

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE HACIENDA
Y ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

SECRETARÍA DE ESTADO
DE HACIENDA

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

2015

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España

Coordinado por la

Dirección General de Ordenación del Juego

Con la participación de

- Investigación de Mercado y Marketing Estratégico, S.A.
- Análisis e Investigación, S.L.
- Equipo especialistas dirigido por el Catedrático de Modificación de Conducta de la Universidad Complutense de Madrid D. Francisco Labrador

Edita:

© Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas

Secretaría General Técnica

Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones

Centro de Publicaciones

Elaboración y coordinación de contenidos: Dirección General de Ordenación del Juego

N.I.P.O.: 630-16-274-0

Presentación

Dos son los pilares de todo el trabajo que realiza e impulsa la Dirección General de Ordenación del Juego: el juego seguro y el juego responsable. Mientras que el primero es el que se desarrolla con plenas garantías de veracidad, justicia, seguridad, control y protección del consumidor, juego responsable es aquel que persigue un entretenimiento consciente e informado y, en consecuencia, tiene lugar de forma controlada, en cuanto a gasto y tiempo, por el jugador. Es en el contexto de nuestra trascendente obligación de promover y proteger, en colaboración con los operadores, los hábitos de juego responsable, en el que presentamos con satisfacción este Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España.

El 3 de julio de 2013 la Dirección General de Ordenación del Juego, con el apoyo de los miembros del Consejo Asesor de Juego Responsable, aprobó la Estrategia de Juego Responsable que, con el objetivo general de reducir al mínimo los posibles efectos nocivos de la adicción al juego y basándose para ello en la sensibilización de la sociedad, la prevención y protección de los grupos vulnerables, en el tratamiento y ayuda a personas afectadas y en el estudio e investigación de los problemas asociados al juego, contempló tres medidas muy concretas.

La primera de esas medidas consistía en la creación de un portal web que sirviera para la promoción del juego responsable entre todos los consumidores y la orientación de aquellas personas que pudieran tener algún problema de adicción al juego hacia su detección y posible tratamiento y solución. *JugarBIEN.es* fue puesto en funcionamiento por la Dirección General de Ordenación del Juego en enero de 2015 y su contenido y gestión han sido reforzados desde entonces de forma periódica con la elaboración de distintos contenidos audiovisuales específicos sobre el juego responsable online. La segunda de aquellas medidas es el establecimiento de un Teléfono de Asistencia a posibles afectados a nivel nacional. Esta medida, a diferencia de la anterior, sigue en el *debe* de esta Dirección General y pendiente de la futura aprobación de un real decreto sobre publicidad y juego responsable, en el que se pretenden establecer las bases para su desarrollo por los operadores de juego.

La tercera medida era la realización de un estudio de prevalencia del juego en España que permitiera saber con fundamento el porcentaje de población afectada, directa e indirectamente, por el juego patológico y calibrar, a través de futuras nuevas ediciones, la evolución de este fenómeno dentro de nuestras fronteras.

El resultado de ese último compromiso es este Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015, que aquí presentamos.

La necesidad y oportunidad de la elaboración del presente estudio se fundamenta no sólo en los objetivos propios de la Estrategia de Juego Responsable ya mencionados sino también, por un lado, en la relativamente reciente regulación del juego online en España que data del año 2011 y, por otro, en la inexistencia de estudios sobre prevalencia de ámbito estatal con incorporación del análisis específico del juego online.

El objetivo principal del Estudio es determinar a escala nacional la prevalencia de juego en España, objetivo que se completa con la aportación de información adicional sobre otras variables de interés respecto a los vínculos entre el juego y los consumidores en la búsqueda de un mejor conocimiento del sector. De forma complementaria, la Dirección General de Ordenación del Juego pone a disposición de los usuarios, en la sección de estudios e informes de su página web, las bases de datos que han dado soporte a este Estudio, de forma que aquellos interesados puedan ampliar los análisis efectuados, no restringiendo, con ello, los resultados a los aquí presentados.

Conscientes de las especiales características de la investigación científica, desde la Dirección General de Ordenación del Juego hemos establecido las pautas generales de elaboración del Estudio y hemos coordinado el proyecto, otorgando a los profesionales participantes libertad de acción de cara a sus planteamientos de trabajo. De esta forma, el presente Estudio es el resultado de un cuestionario elaborado por un equipo de profesionales con amplia experiencia en la materia y liderados por el Catedrático de Modificación de Conducta, Profesor de la Universidad Complutense de Madrid, D. Francisco J. Labrador Encinas, y de un procedimiento administrativo competitivo y abierto dividido en dos fases: trabajo de campo e informe final. La empresa Ikerfel ha sido la encargada del trabajo de campo y de la obtención, validación y depuración de la información, quedando la

labor de tratamiento y estudio de los datos a cargo de la empresa Análisis e Investigación.

A todos ellos, así como especialmente a los ciudadanos anónimos que han dedicado una parte de su tiempo a contestar el cuestionario, queremos transmitirles nuestro agradecimiento.

Los resultados del Estudio arrojan un índice de prevalencia en la población española es del 0,9% para personas catalogadas como jugadores patológicos y del 1% en personas catalogadas como jugadores con problemas, valores que se reducen a 0,3 % y 0,6 %, respectivamente, si se trabaja con los resultados vinculados al juego en el último año. Por lo tanto, es razonable afirmar que, sin perjuicio de la necesidad de continuar trabajando en el desarrollo de políticas públicas que minimicen en lo posible estas cifras, los españoles, cuando juegan, lo hacen de forma responsable y no problemática.

El porcentaje de personas que afirma haber participado en juegos de azar se encuentra cercano al 76%, cifra que indica el arraigo que esta actividad tiene en España y que sitúa la elaboración de este tipo de estudios como una de las piezas fundamentales en la configuración e implementación de políticas públicas relacionadas con el sector del juego.

En relación con las motivaciones del juego, las personas que se declaran jugadoras refieren la búsqueda de un beneficio económico, especialmente inmediato, como principal argumento para jugar. A medida que el juego se convierte en una actividad problemática, aparecen otros elementos motivadores del mismo como conductas de escape, recuperación compulsiva y preocupación, asociadas a una mayor diversificación en la actividad y un gasto creciente.

Por lo que se refiere a las características sociodemográficas de las personas jugadoras, el perfil mayoritario está constituido por hombres entre 45 y 50 años de edad con una situación laboral estable, aunque a medida que se incrementa el nivel de patología aumenta el colectivo de personas en desempleo. La media de edad de iniciación en el juego se sitúa cerca de los 23 años, siendo los 19 años en el caso de personas que con posterioridad desarrollaron algún tipo de problemas vinculados a los juegos de azar.

En lo que se refiere a índices de juego es destacable que predomina el juego en las modalidades presenciales, siendo el primer contacto el vinculado a loterías o las

apuestas deportivas presenciales, si bien las personas con un contacto realizado en edades tempranas y que posteriormente desarrollaron algún tipo de relación problemática con el juego lo hicieron, principalmente, con las máquinas tipo B. En este ámbito es preciso remarcar la consideración de poli-jugador de aquellas personas que manifiestan algún tipo de trastorno en su relación con los juegos de azar, realizando una participación principalmente presencial y en ocasiones complementada con la modalidad online.

Siendo los anteriores, a grandes rasgos, los datos más destacables del Estudio, esperamos que este documento sea de interés y utilidad para el diseño y consolidación de las políticas públicas en materia de juegos de azar, así como para los entornos asociativo, empresarial y académico, y constituya el punto de partida de un proceso continuado de conocimiento, aprendizaje y actuación que profundice en la protección de los consumidores, en general, y de los menores de edad y otros grupos vulnerables a los efectos negativos del juego, en particular.

Carlos Hernández Rivera
Director General de Ordenación del Juego

Índice

➤ INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

➤ ESTUDIO SOBRE PREVALENCIA, COMPORTAMIENTO Y CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS DE JUEGOS DE AZAR EN ESPAÑA 2015

1. Objetivos
2. Prevalencia de juego patológico
3. Datos de identificación
4. Índices de juego
5. Gasto realizado en el juego
6. Problemáticas de juego declaradas
7. Perfil social y de salud
8. Hábitos y motivaciones
9. Valoraciones
10. Notoriedad en cuestiones relacionadas con el juego
11. Conclusiones

➤ ANEXOS

- Anexo I: Muestras piloto
 - Encuesta en línea a población general
 - Encuesta en línea a población general jugadores
 - Encuesta personal a población general de 15 a 17 años
- Anexo II: Cuestionario

Introducción y Metodología

Diseño y objetivos del Estudio

La coordinación de la elaboración del diseño general del Estudio, así como los procedimientos de tramitación, adjudicación y seguimiento del desarrollo de la elaboración de sus distintas fases han sido realizados por la Dirección General de Ordenación del Juego perteneciente al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

El cuestionario inicial fue diseñado por un equipo de profesionales liderado por el Catedrático de Modificación de Conducta, Profesor de la Universidad Complutense de Madrid **D. Francisco J. Labrador Encinas**.

El Anexo II de este Estudio recoge la estructura básica del cuestionario utilizado, desarrollado a partir del NODS (National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems), principal herramienta utilizada para el análisis en materia de prevalencia. El NODS fue diseñado para ayudar a identificar a aquellos jugadores que deben modificar su comportamiento con respecto al juego o para modificar su relación con el mismo. Está basado en los criterios del DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) para detectar problemas de juego patológico (Asociación Norteamericana de Psiquiatría, 1994) y fue desarrollado originalmente por el Centro Nacional de Investigación de Opiniones (NORC) para asesorar a la Comisión Nacional para el Estudio del Impacto del Juego en EE.UU.

Básicamente, el sistema NODS consiste en estimar la prevalencia de juego en las personas, a lo largo de la vida, por una parte, y en el último año, por otra. Para ello, analiza las respuestas a un total de 17 ítems, que posteriormente son agrupados en 10 categorías.

Introducción y metodología

TABLA 1: ÍTEMS QUE CONFORMAN EL SISTEMA NODS, CON LOS QUE PODER ESTIMAR LA PREVALENCIA DE JUEGO, Y SU AGRUPACIÓN.

ÍTEMS DEL SISTEMA NODS		PREOCUPACIÓN	ÍTEMS AGRUPADOS
1	¿HA TENIDO PERÍODOS DE 2 O MÁS SEMANAS EN LAS QUE PASASE UNA GRAN CANTIDAD DE TIEMPO PENSANDO EN SUS EXPERIENCIAS CON EL JUEGO O PLANIFICANDO DETALLADAMENTE FUTUROS EPISODIOS DE JUEGO O DE APUESTAS?		PRECAUCIÓN
2	¿HA TENIDO PERÍODOS DE 2 O MÁS SEMANAS EN LAS QUE PASASE MUCHO TIEMPO PENSANDO EN CÓMO CONSEGUIR DINERO PARA JUGAR?		
3	¿HA TENIDO PERÍODOS DE 2 O MÁS SEMANAS EN LOS QUE NECESITABA JUGAR CON CANTIDADES DE DINERO CADA VEZ MAYORES, O APUESTAS MAYORES QUE ANTES, PARA CONSEGUIR EL MISMO RESULTADO?		TOLERANCIA
7	Y EN EL CASO DE QUE FUESE ASÍ, ¿HA SUCEDIDO 3 O MÁS VECES?		
4	¿HA INTENTADO ALGUNA VEZ DEJAR, REDUCIR O CONTROLAR SU JUEGO?		SÍNDROME DE ABSTINENCIA
5	Y EN UNA O MÁS DE ESTAS OCASIONES DE INTENTO DE DEJAR, REDUCIR O CONTROLAR SU JUEGO, ¿SE SINTIÓ INTRANQUILO O IRRITABLE?		
6	¿ALGUNA VEZ HA INTENTADO DEJAR, REDUCIR O CONTROLAR SU CONDUCTA DE JUEGO SIN PODER CONSEGUIRLO?		PÉRDIDA DE CONTROL
7	Y EN EL CASO DE QUE FUESE ASÍ, ¿HA SUCEDIDO 3 O MÁS VECES?		
8	¿HA JUGADO ALGUNA VEZ COMO UNA FORMA DE ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS PERSONALES?		ESCAPE
9	¿HA JUGADO ALGUNA VEZ PARA ALIVIAR SENTIMIENTOS DESAGRADABLES COMO CULPABILIDAD, ANSIEDAD, INDEFENSIÓN O DEPRESIÓN?		
10	¿HA TENIDO ALGUNA VEZ UN PERÍODO EN EL CUAL SI PERDÍA DINERO EN EL JUEGO VOLVÍA OTRO DÍA PARA RECUPERARLO?		RECUPERACIÓN COMPULSIVA
11	¿HA MENTIDO ALGUNA VEZ A SU FAMILIA, AMIGOS O A OTROS SOBRE CUÁNTO JUEGA O CUÁNTO DINERO PERDÍA EN EL JUEGO?		
12	SI ES ASÍ, ¿ESTO HA SUCEDIDO 3 O MÁS VECES?		MENTIR
13	¿HA EXTENDIDO ALGUNA VEZ UN CHEQUE SIN FONDOS O COGIDO DINERO QUE NO ERA SUYO DE FAMILIARES U OTRA PERSONA PARA GASTAR EN EL JUEGO?		
14	¿LE HA CAUSADO ALGUNA VEZ EL JUEGO PROBLEMAS GRAVES O REPETIDOS EN SU RELACIÓN CON ALGÚN FAMILIAR O AMIGO?		ACTOS ILEGALES
15	¿LE HA PRODUCIDO EL JUEGO ALGÚN PROBLEMA CON LOS ESTUDIOS, COMO POR EJEMPLO PERDER CLASES O DÍAS DE ESCUELA O SUSPENDER ALGÚN CURSO?		
16	¿LE HA CAUSADO EL JUEGO LA PÉRDIDA DE UN TRABAJO, TENER PROBLEMAS EN EL TRABAJO O NO PODER APROVECHAR UNA OPORTUNIDAD PROFESIONAL IMPORTANTE?		ARRUINAR RELACIONES SIGNIFICATIVAS
17	¿HA NECESITADO ALGUNA VEZ PEDIR DINERO PRESTADO A UN FAMILIAR, O A OTRA PERSONA, PARA PODER SALIR DE UNA SITUACIÓN ECONÓMICA DESESPERADA CAUSADA EN GRAN PARTE POR EL JUEGO?		
			MANTENIMIENTO FINANCIERO

Una vez agrupadas las respuestas, la muestra queda distribuida en cuatro categorías, según su nivel de problemática con el juego. Así, y teniendo en cuenta el total de criterios alcanzados, los perfiles se establecen de la siguiente manera:

- **Personas con patología** (máximo nivel) son aquellas personas que puntúan 5 o más criterios.
- **Personas con problemas**, son aquellas que se identifican con entre 3 y 4 criterios.
- **Personas en riesgo**, que suman entre 1 y 2 criterios.

- **Personas sin riesgo**, (nivel más bajo) que han jugado en alguna ocasión pero no se identifican con ningún criterio asociado a riesgo.

La aplicación efectiva de este sistema requiere que las personas encuestadas hayan afirmado haber jugado a juegos de azar habiendo gastado un mínimo de dinero, por lo que aquella persona encuestada que no ha participado en ningún juego de azar queda excluida del modelo.

El siguiente paso en el iter temporal del procedimiento de elaboración del presente Estudio fue el desarrollo del trabajo de campo, ejecutado por la empresa Instituto de Investigaciones de Mercado y Marketing Estratégico, S.A. (**IKERFEL**), mediante encuestas personales realizadas entre el 30 de Julio y el 16 de Octubre de 2015, en las que se contestaba a un cuestionario semiestructurado administrado por un encuestador, asistido por ordenador y completado en la vía pública. El diseño de la muestra inicial exigía un número mínimo de 6.000 cuestionarios válidos con objeto de que la muestra fuese representativa de la población residente en España, habiéndose realizado finalmente 6.816.

Con carácter previo, entre los días 3 y 10 de Julio del año 2015, se elaboró un estudio piloto del cuestionario consistente en la realización de 50 entrevistas presenciales, a partir de cuyo análisis se decidió la incorporación de diversos matices en la configuración inicial del cuestionario.

Finalmente, la empresa **Análisis e Investigación, S.L.** ha sido la encargada de realizar el estudio de la información obtenida.

