuencia de juego se estabiliza, de acuerdo con el incremento de inscritos en las webs. Entre 2009 y 2014 se produjo un incremento constante de los que declaraban jugar todos los días o varias veces a la semana, mientras descendían los que jugaban infrecuentemente. Los datos de 2015 y 2016 revelan un descenso de los jugadores cotidianos, como si el juego *online* estuviera siendo racionalizado por sus usuarios y se estuvieran definiendo hábitos menos impulsivos. El 2016 muestra un reparto casi por mitades entre jugadores cotidianos, semanales, esporádicos (que juegan entre una y tres veces al mes) y los infrecuentes (que juegan sólo de vez en cuando). En la medida en que el juego *online* pierda su novedad los patrones de juego se estabilizarán.

Gráfico 24 / Frecuencia de juego online (%) *



* Clasificación según la frecuencia de juego declarada.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Como en la edición anterior, la pregunta sobre el tiempo destinado a jugar “un día tipo” se desdobló. Siguiendo el método de los estudios de audiencia, se empleó el sistema *recent ready*, es decir, se preguntó a los entrevistados si el día anterior a que cumplimentasen el cuestionario había sido laborable o festivo; después se preguntaba si jugaron, y a los que respondieron positivamente, 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, que permite desglosar dos tipologías de patrones de juego: en día laborable o festivo.

Cabe adelantar que la conclusión general refuerza la anterior, ya que el juego *online* está perdiendo novedad y los hábitos de sus usuarios se asientan, son menos impulsivos y dedican menos tiempo.

En enero-febrero de 2017, el 79,9% respondió a la entrevista siendo día laborable y el 20,1% festivo. Proporciones similares a las de enero de 2016.

Los hábitos de uso del juego *online* en día laborable no han variado. El 39,4% de los entrevistados accedió a una web de juego y, por término medio, pasó 34,8 minutos en ellas, un leve descenso de casi cuatro minutos respecto al pasado año. Jugaron a los mismos juegos, sin apenas variación, con leves aumentos de las apuestas, el póquer cash y los juegos de casino. En todo caso, las variaciones son poco significativas.

Los hábitos de los días festivos cambian en dirección a una menor conexión. En principio, el porcentaje que declaró que se conectó descendió del 48% al 40,2%. El tiempo medio de conexión

disminuyó, aunque sea como apreciación subjetiva de los entrevistados, desde 47,7 minutos a 35,2. La cantidad de juegos a los que se conectaron también descendió. Cabe pensar, por tanto, que el enganche a los juegos *online* está descendiendo, la novedad se va disipando (tabla 27).

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

Tipo de Día (ayer)	Laborable				Festivo			
	2016 (*)		2017 (*)		2016 (*)		2017 (*)	
	75,6		79,9		24,4		20,1	
	Sí	No	Sí	No	Si	No	Sí	No
Jugó <i>online</i>	39,5	60,5	39,4	60,6	48,0	52,0	40,2	59,8
Tiempo de juego:								
- Unos minutos	29,9		29,5		22,2		28,6	
- Un cuarto de hora	20,1		20,5		13,9		22,4	
- Media hora	19,0		22,1		27,8		22,4	
- Una hora	15,2		13,2		13,9		10,2	
- Una hora y media	7,1		10,5		8,3		8,2	
- Dos o tres horas	3,8		1,6		11,1		6,1	
- Más de tres horas	3,3		1,6		1,4		0,0	
- No sabe o no recuerda	1,6		1,1		1,4		2,0	
- Media (minutos)	38,7		34,8		47,7		35,2	
Juegos (Posible respuesta múltiple):								
- Apuestas deportes	41,3		45,3		61,1		44,9	
- Lotería Primitiva	35,3		34,2		19,4		28,6	
- Bingo	21,7		20,0		25,6		12,2	
- Póquer cash, apostando cada mano	16,8		23,2		22,2		18,4	
- Póquer rooms, torneos, ..	17,4		19,5		19,4		20,4	
- Juegos de casino	13,6		16,3		20,8		10,2	
- Lotería Nacional	14,7		12,6		18,1		8,2	
- Apuestas hípicas, canódromos	15,2		15,8		12,5		10,2	
- ONCE	14,1		14,7		12,5		14,3	
- Slots, máquinas	12,5		12,6		11,1		2,0	
- Quiniela	7,6		5,8		5,6		4,1	
(n)	(184)		(190)		(72)		(49)	

(*) Los trabajos de campo se realizaron en enero y febrero del 2016 y 2017 respectivamente.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

En relación con el tiempo de juego hay diferencias considerables. El tiempo que juegan los hombres los fines de semana se ha igualado con el que declaran las mujeres, aunque el año pasado la diferencia era considerable (50,4 minutos frente a 35). Los menores de 25 años son los que más tiempo destinan durante los fines de semana (37,2 minutos de media, aunque a gran distancia del año pasado: 56,7). Los de edades intermedias (35 a 44 años) también destinan un tiempo considerable los festivos al juego *online* (47,8 min). Las tipologías de jugadores según frecuencia de juego *online* correlacionan exactamente con la cantidad de tiempo que declaran dedicar los festivos, desde 51,3 minutos los jugadores cotidianos hasta 18,6 los infrecuentes.

El perfil del tiempo destinado al juego los días laborables replica el anterior, con las lógicas variaciones. Entre los hombres y las mujeres el tiempo que declaran es similar, algo mayor entre las mujeres (36,8 minutos frente a 34,2); los menores de 25 años dedican 40,9 minutos; los de edades

intermedias que, en los festivos son los que más tiempo juegan, descienden en los laborables a 26,9 minutos. Como en los días festivos, la tipología de los jugadores según la frecuencia con que declaran jugar es determinante: desde los 40,3 minutos que destinan los cotidianos, a 18,9 minutos los infrecuentes.

Según las respuestas del cuestionario DSM-IV de sensibilidad al juego, tabulado según la metodología *Continuous Scoring*, hay una elevada correlación según sus estadios: desde 42,5 minutos entre quienes se sitúan en el umbral del juego problemático, hasta los 23,3 de quienes se pueden clasificar como “sin problema”.

3.6. Confianza en las webs de juego

El juego *online* tiene la característica de que sus clientes mantienen una persistente desconfianza hacia sus operadores. 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 online (%) ***

	2013	2014	2015	2016	2017
Webs de juego y apuestas que conoce					
Me fío mucho	7,2	10,5	10,4	6,7	8,9
Me fío bastante	38,8	46,2	45,4	41,9	42,1
Me fío regular	32,0	26,0	30,9	38,3	36,1
Me fío poco	12,9	7,1	11,1	9,9	11,1
No me fío nada	9,1	3,4	2,1	3,2	1,5
Media (escala 0 a 10)	5,5	6,3	6,3	6,0	6,1
	(472)	(468)	(469)	(616)	(606)
Webs de juego y apuestas con las que juega					
Me fío mucho	11,9	12,8	13,6	10,2	10,6
Me fío bastante	43,0	49,6	47,1	45,8	48,8
Me fío regular	29,0	29,5	29,2	35,4	31
Me fío poco	10,2	5,6	7,5	6	8,1
No me fío nada	5,9	2,6	2,6	2,6	1,5
Media (escala 0 a 10)	6,1	6,6	6,5	6,4	6,5
	(472)	(468)	(469)	(616)	(606)
Conocimiento de la sede del operador con el que juega más frecuentemente					
Está en España	41,7	43,8	59,1	42,5	41,3
Está fuera de España	14,6	12,2	11,3	12,5	14,9
Unos en España y otros fuera	14,6	15,6	14,1	16,4	17,2
No lo sé	29,0	27,4	15,6	28,6	26,6
	(472)	(468)	(469)	(616)	(606)

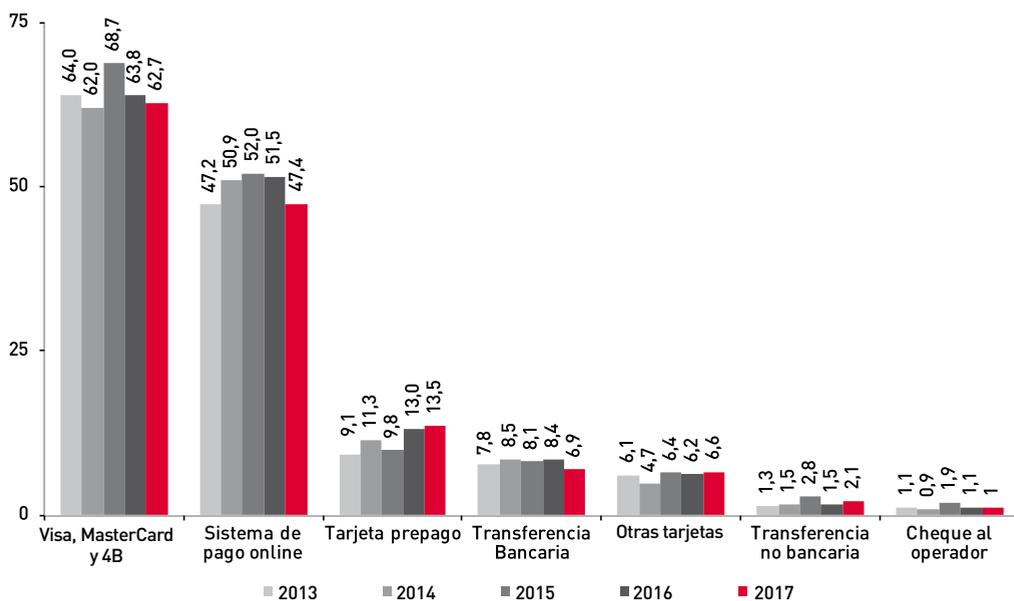
* Los trabajos de campo se hicieron en enero y febrero de los años citados.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3.7. Medios de pago

Se mantiene la tónica de que no hay diferencia entre los medios de pago utilizados por los inscritos en las webs de juego *online* y los que se utilizan en el comercio electrónico en general¹, muy estables, aunque cambien paulatinamente. Los más utilizados son la tarjeta de crédito de los sistemas de pago españoles (62,7%), y los medios de pago *online* (47,4%). Con porcentajes minoritarios en las transacciones están las tarjetas prepago, en torno al 10%, con ligera tendencia al alza, algo menos las transferencias bancarias (6,9%) y otras tarjetas bancarias no españolas (6,6%) (gráfico 25).

