



PREVALENCIA, HÁBITOS Y PERFILES DE LAS PERSONAS JUGADORAS EN EUSKADI

2024



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Equipo de investigación: Jonatan García Rabadán *Investigador Principal* (UPV/EHU)
Iraide Fernández Aragón (UPV/EHU)
Aidée Baranda Ortiz (UPV/EHU)

Editorial: Servicio de Publicaciones del Gobierno Vasco
Diseño y maquetación: IPAR Fotocomposición S. Coop.
Traducción: Elhuyar itzulpenak



Índice

1. Presentación	5
2. Una radiografía general del juego en Euskadi	7
2.1. Hábitos de juego	8
2.2. Juego Problemático	11
3. La realidad de colectivos específicos.	13
3.1. El perfil sociodemográfico de la persona jugadora	14
3.2. Problemática del juego desde la perspectiva sociodemográfica	17
4. ¿Qué ha cambiado en 4 años?	19
5. Conclusiones	22
6. Ficha técnica	24



Índice de tablas y gráficos

Índice de tablas

Tabla 1.	Preferencias de juego por grupos de edad (%)	16
Tabla 2.	Estimación del n.º de personas que han jugado en el último año con algún trastorno derivado del juego según características sociodemográficas (%) . .	18

Índice de gráficos

Gráfico 1.	Preferencias de juego de la población vasca (%)	9
Gráfico 2.	Edad de inicio de juego presencial (%)	10
Gráfico 3.	Edad de inicio de juego online (%)	10
Gráfico 4.	Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en los últimos 12 meses, según DSM-V (%)	12
Gráfico 5.	Motivos por los que la población jugadora juega presencialmente según el sexo (%)	15



1.

Presentación



Presentación

Los juegos de azar, en cualquiera de sus modalidades, son una realidad histórica y con una plasmación efectiva en lo económico, lo político, lo social e incluso en lo religioso. En los últimos años esta actividad ha experimentado considerables cambios, introduciendo a toda esta realidad en una nueva fase mucho más heterogénea y atomizada. Con ello, el sector —o una parte del mismo— ha visto como ha adquirido una considerable y constante presencia en la agenda y en la opinión pública. Y, entre los temas tratados uno de los más recurrentes es el reconocimiento de las adicciones comportamentales, en este caso, la ludopatía. Todo ello se ha plasmado en cuestiones como el auge de la modalidad online, su relación con edades tempranas, el uso de las pantallas y los videojuegos que, como consecuencia han tenido como resultado una preocupación política y social.

Ante esta situación, la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco se decidió por la creación del Observatorio Vasco del Juego (OVJ); el primer órgano de investigación de este tipo a nivel autonómico. Desde sus orígenes el mismo tiene por objetivo radiografiar la realidad de los juegos de azar desde diferentes perspectivas. En relación a esta última, el OVJ lleva realizando investigaciones sociológicas desde el año 2019. Desde aquel año, y en colaboración con el Departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU, el OVJ ha conseguido ir profundizando en el conocimiento de los perfiles de las personas jugadoras en Euskadi, recabar información sobre las dinámicas diferenciadas en la población juvenil vasca o poner el acento sobre la perspectiva de género en el sector económico; entre otros.

En las siguientes líneas, y siguiendo con los objetivos del Observatorio, se recogen parte de los resultados del estudio *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2024*, cuyo propósito vuelve a ser radiografiar la realidad social del juego en Euskadi. Gracias a los datos recogidos, se podrán observar los cambios o patrones que se han mantenido entre la población adulta desde que se realizara el anterior en 2020. Los hallazgos no solo sirven para hacer una fotografía de la realidad social, sino que sirven de base para tomar medidas, plantear políticas de prevención ajustadas a las problemáticas observadas, además de comprobar si las ya tomadas hasta el momento han surtido efecto alguno.

Al igual que en anteriores ocasiones, se han realizado 1.200 encuestas presenciales a la población residente en la Comunidad Autónoma del País Vasco mayor de 18 años; atendiendo a las diferencias socioeconómicas y las realidades territoriales.



2.

**Una radiografía
general del juego
en Euskadi**



Una radiografía general del juego en Euskadi

En los siguientes párrafos se recogen las principales cuestiones relacionadas con la prevalencia del juego en Euskadi desde una perspectiva general. De acuerdo a las respuestas recogidas, los juegos de azar y las apuestas están ampliamente extendidas entre la población vasca. El 92,8% de la muestra reconocía haber jugado al menos una vez en su vida, mientras que quienes lo habían hecho en los últimos 12 meses se reducía al 85,8% (92,5% de las personas jugadoras). Estas cifras evidencian una fuerte presencia y normalización del sector del juego en la sociedad vasca.

Las razones que llevan a una persona a jugar se reparten de manera diferenciada entre las modalidades presencial y online. En el caso de la primera, ganar dinero (42,7%) y la tradición (39,7%) se hallan a la cabeza, mientras que la diversión (34,5%) y las ganancias económicas (24,1%) se corresponden con la modalidad online. De esta forma empiezan a detectarse una primera diferencia entre las modalidades de juego. En el extremo contrario, el 7,2% de las personas que afirmó no haber jugado nunca reparte los motivos de su decisión entre la consideración de la actividad como una pérdida de dinero y tiempo (38,2%) y por el desagrado hacia la misma (28,3%); entre otras. Ambas razones también se encontraron de manera mayoritaria entre quienes no han jugaron en el último año. El 49,4% y 28,4%, respectivamente.