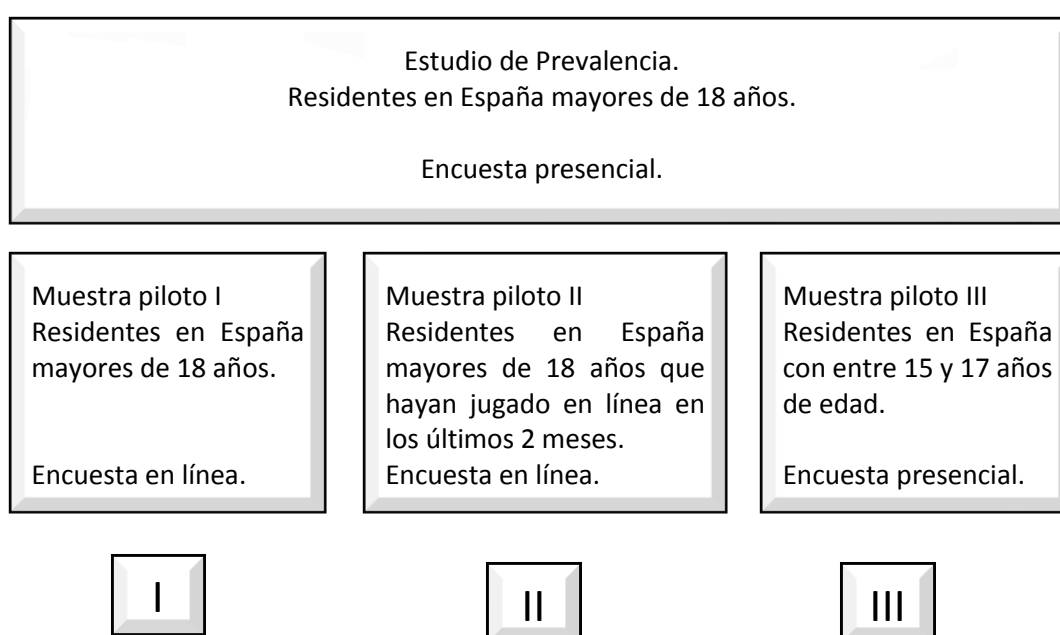
Los objetivos generales que se pretenden obtener con la elaboración del presente Estudio son:

- Conocer la prevalencia relacionada con los juegos de azar en España, entendida tal prevalencia como la proporción de personas que se encuadran en distintos segmentos de riesgo vinculado al juego respecto al total de la población en estudio.
- Conocer tanto los patrones y perfiles de consumo asociados a los juegos de azar y los distintos segmentos de riesgo, como las características sociodemográficas de los consumidores.
- Conocer la opinión y sensibilidad de los distintos colectivos encuestados hacia los juegos de azar.
- Sentar las bases para otros análisis y estudios complementarios en la materia.

Muestras piloto

El Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar ha sido complementado con la realización de tres muestras piloto adicionales, independientes entre sí y que responden a distintos objetivos, universos y canales de obtención de información según detalla la siguiente tabla:

TABLA 2: ESTRUCTURA DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS



Las técnicas de obtención de la información utilizadas en estas muestras piloto han sido, por un lado, la contestación a un cuestionario semiestructurado administrado por un encuestador y asistido por ordenador que se ha completado en la vía pública (encuesta presencial, utilizada en el Estudio y en la muestra piloto III) y, por otro lado, la realización por medios telemáticos de un cuestionario auto-administrado facilitado mediante una plataforma electrónica y sin intervención de entrevistador (encuesta en línea, empleada en las muestras piloto I y II).

La muestra piloto de población residente en España mayor de 18 años y encuestada por medios telemáticos se configuró inicialmente con un diseño compuesto por un número mínimo de 500 cuestionarios válidos, habiéndose efectuado finalmente 503.

Introducción y metodología

La muestra piloto de población residente en España mayor de 18 años, encuestada por medios telemáticos y que ha jugado con apuesta económica en la modalidad en línea en los dos meses anteriores a la captura de los datos, se configuró como inicialmente compuesta por un número mínimo de 500 cuestionarios válidos, habiéndose finalizado de forma efectiva esta cifra de cuestionarios.

La muestra piloto de población residente en España entre 15 y 17 años de edad, partía de la exigencia de un número mínimo de 300 cuestionarios válidos, habiéndose realizado finalmente 305.

Las últimas dos muestras piloto mencionadas no han de considerarse representativas de su universo poblacional y sí como muestras con distintos objetivos según el caso. En concreto, el objetivo principal de la muestra piloto de población residente en España entre 15 y 17 años de edad es dar soporte a estudios iniciales sobre el acercamiento y la sensibilidad hacia el juego de los menores de edad. Mientras, los resultados de la muestra piloto de población residente en España, mayor de 18 años, encuestada por medios telemáticos y que ha jugado con apuesta económica en la modalidad en línea en los dos meses anteriores a la captura de los datos deben considerarse como soporte de estudios complementarios que serán objeto de desarrollo por la Dirección General de Ordenación del Juego respecto a consumidores vinculados a actividades que se encuentran en el ámbito específico de su competencia.

Por el contrario, en el caso de la muestra piloto de población residente en España, mayor de edad y encuestada por medios telemáticos, los objetivos principales se acercan a los establecidos para el Estudio, pero permitiendo a su vez la ulterior valoración del binomio representatividad-coste, de forma que el análisis de la representatividad del universo poblacional así como de los resultados obtenidos de esta muestra piloto puedan determinar la viabilidad de realizar futuros estudios a través de este método de recogida de datos, prescindiendo del costoso método convencional basado en entrevistas presenciales.

Ficha técnica

Estudio coordinado por la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas).

Cuestionario base elaborado por:

Dirección: D. Francisco J. Labrador Encinas, Catedrático de Modificación de Conducta. Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

Comité de Expertos:

- D. Elisardo Becoña Iglesias, Catedrático de Psicología Clínica. Universidad de Santiago de Compostela.
- D. Enrique Echeburúa Odriozola, Catedrático de Psicología Clínica. Universidad del País Vasco.
- D^a María Crespo López, Profesora Titular de Psicología Clínica. Universidad Complutense de Madrid.
- D^a Marta Labrador Méndez, Profesora asociada del Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico. Universidad Complutense de Madrid.

Trabajo de campo, evaluación del cuestionario y procesos de control y depuración a cargo de Investigación de Mercados y Marketing Estratégico, S.A. (IKERFEL).



Análisis de los datos a cargo de Análisis e Investigación, S.L.



Diseño de la muestra, selección de individuos y trabajo de campo

Estudio piloto y validación del cuestionario

Una vez definido el cuestionario inicial a utilizar en el Estudio, fue necesario contrastar su correcto funcionamiento en circunstancias reales, para lo cual se realizó un estudio piloto previo cuyos principales objetivos eran, por tanto, validar la coherencia y validez del cuestionario desde la perspectiva del encuestado e indagar sobre las condiciones propicias para la realización de las entrevistas en relación con el tema de referencia, así como la medición de tiempos y la detección y análisis de posibles incidencias. Para ello se realizaron 50 encuestas en Madrid (20), Barcelona (15) y Bilbao (15), de las cuales 40 fueron a personas de más de 17 años.

En la ejecución del estudio piloto se detectó fluidez, claridad del lenguaje y un desarrollo ágil de la encuesta a pesar de la temática, por lo que se validó la adecuación del tiempo de respuesta en relación con la generación de un clima propicio de confianza, un tiempo de reflexión suficiente y una interacción neutra por parte del entrevistador. Con la información obtenida se constató la necesidad de transformar la encuesta, inicialmente prevista como domiciliaria, por su realización fuera del hogar para favorecer la fiabilidad en la respuesta a ciertas preguntas relativas a temas sensibles y evitar que las respuestas se encontraran condicionadas por el entorno de realización, así como para incluir opciones de respuestas facilitadoras (*Prefiero no contestar*) ante preguntas sensibles, puesto que en determinados casos se había constatado la complejidad de las preguntas realizadas, especialmente en los segmentos de mayor edad.

Encuesta presencial

Tras la depuración y supervisión de los resultados del trabajo de campo correspondientes a la encuesta presencial (a la que durante las labores de ejecución del trabajo de campo se le añadió la recogida de datos correspondientes a la muestra piloto III), realizada mediante la interacción fuera del hogar del encuestado con un entrevistador entrenado al efecto, se han obtenido 7.121

entrevistas válidas, con un error de muestreo global de $\pm 1,16\%$ para un nivel de confianza del 95,5% 2σ , bajo criterios de muestreo en poblaciones infinitas.

La información se recogió en cada Comunidad Autónoma en función de un muestreo en varias etapas con selección aleatoria de la unidad muestral en la última fase del muestreo. Se ha diseñado la muestra con afijación semi-proporcional por Comunidad Autónoma, con un mínimo de 100 entrevistas en cada una, considerándose Ceuta y Melilla como una única unidad muestral, realizándose finalmente una ponderación con el fin de favorecer la adecuación de la muestra a la realidad del universo de análisis.

En la primera etapa se clasificaron los municipios de cada Comunidad Autónoma según los hábitats que la componen atendiendo a la información facilitada por los censos de población y vivienda más actualizados. Para cada hábitat se realizó una selección de municipios con un criterio de equiprobabilidad y la siguiente agrupación de municipios:

- Estrato 1: Municipios de menos de 10.000 habitantes.
- Estrato 2: Municipios de entre 10.000 y 20.000 habitantes.
- Estrato 3: Municipios de entre 20.000 y 50.000 habitantes.
- Estrato 4: Municipios de entre 50.000 y 100.000 habitantes.
- Estrato 5: Municipios de entre 100.000 y 500.000 habitantes.
- Estrato 6: Municipios de más de 500.000 habitantes.

El universo de municipios seleccionados en cada Comunidad Autónoma se determinó, en aquellos casos en que era posible, con el criterio de que en cada municipio se realizaría un mínimo de 25 entrevistas y un máximo de 50.

En la segunda etapa se definieron puntos geográficos de muestreo en función del tamaño del municipio o hábitat, seleccionados de manera aleatoria, para asegurar una distribución homogénea de perfiles y con la premisa de no realizar más de 25 encuestas en cada punto, de modo que cuando en una determinada población correspondía realizar más de 25 entrevistas se utilizaron al menos 2 puntos de muestro dentro de la misma. Por otra parte, se seleccionaron puntos de muestreo que no pudiesen influir o sesgar los resultados del Estudio (se evitaron las inmediaciones de salas de bingos, administraciones de loterías, establecimientos de apuesta, etc.). Finalmente, el equipo de campo realizó las entrevistas personales a individuos seleccionados atendiendo a las cuotas de edad y sexo establecidas; las entrevistas fueron siempre de carácter individual a través de la selección en diversos puntos de la vía pública, neutrales y plurales en relación con el perfil de

Introducción y metodología

personas que transitan por ellos. La duración media de la respuesta al cuestionario en esta modalidad fue de 23,48 minutos.

TABLA 3: ESTRUCTURA TEÓRICA Y FINAL DE LA MUESTRA SEGÚN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA

CCAA	Muestra inicial	Muestra final	Error muestral
Andalucía	1.241	1.247	2,80%
Aragón	198	199	6,90%
Asturias	158	161	7,70%
Islas Baleares	165	155	7,90%
Canarias	312	320	5,50%
Cantabria	100	100	9,80%
Castilla y León	376	376	5,10%
Castilla-La Mancha	312	327	5,40%
Cataluña	1.114	1.098	3,00%
C. Valenciana	755	762	3,60%
Extremadura	164	162	7,70%
Galicia	409	417	4,80%
Madrid	957	946	3,20%
Murcia	217	225	6,50%
Navarra	100	100	9,80%
País Vasco	322	320	5,50%
La Rioja	100	103	9,70%
Ceuta y Melilla	100	103	9,70%
TOTAL	7.100	7.121	1,16%

TABLA 4: ESTRUCTURA TEÓRICA Y FINAL DE LA MUESTRA SEGÚN LAS VARIABLES EDAD Y SEXO

EDAD	SEXO	MUESTRA INICIAL	MUESTRA FINAL
15-17	HOMBRES	155	159
	MUJERES	145	146
18-24	HOMBRES	299	319
	MUJERES	279	289
25-34	HOMBRES	562	587
	MUJERES	539	555
35-44	HOMBRES	678	680
	MUJERES	669	690
45-54	HOMBRES	616	608
	MUJERES	622	628
55-64	HOMBRES	474	464
	MUJERES	498	497
MÁS DE 64	HOMBRES	663	638
	MUJERES	901	861
TOTAL		7.100	7.121

Encuesta en línea

Tras la depuración y supervisión de los resultados de los trabajos vinculados a la muestra piloto I se han obtenido 503 entrevistas válidas, con un error de muestreo global de $\pm 4,46\%$ y un nivel de confianza del 95,5% 2σ , bajo criterios de muestreo en poblaciones infinitas. En el caso de la muestra piloto II se han obtenido 500 entrevistas válidas, con un error de muestreo global de $\pm 4,47\%$ con un nivel de confianza del 95,5% 2σ , bajo criterios de muestreo en poblaciones infinitas.

Según el diseño de las muestras de referencia, para la obtención de la información se han utilizado paneles online, esto es, grupos de personas dispuestas a dar contenido a encuestas en línea enviadas a su correo electrónico a cambio de incentivos, por lo que las consideraciones sobre los resultados de estas muestras deben tener en cuenta las particularidades y características de este método de obtención de la información. Para la selección de los individuos se ha acudido a un medio de captación activo a través de invitación personal a una selección previa de individuos que se encuentran en bases de datos de múltiples fuentes. Con el fin de limitar el sesgo vinculado a la utilización del panel online se establecieron cuotas representativas resultantes de la combinación de criterios sociodemográficos como la edad, el sexo, el lugar de residencia y el nivel de educación, así como la selección aleatoria del individuo en proporción a las cuotas previamente establecidas. La duración media de la encuesta en esta modalidad fue de 18,5 minutos.

TABLA 5: ESTRUCTURA TEÓRICA Y FINAL DE LA MUESTRA SEGÚN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA Y LA MUESTRA

Comunidad autónoma	Muestra I			Muestra II	
	Muestra inicial	Muestra alcanzada	Error muestral	Muestra real	Error muestral
Andalucía	89	90	10,3%	102	9,7%
Aragón	14	14	26,2%	12	28,3%
Asturias	11	11	29,5%	12	28,3%
Islas Baleares	12	11	29,5%	12	28,3%
Canarias	22	24	20,0%	19	22,5%
Cantabria	6	6	40,0%	5	43,8%
Castilla y León	27	27	18,9%	24	20,0%
Castilla-La Mancha	22	22	20,9%	20	21,9%
Cataluña	80	82	10,8%	72	11,5%
Comunidad Valenciana	54	56	13,1%	53	13,5%
Extremadura	12	12	28,3%	12	28,3%
Galicia	29	29	18,2%	30	17,9%
Madrid	69	69	11,8%	93	10,2%
Murcia	16	17	23,8%	15	25,3%
Navarra	7	6	40,0%	3	56,6%
País Vasco	24	21	21,4%	14	26,2%
La Rioja	4	4	49,0%	1	98,0%
Ceuta y Melilla	2	2	69,3%	1	98,0%
TOTAL	500	503	4,4%	500	4,4%

Control y supervisión

Por lo que respecta al tratamiento de la información, la codificación de preguntas abiertas se ha realizado tratando de respetar al máximo el contexto y el discurso libre de los entrevistados, de tal manera que se han abierto tantos códigos como se ha estimado oportuno teniendo en cuenta, asimismo, los criterios necesarios para facilitar su agrupación posterior en lo concerniente a la extracción de las correspondientes conclusiones.

En el ámbito de las encuestas de carácter presencial se realizó una labor de supervisión inicial tanto del control de presencia de los encuestadores como de 754 de los cuestionarios cumplimentados (10% del total) junto con una supervisión telefónica adicional de 1.507 entrevistas (20,38% del total) con la finalidad de confirmar la validez de los actos previos. El método de entrevista personal asistida por ordenador empleado incorporó los controles necesarios para garantizar la validez y consistencia de los resultados y, a continuación, se realizó un seguimiento mediante controles lógicos y de integridad del cuestionario al 100% de las entrevistas, analizándose anomalías como el exceso de falta de respuesta, contradicciones o incumplimiento de las preguntas con filtro. Se realizaron 7.535 entrevistas personales, descartándose por criterios de calidad 414 (5,5% sobre el total).

Asimismo, los controles de consistencia del cuestionario incorporaron diversos filtros como la coherencia en las respuestas de carácter abierto y la valoración de contradicciones manifiestas, con los siguientes límites de “no respuesta”:

- Menor de 18 años y jugador: máximo de 22 variables sin responder.
- Menor de 18 años y no jugador: máximo de 7 variables sin responder.
- Mayor de 18 años y jugador: máximo de 25 variables sin responder.
- Mayor de 18 años y no jugador: máximo de 10 variables sin responder.