Gráfico 25 / Medios utilizados para pagar en las webs de juego en 2017 (%)



* Los trabajos de campo se hicieron en enero y febrero de los años citados.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

1/ Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC) (2017): *Navegantes en la Red*, Madrid.

4. El juego y la satisfacción con la vida

¿Qué relación hay entre el juego y la satisfacción con la vida?, ¿cómo influye la felicidad en las actitudes ante el juego? Como es habitual en estos informes anuales, se incluyó en el cuestionario una serie de preguntas para conocer la relación del juego con diversos aspectos de la vida. El año pasado fueron las relaciones sociales y la percepción de capital social de los individuos.

El problema en una encuesta es cómo convertir un concepto genérico en una escala medible y aplicable a un cuestionario. Ed Diener y sus colaboradores (Diener y otros, 1985) diseñaron una que, aunque en España se ha traducido como escala de felicidad, sería más correcto decir, por su contenido y por el título original del artículo, que se trata de una escala de satisfacción ante la vida. Como con otras escalas de este tipo, tiene su origen en la psicología y de ella se ha trasladado a los cuestionarios sociológicos. Sin embargo, sus resultados no son concluyentes a escala individual de cada entrevistado, sino que sirve exclusivamente para obtener un dato cuantitativo sobre una población acerca de un concepto.

Operativamente, la escala de Diener y sus colaboradores consiste en cinco preguntas con siete opciones de respuesta, desde “muy satisfecho” a “muy insatisfecho”, que se puntúan del 7 al 1. A cada entrevista se le asigna la puntuación correspondiente a la suma de los puntos de sus respuestas que, por tanto, puede oscilar entre 5 y 35. Los resultados clasifican a los individuos en seis niveles:

- 1/ Muy satisfechos (entre 30 y 35 puntos), que se puede sintetizar como personas que sienten que la vida les va muy bien, aunque no sea perfecta. Básicamente, no perciben sombras que puedan desestabilizar su forma de vida.
- 2/ Satisfechos (25 a 30), sienten que la mayor parte de las cosas les van bien, su vida es agradable y no perciben amenazas.
- 3/ Ligeramente satisfechos (20 a 24), se clasifican en este nivel quienes están globalmente satisfechos con su vida pero desearían mejorar o tener mayores seguridades sobre el futuro y en algunas facetas. También en este nivel se sitúan quienes tienen valoraciones elevadas en unos aspectos y débiles en otros.
- 4/ Ligeramente insatisfechos (15-19), es el nivel de las personas con problemas significativos aunque superables, o que no han perdido las expectativas de darles solución y no se sienten con capacidad suficiente, en esos momentos, para afrontarlos.
- 5/ Insatisfechos (10 a 14 puntos), tienen problemas y están globalmente insatisfechos con su vida o perciben serios problemas en varias vertientes de ella. Puede ser por factores episódicos (crisis familiares, personales, de salud, económicos) más o menos insuperables o por problemas que se han hecho crónicos en sus vidas. Desde luego, los episodios pueden ser superables. Una persona con un bajo nivel de satisfacción en su vida atrae los problemas sobre sí, ya que la insatisfacción opera como un factor perturbador.

6/ Muy insatisfechos (5 a 9 puntos). Estas personas se sienten extremadamente infelices, normalmente son un grupo muy minoritario en las sociedades occidentales. En algunos casos este nivel es consecuencia de un problema difícilmente reversible: accidente grave, desempleo crónico, desarticulación de la vida familiar, etc., que se hace permanente y arrastra todos los aspectos de la vida personal.

En 2007 se hizo un estudio aplicando esta escala a una muestra (n=3.000) representativa de la población española entre 15 y 65 años y la media de satisfacción con la vida se situó en 24,2. Diez años más tarde, la media se ha repetido sin apenas variación: 24,1, aunque no se han incluido entrevistados entre 15 y 18 años y se han alargado de 65 a 75 años, esa alteración muestral no ha afectado a los resultados citados.

La satisfacción de los españoles ante la vida se podría sintetizar en varios aspectos:

- La valoración global de su vida y constatar que han logrado (o están logrando) las cosas más importantes que se plantean en su vida son los aspectos más positivos. Esto se contrapesa con que el 39,6% está en desacuerdo con la idea de que si volviera a nacer no cambiaría nada (tabla 29). Es decir, hay satisfacción moderada ante la vida, pero compensada con la reflexión de que se podrían haber hecho algunas cosas importantes de otra manera.

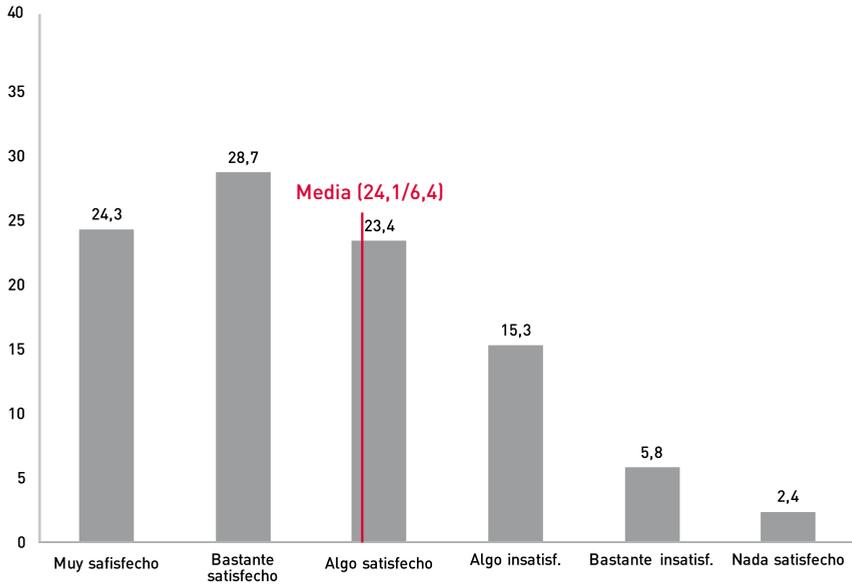
Tabla 29 / **Percepción de satisfacción ante la vida. Escala Diener (%)**

	Totalmente de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Estoy completamente satisfecho con mi vida	18,3	33,1	20,2	9,3	11,4	5,4	2,3
Hasta ahora he conseguido las cosas más importantes que quiero en la vida	18,1	33,5	20,6	8,4	11,4	5,7	2,3
En la mayoría de los sentidos mi vida se acerca al ideal	12,9	30,1	19,5	13,8	12,6	7,1	4,0
Las condiciones de mi vida son excelentes	12,6	27,4	23,6	12,3	13,0	6,7	4,4
Si tuviera que vivir de nuevo no cambiaría nada	17,4	19,4	14,6	9,0	20,8	10,2	8,6

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

- La mayor parte de la población española se sitúa entre muy y bastante satisfecho, aunque casi la cuarta parte queda en puntuaciones de insatisfacción (gráfico 26).
- La satisfacción media se sitúa en 24,1, en la escala original propuesta por Diener y sus colegas. Traducido a una escala de 0 a 10, de más fácil comprensión, se sitúa en 6,4. O sea, la satisfacción de la población española es “aprobado”/”suficiente”.
- Hay diferencias en los niveles de satisfacción ante la vida. La principal variable negativa es la existencia de problemas económicos graves, el retraso en el pago de vivienda (hipoteca o alquiler), las personas que residen en estos hogares descienden a 19,8 puntos en la escala original (4,9 en una escala de 0 a 10). También, quienes tienen problemas de pago de suministros domésticos, están por debajo de la media (22,4 / 5,8, respectivamente) (tabla 30).