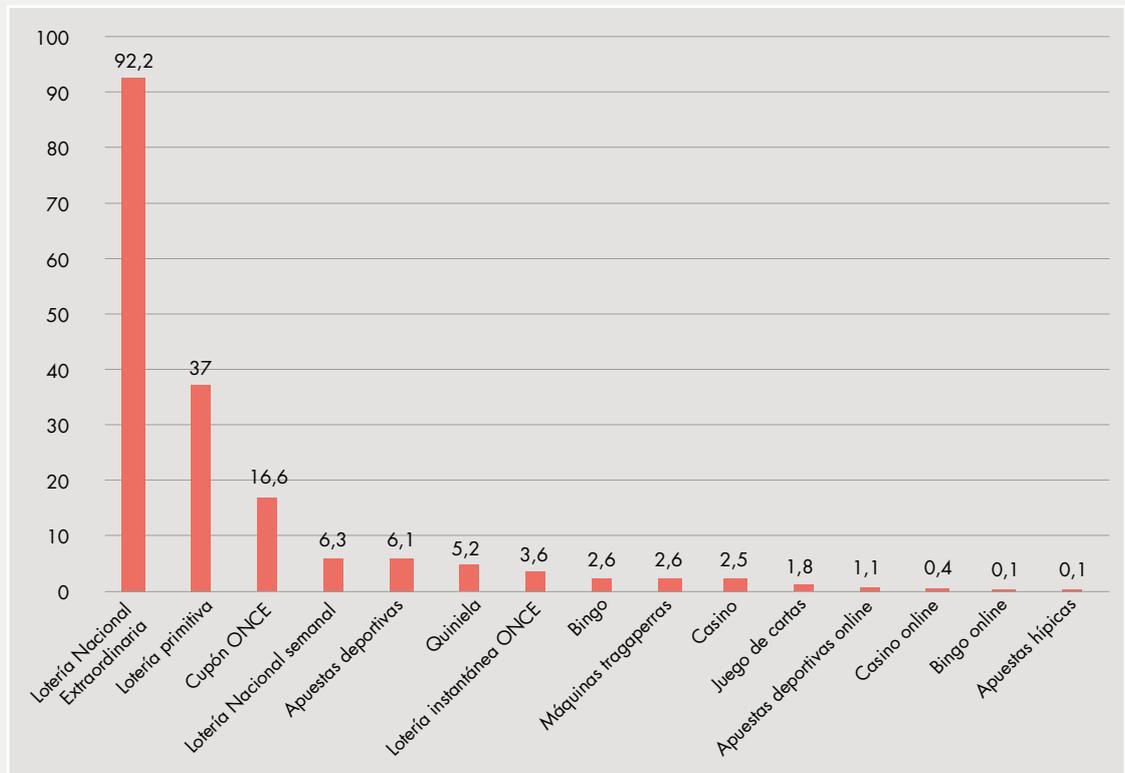
Más allá del número de personas jugadoras, la radiografía de los hábitos no sería completa sin adentrarse en otras esferas como el tipo, la modalidad de juego, la frecuencia, la intensidad o el gasto.

2.1. Hábitos de juego

En primer lugar, en relación a la distribución de la participación entre los juegos, se proyecta una radiografía de dos «polos». Los sorteos extraordinarios de la Lotería Nacional (*Gordo* y sorteo de *El Niño*) se ubican a la cabeza, con el 92,2% de las personas que jugaron en los últimos 12 meses. En segunda posición se encuentran la lotería primitiva (37%) y en tercer lugar el cupón de la ONCE. El resto de los juegos (ver gráfico 1) se encuentran a mucha diferencia de los tres anteriores con porcentajes entre el 6% de las Loterías Nacionales señales y el 0,1% de las apuestas hípicas. Por tanto, los juegos de azar dependientes de entidades públicas y semipúblicas como la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) y la ONCE resultan ser los más atractivos. Los juegos privados o aquellos relacionados con las nuevas tecnologías, por su parte, son los que menor participación despierta. Junto a lo anterior, resulta curioso el hecho de que la mitad de la población solo reconoce haber apostado a un único juego (49,5%), seguido de quienes lo hacen a 2 (33,3%) y siendo algo menos de una quinta parte quienes lo hacen en más de 3.

Una radiografía general del juego en Euskadi

Gráfico 1. Preferencias de juego de la población vasca (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2024

La frecuencia de juego es otros de los puntos de atención en la radiografía de los perfiles de personas jugadoras en Euskadi. Lo primero a destacar es, una vez más, la brecha diferencial entre las modalidades presencial y online. El primero de los colectivos afirmaba tener una participación anual muy puntual, ya que el 47,9% lo realizaba en una ocasión al año; frente al 14,1% que lo realizaba en varias ocasiones a lo largo del mismo periodo. En el caso de las personas que optaban por el juego online, la participación anual esporádica se sitúa en el 16,7% y la regular con varias veces al año en el 36,1% (2,6 puntos más y casi 12 puntos menos respectivamente). No obstante, la participación más regular —varias veces a la semana— resultaba ser la opción elegida por el 13,9% de las personas que jugaron online y el 4,6% en su modalidad presencial.