En el caso de las modalidades de acceso en línea a la información se han descartado por criterios de calidad 57 entrevistas de las 560 realizadas en la muestra piloto I, mientras que en la muestra piloto II se han descartado 73 entrevistas de las 573 realizadas. En estas modalidades se incorporó como criterio adicional a los anteriormente referidos el de control del tiempo mínimo de dedicación a su cumplimentación:

- Menor de 18 años y jugador: duración mínima de 10 minutos.

- Menor de 18 años y no jugador: duración mínima de 5 minutos.
- Mayor de 18 años y jugador: duración mínima de 10 minutos.
- Mayor de 18 años y no jugador: duración mínima de 5 minutos.

Ponderación

Las bases de datos del Estudio incorporan dos columnas con coeficientes de ponderación calculados por la empresa encargada del trabajo de campo con el objeto de favorecer la representatividad de la muestra con respecto al universo de la población española mayor de 14 años de edad. El propósito de los coeficientes de ponderación es corregir la posible distorsión derivada tanto de la mayor representatividad muestral de determinados colectivos respecto a la información del universo poblacional: Comunidades y Ciudades Autónomas con menor peso poblacional (La Rioja, Navarra, Cantabria, Ceuta y Melilla), como las distorsiones en los datos del colectivo formado por las personas que se declaran jugadores en línea. En el caso de los menores de 18 años se han ponderado los datos para corregir el sobre-muestreo de las Comunidades Autónomas de menor tamaño y para ajustar la distribución real del universo respecto la variable *sexo*. En el caso de la muestra de población general correspondiente a la metodología en línea, la ponderación responde al objetivo de corregir la distorsión generada por la propia herramienta (panel online) fundamentalmente en la distribución de la muestra en la variable *edad*. La existencia de dos ponderaciones diferentes está originada por la existencia a su vez de una doble configuración de la categoría “jugador en línea”, así, en la medida de que la doble configuración de esta categoría determina cuotas de penetración diferentes en el colectivo, la ponderación alcanza valores diferentes.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, en el cálculo de los ponderadores de población presencial se ha tenido en cuenta la determinación del peso en cada Comunidad Autónoma de las diferentes cohortes de edad atendiendo a los datos del Instituto Nacional de Estadística y el cálculo de la cuota de penetración del colectivo de jugadores en línea en cada cruce de Comunidad Autónoma y tramo de edad. En el colectivo constituido por las entrevistas a población general de al menos 18 años encuestadas en línea se ha procedido a ajustar la muestra al universo de referencia, tomando para ello en consideración las variables *sexo* y *edad*. Se han creado así 164 valores de ponderación teóricos para cada columna de ponderación, no obstante, este número se ha reducido a 160 en uno de los casos y 158 en otros como consecuencia de la doble configuración del colectivo de jugadores en línea.

Introducción y metodología

TABLA 6: PONDERACIÓN. ESTUDIO Y MUESTRA PILOTO II. SEGÚN “JUGADORES EN LÍNEA / NO JUGADORES EN LÍNEA”

CCAA	EDAD					
	18 a 34 años de edad		35 a 54 años de edad		55 años de edad o más	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Andalucía	0,51%	4,02%	0,35%	6,44%	0,14%	6,43%
Aragón	0,24%	0,66%	0,09%	0,96%	0,00%	0,92%
Asturias	0,01%	0,54%	0,09%	0,81%	0,00%	0,85%
Islas Baleares	0,11%	0,47%	0,11%	0,76%	0,05%	0,84%
Canarias	0,27%	0,86%	0,22%	1,67%	0,04%	1,38%
Cantabria	0,04%	0,26%	0,05%	0,52%	0,01%	0,38%
Castilla y León	0,15%	1,21%	0,05%	1,99%	0,05%	1,99%
Castilla- La Mancha	0,27%	0,98%	0,14%	1,49%	0,00%	1,61%
Cataluña	0,37%	3,66%	0,32%	5,80%	0,06%	5,86%
Comunidad Valenciana	0,19%	2,51%	0,21%	3,80%	0,03%	3,96%
Extremadura	0,00%	0,61%	0,03%	0,80%	0,00%	0,92%
Galicia	0,19%	1,21%	0,15%	2,18%	0,01%	2,18%
Madrid	0,45%	3,06%	0,26%	4,93%	0,18%	4,84%
Murcia	0,09%	0,85%	0,06%	1,17%	0,01%	0,94%
Navarra	0,00%	0,36%	0,00%	0,57%	0,01%	0,42%
País Vasco	0,24%	1,02%	0,09%	1,71%	0,06%	1,54%
La Rioja	0,03%	0,13%	0,01%	0,27%	0,00%	0,25%
Ceuta	0,00%	0,05%	0,00%	0,06%	0,00%	0,07%
Melilla	0,01%	0,04%	0,01%	0,05%	0,00%	0,06%

TABLA 7: PONDERACIÓN. MUESTRA PILOTO I

EDAD	Hombres	Mujeres
De 18 a 24	4,40%	4,23%
De 25 a 34	8,68%	8,46%
De 35 a 44	10,51%	10,00%
De 45 a 54	9,85%	9,83%
De 55 a 64	6,67%	7,00%
Más de 64	8,67%	11,70%

TABLA 8: PONDERACIÓN. MUESTRA PILOTO III

CCAA	Hombres	Mujeres
Andalucía	10,51%	9,89%
Aragón	1,38%	1,30%
Asturias	0,88%	0,83%
Islas Baleares	1,21%	1,15%
Canarias	2,43%	2,32%
Cantabria	0,56%	0,52%
Castilla y León	2,43%	2,30%
Castilla- La Mancha	2,51%	2,38%
Cataluña	8,09%	7,52%
Comunidad Valenciana	5,61%	5,27%
Extremadura	1,36%	1,28%
Galicia	2,53%	2,40%
Madrid	6,76%	6,47%
Murcia	1,86%	1,74%
Navarra	0,70%	0,67%
País Vasco	2,06%	1,92%
La Rioja	0,33%	0,33%
Ceuta	0,12%	0,12%
Melilla	0,13%	0,12%

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015

1 Objetivos

Los objetivos principales que se han pretendido cubrir con el análisis de los datos obtenidos en el trabajo de campo del presente Estudio son los siguientes:

- Conocer la prevalencia de consumo, participación y adicciones en materia de juegos de azar en España.
- Conocer las características sociodemográficas de las personas jugadoras.
- Establecer los perfiles de jugador, jugador en riesgo, jugador con problemas relacionados con los juegos de azar y jugador con ludopatía.
- Analizar las características y perfiles de los jugadores con problemas derivados de los juegos de azar.
- Analizar diversos patrones en función de distintas tipologías de riesgo:
 - Conocer los patrones y perfiles de consumo de los juegos de azar.
 - Conocer la visibilidad de los posibles problemas derivados de los juegos de azar.
 - Conocer la opinión de la población acerca de los problemas derivados de los juegos de azar y las medidas para reducirlos.

2 Prevalencia de juego patológico

El sistema NODS permite determinar el grado de patología que pudiera tener una persona en relación con los juegos de azar. El sistema consta de un total de 17 ítems que se agrupan en diez categorías o criterios con los que poder diagnosticar la prevalencia de los juegos de azar.

Atendiendo a dicha agrupación se identifica la preocupación por el juego y el tiempo dedicado a él como una de las conductas en que incurren mayoritariamente las personas encuestadas, en concreto, el 4% de las personas encuestadas afirman haber tenido periodos en los que han dedicado gran cantidad de tiempo a pensar, bien en sus experiencias con el juego o a planificar sus actividades cotidianas en torno al mismo, bien en cómo conseguir dinero a través de la participación en juegos.

Así mismo, el juego también se considera, en un porcentaje significativo, una vía de escape ya sea para los problemas personales que pueda tener la propia persona jugadora, ya sea para aliviar y/o paliar ciertas sensaciones de culpabilidad, ansiedad o depresión surgidas en la vida cotidiana.

Por otro lado, la recuperación compulsiva del dinero perdido en el juego supone la tercera conducta más señalada por las personas encuestadas.

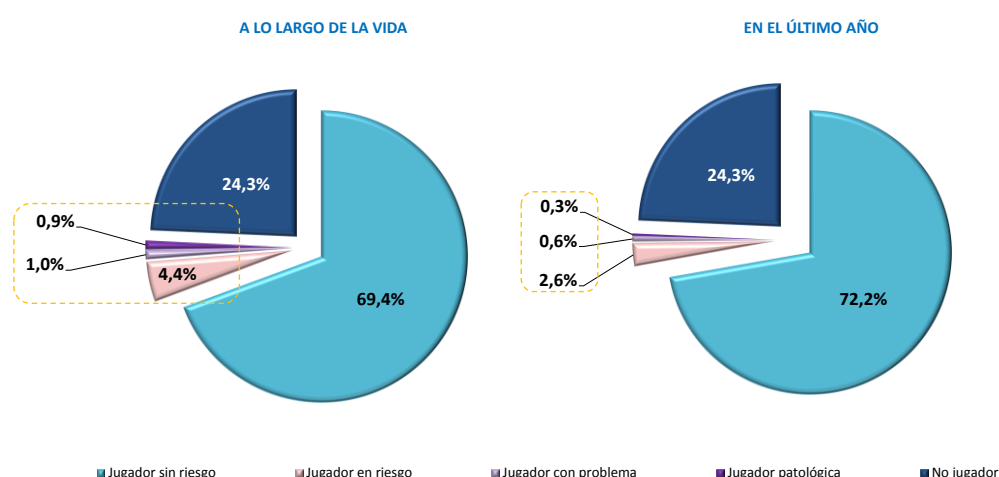
TABLA 9: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL NODS.

	A LO LARGO DE LA VIDA	EN EL ÚLTIMO AÑO
Preocupación	4,1%	2,3%
Escape	3,9%	1,9%
Recuperación compulsiva	3,3%	1,8%
Arruinar relaciones significativas	2,0%	0,5%
Tolerancia	1,5%	0,7%
Síndrome de abstinencia	1,4%	0,7%
Mentir	1,3%	0,8%
Mantenimiento financiero	0,8%	0,2%
Pérdida de control	0,8%	0,4%
Actos ilegales	0,4%	0,2%

Tomando en consideración el porcentaje de respuestas afirmativas a los diversos elementos que agrupa el NODS, se observa que siete de cada diez personas son jugadoras sin riesgo, mientras que al 6,3% de los participantes se les ha detectado, en algún momento de su vida, algún tipo de problema relacionado con el juego o estar en situación de riesgo de padecerlo.

Por su parte, si únicamente se tiene en cuenta el último año, un 3,5% de las personas encuestadas se puede clasificar como jugadores en riesgo, con algún tipo de problema o incluso con patologías relacionadas con los juegos de azar.

GRÁFICO 1: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA RELACIONADA CON JUEGOS DE AZAR, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.



Tras determinar cómo se clasifican las personas encuestadas según su nivel de patología, el procedimiento analítico establece una relación entre dicha categorización y los ítems NODS de los que ha sido extraída.

Desde este punto de partida, la evolución desde el juego en riesgo hasta el juego patológico, sigue un patrón muy claro:

- La persona jugadora en riesgo se caracteriza por una mayor tendencia a mostrar preocupación, conductas de escape y conductas de recuperación compulsiva.
- En la persona jugadora con problema, se hacen más frecuentes esas conductas y, aunque de manera no mayoritaria, se incorporan otras como arruinar las relaciones o la falta de tolerancia y aparece el

síndrome de abstinencia en uno de cada cuatro casos. También surgen las mentiras en el 22% de los casos.

- Prácticamente todas las personas jugadoras patológicas muestran conductas de preocupación, escape y recuperación. Además, mayoritariamente incorporan el resto de conductas señaladas anteriormente, e incluso en uno de cada cuatro casos, reconocen cometer actos ilegales asociados a la compulsión de jugar.

TABLA 10: EVOLUCIÓN DE LOS ÍTEMS NODS ATENDIENDO A LAS AGRUPACIONES DE JUGADORES SEGÚN SU PROBLEMÁTICA CON LOS JUEGOS DE AZAR.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego a lo largo de la vida			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Preocupación	4,1%	0,0%	37,3%	62,3%	93,7%
Escape	3,9%	0,0%	32,5%	70,9%	90,0%
Recuperación compulsiva	3,3%	0,0%	23,2%	67,4%	88,0%
Arruinar relaciones significativas	2,0%	0,0%	11,1%	34,9%	72,8%
Tolerancia	1,5%	0,0%	5,5%	31,7%	65,9%
Síndrome de abstinencia	1,4%	0,0%	4,7%	24,0%	70,2%
Mentir	1,3%	0,0%	5,5%	22,1%	62,1%
Mantenimiento financiero	0,8%	0,0%	1,4%	10,6%	49,8%
Pérdida de control	0,8%	0,0%	3,8%	7,0%	40,3%
Actos ilegales	0,4%	0,0%	1,0%	5,9%	24,0%

3 Datos de identificación

Tras conocer los distintos perfiles de la población en relación con los juegos de azar, se hace necesario conocer el perfil de las personas con algún tipo de patología.

Así, se observa que las personas clasificadas como jugadores patológicos son, en su gran mayoría, hombres con edad comprendida entre 25 y 34 o entre 55 y 64 años de edad.

En general, son personas con una situación laboral estable, aunque de los datos obtenidos se puede extraer la conclusión de que cuanto mayor es la gravedad de la patología mayor es el porcentaje de personas desempleadas. Destaca el alto porcentaje de personas jubiladas o prejubiladas con perfil de personas con algún tipo de patología, suponiendo hasta el 20% en cada colectivo.

En lo que respecta al estado civil, se aprecia una relación entre esta variable y el hecho de sufrir patologías relativas a los juegos de azar, en concreto, en los colectivos que no juegan a juegos de azar o no están en riesgo, prevalecen las personas casadas o viviendo en pareja, mientras que a medida que se incrementa el nivel de patología aumenta el porcentaje de personas solteras, divorciadas o separadas, llegando a suponer hasta el 62% entre dichos colectivos, en las personas con patología, frente al 30% entre personas sin riesgo.

Finalmente, no se puede determinar que el hábitat sea un aspecto determinante en la prevalencia de los juegos de azar.

TABLA 11: DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.

		Personas encuestadas	Prevalencia del juego				
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	Pers. no jugadora
SEXO	Hombre	47,4%	48,2%	63,8%	71,6%	69,6%	40,2%
	Mujer	52,6%	51,8%	36,2%	28,4%	30,4%	59,8%
EDAD	De 18 a 24 años	8,8%	6,5%	8,2%	5,6%	4,5%	15,6%
	De 25 a 34 años	16,2%	15,3%	20,8%	17,4%	26,5%	17,7%
	De 35 a 44 años	19,8%	20,5%	21,2%	6,3%	19,7%	18,0%
	De 45 a 54 años	18,2%	19,9%	16,4%	27,6%	4,9%	13,9%
	De 55 a 64 años	14,4%	15,4%	13,8%	17,5%	29,5%	10,9%
	Mas de 64 años	22,6%	22,4%	19,5%	25,6%	14,8%	24,0%
EDAD MEDIA		48,3	49,0	46,3	50,8	46,8	46,5
ESTADO CIVIL	Soltero	27,1%	23,3%	35,3%	33,2%	39,1%	35,8%
	Casado viviendo en pareja	57,4%	61,6%	46,1%	46,2%	31,7%	48,8%
	Separado divorciado	7,6%	7,4%	13,3%	10,3%	23,9%	6,5%
	Viudo	7,9%	7,7%	5,3%	10,3%	5,4%	8,9%
HÁBITAT	Hasta 10000 habitantes	20,7%	22,0%	14,5%	11,6%	10,3%	19,0%
	10001 a 20000 habitantes	10,6%	9,8%	10,5%	12,0%	9,2%	12,7%
	20001 a 50000 habitantes	16,6%	16,6%	14,5%	19,5%	20,8%	16,7%
	50001 a 100000 habitantes	12,0%	12,3%	9,4%	5,6%	13,3%	11,9%
	100001 a 500000 habitantes	23,8%	24,5%	30,9%	34,6%	23,4%	20,0%
	Mas de 500000 habitantes	16,3%	14,9%	20,2%	16,7%	23,0%	19,6%
SITUACIÓN LABORAL	Trabajando	48,3%	50,1%	45,8%	45,0%	41,7%	43,9%
	Desempleado	14,9%	14,6%	22,6%	29,1%	28,2%	13,5%
	Estudiante	5,4%	3,9%	4,3%		3,0%	10,5%
	Jubilado o prejubilado	21,2%	21,5%	20,2%	19,7%	20,1%	20,6%
	Incapacitaro para trabajar	0,8%	0,9%	0,3%	1,5%	1,7%	0,4%
	Labores de hogar	9,0%	8,7%	6,7%	3,3%	3,5%	10,6%
	Prefiero no contestar	0,4%	0,4%		1,5%	1,8%	0,6%
INGRESOS DE LA UNIDAD FAMILIAR	No tengo ingresos	1,1%	1,1%	1,7%	1,6%	1,6%	0,9%
	Menos de 600 euros	4,9%	4,7%	6,1%	5,7%	7,1%	5,0%
	Entre 601 y 900 euros	10,9%	11,7%	11,3%	16,1%	8,4%	8,3%
	Entre 901 y 1500 euros	20,2%	22,2%	24,4%	27,8%	26,0%	13,2%
	Entre 1501 y 2500 euros	17,6%	20,1%	17,4%	18,5%	11,5%	10,6%
	Entre 2501 y 4000 euros	7,2%	8,1%	9,8%	2,8%	9,1%	4,0%
	Mas de 4000 euros	1,0%	1,1%	0,9%	2,1%	3,2%	0,6%
	No sé	6,5%	5,4%	8,2%	10,9%	5,8%	9,1%
	Prefiero no contestar	30,7%	25,5%	20,3%	14,6%	27,3%	48,3%