Gráfico 26 / **Satisfacción ante la vida (escala Diener) (18-75 años) (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Tabla 30 / **Percepción de satisfacción ante la vida por variables sociológicas (media de 5 a 35)**

	Población 18-75 años	
	Escala Diener	Escala 0 a 10
Media población de 18 a 75 años	24,1	6,4
Hombre	24,1	6,4
Mujer	24,1	6,4
18 - 24 años	25,3	6,8
25 - 34 años	24,7	6,6
35 - 44 años	24,5	6,5
45 - 54 años	23,5	6,2
55 - 64 años	23,6	6,2
65 - 75 años	24,8	6,6
Alta	26,2	7,1
Media alta	26,0	7,0
Media	24,2	6,4
Media baja	23,9	6,3
Baja	22,1	5,7
Española	24,1	6,4
No española	25,5	6,8
Hogares en situación de riesgo:		
Retraso en el pago de vivienda (hipoteca o alquiler)	19,8	4,9
Retraso en el pago de compras (consumo)	25,3	6,8
Retraso en el pago de servicios domésticos	22,4	5,8
Situación de riesgo económico	20,5	5,2
(n)	(606)	(606)

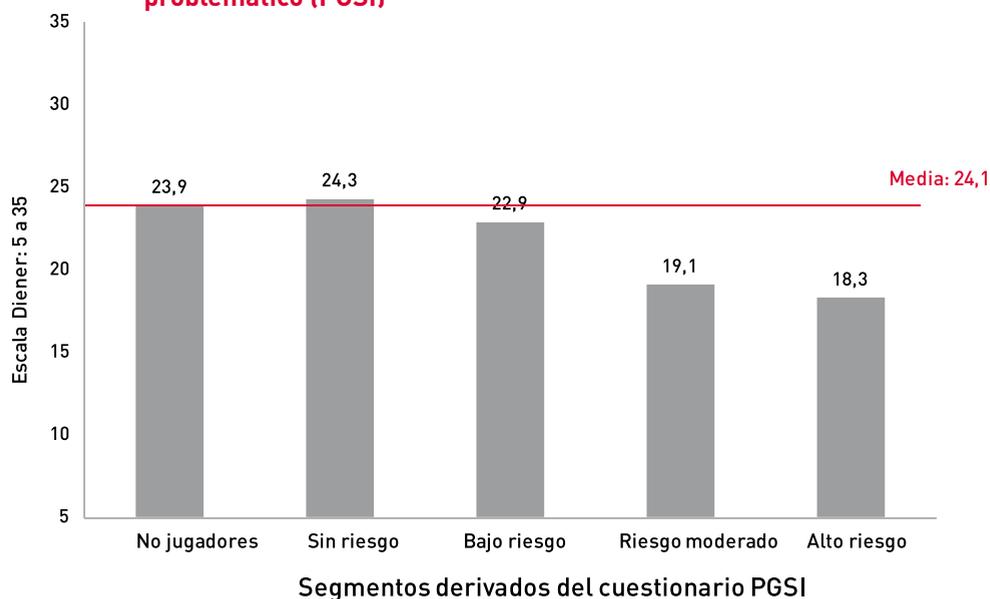
Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

- La satisfacción ante la vida correlaciona exactamente con la escala de status social. Claramente es más elevada en las clases altas y medias altas (26,1 o 26; es decir, 7,1 o 7 en la escala de 0 a 10); en los estratos medios se sitúa en la media del país y en niveles de clase baja desciende a 22,1 (5,7). Es decir, la satisfacción con la vida se asocia al bienestar económico y a la ausencia de incertidumbres en ese plano.
- También la edad correlaciona con esta escala. Los menores de 25 años presentan niveles de satisfacción más elevados que la media, descendiendo hasta los 45 años. Entre esta edad y los 64 se mantiene en un nivel bajo, para volver a ascender a partir de los 65 años.
- Entre la población inmigrante, la satisfacción con la vida es ligeramente superior a la población española (25,5 / 6,8).

Hay una correlación entre los niveles de riesgo ante el juego problemático, según la escala PGSI, y la satisfacción ante la vida. Quienes se declaran no jugadores y no han participado en ningún juego durante el año arriesgando dinero, y quienes en la escala PGSI se pueden clasificar como “sin problemas”, se sitúan muy cerca de la media de la población.

Ahora bien, el 4,5% de la población en la que se aprecia algún riesgo ante el juego, muestra niveles de satisfacción ante la vida por debajo de la media y en directa relación con la intensidad del riesgo. Es difícil saber si esta es la formulación correcta o la inversa. Según la respuesta de los entrevistados, cuando disminuye su satisfacción ante la vida, se adentran en situaciones de riesgo ante el juego. Lo que seguramente podría extenderse a otras adicciones. Como muestran el gráfico 27 y la tabla 31, ambos indicadores evoluciona en paralelo.

Gráfico 27 / **Satisfacción ante la vida (escala Diener) y riesgo ante el juego problemático (PGSI)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Tabla 31 / **Percepción de satisfacción ante la vida y sensibilidad ante el juego problemático (%)**

Puntos escala Diener <i>et al.</i> :	Total	No jugadores	No problema	Clasificación PGSI		
				Bajo riesgo	Riesgo moderado	Alto riesgo
Muy satisfecho (30 a 35 puntos)	24,4	28,7	24,2	19,0	0,0	0,0
Satisfecho (25 a 29 puntos)	28,8	24,1	29,8	26,6	11,1	33,3
Ligeramente satisfecho (20 a 24 puntos)	23,3	18,7	23,6	36,3	33,3	0,0
Algo insatisfecho (15 a 19 puntos)	15,3	19,0	14,4	11,1	33,3	66,6
Insatisfecho (10 a 14 puntos)	5,8	5,0	5,8	5,5	22,2	0,0
Muy insatisfecho (5 a 9 puntos)	2,4	4,5	2,2	1,5	0,0	0,0
Media (5 a 35 puntos)	24,1	23,9	24,3	22,9	19,1	18,3
Escala de 0 a 10	6,4	6,3	6,4	6,0	4,7	4,4
(n)	(1.002)	(146)	(810)	(34)	(9)	(3)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

No hay información suficiente en este estudio para analizar qué es lo determinante. Pero los conceptos incluidos en la escala de Diener son tan amplios sobre el conjunto de la vida que hay que pensar que es difícil atribuir su negativo registro en ella a un solo factor, en este caso el juego. Más bien, la hipótesis de trabajo debiera ser que la vulnerabilidad ante el juego es una derivada, tal vez una consecuencia, de problemas más generales. Es posible que el juego opere, en algún momento, como una distracción, evasión o vía de escape ante problemas percibidos como insolubles que acaban convirtiéndose en una trampa, como ocurre con otros trastornos de conducta o posibles adicciones. Al final, los casos más graves en ambos terrenos acaban sobrepasados también por el juego, convertido en un problema adicional. Diversos estudios han mostrado el juego como una adicción concurrente con otras. Pero no conocemos ninguna investigación que analice si el deterioro de la situación social y personal, derivada del abuso del juego, es previa o posterior a la aparición de problemas ante los que el sujeto se siente impotente. La aplicación simultánea de la escala de Diener y las conocidas sobre juego problemático sugiere una interesante pista de investigación.

5. El juego problemático

5.1. Enfoque del problema

Por tercera 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 de 2015 se describieron los antecedentes de este tipo de investigaciones y sus metodologías.

Baste recordar que 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 es la pérdida de control del individuo sobre sí mismo y su conducta respecto al juego, no la frecuencia o las cantidades que juegue. Gráficamente, el juego problemático se puede definir como el final de una pendiente en la que el individuo pierde progresivamente el control sobre sus actos. Operativamente, se pueden distinguir niveles que comienzan en el punto 0 de indiferencia ante el juego hasta la pérdida de control que requiere atención clínica. Aunque la definición sugiere una progresión, el proceso no es irreversible ni irremediable, simplemente hay niveles y el sujeto podría retroceder en ellos.

En esta escala los grados se distinguen cualitativamente, las distinciones son relativamente arbitrarias. El gráfico representa esta idea.

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 se utilizan 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 del *continuum* “normalidad”-“juego problemático”.



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.

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), que más tarde se convirtieron en una 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 explotaciones estadísticas convencionales para situar a los entrevistados en el *continuum* antes descrito:

1/ La explotación dicotómica (Sí/No) que 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).

2/ La explotación “continuous scoring”, que asigna la siguiente escala de puntos:

- 0 para las respuestas “nunca”,
- 1 para “alguna vez”,
- 2 para “con frecuencia”,
- 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”,
- 8 y más “jugador problemático”.

3/ La variante *Fisher Screen*, convierte la escala anterior en una explotación dicotómica al asignar un punto a cada uno de los ítems de la escala de Likert, excepto el “nunca”, clasificando los casos según las puntuaciones del sistema original de preguntas dicotómicas.

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 la práctica, el PGSI, desarrollado inicialmente por el Canadian Centre of Substance Abuse (en su primera versión se denominó CPGI). El PGSI consiste en nueve ítems en los que pide a los entrevistados que se sitúen en una escala, a cada respuesta se le asigna una puntuación, de 0 a 3, desde 0 a la respuesta “nunca” hasta 3 a “casi siempre”. 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. La suma de puntos clasifica a cada entrevistado en cuatro tipologías: desde “sin problemas de juego” hasta “jugador problemático”.

Los cuestionarios DSM-IV y PGSI, 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 de que den resultados ligeramente diferentes, algo que hay que asumir como inevitable en este terreno de investigación².

2/ Se procedió así 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. El estudio británico sobre este tema es una referencia.

La incidencia del juego problemático se limitó a los últimos doce meses, localizando esta variable a partir de las respuestas de los entrevistados sobre los juegos en los que habían participado durante ese periodo, y que fue analizada en la primera parte de este trabajo.

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

5.3.1. Datos globales

Los niveles de juego problemático observados en España desde 2015 son muy estables (tabla 32):

- En el nivel de “alto riesgo” de juego problemático se sitúa un 0,3% de la población entre 18 y 75 años, es decir, unos 100.000 individuos. Los tres criterios coinciden. De aquí no se debe extraer la conclusión de que esta cantidad de individuos tengan problemas de adicción al juego, por dos motivos. Primero, porque una encuesta sólo puede detectar los umbrales del problema en una población determinada. La angustia e incapacidad mental para controlar los propios impulsos que caracterizan una adicción y que, la convierten en enfermedad, sólo pueden diagnosticarse individualmente. Un cuestionario aplicado a una muestra sociológica sólo puede mostrar la superficie y la dimensión del problema. Segundo, los datos sobre pacientes en tratamiento sugieren que el límite máximo de personas con adicción al juego diagnosticada no excede de 20.000 en España (Gómez Yáñez, 2017).