Las primeras diferencias detectadas entre modalidades en los párrafos anteriores también tienen su plasmación en el gasto en juegos de azar. Las personas jugadoras presenciales gastan principalmente menos de 10€ (57,7%) mensuales, siendo la segunda opción más mencionada entre 10 y 50€ mensuales (37,3%). En cambio, durante ese mismo periodo de tiempo, las jugadoras y los jugadores online gastan menos de 10€ (72,2%) y entre 50 y 100€ (22,2%). En este sentido, aun siendo la opción mayoritaria la de menor cuantía mensual, en la modalidad de juego online se da una tendencia a un gasto medio superior al presencial.



Una radiografía general del juego en Euskadi

Desde un punto de vista social, con quién se juega también tienen un papel destacable para la configuración de la imagen del colectivo jugador. De manera general, el juego presencial tiende a realizarse en solitario (33,7%) o con familiares (30,6%). Las respuestas podrían venir condicionadas por el factor del tipo de juego que predomina en esta modalidad; aquel que no requiere de una mayor interacción con otras personas como son la lotería o el cupón de la ONCE. En la versión online del juego también predomina el juego en solitario (50%), seguido de con amistades (11,8%). Así, el factor del colectivo también tiene una presencia significativa, lo que añadiría un plus lúdico al juego de azar.

Otra cuestión que evidencia la normalización de este sector es la edad del primer contacto. Desde una óptica político-institucional es una variable importante por su proyección en la esfera pública. En promedio, quienes han participado en el juego presencial se iniciaron de media a los 22,8 años. De manera similar, en el caso del juego online, la edad promedio de acceso es de 26 años. Sin embargo, desde una óptica más preocupante, en ambos casos una de cada cinco personas aproximadamente (17% presencialmente y 20,6% online) reconoció que su inicio se produjo incluso antes de la edad mínima legal.

Gráfico 2. Edad de inicio de juego presencial (%)

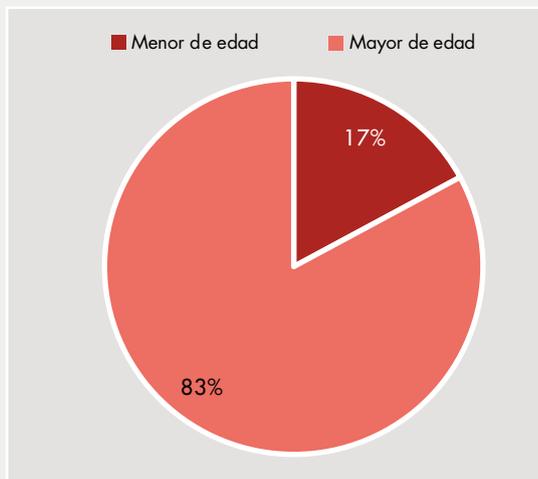
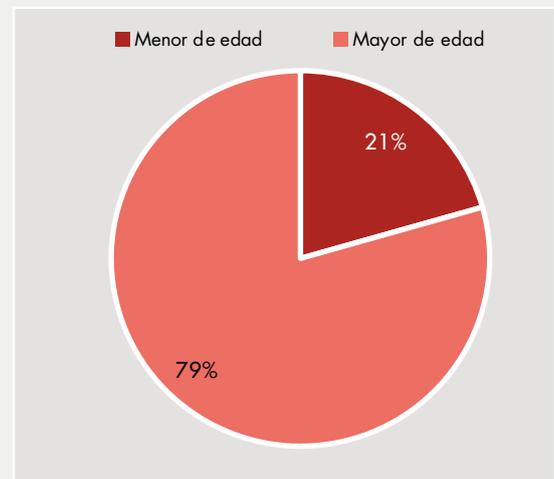


Gráfico 3. Edad inicio de juego online (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2024

Como complemento, entre quienes recuerdan cuál fue su primer juego destaca la Lotería Nacional Extraordinaria en el caso del juego presencial (48,2%), seguida de la Quiniela (17,2%). Entre estas personas los porcentajes se reparten entre quienes se encontraban en solitario (26,7%) o con familiares (26,3%). Por otro lado, en el caso del inicio en el juego online, predominan los juegos de cartas (50,6%) y las apuestas deportivas (34,1%), aunque en el inicio de esta modalidad sí que destacan por haber empezado principalmente en solitario (53,2%) o con alguna amistad (23,7%).



Una radiografía general del juego en Euskadi

Las razones que confirman que los juegos de azar y las apuestas están arraigados en el contexto vasco son diversas, incluso presentándose directamente en la adolescencia a pesar de estar prohibidos, como se acaba de ver. Este acercamiento ha sido facilitado por varios agentes de socialización, como la familia y el grupo de pares. Incluso se da en la etapa de la infancia, ya que el 66,8% de la población recuerda haber visto jugar a algún familiar y el 42,3% a alguna amistad.