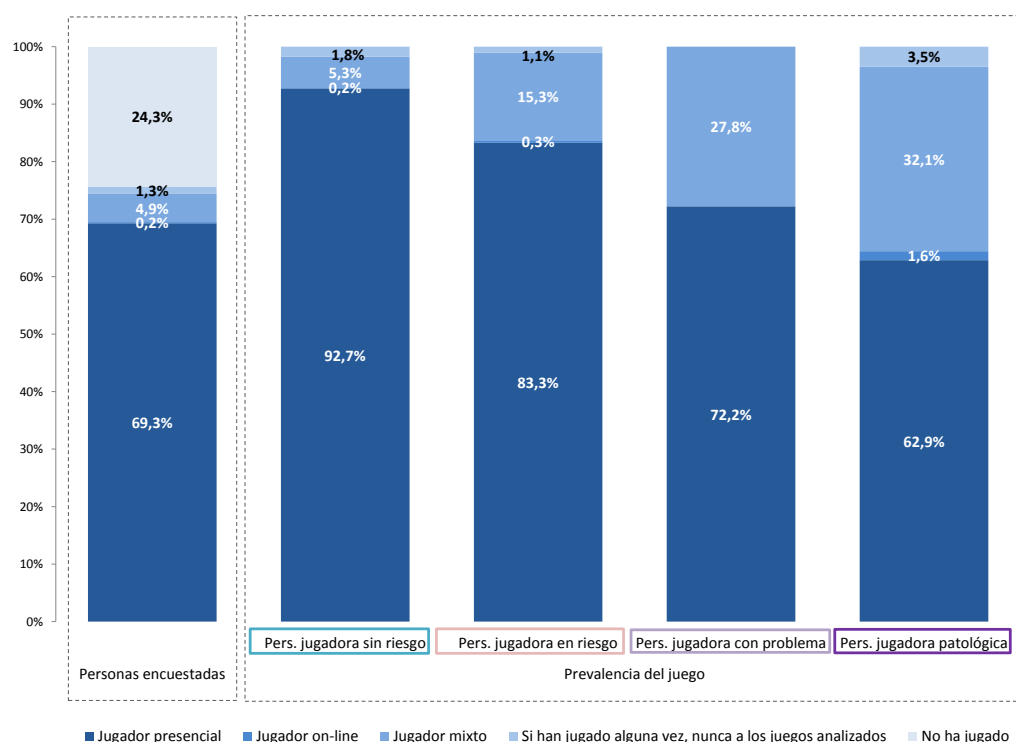
4 Índices de juego

El avance de las nuevas tecnologías así como su desarrollo e implantación en los últimos años en los hogares son algunas de las causas evidentes de la aparición del fenómeno del juego online, pues constituye el vehículo a través del cual se materializa esta modalidad de participación en los juegos de azar.

Las peculiaridades que presenta esta nueva modalidad de participación en los juegos de azar, en cuanto a movilidad o rapidez, ha incrementado su uso en los últimos años, trayendo consigo consecuencias hasta ahora poco conocidas, y a las que es preciso intentar dar respuesta.

En general, los juegos de azar siguen siendo jugados de manera presencial, así lo ha indicado el 70% de la población. También se aprecia que cuanto mayor es el nivel de problemática con el juego, mayor es el porcentaje de personas jugadoras que tiende a participar tanto en juegos presenciales como a través de internet, en concreto, el 32% de jugadores mixtos (presencial y online) son personas jugadoras con patología, frente a 5% de jugadores mixtos que son personas jugadoras sin riesgo de incurrir en patología.

GRÁFICO 2: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE JUEGO Y NIVEL DE PATOLOGÍA.

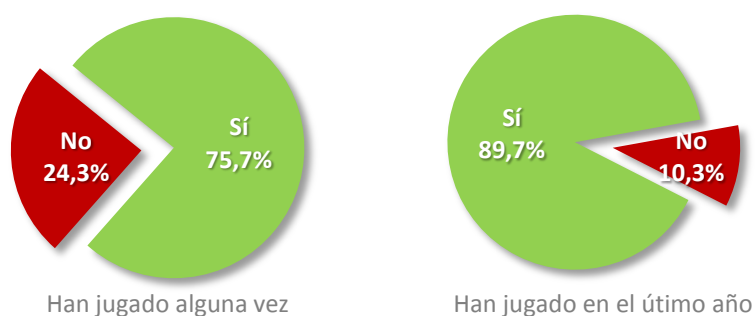


Juegos de azar presenciales

Tres de cada cuatro personas mayores de 18 años de edad afirma haber participado en juegos de azar que han implicado algún tipo de apuesta económica en la modalidad presencial y el 90% de este colectivo ha señalado que lo ha hecho en el último año.

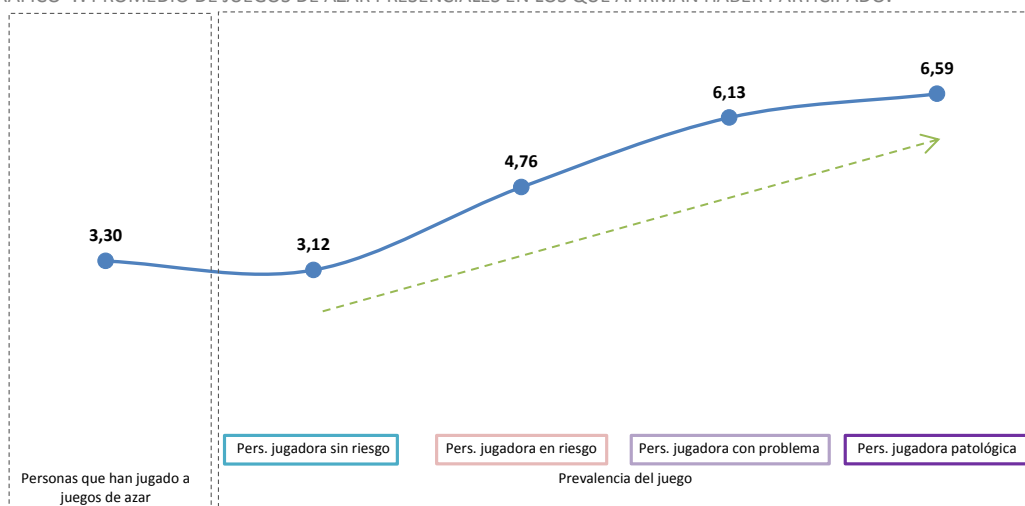
Este alto porcentaje de participación puede poner de manifiesto el arraigo y la aceptación social que tradicionalmente han tenido algunas modalidades de juegos de azar. La lotería nacional, primitiva, etc. han conseguido implantarse en la vida cotidiana de las personas, incidiendo en su participación, de ahí que gran parte de la sociedad haya jugado alguna vez en su vida a alguno de estos juegos de azar.

GRÁFICO 3: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HA JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.



Existe una relación entre el número de juegos de azar en los que se ha participado y el grado o nivel de patología de una persona en relación con el juego. De aquellas personas que han indicado haber participado en algún juego de azar en modalidad presencial, se observa que el promedio de juegos en los que se ha participado es 3,30, incrementándose significativamente hasta los 6 entre las personas jugadoras con problemas o patologías. Por tanto, se observa que a medida que aumenta el nivel de patología se incrementa el porcentaje de personas que afirman haber jugado a juegos de azar, siendo las personas con problemas o patologías las que presentan los niveles más elevados.

GRÁFICO 4: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR PRESENCIALES EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO.



En lo que respecta a la participación y el peso de cada perfil de persona jugadora se puede observar que:

- Por un lado, haciendo una lectura vertical en conexión con lo expuesto en la tabla 12, los juegos en los que más personas han participado son: la lotería nacional, primitiva y cupones de la ONCE, siendo las personas con problema o patología las que muestran unos niveles de participación más elevados no sólo en estos juegos sino en todos en general.
- Por otro lado, y haciendo una lectura horizontal de la tabla 13, excepto en la lotería nacional, primitiva y cupones de la ONCE, en el resto de juegos se aprecia que el porcentaje de personas con algún nivel de riesgo, problema o patología es mayor, especialmente en juegos como las máquinas de juego/tragaperras, los casinos o las casas de apuestas.

En consecuencia, se puede afirmar que los juegos en los que la participación de las personas con patología es más destacada son aquellos en los que se registra un porcentaje mayor de este perfil de personas jugadoras, por lo que se puede concluir que son juegos que tienden a generar una conducta más adictiva. Dichos juegos son: máquinas de juego/tragaperras, juegos de cartas, casinos y juegos en casas o salas de apuestas.

TABLA 12: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO EN CADA UNO DE LOS JUEGOS. LECTURA VERTICAL

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego				COMPARATIVA PERS. jugadoras
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	
Lotería nacional	84,9%	85,2%	81,7%	92,4%	68,6%	
Loterías primitivas	68,9%	67,7%	79,3%	84,2%	86,4%	
Cupón de la ONCE	53,4%	53,1%	54,8%	63,3%	61,8%	
Quiniela de fútbol y/o quiniol	25,4%	23,4%	41,9%	62,3%	55,0%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	20,8%	19,1%	36,0%	47,6%	52,2%	
Bingo	16,8%	14,5%	37,0%	54,6%	53,7%	
Máquinas tragaperras	10,7%	8,0%	32,5%	59,5%	59,5%	
Juego activo de la ONCE	9,3%	8,4%	17,0%	25,4%	24,4%	
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	9,2%	7,4%	25,4%	38,5%	36,2%	
Juegos en casino	6,1%	4,6%	19,8%	25,0%	33,2%	
Otras loterías	5,2%	4,7%	9,6%	13,3%	12,3%	
Loterías de Cataluña	4,1%	3,7%	7,5%	8,6%	13,1%	
Juegos en casas o salas de apuestas	3,6%	2,4%	14,0%	15,0%	30,8%	
Concursos (televisión, radio, revistas o prensa) con apuesta económica	2,7%	2,0%	8,4%	9,2%	17,8%	
Apuestas hípcas y apuestas del estado (quiniela hípcica, lototurf)	2,3%	1,7%	4,1%	13,7%	21,2%	

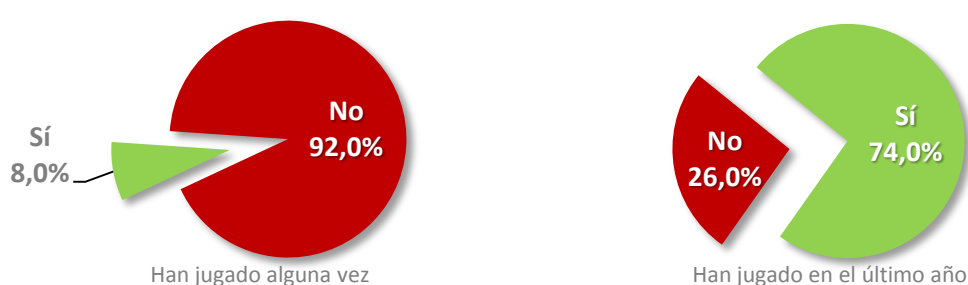
TABLA 13: PARTICIPACIÓN, EN CADA UNO DE LOS JUEGOS, DE LAS PERSONAS CON ALGÚN TIPO DE PROBLEMÁTICA CON LOS JUEGOS DE AZAR (SUMA DE PERS. EN RIEGOS, PERS. CON PROBLEMA Y PERS. PATOLÓGICA). LECTURA HORIZONTAL

	Base de cálculo	Prevalencia del juego				Participación de las personas con algún tipo de prevalencia sobre cada juego
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	
Lotería nacional	4396	92,0%	5,6%	1,5%	0,9%	8,0%
Loterías primitivas	3592	90,1%	6,7%	1,7%	1,5%	9,9%
Cupón de la ONCE	2774	91,0%	6,0%	1,6%	1,3%	9,0%
Quiniela de fútbol y/o quiniol	1373	84,5%	9,6%	3,4%	2,5%	15,5%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	1115	83,9%	10,1%	3,1%	2,9%	16,1%
Bingo	916	79,0%	12,8%	4,5%	3,7%	21,0%
Máquinas tragaperras	610	68,3%	17,6%	7,6%	6,4%	31,7%
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	535	73,7%	16,0%	5,7%	4,5%	26,3%
Juego activo de la ONCE	505	82,6%	10,6%	3,8%	3,0%	17,4%
Juegos en casino	358	69,0%	19,0%	5,7%	6,3%	31,0%
Otras loterías	281	82,9%	10,8%	3,5%	2,8%	17,1%
Juegos en casas o salas de apuestas	231	61,8%	22,6%	5,7%	9,9%	38,2%
Loterías de Cataluña	213	82,8%	10,6%	2,9%	3,7%	17,2%
Concursos televisión, radio, revistas o prensa) con apuesta económica	143	69,1%	18,4%	4,8%	7,8%	30,9%
Apuestas hípcas y apuestas del estado (quiniela hípcica, lototurf)	133	70,1%	10,7%	8,3%	10,9%	29,9%

Juegos de azar online

El colectivo de personas que afirman haber jugado a juegos de azar online supone el 8% de las personas que ha jugado a juegos de azar. De este porcentaje de personas casi el 75% afirma haber participado en ellos en el último mes.

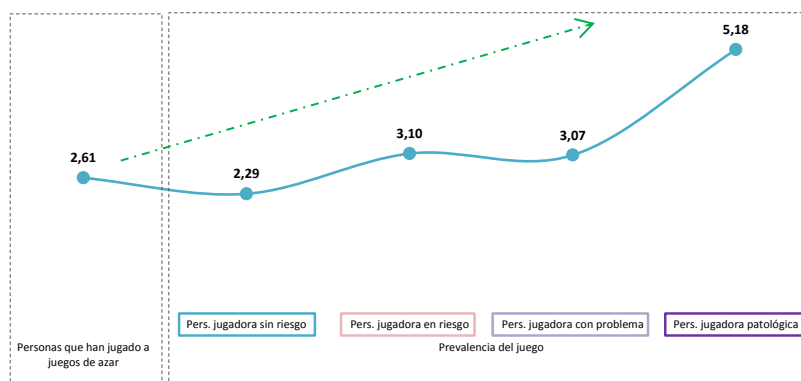
GRÁFICO 5: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO A JUEGOS DE AZAR, HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A ESTOS JUEGOS DE AZAR ONLINE, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.



En lo que respecta al número medio de juegos, y al igual que con los juegos de azar presenciales, son las personas jugadoras con patología las que tienden a jugar a un mayor número de juegos de azar online. No obstante, es de destacar que en este caso no se observan diferencias destacables en el número de juegos entre el resto de colectivos.

Es conveniente recordar que era en la modalidad presencial donde la participación en distintos juegos es mayor puesto que el promedio de juegos de azar contabilizados en la modalidad presencial asciende a 3,30 frente a los 2,61 en el entorno online, con lo que se puede entender que todavía prevalece una participación más tradicional.

GRÁFICO 6: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR ONLINE EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS.



Se mantienen la lotería primitiva y la lotería nacional como los juegos de azar online en los que mayor porcentaje de personas afirma haber participado, al igual que sucedía con los juegos presenciales. Esto puede poner de manifiesto su popularidad y la facilidad para acceder a ellos, tanto en su modalidad presencial como online.

El póquer es otro de los juegos que mayor participación logra a través de internet, especialmente entre las personas jugadoras con problema o patología, suponiendo para este último colectivo el juego con mayor participación.