Tabla 32 / **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	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017
No jugadores	18,1	16,5	14,6	18,1	16,5	14,6	18,1	16,5	14,6
Sin problema	78,5	80,5	80,8	68,1	73,7	73,5	79,9	81,9	84,1
Bajo Riesgo	2,6	2,4	3,4	10,2	6,9	10,8	-	-	-
Riesgo moderado	0,7	0,3	0,9	3,2	2,8	0,9	1,9	1,4	1,0
Jugador problemático	0,1	0,3	0,3	0,4	0,1	0,3	0,1	0,2	0,3
(n)	(1.002)	(1.012)	(1.002)	(1.002)	(1.012)	(1.002)	(1.002)	(1.012)	(1.002)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

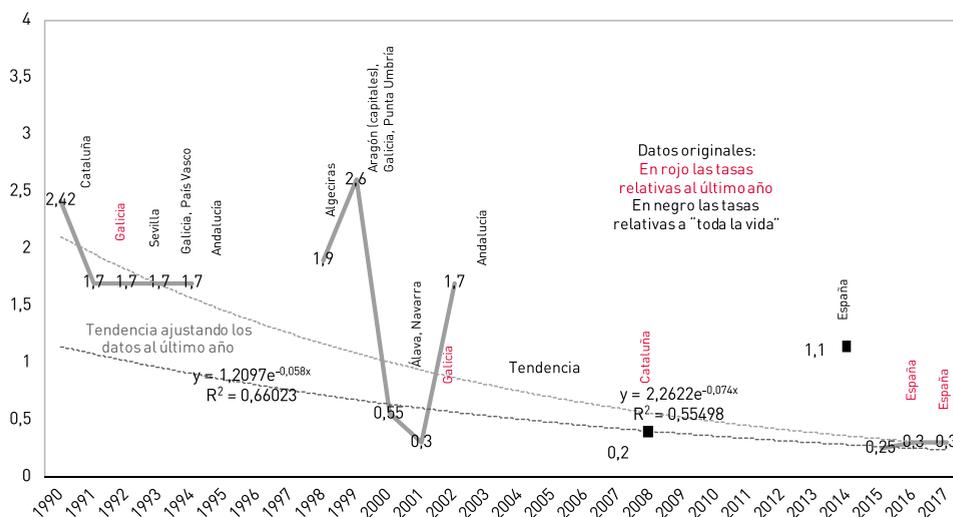
- En el nivel de “riesgo moderado” se sitúa entre el 0,9% (tabulación dicotómica del DSM-IV) y el 1% de la población adulta, con los criterios DSM-CS y PGSI. En años anteriores se observó una variabilidad mayor, entre el 0,3% y el 2,8%, dada la dimensión de las muestras hay que considerar estas oscilaciones como normales, atribuibles a los márgenes de error estadístico.

- Tanto el cuestionario PGSI como la tabulación *Continuous Scoring* del DSM-IV coinciden en un leve incremento de la población en el nivel de “bajo riesgo”, entre el 3,4% con el primero y el 10,8% en el segundo. En 2015 apareció una proporción muy similar en este último, 10,2%. La coincidencia de ambos cuestionarios hace pensar en un incremento real de la población en este umbral. No parece una evolución problemática, pero requiere observación. Probablemente, este incremento es el resultado del aumento de la frecuencia de juego y del número de juegos que se detectó durante 2016.

En cualquier caso, como se recoge en la tabla 32, los tres criterios utilizados muestran resultados muy similares.

Vistas las cosas desde una perspectiva más amplia, los datos de comienzos de 2017 encajan en la serie que se viene definiendo en la última década y media, ya sea en estudios nacionales o autonómicos. La conclusión global es que en España el “alto riesgo” de juego problemático ha descendido regularmente, situándose en niveles inferiores al 0,5%, así lo confirman nuestros estudios anuales, los de la DGOJ y SELAE y los realizados en algunas comunidades como Cataluña. El gráfico 28 refleja esta evolución descendente. (Las fuentes se recogen en Gómez Yáñez, 2017).

Gráfico 28 / **Evolución de la incidencia del juego problemático en la población adulta residente en España (1990 – 2016) (%)**



Nota: Estudios de ámbito nacional, autonómico, provincial o local. (Tasa de juego problemático. Medias de los estudios realizados durante el año).

Fuente: Elaboración propia a partir de Gómez Yáñez, J. A. (2017).

Hay que reiterar la conclusión de los últimos años: España no tiene un problema social con el juego problemático, aunque sea grave para cada afectado. El juego problemático requiere atención pública y el compromiso del sector empresarial. Su limitada dimensión cuantitativa (0,3%), roza los límites de una enfermedad rara, y obliga a plantear políticas públicas muy enfocadas a los sectores de riesgo, ya que las de alcance global e indiscriminado serían ineficaces e ineficientes, y sus resultados serían insatisfactorios para los recursos destinados. Se requieren políticas de precisión enfocadas a sectores muy concretos vulnerables ante el juego.

Las tablas 33 y 34 muestran el perfil sociológico de los distintos niveles de sensibilidad ante el juego con los dos cuestionarios. Las conclusiones son convergentes y coinciden con las de los dos años anteriores; por otro lado, la acumulación de datos de tres años, pese a lo reducido de las muestras, permite reforzar las ideas que se apuntaban en años anteriores. El juego problemático en España afecta a una población muy limitada, mayoritariamente masculina, menor de 35 años, aunque haya algunos casos entre los 35 y los 44, y de todos los estratos sociales. Reconocen que juegan diariamente o varias veces a la semana o con frecuencias cercanas. La incidencia del juego por Internet entre ellos es elevada, mientras que entre las mujeres es sensiblemente menor, algo que se repite sistemáticamente en todos los países, pero su presencia empieza a ser relevante en los niveles de riesgo moderado.

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 que muestran una incidencia más baja, en Europa al nivel de Alemania (0,4%), Finlandia (0,6%), Francia (0,5%), Gran Bretaña (0,7%), Noruega (0,2%) o Suecia (0,3%). Fuera de Europa está a un nivel similar a Australia, Estados Unidos (0,6%) o Nueva Zelanda (0,7%). Está ligeramente por debajo de Argentina (0,8%), Canadá (0,8%), Italia (0,9%), Suiza (0,8%) y, desde luego, de varios países asiáticos (tabla 35).

Tabla 33 / Perfil sociológico por tipologías de jugadores, según el modelo PGSI (%)

	Problemáticos			Riesgo moderado		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017
Total	0,1	0,3	0,3	0,7	0,3	0,9
Hombres	0,2	0,4	0,6	1,0	0,6	1,6
Mujeres	0,0	0,2	0,0	0,4	0,0	0,4
De 18 a 24 años	1,1	1,2	0,6	2,3	2,4	4,8
De 25 a 34 años	0,0	1,1	1,4	0,6	0,0	2,4
De 35 a 44 años	0,0	0,0	0,3	0,4	0,4	0,7
De 45 a 54 años	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0	0,5
De 55 a 64 años	0,0	0,0	0,0	0,8	0,0	0,0
De 65 a 75 años	0,0	0,0	0,0	0,8	0,0	0,0
Status alto	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0	0,2
Status medio alto	0,0	0,9	0,0	0,5	0,9	0,9
Status medio medio	0,2	0,0	0,8	1,1	0,4	1,4
Status medio bajo	0,0	0,0	0,0	0,4	0,0	0,0
Status bajo	0,0	0,3	0,4	0,0	0,3	2,1
Cotidianos	2,1	0,0	2,8	0,0	0,0	3,8
Semanales	0,0	1,0	0,3	1,4	0,5	0,9
Esporádicos	0,0	0,0	0,3	1,6	0,8	1,7
Infrecuentes	0,0	0,2	0,1	0,5	0,0	0,6
Se consideran “no jugadores”	0,0	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
Personas que viven en hogares con retrasos en:						
- Pago de hipotecas	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	4,2
- Pago de compras	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	4,2
- Pago de servicios/suministros	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	3,2

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Bajo riesgo			Sin problema			No jugadores			(n)		
2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017
2,7	2,4	3,4	78,4	80,5	80,9	18,1	16,5	14,6	(1.002)	(1.012)	(1.002)
4,0	3,0	6,1	76,5	79,7	79,0	18,3	16,3	12,9	(503)	(503)	(497)
1,4	1,8	1,9	80,4	81,3	81,5	17,8	16,7	16,2	(499)	(509)	(505)
4,6	3,6	12,6	49,5	65,1	63,9	42,5	27,7	18,1	(87)	(83)	(83)
1,8	3,8	5,2	76,2	74,6	64,9	21,4	20,5	26,1	(168)	(185)	(165)
4,0	2,0	3,3	79,9	82,7	82,4	15,7	14,9	13,3	(274)	(249)	(233)
2,3	2,0	2,7	82,0	86,1	85,9	15,2	11,9	10,9	(217)	(202)	(220)
0,8	3,1	3,7	83,2	88,2	84,9	15,2	8,7	11,4	(132)	(127)	(176)
2,4	0,6	1,7	87,1	78,9	88,7	9,7	20,5	9,6	(124)	(166)	(125)
1,1	1,9	2,7	80,6	87,0	85,7	18,3	10,5	11,4	(93)	(162)	(220)
4,6	3,7	4,0	79,4	80,6	85,4	15,5	13,9	9,7	(194)	(108)	(124)
1,7	1,4	4,7	77,9	82,5	80,9	19,1	15,7	12,3	(472)	(280)	(268)
3,5	3,7	3,3	78,6	74,3	82,1	17,5	22,0	14,6	(229)	(109)	(137)
7,1	2,5	4,9	64,3	77,9	70,4	28,6	19,0	22,2	(14)	(353)	(252)
6,3	7,7	11,9	91,6	92,3	81,5	0,0	0,0	0,0	(48)	(39)	(50)
6,1	3,7	4,7	92,5	94,8	94,1	0,0	0,0	0,0	(213)	(191)	(214)
2,4	3,2	8,7	96,0	96,0	89,3	0,0	0,0	0,0	(125)	(126)	(129)
2,0	2,3	1,8	97,5	97,5	97,5	0,0	0,0	0,0	(410)	(435)	(397)
0,0	0,0	0,0	12,1	24,0	31,1	87,9	75,5	68,9	(206)	(221)	(212)
11,1	5,9	0,9	66,7	64,7	71,2	22,2	29,4	23,7	(27)	(17)	(38)
8,3	0,0	7,7	75,0	92,3	68,1	16,7	7,7	20,0	(12)	(13)	(55)
15,6	7,7	2,6	71,9	80,8	70,9	12,5	11,5	23,6	(32)	(26)	(20)