2.2. Juego Problemático

Una de las cuestiones que adquiere un grado de relevancia a la hora de abordar el tema de los juegos de azar es la problemática o adicción a los mismos. En esta ocasión, para obtener los resultados que se presentan en el gráfico 4 se ha utilizado la escala DSM-V¹, la cual describe al juego patológico como «una conducta de juego persistente y des-adaptativa que genera un malestar clínicamente significativo»². Esta escala está ampliamente reconocida a nivel internacional. Desde esta perspectiva, y a través de 9 criterios, se establece que una puntuación de 1 a 3 en la escala (de respuestas afirmativa a los criterios) se consideraría un posible juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo. En esta categoría los síntomas pueden ser variados, puede tener problemas familiares o sentirse culpable por haber invertido demasiado tiempo o demasiado dinero en un episodio de juego, etc... Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: trastorno del juego leve (entre 4 y 5 criterios), moderado (entre 6 y 7) o grave (8 o 9).

La presente investigación aborda el tema centrándose en la población jugadora en el último año. El primer punto a destacar es que las personas que se hayan en alguna situación de *juego patológico* (leve, moderado o grave) representan el 0,8% de la muestra, a las cuales se les podría añadir otro 0,7% de personas en *fase de posible juego problemático*. Por lo tanto, si bien el 1,5% de la ciudadanía vasca podría hallarse en alguna de las fases del considerado juego problemático, solo el 0,1% se correspondería con su estadio más grave e intenso. En resumen, los resultados del estudio, como se menciona más arriba, confirman que quienes juegan y apuestan lo hacen de una manera responsable (98,5%).

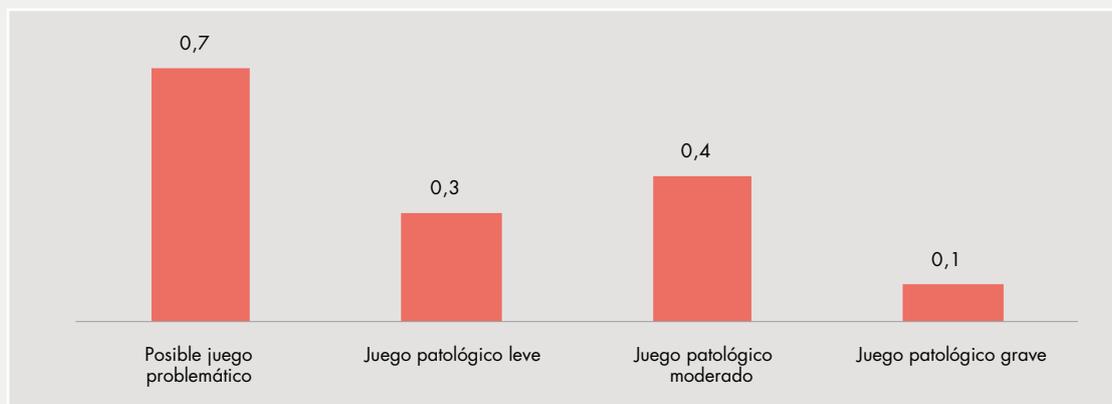
¹ En el estudio de prevalencia de 2020 la problemática de juego se hizo con la escala NODS, una herramienta basada en el DSM-IV.

² *The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (5^o edition). Washington DC, 2013.*



Una radiografía general del juego en Euskadi

Gráfico 4. Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en los últimos 12 meses, según DSM-V (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2024

En el caso de una estimación poblacional, es decir, si estos datos se aplicasen al conjunto de la población adulta de Euskadi, cerca de 28.000 personas se encontrarían en alguna de las fases de trastorno con el juego. Bien es cierto que la mitad aproximada de las mismas —13.000— tendrían la consideración de *posible juego problemático*, y por tanto alejados de una consideración real de problemática. De este modo, y de acuerdo a los resultados de la escala DSM-V, en Euskadi serían 14.000 personas mayores de edad las que adquieren la consideración de *juego patológico*. Este mismo nivel se reparte en tres escalones dependiente de la intensidad de la afección del mismo. El 0,1% de *juego patológico* previamente mencionado supondría que, con esta estimación, cerca de 2.000 personas se hallan en una situación de dependencia severas.

Para completar el dato anterior, el estudio también incluía una pregunta retrospectiva. De esta forma, el 1,4% de la muestra afirma haber tenido problemas de juego excesivo o dependencia con algún juego a lo largo de su vida. Cuando se les consultaba por la tipología de juego en la que se desarrolló dicha afección, un parte importante la relacionaban con las apuestas deportivas y con las máquinas B; popularmente conocidas como tragaperras.

Por otro lado, y acerca de los daños derivados del juego, el 7,5% de la población encuestada conoce a alguien de su entorno que ha tenido problemas con los juegos de azar y apuestas. El mismo dato, pero aplicado a su entorno social más cercano, aumenta hasta el 16,7%.



3.

La realidad de colectivos específicos



La realidad de colectivos específicos

En el punto anterior se han presentado los principales resultados relacionados con el comportamiento que tiene la población que juega y apuesta en el País Vasco. Sin embargo, la población en su conjunto no es un ente homogéneo y presenta disimilitudes; al igual que ocurre en la mayoría de las cuestiones sociales. Por ello, en este apartado se van a presentar algunos de los resultados más característicos atendiendo a las principales variables sociodemográficas como son el sexo, la edad o, el nivel de estudios; entre otras.