Por otro lado, se observa que la tendencia hacia determinados tipos de juegos de azar varía considerablemente entre las personas con patologías y el resto de personas jugadoras, dado que este colectivo tiende a participar en mayor medida a juegos como: cartas con apuesta económica, bingo, apuestas o la ruleta online, junto con el póquer.

TABLA 14: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A JUEGOS DE AZAR ONLINE. LECTURA VERTICAL

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego				COMPARATIVA PERS. jugadoras
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	
Loterías primitivas	2,5%	2,2%	4,2%	7,7%	12,5%	
Lotería nacional	2,5%	2,2%	3,1%	5,8%	11,8%	
Póquer online apostando dinero	2,0%	1,2%	7,7%	12,6%	22,8%	
Apuestas por internet (deportivas, hípicas u otras)	1,5%	0,9%	5,4%	13,2%	16,2%	
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	1,5%	1,4%	1,8%	2,1%	7,3%	
Quiniela de fútbol y/o quinigol	1,4%	1,0%	4,6%	6,2%	7,0%	
Bingo online	1,0%	0,5%	3,5%	7,8%	16,4%	
Otros juegos de cartas online con apuesta de dinero: blackjack, punto y banca	1,0%	0,5%	3,1%	8,6%	18,4%	
Ruleta online	0,9%	0,5%	3,2%	8,9%	15,6%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	0,7%	0,6%	1,7%	0,7%	9,2%	
Otros juegos online con apuesta de dinero (incluyendo videojuegos)	0,7%	0,4%	3,3%	5,4%	5,2%	
Máquinas tragaperras online	0,6%	0,3%	3,0%	4,3%	14,4%	
Juego activo de la ONCE (eurojackpot, 7/39, superonce)	0,6%	0,5%	1,3%	0,4%	6,1%	
Apuestas hípicas de loterías y apuestas del estado (quiniela hípica, lototurf)	0,4%	0,2%	0,9%	1,4%	7,8%	
Loterías de Cataluña	0,3%	0,2%	0,6%	0,0%	3,6%	

5 Gasto realizado en el juego

Analizado el grado de implicación en el juego, se hace necesario conocer si dicha conducta también influye o puede influir en el gasto realizado en juegos de azar.

Así, y a tenor de los resultados obtenidos, se puede afirmar que también existe relación entre el gasto medio realizado mensualmente y el nivel de patología, de forma que a medida que el problema se hace más acusado se incrementa la inversión en juegos de azar. Este aspecto, por otra parte, resulta coherente con el grado de implicación de este tipo de personas hacia los juegos de azar.

Las personas con problema o con patología son las que mostraban una mayor implicación con los juegos de azar e, incluso una mayor dedicación, siendo, a su vez las que manifiestan un gasto mayor en juegos de azar.

TABLA 15: GASTO PROMEDIO AL MES REALIZADO EN JUEGOS DE AZAR.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Entre 1 y 10 euros	54,8%	57,0%	35,7%	18,3%	15,7%
Entre 11 y 50 euros	35,2%	35,4%	38,3%	20,8%	18,0%
Entre 50,01 y 100 euros	7,4%	6,0%	19,2%	33,2%	27,9%
Entre 100,01 y 300 euros	1,5%	0,6%	4,6%	24,1%	26,3%
Mas de 300 euros	0,3%	0,1%	1,1%	2,0%	10,4%
No sé	0,8%	0,7%	1,0%	1,5%	1,8%
Prefiero no contestar	0,2%	0,2%	0,1%		

Si se pone en relación los diferentes colectivos analizados con las diversas modalidades de juegos de azar, se aprecia que el gasto principal de las personas jugadoras se realiza en la modalidad presencial. Aunque, a medida que se acentúa la problemática con el juego se reduce este porcentaje de gasto en juegos de azar presenciales en detrimento de juegos de azar online.

No obstante, en ninguno de los colectivos predomina el gasto exclusivo en juegos de azar en su modalidad de participación a través de internet.

Recordando los datos obtenidos en el apartado relacionado con los índices de juego, se comentaba que eran las personas con problemas en relación con los juegos de azar o con patología las que mayor participación registraban en juegos

de azar, tanto presenciales como online, por lo que se puede entender que el porcentaje de gasto hacia esta modalidad de juego sea mayor que en aquellas personas sin riesgo.

TABLA 16: DISTRIBUCIÓN DEL GASTO EN JUEGO PRESENCIAL O A TRAVÉS DE INTERNET.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
100% juego a través de internet	0,5%	0,5%	0,6%	0,9%	
Mayor proporción por internet que en presencial	1,3%	0,8%	4,6%	9,0%	8,8%
Igual proporción en internet que en presencial	0,6%	0,4%	1,3%	5,3%	5,5%
Mayor proporción en directo que en internet	2,1%	1,6%	6,6%	7,8%	12,5%
100% juego presencial	95,3%	96,5%	86,2%	77,0%	71,7%
No sé	0,1%	0,1%	0,1%		1,4%
Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,7%		

En cuanto a la evolución del gasto realizado en juegos de azar, la estabilidad es la tónica más generalizada, especialmente en las personas con un riesgo menor o sin riesgo.

Sí cabría destacar la diferencia significativa existente entre aquellas personas que han manifestado haber incrementado su gasto, dado que entre las personas sin riesgo supone el 4%, mientras que se eleva hasta el 40% entre las que tienen una patología en relación con el juego.

TABLA 17: EVOLUCIÓN DEL GASTO EN EL ÚLTIMO AÑO.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Ha disminuido	25,4%	24,7%	33,2%	37,7%	27,0%
Se ha mantenido	68,0%	70,2%	50,5%	25,8%	31,5%
Se ha incrementado	5,7%	4,3%	14,9%	36,5%	38,3%
Es el primer año que juego	0,3%	0,2%	0,5%		1,4%
No sé	0,6%	0,6%	0,7%		1,8%
Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,1%		

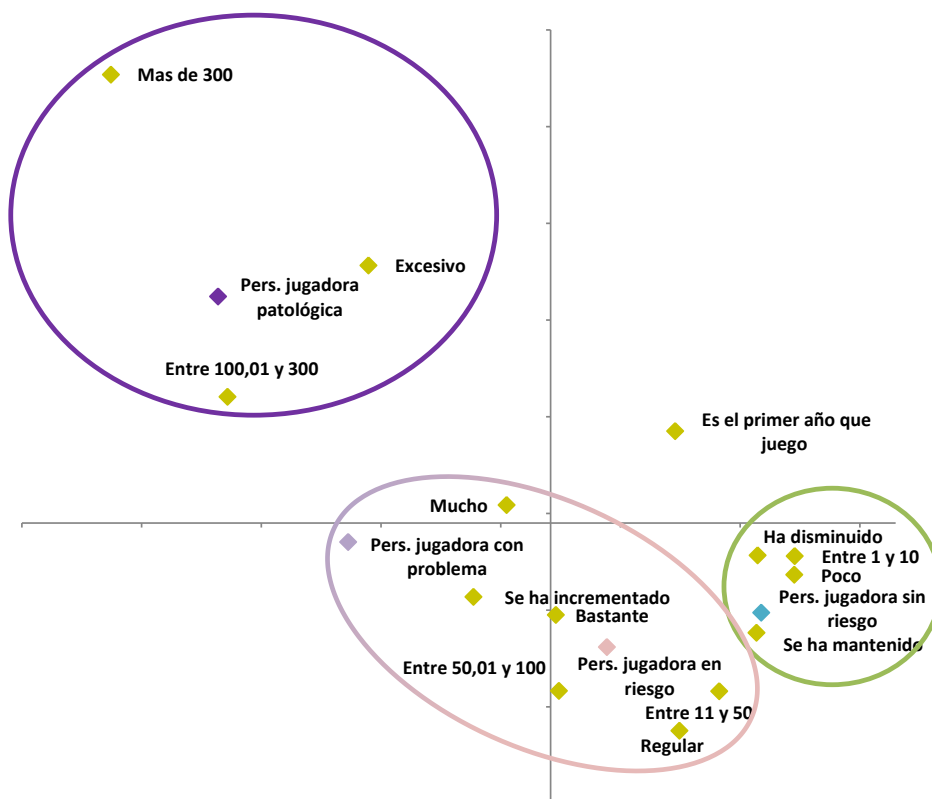
En cuanto a la percepción del gasto, son las personas jugadoras con mayor patología las más conscientes de que su gasto es elevado. Por contra, las personas sin riesgo son las que tienen una visión más moderada, siendo el 69% las que afirman tener poco gasto en juegos de azar.

TABLA 18: PERCEPCIÓN DEL GASTO REALIZADO.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Poco	66,2%	68,9%	42,6%	25,8%	19,3%
Regular	22,7%	21,9%	33,9%	31,6%	20,0%
Bastante	8,4%	7,1%	16,5%	36,1%	37,9%
Mucho	1,3%	1,1%	3,5%	3,6%	7,3%
Excesivo	0,9%	0,6%	2,2%	2,8%	15,4%
No sé	0,4%	0,3%	0,8%		
Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,3%		

En conclusión, y atendiendo a estas variables, se aprecia una relación lineal entre todas ellas, en cuanto a que son las personas con patología las que realizan un mayor gasto, incluso incrementándolo en el último año, distribuyendo dicho gasto entre juegos de azar presenciales y online. Así mismo, este colectivo llega a ser consciente de que el gasto realizado en juegos de azar puede llegar a ser excesivo.

GRÁFICO 7: RELACIÓN ENTRE EL GASTO EN JUEGO, LA PERCEPCIÓN SOBRE EL GASTO, EVOLUCIÓN DEL GASTO Y LOS DIFERENTES PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PROBLEMÁTICA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.



6 Problemáticas de juego declaradas

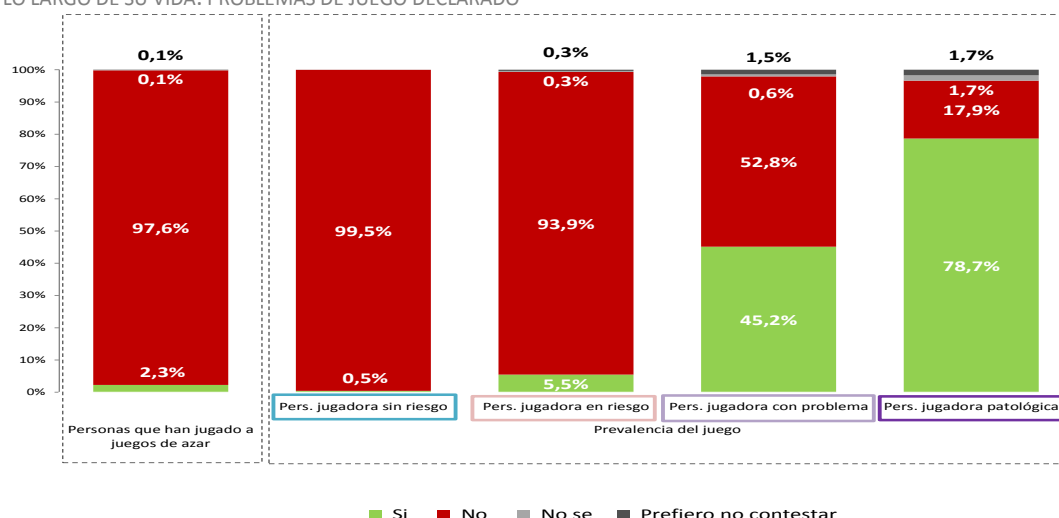
Tras conocer el perfil de las personas que participan en juegos de azar y su nivel de problemática en relación con los mismos, y teniendo presente que este tipo de conductas suelen generar numerosos problemas sociales, se hace necesario determinar si la problemática con el juego es un aspecto que se intenta ocultar o si, por el contrario, es manifiesto y se cuenta con los mecanismos necesarios para terminar con dicha conducta.

Así mismo, se debe conocer si la propia persona jugadora es consciente de la situación en la que se encuentra y si tiene el apoyo de su entorno más cercano.

Problemática con el juego detectado por la persona jugadora

A tenor de los resultados obtenidos, las personas jugadoras que presentan un problema con el juego de azar son conscientes de su situación. Ocho de cada diez personas con patología han sido capaces de reconocer que alguna vez ha tenido problemas de juego excesivo o de dependencia. Por ello se puede afirmar que son personas que reconocen tener un problema con el juego.

GRÁFICO 8: HA TENIDO ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA. PROBLEMAS DE JUEGO DECLARADO



Por otro lado, las personas que han reconocido tener algún problema con el juego, independientemente de su nivel de patología, han indicado que fueron las máquinas de juego/tragaperras el tipo de juego origen del problema. En concreto, casi el 54 % de los jugadores con patología y el 65% de las personas jugadoras con problema declaran haber tenido problemas con las máquinas de juego/tragaperras, porcentajes éstos que se reducen prácticamente a la mitad con respecto al bingo que es el juego de azar que ocupa el segundo lugar entre aquellos respecto de los que los jugadores declaran haber tenido algún problema.

Teniendo en cuenta este aspecto y los datos de la tabla 23, puede concluirse que las máquinas de juego/tragaperras son, a su vez, juego de iniciación y fuente de problemas con el juego.

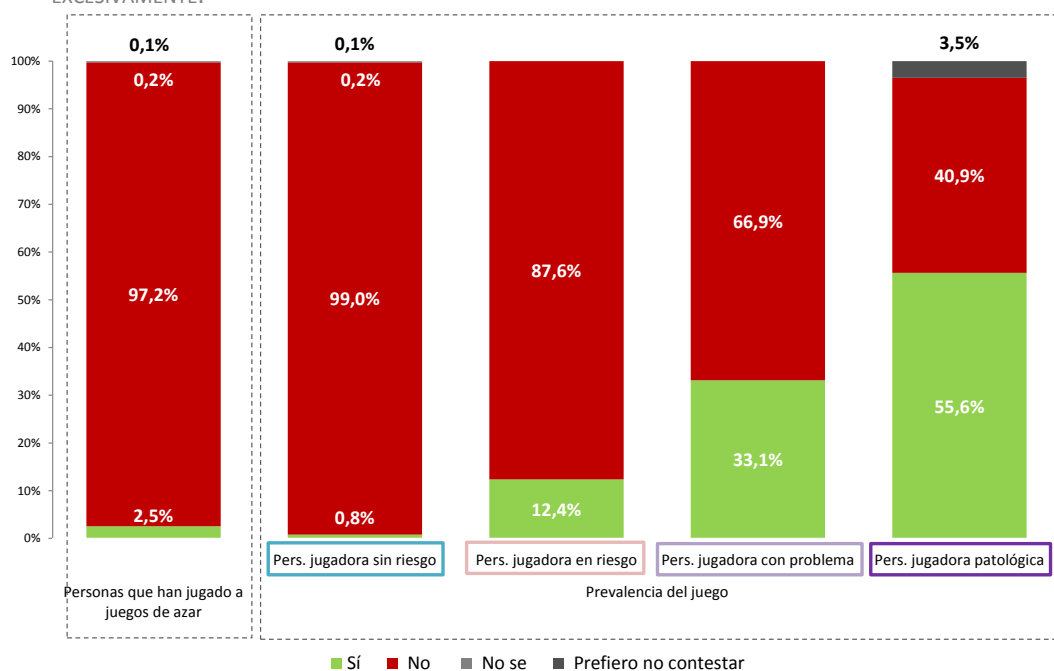
TABLA 19: JUEGO DE AZAR CON EL QUE HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Máquinas tragaperras	57,7%	56,1%	56,9%	65,1%	53,7%
Bingo	28,4%	26,9%	25,2%	32,6%	27,4%
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	13,8%	32,7%		6,2%	15,3%
Juegos en casino	7,4%			2,1%	17,0%
Loterías primitivas (Euromillones, Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto)	5,2%	1,7%	4,0%	6,4%	6,3%
Apuestas deportivas on line	5,2%		3,6%	10,3%	4,6%
Póquer online	5,0%		10,3%	5,1%	5,3%
Juegos en casas o salas de apuestas	4,7%	4,8%		6,3%	5,1%
Quiniela de fútbol y/o Quinígol	2,6%				6,4%
Concursos (concursos de televisión, radio, revistas o prensa)	1,8%			3,1%	2,3%
Lotería nacional	1,7%			6,3%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	1,5%		4,0%		2,3%
Cupón de la ONCE	1,5%				3,6%
Apuestas hípcas (quiniela hípica, Lototurf)	0,8%				2,0%
Juegos on line/ por internet/	0,4%				1,0%
Prefiero no contestar	1,3%	7,1%			