Tabla 34 / **Perfil sociológico por tipologías de jugadores, según el modelo DSM-IV**
(Continuous Scoring) (%)

	Problemáticos			Riesgo moderado		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017
Total	0,4	0,1	0,3	3,2	2,8	0,9
Hombres	0,6	0,2	0,6	4,2	3,8	1,0
Mujeres	0,2	0,0	0,0	2,2	1,8	0,8
De 18 a 24 años	4,6	1,2	0,0	3,4	3,6	3,6
De 25 a 34 años	0,0	0,0	1,2	3,6	3,2	0,0
De 35 a 44 años	0,0	0,0	0,4	5,1	3,6	1,3
De 45 a 54 años	0,0	0,0	0,0	1,4	2,0	0,9
De 55 a 64 años	0,0	0,0	0,0	3,0	2,4	0,0
De 65 a 75 años	0,0	0,0	0,0	1,6	1,8	1,6
Status alto	0,0	0,0	0,0	5,4	1,9	0,9
Status medio alto	0,0	0,9	0,0	3,1	1,9	0,8
Status medio medio	0,8	0,0	0,7	3,0	3,6	1,1
Status medio bajo	0,0	0,0	0,0	3,1	3,7	0,0
Status bajo	0,0	0,0	0,4	0,0	2,5	1,2
Cotidianos	2,1	0,0	4,0	4,2	12,8	0,0
Semanales	0,5	0,5	0,5	7,5	4,2	1,9
Esporádicos	0,8	0,0	0,0	7,2	4,0	3,1
Infrecuentes	0,2	0,0	0,0	1,0	2,1	0,5
Se consideran “no jugadores”	0,0	0,0	0,0	0,5	0,5	0,0
Personas que viven en hogares con retrasos en:						
- Pago de hipotecas	3,7	0,0	0,0	0,0	5,9	2,6
- Pago de compras	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
- Pago de servicios/suministros	3,1	0,0	0,0	6,3	3,8	1,8

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Bajo riesgo			Sin problema			No jugadores			(n)		
2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017
10,2	6,9	10,8	68,1	73,7	73,5	18,1	16,5	14,6	(1.002)	(1.012)	(1.002)
10,7	7,4	14,7	66,2	72,3	70,8	18,3	16,3	12,9	(503)	(503)	(497)
9,6	6,5	6,9	70,1	75,0	76,1	17,8	16,7	16,2	(499)	(509)	(505)
11,5	7,2	16,9	37,9	60,3	61,4	42,5	27,7	18,1	(87)	(83)	(83)
15,5	10,8	11,5	59,5	65,5	61,2	21,4	20,5	26,1	(168)	(185)	(165)
8,8	4,8	11,6	70,4	76,7	73,4	15,7	14,9	13,3	(274)	(249)	(233)
8,3	6,9	12,7	75,1	79,2	75,5	15,2	11,9	10,9	(217)	(202)	(220)
9,8	9,4	8,0	72,0	79,5	80,6	15,2	8,7	11,4	(132)	(127)	(176)
8,9	3,6	5,6	79,8	74,1	83,2	9,7	20,5	9,6	(124)	(166)	(125)
7,5	7,4	7,3	68,8	80,2	80,4	18,3	10,5	11,4	(93)	(162)	(220)
10,3	6,5	13,7	71,1	76,8	75,8	15,5	13,9	9,7	(194)	(108)	(124)
9,1	6,8	13,1	68,0	73,9	72,8	19,1	15,7	12,3	(472)	(280)	(268)
12,2	10,1	10,9	67,2	64,2	74,5	17,5	22,0	14,6	(229)	(109)	(137)
28,6	5,9	9,9	42,9	72,5	66,3	28,5	19,1	22,2	(14)	(353)	(252)
12,5	15,4	20,0	81,2	71,8	76,0	0,0	0,0	0,0	(48)	(39)	(50)
13,6	13,6	19,2	78,4	81,7	78,4	0,0	0,0	0,0	(213)	(191)	(214)
18,4	10,3	20,9	73,6	85,7	76,0	0,0	0,0	0,0	(125)	(126)	(129)
10,0	4,8	7,6	88,8	93,1	91,9	0,0	0,0	0,0	(410)	(435)	(397)
1,5	1,8	0,0	10,2	22,2	31,1	87,8	75,5	68,9	(206)	(221)	(212)
7,4	0,0	2,6	66,7	64,7	68,4	22,2	29,4	26,4	(27)	(17)	(38)
0,0	7,7	20,0	83,3	84,6	60,0	16,7	7,7	20,0	(12)	(13)	(55)
9,4	15,4	14,6	68,7	69,3	60,0	12,5	11,5	23,6	(32)	(26)	(20)

Tabla 35 / **Tasas de juego problemático entre la población adulta. Estudios internacionales recientes**

País	Estado / Comunidad	Año	Tipo de entrevista	Muestra (n)	(% pobl. afectada)	Sistema estimación	Población	Ámbito temporal
Alemania		2015	Telefónica	11.501	0,4	SOGS	16 - 70	Último año.
Argentina	Buenos Aires, Á. M.	2015	Personal	1.000	0,8 / 1,2 / 1,0	PGS/DSM-IV/SOGS	> 18	Último año.
Australia								
	ACT (Au. Cap. Terr)	2009	Telefónica	5.500	0,5	CPGI	> 18	Último año.
	New South Wales	2010	Telefónica	10.000	0,8	PGSI	> 18	Último año.
	Queensland	2011-12	Telefónica	15.000	0,5	CPGI	> 18	Último año.
	South Australia	2012	Telefónica	9.508	0,6	PGSI	> 18	Último año.
	Victoria	2012	Telefónica	12.474	0,9	PGSI	> 18	Último año.
Brasil		2010		3.007	1,0	DSM-IV	> 18	Último año.
Canadá		2007	Telefónica	8.496	0,8 / 0,9 / 1,0	CPGI/DSM-IV/SOGS	> 18	Último año.
Corea del Sur		2011	Telefónica - online	4000 - 4000	1,0	CPGI	> 19	Último año.
España		2017	Telefónica	1.002	0,3	PGS/DSM IV	18 - 75	Último año.
		2016	Telefónica	1.012	0,1 / 0,3	PGS/DSM IV	18 - 75	Último año.
		2015	Personal - Mall Int.	7.121	0,3	NODS	> 18	Último año.
		2015	Telefónica	1.002	0,1 / 0,4	PGS/DSM IV	18 - 75	Último año.
		2013	Personal - Mall Int.	3.000	1,1	NODS	> 18	Toda la vida.
	Cataluña	2007	Personal	3.000	0,2		> 18	Último año.
	Galicia	2001	Personal	1.624	0,3	NODS	> 18	Último año.
Estados Unidos		2008	Telefónica	3.435	0,6	DSM-IV	> 18	Último año.
Finlandia		2012	Telefónica	4.484	0,6	PGSI	15 - 74	Último año.
Francia		2014	Telefónica	15.636	0,5	CPGI	18 - 75	Último año.
Gran Bretaña		2016	Telefónica	4.001	0,7	PGSI	> 16	Último año.
	Gales	2015	Personal	4.048	1,1	PGS/DSM IV	> 16	Último año.
	Irlanda del Norte	2010	Personal	1.032	2,2	CPGI	> 16	Último año.
Hong Kong		2011	Telefónica	2.024	1,4	DSM-IV	15 - 64	Sin referencia temporal
Hungría		2007	Personal. Autoadm.	2.710	1,4	SOGS	18 - 64	Toda la vida.
Islandia		2007	Telefónica	3.009	0,9	CPGI	18 - 70	
Italia		2016	Telefónica	1.000	0,6	PGSI	18 - 75	Último año.
Macao		2003	Telefónica	1.121	4,3		15 - 64	
Noruega		2010	Postal	4.636	2,1 (0,2)	CPGI	15 - 70	Último año.
Nueva Zelanda		2012	Personal	6.251	0,7	PGSI	> 18	Último año.
Singapur		2011	Personal	3.315	1,4		> 18	Último año.
Sudáfrica		2008	Personal	3.000	3,0	CPGI	> 18	
Suecia		2009	Telefónica-Postal	9.917	0,3 / 0,8	CPGI/SOGS	16 - 84	Último año.
Suiza		2007		4.497	0,8	NODS	> 14	Último año.

Fuente: Elaboración propia a partir de Gómez Yáñez, J. A. (2017). Las referencias a las fuentes están en la bibliografía.