3.1. El perfil sociodemográfico de la persona jugadora

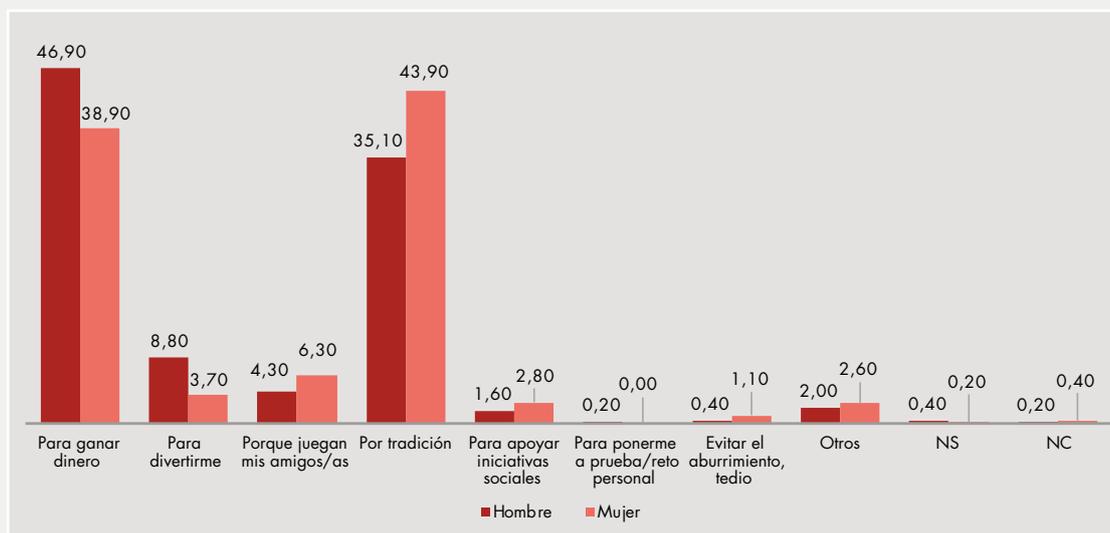
Una de las principales variables discriminantes en nuestras sociedades corresponde al género. A pesar de que en el presente caso el sexo de las personas entrevistadas no supone una diferencia significativa en la prevalencia de juego, en ciertos comportamientos mujeres y hombre difieren. Algunos juegos presentan un perfil claramente masculinizado, como la quiniela (8,8% hombres frente al 2% mujeres), las apuestas deportivas tanto presenciales (9,8% y 2,8%) como online (2,2% e inexistentes en el caso de las mujeres), las máquinas B (4,7% ellos y 0,7% ellas) o, los juegos de cartas con apuesta presenciales (3,9% y sin presencia entre las mujeres). Por el contrario, los sorteos extraordinarios de la Lotería Nacional son el único juego en los que la presencia femenina es superior a la masculina. Además, hay que destacar que la presencia de mujeres en el juego online es muy escasa.

Como se apuntaba en el apartado anterior, resulta interesante abordar los motivos que llevan a las personas a apostar. Así, ellas lo hacen en su mayoría por la tradición (43,9%), frente a ellos que tiene un detonante más utilitarista como es para ganar dinero (46,8%). El componente lúdico también tiene más importancia entre ellos (8,8%), que entre ellas (3,7%); que puede relacionarse con la presencia tradicional en la esfera pública. Las mujeres, sin embargo, en comparación con los hombres, reconocen jugar porque juega su grupo de pares; es decir el entorno social más próximo. Precisamente, en relación a la compañía, durante el juego presencial, los hombres suelen hacerlo en solitario (42,7%), mientras que las mujeres prefieren con algún familiar (38,2%). La frecuencia de juego también es mayor entre ellos, el 35,6% reconoce jugar todas las semanas, cuando ellas reconocen hacerlo más de 10 puntos por debajo (24,3%).



La realidad de colectivos específicos

Gráfico 5. Motivos por los que la población jugadora juega presencialmente según el sexo (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2024

Otro elemento llamativo se refiere al primer contacto con el juego. En la modalidad presencial mujeres y hombres presentan comportamientos claramente diferenciados. Los hombres accedieron —de media— a los 20,7 años, mientras que las mujeres lo hicieron a los 26,6 años. Entre ambos hay una diferencia de 6 años, lo que resulta significativo a la hora de entender las pautas de comportamiento diferentes. Además, lo que resulta aún más interesante es el porcentaje de hombres que accedieron siendo menores de edad (24,8%). Mientras uno de cada cuatro hombres recordaba ser menores de edad, la cifra se reduce al 10% (9,7%) entre el colectivo femenino. En cuanto a los juegos con los que comenzaron, los hombres recuerdan principalmente la Lotería Nacional Extraordinaria (36,4%) y la Quiniela (17,2%). En cambio, las mujeres mencionan haberse iniciado con la Lotería Nacional Extraordinaria (59,5%) y la Lotería Primitiva (12,2%). Respecto a cómo se iniciaron en el juego, ellos lo hicieron principalmente en solitario (31,7%) o con amistades, mientras que ellas lo hicieron con familiares (31,3%) o en solitario (21,8%). Desde otra perspectiva, en la modalidad online la edad de inicio presenta variaciones mínimas según el sexo, aunque es importante señalar la escasa participación de mujeres en esta modalidad. En promedio, las mujeres comenzaron a los 25,3 años, mientras que los hombres lo hicieron a los 26,6 años. No obstante, no se registran mujeres que hayan comenzado a jugar online antes de los 18 años, en contraste con el 21,8% de hombres que sí lo hicieron. Las mujeres accedieron al juego online únicamente través de las loterías online (46,6%) y las apuestas deportivas (35,6%). En el caso de los hombres, la variedad de juegos es más amplia, destacando los juegos de cartas (53,8%) y las apuestas deportivas (34,1%). Este extremo vuelve a incidir en la masculinización del juego online.