Problemática con el juego detectado por la familia de la persona jugadora

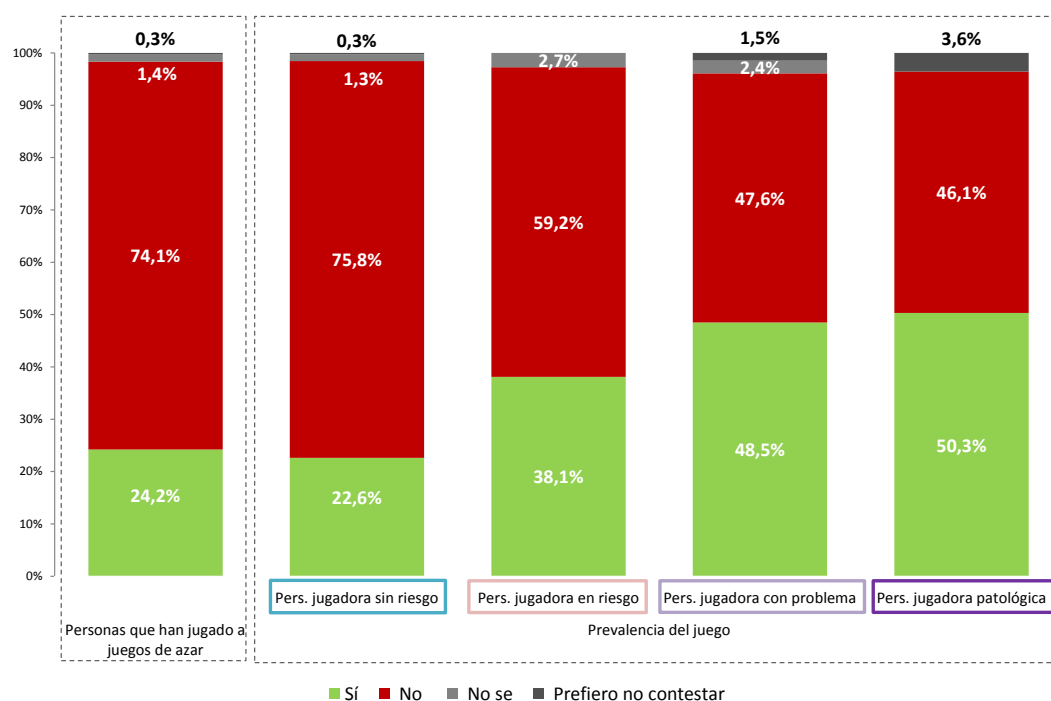
En lo que respecta al entorno social, es entre las personas con problema o patología donde se observa una mayor falta de comunicación por parte de la familia de la persona jugadora en relación con la dependencia de ésta hacia los juegos de azar. El 40,9% de las personas con patología reconoce que su entorno más cercano no le ha comentado nada sobre su problemática con los juegos de azar.

GRÁFICO 9: SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE.



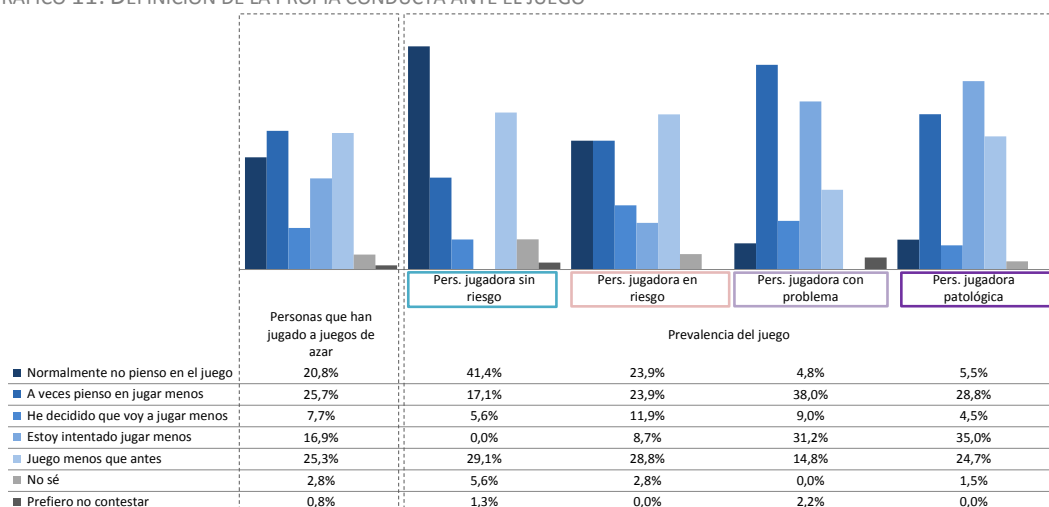
El entorno, por tanto, es una gran influencia, y el hecho de que sea entre las personas con mayor grado de patologías relativas al juego entre las que existe un porcentaje más elevado de personas de su entorno más cercano que tiene o ha tenido problemas con los juegos de azar, confirma esta hipótesis. En concreto, el 50% de las personas jugadoras con problemas o patologías tiene a su vez personas de su entorno familiar o círculo de amistades que ha tenido problemas con los juegos de azar.

GRÁFICO 10: ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR.



Es tras reconocer que tienen problemas con el juego el momento en que las personas con problema o con patología intentan poner algún tipo de solución, piensan en jugar menos o, incluso, lo intentan. Así mismo, el 25% de las personas encuestadas reconocen jugar menos que lo que jugaban con anterioridad a ese reconocimiento.

GRÁFICO 11: DEFINICIÓN DE LA PROPIA CONDUCTA ANTE EL JUEGO



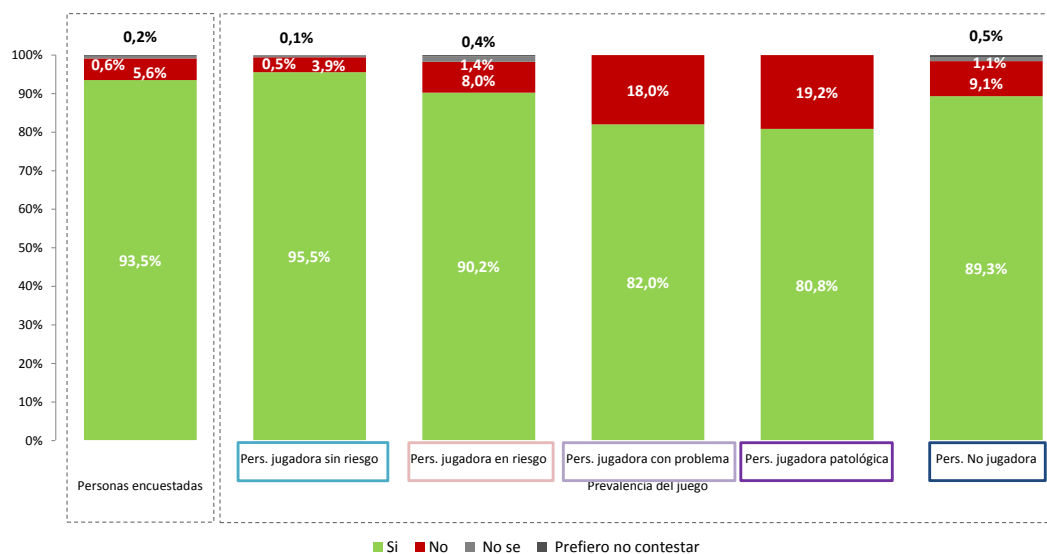
7 Perfil social y de salud

Perfil social

Por lo general, las personas encuestadas tienen un entorno en el que poder apoyarse si tuvieran que necesitar algún tipo de ayuda. A pesar de ello, es de señalar que son las que tienen un grado mayor de problemática las que tienden a mostrarse socialmente más aisladas, aunque en un porcentaje que no excede del 20% ni en los supuestos de personas jugadoras con problemas o con patologías, que son los porcentajes más elevados.

Estas conclusiones deben interrelacionarse con aquellas que se referían a la importancia que el entorno social, familiar y de amistades en el que se incardinaba una persona jugadora con problemas o patologías, puesto que la detección de esos problemas y su eventual tratamiento se verán altamente influidos por estos factores.

GRÁFICO 12: PRESENCIA DE AMIGOS QUE LE PUEDAN AYUDAR SI LO NECESITA



Las personas con mayor problemática relacionada con los juegos de azar se declaran como personas impulsivas en mayor porcentaje que el resto, por lo que, recordando que en este colectivo había un alto porcentaje de personas que consideraba que debían seguir jugando porque estaba en racha o porque tenían la suerte de cara, se puede determinar que son personas que juegan por impulsos,

sin pensar en las consecuencias que les pueda suponer la participación en juegos de azar.

TABLA 20: AUTODEFINICIÓN COMO PERSONA IMPULSIVA O NO IMPULSIVA

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego				
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	Pers. no jugadora
Nada impulsiva	24,6%	22,9%	15,5%	9,3%	6,3%	32,4%
Poco impulsiva	27,4%	29,9%	21,7%	12,4%	9,9%	22,8%
Algo impulsiva	26,9%	28,0%	30,9%	36,6%	22,3%	22,6%
Bastante impulsiva	14,9%	14,0%	23,8%	23,0%	37,0%	15,0%
Muy impulsiva	5,7%	4,8%	7,0%	17,2%	24,4%	6,8%
No sé	0,4%	0,4%	0,7%	1,5%		0,3%
Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,3%			0,1%

Perfil de salud

Se observa que existe una relación entre el nivel de problemática con el juego y los problemas psicológicos. Así, un 45,4% afirma haber tenido algún tipo de problema psicológico, suponiendo un porcentaje similar al que reconoce haber recurrido a la ayuda de profesionales.

GRÁFICO 13: PREVALENCIA DE PROBLEMAS PSICOLÓGICOS

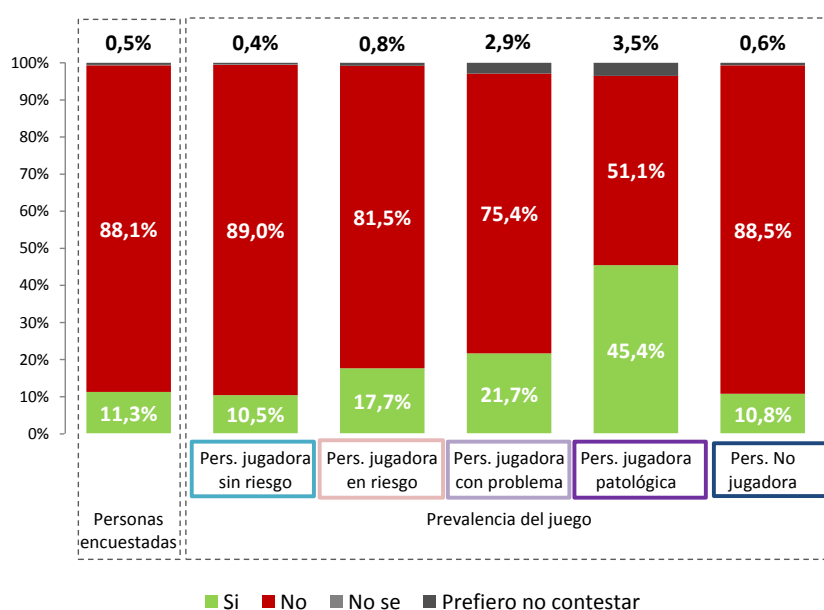
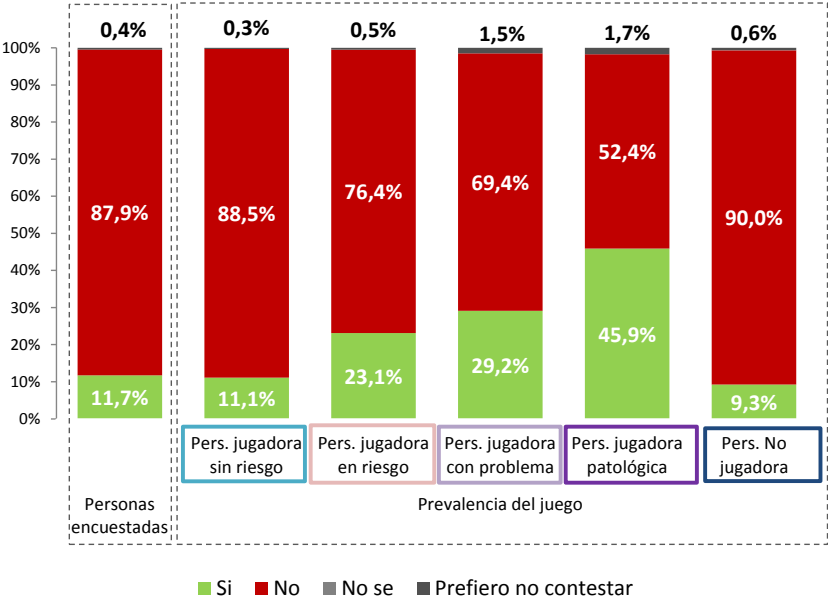


GRÁFICO 14: AYUDA DE PROFESIONALES PARA CONTROL DE ANSIEDAD A LO LARGO DE LA VIDA



8 Hábitos y motivaciones

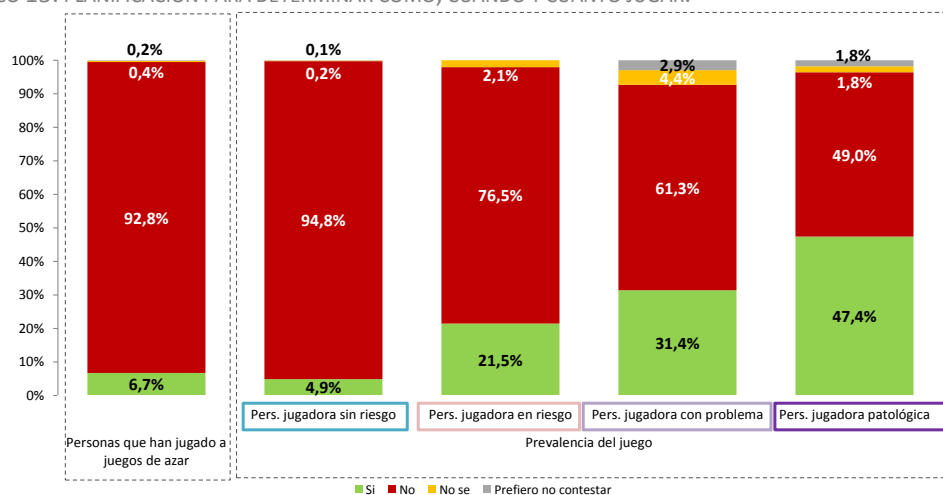
Implicación en el juego

Una vez analizada la dedicación a los juegos de azar y su posible relación con el grado de problemática en la actividad del juego, se observa que la implicación en el mismo también está directamente interrelacionada con el grado de problemática detectado.

En concreto, aquellas personas cuyo grado de problemática respecto al juego es más elevado son las que tienden, en mayor medida, a planificar de forma no responsable su participación. Casi el 50% de las personas jugadoras con patología afirma que antes de jugar se planifican para determinar cómo van a llevar a cabo el juego, cuándo van a jugar e, incluso, cuánto dinero van a invertir en el mismo, configurando sus actividades cotidianas en torno a esa planificación.

Por contra, las personas que no tienen ningún tipo de riesgo realizan una participación más espontánea, sin una planificación previa que supedita sus actividades diarias a la participación en juegos de azar.

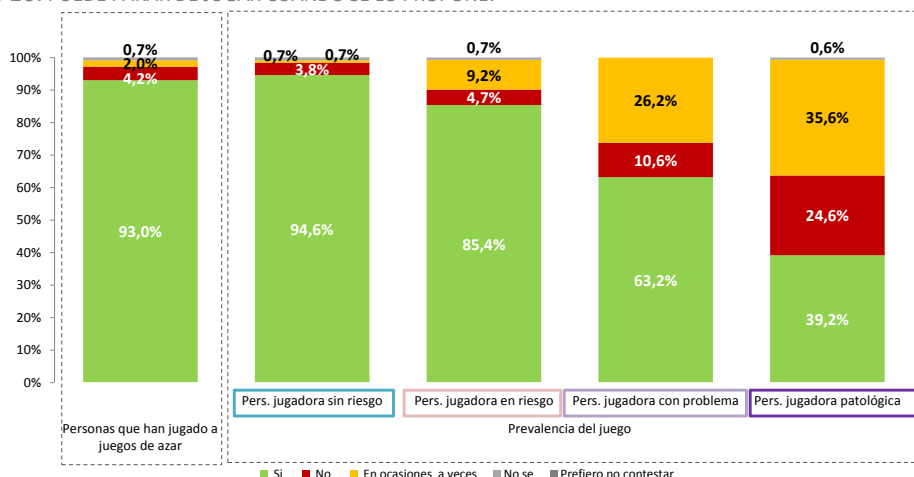
GRÁFICO 15: PLANIFICACIÓN PARA DETERMINAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO JUGAR.