Tabla 36 / **Respuestas a los ítems del cuestionario PGSI (% horizontales)**

	Casi siempre (3)			Con frecuencia (2)			Alguna vez (1)			Nunca (0)			No jugador (-)		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017
	En los últimos doce meses:														
¿Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	0,3	0,0	0,1	0,0	0,2	0,3	1,5	1,6	1,8	80,1	81,7	83,2	18,1	16,5	14,6
¿Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	0,3	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	1,0	0,6	1,5	80,6	82,8	83,9	18,1	16,5	14,6
¿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	0,0	0,0	0,7	0,8	1,0	81,2	82,7	84,4	18,1	16,5	14,6
¿Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	0,1	0,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,4	0,2	0,7	81,4	83,1	84,7	18,1	16,5	14,6
¿Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	0,1	0,0	0,1	0,1	0,2	0,4	0,2	0,2	1,1	81,5	83,1	83,8	18,1	16,5	14,6
¿Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,2	0,2	1,3	81,6	83,2	84,1	18,1	16,5	14,6
¿Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?	0,1	0,1	0,2	0,0	0,1	0,0	0,1	0,4	0,2	81,7	82,9	85,0	18,1	16,5	14,6
¿Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,6	0,0	0,3	0,0	81,8	83,2	84,8	18,1	16,5	14,6
¿Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	0,0	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0	0,1	0,9	81,9	83,2	84,5	18,1	16,5	14,6

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Tabla 37 / Respuestas a los ítems del cuestionario DSM-IV (CS) (% horizontales)

	Cada vez que pierdo			La mayor parte de las veces			Alguna vez, más o menos la mitad de las veces que pierdo			Nunca			No jugador		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017
Cuando usted juega, ¿con qué frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	1,0	0,7	0,4	1,2	1,1	0,5	7,2	5,7	4,2	72,5	76,0	80,3	18,1	16,5	14,6
	Con frecuencia			Algunas veces			Ocasionalmente			Nunca			No jugador		
¿Con cuanta 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	0,0	2,2	1,6	0,5	2,2	2,6	3,8	76,6	79,0	81,1	18,1	16,5	14,6
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	0,0	0,0	0,0	0,4	0,4	0,1	0,5	0,3	1,3	81,0	82,8	84,0	18,1	16,5	14,6
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	0,0	0,1	0,1	0,3	0,3	1,5	0,4	0,1	0,0	81,2	83,0	83,8	18,1	16,5	14,6
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	0,0	0,1	0,0	0,4	0,4	0,4	0,8	0,1	1,9	80,7	82,9	83,1	18,1	16,5	14,6
¿Ha mentado a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	0,0	0,0	0,0	0,1	0,2	0,1	0,1	0,3	0,7	81,7	83,0	84,6	18,1	16,5	14,6
¿Ha intentado controlar o recortar lo que juega o dejar de jugar?	0,3	0,2	0,1	1,0	0,4	0,8	0,6	0,9	1,9	80,0	82,0	82,6	18,1	16,5	14,6
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,2	0,1	0,0	0,0	81,7	83,5	85,2	18,1	16,5	14,6
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,1	0,1	0,0	0,5	81,8	83,5	84,8	18,1	16,5	14,6
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1	0,2	0,0	0,2	0,0	81,8	83,2	85,2	18,1	16,5	14,6

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

5.3.3. La consistencia entre las distintas metodologías

Las respuestas obtenidas para los cuestionarios se recogen en las tablas 36 y 37. La tabla 38 muestra la consistencia de las dos clasificaciones entre sí, no hay sujetos clasificados incoherentemente entre ambas. Esta es la tercera ocasión en que se replican estas metodologías, en todas ellas la consistencia entre los resultados de la aplicación de ambos cuestionarios es muy elevada.

Tabla 38 / **Consistencia de las clasificaciones PGSI y DSM-IV (CS) (%)**

	PGSI					Total DSM-IV (CS)
	No jugador	Sin problema	Bajo Riesgo	Riesgo Moderado	Jugador Problemático	
DSM-IV (CS)						
No jugador	14,6					14,6
Sin problema		72,7	0,5	0,3		73,5
Bajo Riesgo		7,7	2,7	0,4		10,8
Riesgo Moderado		0,5	0,2	0,2		0,9
Alto riesgo					0,3	0,3
Total PGSI	14,6	80,8	3,4	0,9	0,3	100

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

5.4. El juego problemático en Internet

Para analizar la incidencia del juego problemático en Internet se utilizó la misma metodología que en el juego presencial, los cuestionarios PGSI y DSM-IV aplicados sobre una muestra, en este caso, de 462 individuos en 2015, 616 en 2016 y 606 en 2017.

Hay que hacer algunas salvedades previas. 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 jugar, unas tasas de proclividad a los problemas ante el juego problemático mayores que los de una población que incluye a no jugadores o a jugadores intermitentes. Esta delimitación es básica para situar los datos en su precisa perspectiva. Por eso, en la tabla 39 se trata de dar una referencia del dato sobre el juego problemático online elevado al conjunto de la población.

Otra aclaración previa. Como se analizó en el capítulo sobre juego online, el conjunto de sus usuarios 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 de referencia como la media de los jugadores activos que accedieron a jugar en noviembre y diciembre de 2016, es decir, 610.581 individuos. Este se podría concretar que es el universo al que se circunscribe la muestra. 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.

Tabla 39 / **Incidencia del juego problemático en la población residente en España**
[18 - 75 años] [%]

SOBRE QUIENES HAN JUGADO ONLINE EN LOS DOS MESES ANTERIORES AL TRABAJO DE CAMPO (NOVIEMBRE-DICIEMBRE DEL AÑO ANTERIOR)

	Metodología de estimación					
	PGSI			DSM-IV (Dicotómico)		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017
Nivel de sensibilidad ante el juego:						
Sin problema	30,1	31,3	33,5	73,8	75,6	77,6
Jugador de bajo riesgo	30,1	33,9	33,3	-	-	-
Jugador de riesgo moderado	21,5	20,3	15,8	19,0	19,2	16,0
Jugador problemático	18,3	14,4	17,3	7,4	5,2	6,4
(n)	(461)	(616)	(606)	(461)	(616)	(606)

PORCENTAJE SOBRE LA POBLACIÓN ENTRE 18 Y 75 AÑOS RESIDENTE EN ESPAÑA

	PGSI			DSM-IV (Dicotómico)		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017
No jugadores <i>online</i>	97,6	97,1	96,0	97,6	97,1	96,0
Jugadores <i>online</i> ocasionales	1,2	1,4	2,3	1,2	1,4	2,3
Sin problema	0,4	0,5	0,6	0,9	1,1	1,4
Jugador de bajo riesgo	0,4	0,5	0,6	0,0	0,0	0,0
Jugador de riesgo moderado	0,3	0,3	0,3	0,2	0,3	0,3
Jugador problemático	0,2	0,2	0,3	0,1	0,1	0,1

INCIDENCIA DEL JUEGO PROBLEMÁTICO ONLINE SOBRE EL CONJUNTO DE LA POBLACIÓN ESPAÑOLA ENTRE 18 Y 75 AÑOS (CIFRAS ABSOLUTAS)

Residentes de 18 a 75 años	34.287.794	34.298.141	34.196.119	34.287.794	34.298.141	34.196.119
Personas que no han jugado <i>online</i>	33.463.768	33.312.808	32.816.119	33.463.768	33.312.808	32.816.119
Personas que han jugado <i>online</i> durante el año	824.026	985.333	1.380.000	824.026	985.333	1.380.000
Personas que han jugado alguna vez <i>online</i> en el año, pero no dos meses antes de la entrevista (sin problema)	399.026	470.083	769.419	399.026	470.081	769.419
Personas que han jugado <i>online</i> en noviembre y diciembre del año anterior al trabajo de campo (Universo de la muestra)	425.000	515.250	610.581	425.000	515.252	610.581
Niveles de juego problemático:						
Sin problema	127.925	161.273	204.545	313.650	389.531	473.811
Jugador de bajo riesgo	127.925	174.670	203.323	-	-	-
Jugador de riesgo moderado	91.375	104.596	96.472	80.750	98.928	97.693
Jugador problemático	77.775	74.196	105.631	31.450	26.793	39.077

Nota: los datos para el año 2017 son estimaciones.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Como para la población general, se han empleado los cuestionarios PGSI y DSM-IV. Tomando como referencia los datos de 2015 a 2017, 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. En 2017 resultaron niveles de 6,4% y 17,3%, con los cuestionarios DSM-IV y PGSI, es decir, dentro de los márgenes obtenidos en los dos años anteriores con cada sistema de clasificación. La conclusión, por tanto, es que el “alto riesgo” de juego problemático se mantiene estable desde 2015.

Se han reducido los porcentajes en los niveles de juego moderado, ambos sistemas se aproximan mucho (15,8% y 16%), mientras que en los dos años anteriores se situaban en una banda entre el 19% y el 21,5%.

En el conjunto de los jugadores online estos porcentajes son reseñables. Ahora bien, en el conjunto de la población española deben ser relativizados, vienen a mostrar que se encuentran en niveles de juego problemático entre el 0,1% y el 0,3%, lo que viene a coincidir con las estimaciones para la población general.

Las tablas 40 y 41 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 las conductas y actitudes de los jugadores *online* son bastante estables, algo razonable en un colectivo muy reducido.