Junto al sexo de la persona entrevistada, la edad ha venido destacándose como una variable discriminante en los estudios anteriores. Entre aquellas cuestiones en las que la



La realidad de colectivos específicos

edad es un factor discriminante significativo se encuentra la prevalencia del último año. Aquellos grupos de edad que superan los 45 años son los que presentan mayor porcentaje de personas jugadoras. Las diferencias encontradas tanto en la tipología de juegos, como en la modalidad, establece la existencia de juegos generacionales. El Cupón de la ONCE y las Loterías, por ejemplo, son más comunes entre los grupos de mayor edad. Por el contrario, hay ciertos tipos de juegos que son principalmente elegidos por un público joven, como las apuestas deportivas, especialmente las online, o los juegos de casino, entre otros. La quiniela, destaca en el grupo de edad de 35 a 44 años (13%). Entre los motivos para realizar una apuesta o invertir dinero en juegos de azar la diversión se sitúa a la cabeza (32,3%). Para la población de mayor edad (más de 65 años) la tradición (54,1%) tiene ese protagonismo y en los grupos de edad intermedia es el factor utilitarista de ganar dinero. La compañía también muestra diferencias significativas, normalmente la juventud no juega sola, sino que lo hace en compañía de amigos (54,8%) frente al 38,9% de la población mayor de 55 años, o de familiares (24,2%) y, también común entre la población de mayor de 65 años (43,5%). La juventud vuelve a distinguirse por ser el grupo etario que juega con mayor frecuencia, un 9,7% confirma jugar varias veces a la semana, el resto de grupos apenas superan el 5%.

Tabla 1. Preferencias de juego por grupos de edad (%)

	18-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65
Lotería Nacional Extraordinaria (Navidad, El Niño)	48,4	92,4	96,3	91,7	95,1	97,5
Lotería (Primitiva, bonolotos, Euromillones, eurodreams»)	6,5	32,5	40,1	50,9	42,7	29,6
Lotería Nacional semanal (Sorteo del jueves, sábado)	1,6	1,7	6,8	6,0	6,5	9,2
Cupón ONCE	4,8	15,8	11,7	16,6	17,8	21,6
Lotería instantánea ONCE (rascas)	6,5	7,5	5,6	2,8	3,8	1,1
Apuestas deportivas	37,1	9,2	7,4	4,1	2,7	1,1
Apuestas deportivas online	9,7	5,0	—	—	—	—
Quiniela	3,3	6,7	13,0	3,2	2,2	3,9
Máquinas tragaperras	9,7	5,0	3,7	1,8	0,5	1,1
Juego de cartas	6,5	2,5	2,5	1,8	—	1,1
Juego de cartas online	8,1	0,8	—	1,8	—	—
Bingo	22,6	7,5	1,2	1,4	—	—
Bingo online	1,6	—	—	—	—	—
Casino	17,7	5,0	1,9	2,8	—	—
Casino online	6,3	—	—	—	—	—
Apuestas hípcas	—	0,8	—	—	—	—

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2024

El otro elemento de análisis significativo es el inicio en el juego, el que posee un patrón generacional: a menor edad, menor es la edad media de acceso. En cuanto al comienzo



La realidad de colectivos específicos

del juego presencial, las personas entre 18 y 24 años reconocen haberse iniciado a los 17,8 años, un dato especialmente llamativo, aunque influenciado por el recuerdo cercano. El resto de los grupos supera la mayoría de edad y, a medida que aumenta esta, también lo hace la edad media de acceso. La juventud (18-24 años) accedió al juego principalmente a través de las apuestas deportivas (24,5%) y el casino (21,4%). A medida que avanza la edad de las personas encuestadas, estos tipos de juegos pierden relevancia, aumentando la preferencia por la Lotería Extraordinaria, que alcanza el 70,2% entre la población mayor de 65 años. Asimismo, uno de cada cuatro individuos de edad intermedia (35-54 años) menciona haberse iniciado con la Quiniela. Ambas referencias también son producto de una realidad social y política concreta, ya que hasta finales de la década de los 70 no se legaliza el juego en España; siendo las únicas opciones los juegos públicos dependientes del Estado. En cuanto a la compañía durante el primer contacto con el juego, destaca el grupo de amigos entre la juventud, el estar en solitario entre los grupos de edad intermedia y la familia entre las personas de más de 65 años.

En el contexto del inicio en el juego online según la edad, se observa que este ámbito es predominantemente juvenil, ya que solo se puede hablar de un público hasta los 54 años. La edad media de quienes se inician en el juego online entre los 18 y 24 años es de 17 años, incrementando progresivamente hasta alcanzar una media de 44 años entre las personas de 45 a 54 años. Este patrón sugiere que el acceso al juego online ha sido relativamente reciente, lo cual es coherente dado que es una modalidad novedosa. Independientemente del grupo etario, los juegos de cartas y las apuestas deportivas son las modalidades predominantes. Asimismo, es común que el inicio en el juego online se realice en solitario o acompañado de amistades.