Una de las conductas más asociadas a la problemática con el juego es la imposibilidad de determinar cuándo finalizar la participación en el juego. Así, y teniendo en cuenta este aspecto, se observa que cuatro de cada diez personas consideradas jugadoras con patología tienen o afirman tener la capacidad para determinar cuándo ha finalizado el juego.

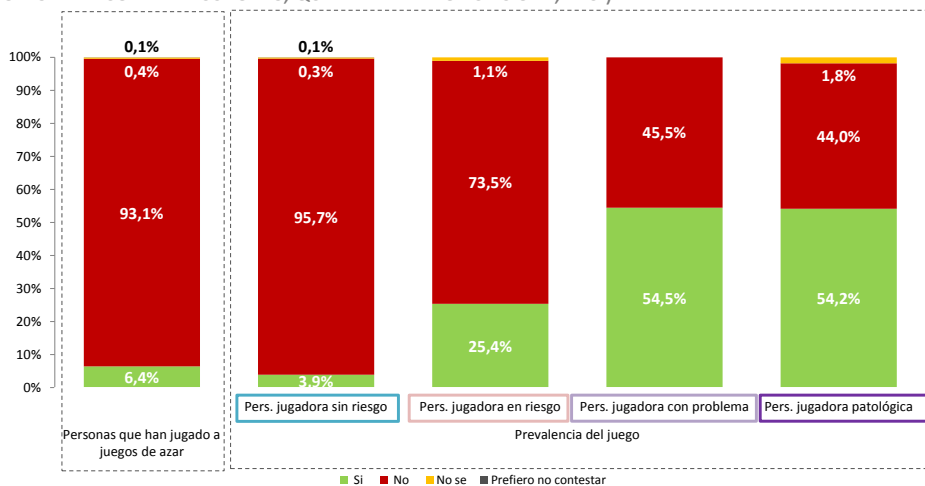
En contraposición, y a medida que descende el riesgo de las personas en relación con el juego, la capacidad para finalizar la participación en juegos de azar cuando se lo proponen es mayor. La práctica totalidad de este colectivo considera que puede parar de jugar cuando se lo propone, concretamente el 95%.

GRÁFICO 16: PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE.



Las personas jugadoras con problema o patología se caracterizan porque junto a la falta de autocontrol que se mencionaba anteriormente, aparece un sentimiento de malestar generado cuando existe algún factor externo al juego que frena la participación. De esta forma, cuando una persona jugadora se ve obligada a parar de jugar porque aparecen anuncios en la partida o se necesita un tiempo prudencial entre la finalización de una partida y el inicio de otra, así como las colas para realizar la compra de cupones, boletos, etc siente un mayor índice de malestar en función de su índice de prevalencia de juego con riesgo, problema o patología.

GRÁFICO 17: SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (ANUNCIOS, TIEMPO ENTRE PARTIDAS, COLAS PARA COMPRAR CUPONES, QUE INTERNET NO FUNCIONE, ETC.).



Con todo ello, se puede concluir que las personas con conductas patológicas tienden a planificar de forma no responsable la participación en juegos de azar, desarrollando sus actividades diarias en función de dicha planificación y llegándose a sentir molestas si dicha planificación se ve alterada por factores externos, y que muestran una falta de autocontrol a la hora de finalizar el juego.

Dedicación

Otro de los aspectos en los que se observa una clara diferencia entre los diversos grupos de personas jugadoras son los hábitos en el juego y la dedicación al mismo.

Las personas jugadoras que presentan mayores niveles de problemática son las que tienden a invertir un mayor número de horas en juegos de azar, de modo que, mientras el 88,6% de las personas calificadas sin riesgo invierte menos de una hora en la participación en juegos de azar, sólo el 29% de los jugadores patológicos emplearía la misma cantidad.

Por el contrario, el 20% de las personas jugadoras con mayor nivel de patología afirma dedicar 6 o más horas semanales a este tipo de juegos.

TABLA 21: HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A PARTICIPAR EN JUEGOS DE AZAR, SEGÚN GRADO DE PATOLOGÍA EN RELACIÓN CON LOS JUEGOS DE AZAR.

		Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
HORAS DEDICADAS A LA SEMANA	Menos de 1 hora	85,8%	88,6%	65,8%	34,5%	28,9%
	Entre 1 y 3 horas	9,6%	7,8%	26,1%	35,7%	34,8%
	Entre 4 y 5 horas	1,7%	0,9%	5,7%	26,3%	16,3%
	Entre 6 y 10 horas	0,7%	0,5%	1,3%	1,5%	6,6%
	Entre 11 y 20 horas	0,7%	0,6%	0,3%	1,5%	7,5%
	Mas de 20 horas	0,6%	0,6%	0,1%	0,6%	2,4%
	No sé	0,9%	1,0%	0,6%		3,6%
	Prefiero no contestar	0,1%	0,1%			

Por otro lado, es este mismo colectivo, es decir, el de las personas jugadoras patológicas, el que invierte más horas en el juego y que a su vez reconoce que el

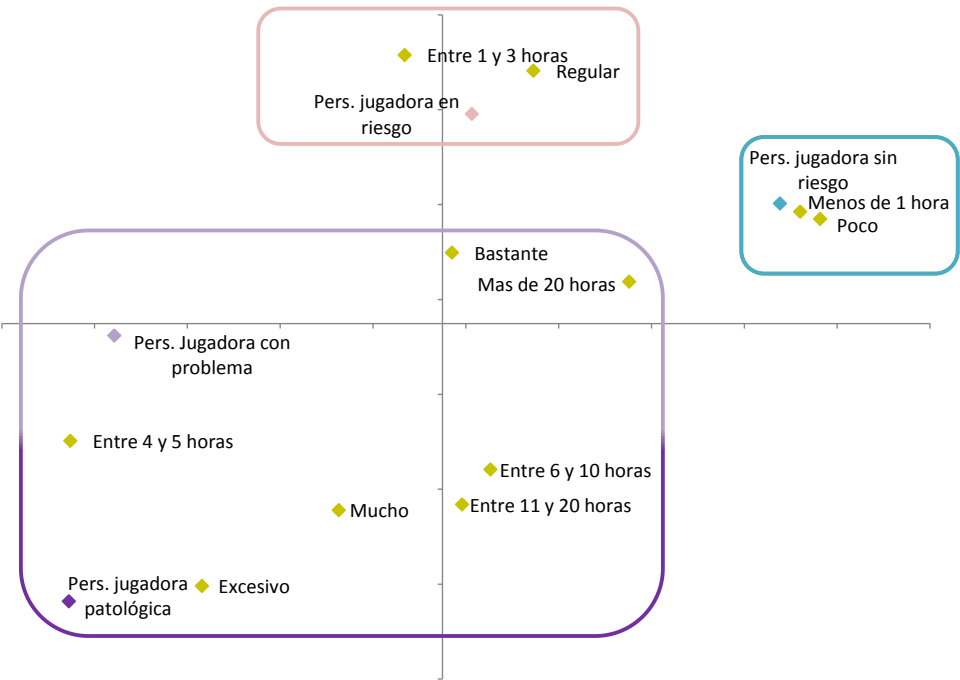
número de horas dedicado a la participación en juegos de azar es bastante, mucho, e incluso, excesivo, concretamente el 51%.

TABLA 22: EL TIEMPO DEDICADO A LOS JUEGOS DE AZAR ES..., SEGÚN GRADO DE PATOLOGÍA EN RELACIÓN CON LOS JUEGOS DE AZAR

		Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
EL TIEMPO DEDICADO ES....	Poco	76,5%	79,4%	48,9%	36,1%	31,8%
	Regular	14,8%	13,5%	32,2%	24,2%	17,0%
	Bastante	6,3%	5,4%	11,9%	29,9%	26,6%
	Mucho	1,1%	0,7%	3,5%	5,6%	13,1%
	Excesivo	0,7%	0,3%	2,5%	4,3%	11,5%
	No sé	0,5%	0,5%	0,7%		
	Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,3%		

Con todo ello, y como se ha explicado en los gráficos anteriores, se aprecia una clara relación entre el tiempo invertido en la participación en juegos de azar, la percepción de dicha dedicación y el nivel de patología identificado.

GRÁFICO 18: RELACIÓN ENTRE LAS HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A LOS JUEGOS DE AZAR, LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO Y LOS DIFERENTES PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PATOLOGÍA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.

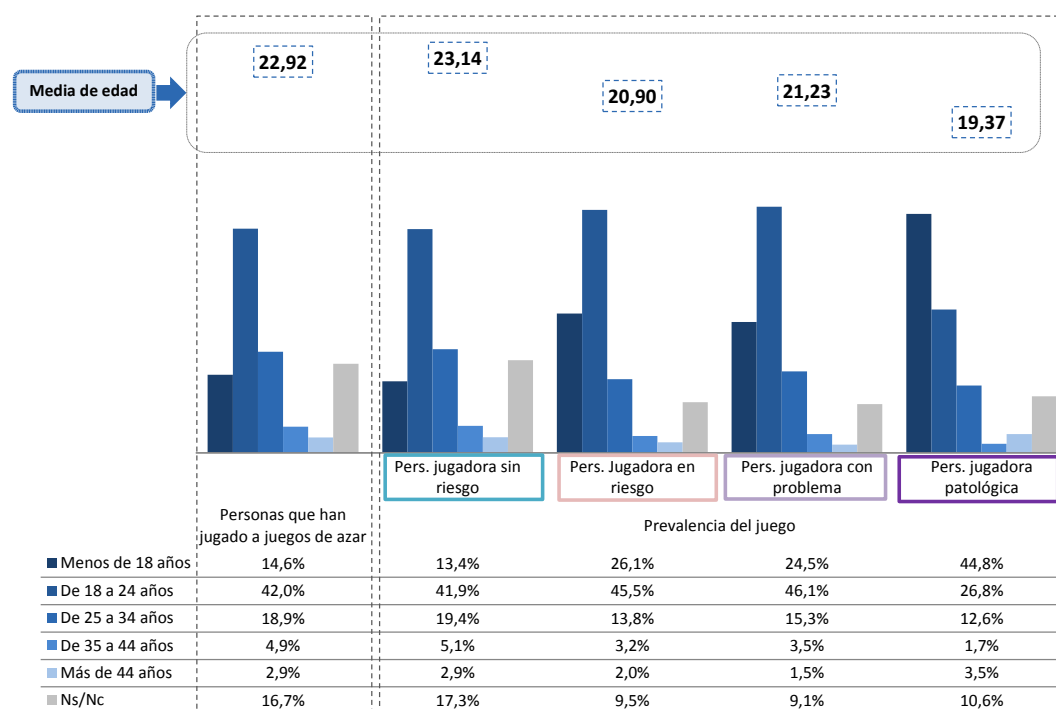


En resumen, aquellas personas que no tienen riesgo de incurrir en patologías relacionadas con los juegos de azar dedican menos de una hora a la semana a la participación en este tipo de juegos, considerando que el tiempo invertido es "poco". Mientras que las personas con mayor riesgo (persona jugadora con problema o patología) son las que invierten mayor número de horas, siendo conscientes de que dicha dedicación es elevada.

Iniciación en el juego

La iniciación en los juegos de azar es relativamente temprana y en ninguno de los casos supera los 25 años de media, aunque es relevante el caso de las personas con problema o juego patológico, dado que éstas comienzan a participar en juegos de azar con apuesta económica con alrededor de 19 años de edad de media. En cualquier caso, es destacable el gran porcentaje de personas que ha manifestado que se iniciaron en el mundo del juego antes de los 18 años, concretamente, el 44,8% de las personas que conforman el colectivo de personas con patología afirman haber comenzado antes de la mayoría de edad su participación en juegos de azar.

Gráfico 19: edad en la que se inició en los juegos de azar.



Suelen ser juegos asentados en la población y con años de implantación los que llevan, en mayor medida, a la iniciación en juegos de azar presenciales. Dichos juegos son:

- Loterías nacionales
- Loterías primitivas
- Quinielas de fútbol y/o Quinigol

No obstante, se aprecia una cierta diferencia entre los colectivos analizados en cuanto al tipo de juego con el que se han iniciado, es decir, mientras que las personas sin riesgo se iniciaron con juegos de azar más populares, las personas con mayor grado de problemática comenzaron a jugar mayoritariamente en las máquinas de juego/tragaperras.

TABLA 23: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Lotería nacional	35,8%	37,4%	23,1%	7,2%	10,8%
Loterías primitivas	16,6%	17,0%	13,1%	9,2%	15,8%
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	15,4%	15,1%	20,7%	20,8%	4,9%
Cupón de la ONCE	11,1%	11,3%	8,9%	9,1%	7,4%
Juegos de azar por internet	7,5%	7,6%	6,6%	3,5%	5,3%
Juegos de cartasa postando dinero	3,7%	3,3%	5,9%	14,1%	8,4%
Bingo	3,7%	3,4%	7,8%	3,7%	1,1%
Máquinas tragaperras	3,2%	2,1%	8,5%	26,6%	31,7%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	0,9%	0,8%	1,4%	2,4%	3,3%
Juegos en casino	0,7%	0,6%	0,9%	3,0%	8,6%
Otros	1,3%	1,1%	3,2%	0,6%	2,6%

Cuando se habla de juegos de azar online, la panorámica cambia. Son los juegos con mayor dificultad para jugar presencialmente los que tiene un mayor peso. El póquer o las apuestas hípcas son los que cuentan con un nivel de participación más elevado, independientemente del perfil de la persona jugadora.

Un aspecto relevante es el peso que sigue teniendo la iniciación a través de la Quiniela de fútbol, lo que constituye un dato claramente interrelacionado con el gran seguimiento que tiene este deporte en la sociedad actual.

TABLA 24: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Póquer online apostando dinero	25,1%	23,7%	23,5%	33,1%	35,6%
Apuestas por internet (deportivas, hípcas u otras)	17,2%	15,6%	22,5%	31,4%	8,9%
Loterías primitivas	11,9%	14,9%	8,8%		
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	11,2%	10,1%	17,0%	7,2%	12,1%
Bingo online	5,0%	3,2%	7,9%	2,7%	18,6%
Otros juegos online con apuesta de dinero	3,9%	3,5%	7,5%		3,0%
Lotería nacional	3,3%	3,9%		8,8%	
Cupón de la ONCE	2,8%	2,8%	5,1%		
Ruleta online	2,6%	2,7%	1,5%		6,0%
Otros juegos de cartas online con apuesta de dinero: Blackjack, punto y banca	2,4%	2,4%	0,8%	9,6%	
Apuestas hípcas de loterías y apuestas del estado	1,3%	0,8%	1,3%		7,3%
Máquinas tragaperras on line	1,0%	0,9%	1,2%		2,7%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	0,6%	0,7%		2,1%	
Juego activo de la ONCE (Eurojackpot, 7/39, Superonice) - son las "primitivas" de la ONCE	0,2%	0,3%			
Loterías de Cataluña	0,2%	0,2%			
Casino online					
Otras (especificar)	2,9%	4,0%			1,6%
No sé	6,0%	7,4%	2,8%		4,2%
Prefiero no contestar	2,4%	2,9%		5,1%	

Como se ha señalado anteriormente, las personas que participan en juegos de azar tienden a jugar de forma individual, en buena parte de los casos, sin ningún tipo de apoyo social, siendo esta conducta más acentuada en el caso de las personas con mayor problemática. Teniendo en cuenta este aspecto, se constata que la iniciación en juegos de azar en tres de cada diez personas se produjo en esta situación, incrementándose dicho porcentaje a medida que el grado de problemática en relación con el juego es mayor.

TABLA 25: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Estaba solo	35,0%	34,7%	35,2%	32,8%	56,5%
En pareja	10,0%	10,2%	8,0%	9,0%	3,2%
Con familiares	19,0%	18,6%	26,2%	15,5%	14,7%
Con amigos conocidos	26,4%	26,4%	25,5%	39,8%	22,1%
No sé	9,5%	10,0%	5,1%	2,9%	3,6%
Prefiero no contestar	0,1%	0,1%			

Por otro lado, y teniendo en cuenta la forma habitual de jugar, se observa una relación entre la forma de iniciación y el hábito de juego. Ocho de cada diez personas que se iniciaron en el juego estando solas, reconoce seguir un patrón similar, jugando de manera individual en la actualidad.

TABLA 26: FORMA DE INICIACIÓN EN LOS JUEGOS DE AZAR Y FORMA DE PARTICIPACIÓN HABITUAL.