Tabla 40 / **Respuestas a los ítems del modelo PGSI entre los jugadores *online* (%)**

PGSI	Casi siempre		Con frecuencia		Alguna vez		Nunca	
	2015 / 16	2017	2015 / 16	2017	2015 / 16	2017	2015 / 16	2017
¿Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	5,1	4,1	11,3	12,4	43,4	42,1	40,0	41,4
¿Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	1,8	3,6	6,8	6,3	22,1	19,0	69,3	71,1
¿Ha habido gente que le ha criticado lo que juega, o le ha dicho que tiene un problema con el juego, con independencia de que usted piense que es verdad o no?	2,8	4,6	5,4	6,3	20,7	16,8	71,2	72,3
¿Ha pensado que podía tener un problema con el juego?	3,0	4,0	4,5	7,3	18,6	14,4	74,0	74,4
¿Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	2,1	1,8	5,7	7,6	20,3	16,7	71,9	73,9
¿Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	2,5	2,5	4,8	7,6	17,5	11,1	75,3	78,9
¿Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	3,9	4,3	5,5	5,5	15,2	12,1	75,4	78,2
¿Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	2,5	1,7	4,4	6,9	11,7	10,6	81,5	80,9
¿Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	1,9	2,6	4,1	5,3	11,3	10,7	82,9	81,4

Nota: Los años 2015 y 2016 aparecen como media.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII* (2017), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Tabla 41 / **Respuestas a los ítems del modelo DSM-IV (Dicotómico) entre jugadores online (%)**

DSM-IV (Dicotómico)	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 / 16	2017	2015 / 16	2017	2015 / 16	2017	2015 / 16	2017
Cuando usted juega, ¿con que frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	6,5	6,4	23,8	21,6	44,5	45,4	25,1	26,7
	Con frecuencia		Algunas veces		Ocasionalmente		Nunca	
¿Con cuanta frecuencia se ha encontrado usted mismo pensando sobre juego, es decir, volviendo sobre partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugará o pensando formas para tener dinero para jugar?	11,1	8,1	35,3	36,6	31,4	30,4	22,3	24,9
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	3,8	4,3	22,2	19,5	23,6	23,3	50,6	53,0
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	4,9	4,5	14,0	16,5	17,5	14,2	63,8	64,9
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	5,2	4,3	15,7	16,4	16,2	15,8	63,0	63,5
¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	4,1	3,6	11,8	12,5	13,2	10,1	71,0	73,8
¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	9,9	8,1	18,3	17,7	20,6	25,6	51,3	48,7
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	1,8	3,1	6,3	6,9	5,9	5,1	86,0	84,8
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	2,0	3,5	7,4	8,6	7,8	5,8	82,8	82,8
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	2,6	3,0	6,4	8,3	6,7	5,8	84,4	83,0

Nota: Los años 2015 y 2016 aparecen como media.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Algo llamativo de los jugadores *online* es que su mayor o menor sensibilidad al riesgo de juego problemático es inespecífica, no hay segmentos fácilmente distinguibles, salvo la frecuencia en el juego. Las distinciones más características en el conjunto de la población se difuminan en Internet. A lo largo de los años se detectan algunas tendencias:

- El juego problemático por Internet es ligeramente mayor entre los hombres que entre las mujeres.
- La frecuencia de juego es un indicador discriminante: claramente a mayor frecuencia de juego percibida subjetivamente por el entrevistado, se detecta mayor incidencia en nivel de juego problemático o de riesgo moderado.
- El riesgo de juego problemático online es mayor según el status social, a mayor status social más elevado es el riesgo.
- La principal variable determinante son los 45 años, edad a partir de la que el juego problemático desciende (tabla 42).

Tabla 42 / **Respuestas a los ítems del modelo DSM-IV (Dicotómico) entre jugadores *online* (%)**

	Jugadores problemáticos			Riesgo moderado			Bajo riesgo			Sin problema		
	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017	2015	2016	2017
Total	18,3	14,4	17,3	21,5	20,3	15,8	30,1	33,9	33,3	30,1	31,3	33,5
Hombres	17,6	15,0	18,1	20,7	20,3	15,9	32,4	33,3	32,7	29,3	31,4	33,3
Mujeres	20,7	11,4	13,6	24,3	20,3	15,4	22,5	37,5	36,8	32,4	30,7	34,6
De 18 a 24 años	18,2	13,0	16,8	29,1	26,1	15,1	41,8	36,4	34,6	10,9	24,5	33,5
De 25 a 34 años	21,8	15,9	18,8	17,3	21,2	13,9	30,8	31,7	34,7	30,1	31,3	32,7
De 35 a 44 años	16,7	17,8	17,8	23,9	12,3	16,3	24,4	32,2	32,6	35,0	37,7	33,3
45 y más	15,4	7,7	14,4	19,2	19,2	21,1	33,3	37,2	28,9	32,1	35,9	35,6
Status alto	16,5	17,0	25,3	17,7	25,0	10,7	29,1	27,3	28,0	36,7	30,7	36
Status medio alto	19,0	13,7	18,2	23,4	18,4	14,7	27,3	35,2	32,6	30,3	32,8	34,5
Status medio medio	15,7	12,8	15,4	19,8	18,9	19,5	35,5	33,8	37,9	28,9	34,5	27,2
Status medio bajo y bajo	20,8	10,5	11,1	29,2	24,6	18,1	37,5	38,6	29,1	12,5	26,3	41,7
Cotidianos	28,7	25,0	30,2	28,2	27,2	25,3	25,4	28,3	25,8	17,7	19,4	18,7
Semanales	16,2	18,1	19,3	16,9	17,4	14,3	30,0	36,9	34,3	36,9	27,5	32,1
Esporádicos	12,2	9,2	10,6	15,3	20,6	13,6	39,8	34,0	37,1	32,7	36,2	38,6
Infrecuentes	1,7	2,7	4,1	21,7	14,4	7,4	28,3	37,7	40,2	48,3	45,2	48,4

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII (2017)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

Bibliografía

Diener, E., Emmons, R., Larsen, R.J., y Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale, *Journal of Personality Assessment*, 49, 71-75.

Daughters, S. B., Lejuez, C. W., Lesieur, H. R., Strong, D. R., Zvolensky, M. J. (2003). Towards a better understanding of gambling treatment failure: implications of translational research, *Clinical Psychology Review*, 23, 4, 573-586.

Gómez Yáñez, J. A. (2017): La transformación del juego problemático en España, *Revista Española de Sociología*, 26.1 (<http://dx.doi.org/fes/res.2017.1>) (ISSN: 1578-2824). La tabla 35 procede de esta fuente, en ella se han actualizado los datos de varios países, a partir de las siguientes referencias:

Alemania: Has, W.; Lang, P. (2016): *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends*, Forschungsbericht der BZgA, Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Gran Bretaña: Balla, L., Kimberley, A., Gambling Commission (2017): *Gambling participation in 2016: behavior, awareness and attitudes*, Annual Report, London.

Italia: Fondazione Bruno Visentini (2017), *La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia. Rapporto 2017*. Marchetti, F. y Monti, L. (Coords.) Roma, Dialoghi.

Gómez Yáñez, J. A., Cases Méndez, J. I., Gusano Serrano, G., Lalandá, C. (2016): *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016 (VII)*, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III, Madrid.

Tang, C.S., Oei, T. P. (2011): Gambling cognition and subjective well-being as mediator between perceived stress and problem gambling: a cross-cultural study on white and Chinese problem gamblers, *Psychology and addictive behaviors*, 2011, 25, 3, 511-520. (DOI: 10.1037/a0024013).

Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S., Munck, I. M. E. (2001). Prevalence and risk of pathological gambling in Sweden, *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104, 250-256.

ANEXOS

Recogida de información

Juego presencial y dimensión del 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 1.002 individuos.
- Margen de error $\pm 3,2$ %.
- Cuestionario 15 minutos.
- Aplicación Telefónica.
- Muestreo Proporcional a la población, por zonas geográficas y hábitat.
Cuotas de edad, sexo y actividad.
- Fecha de realización 20 enero / 3 febrero de 2017.
- Red de campo Phone bus TNS/Millward Brown.

Características del juego *online*

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

- Universo Personas que hayan jugado algún juego al azar por Internet.
en los dos últimos meses arriesgando dinero.
- Muestreo Cuotas de edad y sexo.
- Dimensión de la muestra 606 individuos.
- Margen de error ± 4 %.
- Cuestionario 12 minutos.
- Aplicación Autoadministrado en web / hogar.
Envío de un link a la población interesada.
- Fechas de realización 20 enero / 8 de febrero de 2017.
- Red de Campo NetQuest.

Cuestionarios

Para la población entre 18 y 75 años (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, CANARIAS, CANTABRIA, CASTILLA-LA MANCHA, CATALUÑA, EXTREMADURA, 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. (NULL)	99

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

P. 2. Boletos *online*

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. (NULL)	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. (NULL)	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 (NO LEER) 8

SI P 4 CÓD. 8

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

- 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 (NO LEER) 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? (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, con menos frecuencia 6
- Nunca (NO LEER) 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

SI EN P 6.3. CÓD. 2.

6.4. ¿Recuerda si alguna vez ha probado suerte en una máquina de juego con la vuelta de una consumición, es decir, ha echado una vuelta sólo por ver si ganaba algo?