3.2. Problemática del juego desde la perspectiva sociodemográfica

Por último, no debe olvidarse la expresión de la problemática o adicción al juego en relación a las características sociodemográficas de las personas entrevistadas. En la tabla 2 se presentan los resultados correspondientes a las 3 variables que presentan rasgos diferenciados entre sí.

Más en detalle, después de aplicar la escala DSM-V, se observa que los hombres sufren en mayor medida las consecuencias negativas del juego. Su presencia, supera la media total de la población. En base a dicha escala solo hay un mínimo porcentaje de mujeres que se hallen en alguna de las fases y se corresponde con el 0,2% en un posible juego problemático. En el resto de categorías ellas no tienen presencia, frente al 2,8% total de los hombres. El 1,2% de ellos se encontrarían en la fase previa, pero otro 1,6% en las fases de juego patológico siendo especialmente destacable el 0,8% moderado y el 0,2% grave al duplicar la tasa media poblacional.



La realidad de colectivos específicos

En cuanto a la edad, la juventud es el grupo que destaca por padecer un posible juego problemático (6,5%), aunque luego no parece tener presencia en los estadios más graves. Esto puede estar indicando que las personas que están accediendo a los juegos de azar presentan estadios de riesgo más tempranos; aunque sin caer en adicciones más severas. Los datos previamente presentados —modalidad de juego, edad de acceso—, tienen consonancia con este mismo hecho. Frente a lo anterior, quienes sí se encuentran ante un juego problemático son, especialmente, las personas entre 35 y 55 años; es decir, aquellas personas en la fase laboralmente «estable» o plena. En el tramo de edad de 35-44 el juego patológico moderado destaca (2,5%) sobre el resto, a diferencia de las personas entre 44 y 55 años que se reparte entre el juego patológico leve (0,5%) y grave (0,5%).

Finalmente, el nivel de estudios se constituye como un factor de prevención del juego problemático. Como se indica en la tabla 2 las personas con estudios superiores son las que menor índice de afección problemática del juego presentan. Solo el 0,3% de este colectivo y en una fase de posible juego problemático. En el otro extremo, quienes tienen estudios primarios se encuentran en una peor situación, con un porcentaje de juego patológico grave tres veces por encima de la media (1,5%), de los cuales el 0,3% está en la fase más grave. De esta forma, todo apunta a que una mayor formación académica supone un menor riesgo de dependencia respecto al juego.

Tabla 2. Estimación del n.º de personas que han jugado en el último año con algún trastorno derivado del juego según características sociodemográficas (%)

		Posible juego problemático	Juego patológico leve	Juego patológico moderado	Juego patológico grave
Sexo	Hombre	1,2	0,6	0,8	0,2
	Mujer	0,2	0	0	0
Edad	18-24	6,5	0	0	0
	25-34	0	0	0	0
	35-44	0	0	2,5	0
	45-54	0,5	0,5	0	0,5
	55-64	0	0	0	0
	65	0,7	0	0	0
Nivel de estudios	Primarios	0,9	0	1,2	0,3
	Secundarios	0,8	0,8	0	0
	Superiores	0,3	0	0	0
TOTAL		0,7	0,3	0,4	0,1

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2024

A modo de resumen, el sexo de la persona, la edad o el nivel de estudios siguen siendo factores de generación de diferencias significativas en materia de juego y, por tanto, cualquier medida a implementar requiere de un análisis pormenorizado.



4.

**¿Qué ha cambiado
en 4 años?**



¿Qué ha cambiado en 4 años?

Desde 2019 el Observatorio Vasco del Juego viene realizando diferentes estudios sobre la temática del juego. En 2020 la investigación abordaba esta misma temática de la prevalencia, los hábitos y los perfiles de juego en Euskadi. Con ello, el propio observatorio se encuentra en disposición de abordar las diferencias acaecidas en este mismo periodo, donde la pandemia provocada por la COVID-19 ha sido un factor disruptivo evidente.

Lo primero que se ha observado en esta comparativa es que el porcentaje de personas que reconocen haber jugado. La cifra ha aumentado en 20 puntos, de 70,5% a 92,8%. Este crecimiento se debe a un esfuerzo por parte del equipo encuestador en hacer hincapié en ciertas modalidades de juego como Lotería Nacional Extraordinaria (como se intuía por los estudios previos), así como por las limitaciones de la pandemia. En cuanto al primer elemento, en ocasiones anteriores, el equipo investigador había observado que la lotería de Navidad, por ejemplo, no se consideraba como un juego de azar por parte de la ciudadanía. Además, en el estudio de 2024 la fecha de realización del trabajo de campo se adelantó a febrero, con el objetivo de mantener un alto recuerdo de juego en los sorteos de *El Gordo* y *El Niño*.

Pese a este cambio, los hábitos y perfiles de juego siguen siendo muy similares. Los juegos dependientes de la SELAE y la ONCE continúan siendo los mayoritarios, además de seguir teniendo mayor presencia el juego presencial que en online. Tras los datos obtenidos en este estudio, se confirma también que hay juegos de hombres y juegos de mujeres, pero, sobre todo, que hay juegos generacionales. La modalidad online sigue sin salir de la esfera juvenil, mientras que las loterías siguen sin llegar a la misma. El ciclo 2020-2024 no ha generado comportamientos significativamente diferenciados.

En relación al inicio en el juego, el dato más destacable es el número de personas que comienzan a jugar siendo menores de edad. En 2020, la cifra de personas que se habían iniciado en el juego antes de los 18 años era del 25% y, actualmente, esta cifra ha disminuido al 17,1% en el juego presencial y al 20,6% en el juego online. La opinión pública, las medidas de control de acceso u otro tipo de cuestiones han podido ser causantes de este cambio. Además, en 2020, el 60% del grupo de 18 a 24 años reconoció haberse iniciado en el juego siendo menor de edad. En 2024, este dato se ha reducido al 34,6% en el juego presencial, pero continúa en tasas muy parejas a 2020 (60,6%) en el caso del juego online.

A la hora de medir la problemática derivada del juego el cambio de la herramienta de medición hace difícilmente comparables los resultados. En el año 2020 se usó la escala NODS, mientras que en el año 2024 se ha optado por la DSM-V. Esta última es una herramienta más precisa y detallada para la medición de los grados de dependencia. Este cambio se debe a que el NODS estaba basado en la escala DSM-IV, previa al DSM-V, la cual ha sido actualizada. Entre los cambios destacan el concepto, pasando de ser «Juego patológico» a «Trastorno de juego». Además, en la actualidad se clasifica como «trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos» mientras que

4.



¿Qué ha cambiado en 4 años?

anteriormente estaba en la categoría de «trastornos del control de impulsos». Este cambio de herramienta no solo permite una evaluación más precisa y relevante del trastorno, sino que permite comparar los resultados con los obtenidos en otras investigaciones realizadas a nivel estatal. Así, el porcentaje de personas con alguna problemática derivada del juego era del 1% en 2020. Cuatro años más tarde, en 2024, este dato asciende al 1,5%. Esta variación se sustenta en el cambio de escala de medición, ya que, en este caso, un 0,7% se considera como «posible juego problemático».



5.

Conclusiones



Conclusiones

Las conclusiones de este análisis sobre el comportamiento y la prevalencia del juego en la sociedad vasca reflejan una realidad compleja y en evolución, puesto que en los últimos años han surgido preocupaciones significativas relacionadas con el desarrollo de adicciones comportamentales derivadas del juego. El crecimiento de la modalidad de juego online, su accesibilidad a edades tempranas y la proliferación de cada vez más tipologías de juego han sido claves para la realización de este estudio.

En primer lugar, habría que destacar que en el análisis detallado de los resultados del estudio se revela un aumento en la prevalencia del juego en la sociedad vasca, motivada principalmente por el reconocimiento de la lotería de Navidad y del Niño como juegos de azar. Socialmente ha habido una consideración a la hora de diferenciar el juego público y privado que se ha intentado subsanar en este estudio.

Más allá de la prevalencia, también se siguen detectando cambios significativos en los patrones de inicio o las modalidades de juego. Se ha identificado diferencias significativas según el sexo, la edad y el nivel educativo. Además, se ha constatado que ciertas variables sociodemográficas están asociadas a un mayor riesgo de desarrollar problemas relacionados con el juego, lo que subraya la importancia de abordar estas disparidades en la formulación de políticas y estrategias de prevención.

En segundo lugar, a pesar de los esfuerzos por reducir el acceso de los menores al juego, todavía persisten preocupaciones sobre el número de personas que comienzan a jugar a una edad temprana. Especialmente destacable es lo que ocurre en el ámbito online, donde el colectivo juvenil es mayoritario.

En tercer lugar y a modo de conclusión, los hallazgos de este estudio no solo ofrecen una instantánea detallada de la realidad social del juego en Euskadi, sino que también proporcionan información valiosa para informar la toma de decisiones políticas y la implementación de medidas preventivas efectivas. La continuación de la investigación y el seguimiento de tendencias a lo largo del tiempo son esenciales para evaluar el impacto de las intervenciones y garantizar un enfoque integral para abordar los desafíos relacionados que suponen los juegos de azar en Euskadi. Todo ello sin olvidar que el juego, como tal, se muestra como una actividad lúdica ampliamente extendida entre la sociedad vasca.



6.

Ficha técnica



Ficha técnica

Realización: El estudio *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi* ha sido realizado por el profesor Jonatan García Rabadán, la profesora Iraide Fernández Aragón y la investigadora contratada Aidée Baranda Ortiz. Todas ellas forman parte del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU.

Trabajo de campo: Encuestas individuales realizadas presencialmente mediante cuestionarios estructurados en febrero de 2024 por la red de campo CPS.

Universo: Población adulta residente en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Tamaño muestral: 1.200 encuestas, 400 por Territorio Histórico

Diseño muestral: Polietápico y autoponderado por TT.HH. y tamaño de municipio, con selección aleatoria de individuos con cuotas de sexo y edad.

Error muestral: Para un nivel de confianza del 95%, y supuesta la máxima variabilidad de la población $p=q=0,5$, el error muestral para el conjunto de las muestras es de $\pm 2,82\%$.

Cálculo de elevadores: Mediante un método iterativo las muestras han sido ajustadas por TT.HH., sexo y edad a partir del sorteo realizado por EUSTAT.