- Si 1 HACER BLOQUE DE MÁQUINAS CON PREMIO / BARES P. 20.1
Pasará 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.
Pasará a P. 8.1. si corresponde
- No 2 Pasará 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; 6.4 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 o P6.4. cod1	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? (LEER)

- | | | |
|--------------------------------------|---|-------------------------------------|
| - 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 (NO LEER) | 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? (LEER)

- | | |
|--|---|
| - En la web de Loterías del Estado | 1 |
| - En la web de un Administración de Loterías | 2 |
| - NS/NC (NO LEER) | 3 |

SI EN 10.01 CÓD. 1 Y 3

10.3. ¿De qué tipo eran los décimos o participaciones que jugaba, es decir ... (LEER)

- | | |
|---|---|
| - ... 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 (NO LEER) | 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 ... (LEER)

	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. y no quiere decir que no por si toca	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
- Porque la Lotería de Navidad es como el comienzo de las navidades	1	2
- Porque es una forma de llevarse bien con las personas que nos rodean	1	2
- Porque aunque sólo tocara la pedrea vendría bien para tapar algún agujero económico	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? (LEER)

- Sí	1
- No	2
- NS/NC (NO LEER)	3

10.6. A veces sucede que se compra más lotería de Navidad de la que pensaba comprar y se reparte, ¿si tuviera que dar o intercambiar lotería que le sobrase qué haría con ella? (LEER)

	Sí	No
- Se la daría a sus familiares	1	2
- Se la daría a sus amigos	1	2
- Se la daría o se la vendería a compañeros de trabajo	1	2
- La intercambiaría por otras participaciones que le ofrecieran	1	2

10.7. En este caso de repartir u ofrecer lotería familiares, amigos o compañeros de trabajo, ¿se la ofrecería ... (LEER)

	Sí	No
- A todos	1	2
- A los que conoce	1	2
- Sólo a los que le caen bien	1	2
- Evitaría ofrecérsela a personas que me caen mal a las que les tengo poca simpatía.	1	2

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? (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	
- Nunca (NO LEER)	99	Pasar al siguiente bloque aleatorio

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

- 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 (NO LEER)	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 (LEER)

- 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 LEER)	4
- NS/NC (NO LEER)	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? (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	
- Nunca (NO LEER)	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? (LEER)

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 9 |

ONCE. SI EN P.1. CÓD. 6

14.1 ¿Con qué frecuencia juega a los cupones o rascas de la ONCE? (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 | |
| - Nunca (NO LEER) | 8 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |

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

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 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, ¿me puede decir con qué frecuencia juega a estos cupones? (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 | |
| - Nunca (NO LEER) | 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? (LEER)

- 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 (NO LEER) 9

QUINIELA. SI EN P.1. CÓD. 8

16.1. ¿Con qué frecuencia juega a la quiniela? (LEER)

- Todos las semanas 1
- Una vez cada dos o tres semanas 2
- Una vez al mes 3
- Alguna vez al año 4
- Nunca (NO LEER) 5 Pasar al siguiente bloque aleatorio

16.02. ¿Cuándo jugó por última vez a la Quiniela? (LEER)

- 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 (NO LEER) 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? (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
- Nunca (NO LEER) 8 Pasar al siguiente bloque aleatorio

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

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 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? (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 | |
| - Nunca (NO LEER) | 8 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |

18.2. ¿Cuándo fue por última vez a un casino? (LEER)

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 9 |

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

- | | |
|---|---|
| - Póquer | 1 |
| - Juegos de mesa (Black Jack o Ruletas) | 2 |
| - Máquinas de juego | 3 |
| - NS/NC (NO LEER) | 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? **(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 con familiares o amigos | 7 | |
| - Nunca (NO LEER) | 8 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |

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

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 9 |

MÁQUINAS TRAGAMONEDAS EN HOSTELERÍA. P. 1. CÓD. 13 O P. 6. 3. CÓD. 1 O P.6.4. 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? **(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 | |
| - Casi nunca | 7 | |
| - Nunca (NO LEER) | 8 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |

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

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 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? (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 | |
| - Casi nunca | 7 | |
| - Nunca (NO LEER) | 8 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |

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

- | | |
|-------------------------------|---|
| - 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 (NO LEER) | 9 |

APUESTAS DEPORTIVAS. SI EN P.1. CÓD. 15

DP: SÓLO EN ARAGÓN, CANARIAS, CANTABRIA, CASTILLA-LA MANCHA, CATALUÑA, EXTREMADURA, GALICIA, MADRID, MURCIA, NAVARRA, PAÍS VASCO, LA RIOJA, VALENCIA)

22.1. ¿Con qué frecuencia hace apuestas sobre resultados de deportes en locales de apuestas? (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	
- Nunca (NO LEER)	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? (LEER)

- 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 (NO LEER)	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? (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 (NO LEER)	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? (LEER)

- 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 (NO LEER)	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... (LEER)

- | | | |
|---|---|---|
| - Porque no le gusta la Lotería o no la compra nunca | 1 | |
| - Porque cree que la Lotería de Navidad tiene premios más importantes o hay más posibilidades de ganar con ella | 2 | |
| - Porque no se la ofrecieron | 3 | |
| - Porque cree que la Lotería Navidad es la tradicional y por tanto jugó a esa | 4 | |
| - NS/NC | 5 | |
| - Si jugó a La Grossa | 6 | PASAR A 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 su satisfacción con la vida. Por favor, dígame hasta qué punto está usted totalmente en desacuerdo, bastante en desacuerdo, algo en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, algo de acuerdo, bastante de acuerdo o totalmente de acuerdo con cada una de ellas: (LEER)

	Total Desac	Bast. Desac.	Algo Desac.	Ni acuerdo Ni desac.	Algo Acuerdo	Bastante Acuerdo	Total Acuerdo
En la mayoría de los sentidos, mi vida se acerca a mi ideal	1	2	3	4	5	6	7
Las condiciones de mi vida son excelentes	1	2	3	4	5	6	7
Estoy completamente satisfecho con mi vida	1	2	3	4	5	6	7
Hasta ahora he conseguido las cosas más importantes que quiero en la vida	1	2	3	4	5	6	7
Si tuviera que vivir de nuevo, no cambiaría nada	1	2	3	4	5	6	7

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:

(LEER)

DSM

Cuando usted juega, ¿con que frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	Cada vez que pierdo	La mayor parte de las veces que pierdo	Alguna vez, más o menos la mitad de las veces que pierdo	Nunca (NO LEER)	Se niega (NO LEER)
¿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?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarlo con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	Se niega

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

PGSI	Casi siempre	La mayor parte de las veces	Alguna vez	Nunca (NO LEER)	Se niega (NO LEER)
Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	1	2	3	4	5
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	1	2	3	4	5
Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	1	2	3	4	5
Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	1	2	3	4	5
Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?	1	2	3	4	5
Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	1	2	3	4	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?	1	2	3	4	5
Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	1	2	3	4	5
Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	1	2	3	4	5

DECLARAN NO HABER JUGADO NINGÚN JUEGO Y NO RESPONDER HABER JUGADO NINGUNO. A LOS QUE NO HACEN P. 26 Y P.27.

28. ¿Hasta qué punto está de acuerdo con las siguientes ideas sobre el juego, si está muy, bastante, regular, poco o nada de acuerdo ...? (LEER)

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
El juego es un entretenimiento como otro cualquiera, aunque a mí no me guste	1	2	3	4	5
Jugar a la lotería o a la ONCE es una cosa, pero jugar en casinos, bingos, salones de juego o las máquinas en los bares es otra	1	2	3	4	5
Es una tontería jugar juegos de azar, al final siempre se pierde	1	2	3	4	5
Ganar dinero trabajando es mejor que ganar dinero jugando	1	2	3	4	5
Las personas que juegan juegos de azar arriesgando dinero también suelen beber y fumar mucho	1	2	3	4	5
El juego de azar para ganar dinero es un vicio	1	2	3	4	5
Las personas que juegan suelen hacerlo para evadirse de los problemas de la vida	1	2	3	4	5
Las empresas de casinos, máquinas de juego en salones y bares y bingos son empresas normales, como cualquier otra	1	2	3	4	5
Las empresas de juego por Internet son empresas normales como cualquier otra	1	2	3	4	5
El juego es una actividad machista en su publicidad, en la gente que juega, etc.	1	2	3	4	5

TODOS

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

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

SI	1	29.1b ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc (NO LEER)	3		Ns/Nc (NO LEER)	3

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

SI	1	29.2B ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc (NO LEER)	3		Ns/Nc(NO LEER)	3

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

SI	1	29.3B ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc (NO LEER)	3		Ns/Nc (NO LEER)	3

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

SI	1
NO	2
Ns/Nc (NO LEER)	3

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

- 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 (NO LEER)	3

Cuestionario *online* para jugadores por internet

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

- Sí 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 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

5. 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?

- Sí 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 poker, 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
Ayer no jugué	99

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?

- Anotar	99
----------	----

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 P.2, DE MANERA QUE SI RESPONDE A CUATRO JUEGOS, POR

SI P.2. Cód. 1: Póquer rooms o torneos de poker, 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 que los que participas con más frecuencia, está en España o fuera de España?

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

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

TODOS

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. 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 de compras aplazadas y otros préstamos no relacionados con la vivienda?

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

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 2015/16, (2016) IPOLGOB-esj (Estudios sobre Juego), Gómez Yáñez, J. A. (dir.).



Percepción social sobre el juego de azar en España (VII), (2016) 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 2017 VIII

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 divergente (tributación diferente, tratamiento discriminatorio en materia de publicidad...), olvidando que el juego por internet no es un mercado, sino sólo un canal.

En esta edición, como ha ocurrido anteriormente, se incluye un capítulo algo especial, dedicado en esta ocasión al análisis de "El juego y la satisfacción con la vida", cuyos resultados consideramos de utilidad para el conjunto de la industria y que abre nuevas vías de investigación de la realidad del juego.

Con el patrocinio de:



uc3m | Instituto de Política y Gobernanza
IPOLGOB

Universidad **Carlos III** de Madrid