		HABITUALMENTE CÓMO JUEGA			
		Solo	Con otra persona	en grupo	A veces solo a veces con otras personas
CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA	Estaba solo	79,7%	8,7%	4,5%	6,9%
	En pareja	41,2%	40,5%	7,3%	10,4%
	Con familiares	37,5%	28,8%	15,8%	17,6%
	Con amigos conocidos	34,9%	18,6%	24,9%	21,3%
	No sé	47,2%	14,3%	6,4%	30,6%
	Prefiero no contestar	33,5%	33,5%	0,0%	33,1%

Motivaciones para jugar

Aunque la participación en juegos de azar esté socialmente integrada, suele realizarse de manera individual. Son las personas con menor riesgo las que muestran una conducta algo más social, dado que el 31% de este colectivo tiende a jugar con otra persona e, incluso en grupo.

No obstante, en todos los colectivos existe un elevado porcentaje de personas que manifiestan participar en juegos de azar acompañados de otras personas.

TABLA 27: FORMA DE JUGAR.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Solo	52,9%	52,6%	55,6%	52,2%	60,7%
Con otra persona	18,9%	19,3%	13,9%	11,3%	15,9%
En grupo	12,5%	12,5%	12,9%	18,1%	5,1%
A veces solo a veces con otras personas	15,4%	15,2%	16,9%	18,5%	18,2%
No sé	0,3%	0,3%	0,3%		
Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,3%		

La principal motivación que lleva a las personas a participar en juegos de azar es la de ganar dinero. No obstante, es reseñable destacar, como se ha comentado anteriormente, que el hecho de ser juegos aceptados socialmente hace que la

motivación en que se basa la participación en este tipo de juegos incorpore también un elemento tradicional, llegando a convertirse en un hábito, e incluso, en una costumbre.

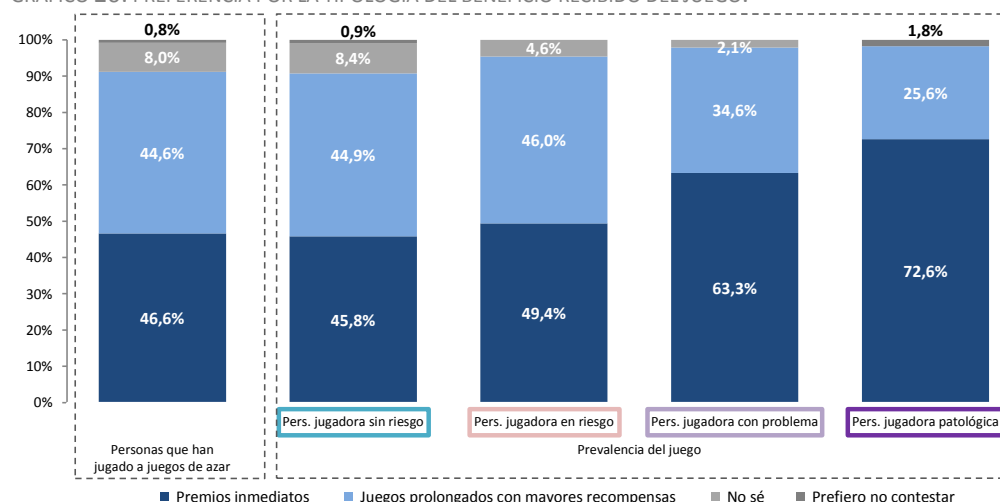
Por otro lado, la diversión que genera la participación en juegos de azar, también representa una motivación para el 20,5% de la población.

TABLA 28: MOTIVACIONES DEL JUEGO.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Ganar dinero	82,9%	83,0%	80,4%	85,9%	82,7%
Es un hábito, costumbre, tradición	35,1%	36,4%	21,3%	26,3%	11,9%
Por diversión	20,5%	19,2%	34,1%	31,8%	39,1%
Estar con otras personas, relaciones sociales	7,2%	7,0%	8,6%	10,4%	7,0%
Apoyo a iniciativas sociales	6,3%	6,6%	4,5%		
Evitar el aburrimiento, tedio	2,3%	1,9%	5,7%	4,0%	12,4%
Regalo participaciones a otras personas	2,2%	2,3%	1,8%	2,7%	0,4%
Es un reto personal, una forma de demostrar habilidad	1,7%	1,4%	3,3%	11,0%	7,3%
Probar suerte	1,4%	1,4%	1,7%		
Poder ayudar a otras personas (familiares, amigos,...)	0,6%	0,6%			
Para mejorar mi situación económica	0,6%	0,6%	0,4%		
Me gusta jugar	0,4%	0,4%	1,5%		
Por ilusión/ esperanza	0,4%	0,4%	0,3%		
Por la emoción/ emocionante	0,1%	0,2%			
Por adicción	0,1%	0,0%			3,3%
Por curiosidad	0,1%	0,1%			
Otras respuestas	0,4%	0,4%	0,4%		

Dejando a un lado la motivación que puede generar la participación en juegos de azar, la obtención del premio inmediato es uno de los aspectos que prevalece de forma más acusada entre las personas jugadoras con problemas o patologías.

GRÁFICO 20: PREFERENCIA POR LA TIPOLOGÍA DEL BENEFICIO RECIBIDO DEL JUEGO.



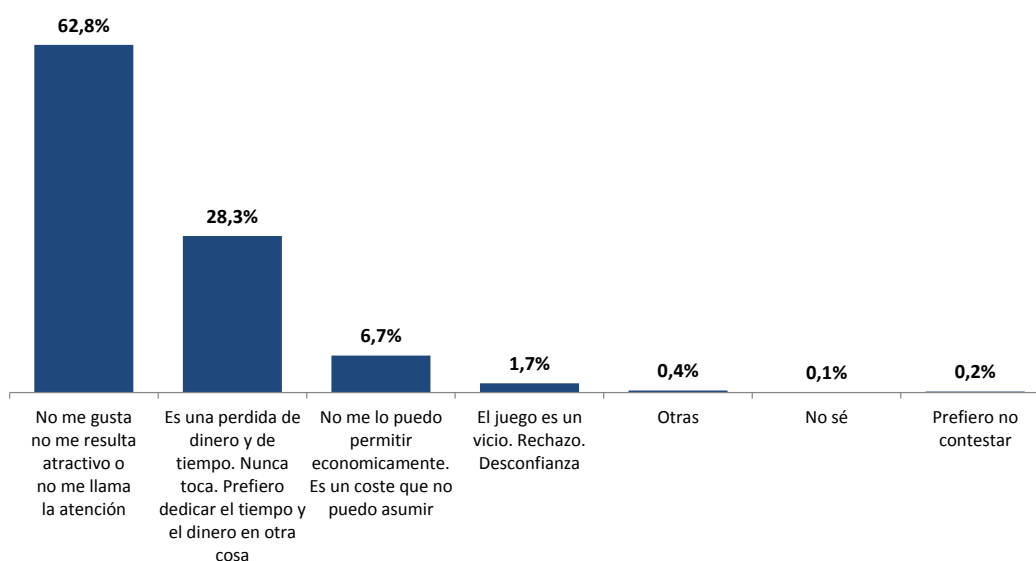
Motivaciones para no jugar

Como se viera anteriormente, el 25% de la población se consideraban personas no jugadoras, es decir, aquellas que han indicado no haber participado en juegos de azar que hubieran implicado apuesta económica.

Para este colectivo la razón principal de su no participación en juegos de azar es la falta de atractivo que les genera este tipo de juegos. Son personas a las que no les llama la atención la participación en juegos de azar o simplemente no les gusta.

Por otro lado, aunque en menor medida, la pérdida de dinero y de tiempo que conlleva la participación en este tipo de juegos es otro de los motivos que conducen a las personas a no jugar a juegos de azar.

GRÁFICO 21: RAZÓN PRINCIPAL DE NO HABER PARTICIPADO EN JUEGOS DE AZAR.



Dedicación a otro tipo de actividades

Se podría entender que las personas con problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar, teniendo en cuenta los resultados que se han puesto de manifiesto en este estudio, son personas que emplean su tiempo en diversas actividades diarias de forma cualitativa y cuantitativamente muy similar a aquellas que no presentan ese tipo de problemas o patologías.

En concreto, si bien es cierto que es un colectivo que puede dedicar un menor número de horas al sueño, no se observan diferencias destacables en cuanto al

número de horas dedicadas a ver la televisión o, incluso, a navegar en internet con una finalidad distinta a la participación en juegos de azar.

TABLA 29: HORAS DEDICADAS A OTRO TIPO DE ACTIVIDADES

		Personas encuestadas	Prevalencia del juego				
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	Pers. no jugadora
HORAS DEDICADAS CADA DÍA A INTERNET POR MOTIVOS RECREATIVOS O DE OCIO	Nada ninguno	39,3%	38,9%	37,0%	39,5%	43,9%	40,9%
	Menos de 1 hora	27,2%	29,6%	20,3%	10,7%	10,7%	23,1%
	Entre 1 y 2 horas	20,1%	19,9%	21,0%	22,8%	13,8%	20,5%
	Entre 2 y 3 horas	7,2%	6,4%	13,4%	13,2%	11,2%	8,1%
	Mas de 3 horas	5,8%	4,9%	8,3%	13,8%	20,4%	6,9%
	No sé	0,2%	0,3%				0,1%
	Prefiero no contestar	0,2%	0,1%				0,4%
HORAS DEDICADAS A VER LA TELEVISIÓN	Nada ninguno	4,1%	3,1%	4,8%	4,2%	1,4%	7,0%
	Menos de 1 hora	16,2%	14,7%	15,5%	16,3%	15,0%	20,6%
	Entre 1 y 2 horas	33,1%	34,2%	29,7%	20,3%	26,5%	31,4%
	Entre 2 y 3 horas	23,7%	24,6%	26,4%	35,5%	24,8%	20,1%
	Mas de 3 horas	22,8%	23,3%	23,6%	23,6%	32,3%	20,8%
	No sé	0,0%	0,0%				0,1%
	Prefiero no contestar	0,1%	0,0%				0,2%
HORAS DEDICADAS A DORMIR	Menos de 6 horas	10,4%	9,6%	10,5%	17,1%	22,4%	12,1%
	De 6 a 7 horas	51,8%	53,1%	47,4%	52,5%	46,8%	48,8%
	De 8 a 10 horas	36,4%	36,2%	38,7%	26,9%	27,6%	37,4%
	Mas de 10 horas	1,1%	0,9%	3,2%	3,4%	3,2%	1,3%
	No sé	0,1%	0,1%	0,3%			0,2%
	Prefiero no contestar	0,1%	0,0%				0,3%

9 Valoraciones

Opiniones respecto al Juego

Tras conocer la percepción que tienen las personas jugadoras y el problema que puede llegar a suponer tanto a nivel individual como en el entorno más inmediato las conductas de juego no responsable, se hace necesario conocer la opinión que se tiene respecto al juego, específicamente la opinión relativa tanto a la peligrosidad que presentan los juegos de azar como sobre la dinámica que implica su participación.

A tenor de los resultados obtenidos, el 79% de las personas encuestadas considera que "las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen". No obstante, el 58% opina que "el juego es un vicio, una droga o una enfermedad, y a la larga se engancha uno a él" y el 52,2% indica que puede suponer un peligro para la vida en familia.

TABLA 30: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS AL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego				
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	Pers. no jugadora
Las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen	79,1%	80,6%	80,8%	85,4%	63,0%	74,6%
El juego es un vicio, una droga o una enfermedad, y a la larga se engancha uno a él	58,1%	53,3%	51,3%	49,6%	69,2%	73,1%
El juego es peligroso para la vida en familia	52,2%	47,3%	46,2%	57,9%	72,1%	66,3%
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	46,7%	55,1%	53,4%	63,8%	57,3%	20,5%
Por su capacidad de generar adicción, considera que el juego presencial (en directo) es menos adictivo que el online (internet)	44,8%	49,4%	45,3%	32,6%	30,4%	32,7%
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	40,8%	44,7%	59,7%	65,6%	65,3%	24,4%
La mayoría de las personas que juegan lo hacen de forma responsable	39,8%	47,0%	37,6%	24,2%	22,8%	21,0%
Los juegos tradicionales (loterías, quinielas) son buenos y los juegos modernos (online, casino, bingo, tragaperras) son malos	38,5%	43,3%	33,4%	39,4%	31,6%	26,0%
El estado debería prohibir los juegos de azar	13,1%	10,3%	14,2%	20,4%	22,5%	20,2%

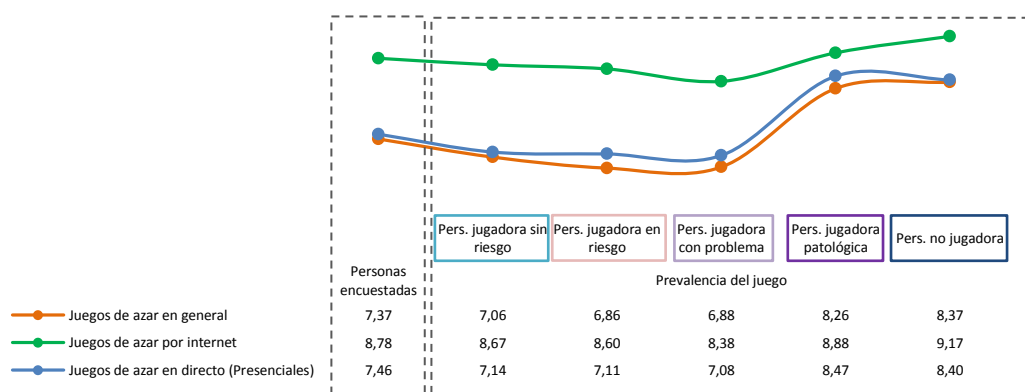
En relación con la peligrosidad de los juegos de azar, cuanto mayor es el tiempo invertido en el juego más consciente se es de los problemas que pueden acarrear

este tipo de juegos, esto es, son las personas que presentan un nivel de problemática mayor las que indican un grado de peligrosidad significativamente más elevado que aquellas que no tienen riesgo.

En cualquier caso, es necesario señalar que son las personas que se consideran no jugadoras las que tienen una visión más negativa de los juegos de azar, y las más conscientes de los problemas que puede tener este tipo de juegos en la sociedad.

Por otra parte, los juegos de azar percibidos como más peligrosos son los juegos de azar online.

GRÁFICO 22: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO)



Como se acaba de señalar, las personas encuestadas entienden que participar en juegos de azar es peligroso y puede acarrear graves consecuencias no sólo para la propia persona jugadora sino también para su entorno más cercano.

De igual modo, son conscientes de que no todos los juegos de azar presentan el mismo grado de atracción, ni generan las mismas adicciones. En este sentido, son las máquinas de juego/tragaperras sobre las que se tiene la percepción de que generan más problemas, seguidas del bingo y los juegos en casinos.

TABLA 31: PERCEPCIÓN SOBRE JUEGOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego				
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	Pers. no jugadora
Máquinas tragaperras	76,8%	79,2%	74,5%	75,5%	80,3%	70,4%
Bingo	49,3%	50,1%	42,4%	47,8%	46,4%	48,5%
Juegos en casino	47,1%	48,4%	46,4%	44,0%	44,1%	43,9%
Póquer online	22,7%	23,5%	23,3%	30,0%	22,8%	19,8%
Juegos en casas o salas de apuestas	16,0%	16,5%	18,8%	11,4%	12,1%	14,4%
Juegos de cartas apostando dinero	16,0%	15,8%	20,2%	9,2%	26,9%	15,5%
Apuestas deportivas on line	14,8%	15,8%	17,5%	16,9%	7,7%	11,7%
Lotería nacional	5,0%	4,1%	6,5%	5,9%	5,0%	7,1%
Concursos (televisión, radio, revistas o prensa)	4,4%	4,6%	2,3%	6,7%	4,2%	4,2%
Loterías primitivas	4,0%	3,6%	4,9%	7,4%	9,4%	4,6%
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	3,0%	2,8%	3,6%	8,5%	5,3%	3,1%
Apuestas hípicas (quiniela hípica, Lototurf)	2,6%	2,8%	4,0%	3,3%		2,2%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	2,4%	2,6%	3,9%	5,9%	3,5%	1,4%
Cupón de la ONCE	2,0%	2,0%	4,0%	2,0%	1,8%	1,6%
Todos	0,7%	0,7%	0,3%	2,9%		0,6%
Otras	0,4%	0,3%	1,0%	1,5%	1,8%	0,4%
Juego activo de la ONCE (Eurojackpot, 7/39, Superonce)	0,3%	0,3%	0,5%			0,4%
Juegos on line/por internet (en general)	0,3%	0,3%	0,6%			0,2%
Ninguno	0,1%	0,0%				0,2%
Casino online	0,1%	0,1%			1,8%	
Loterías (en general)	0,0%	0,0%	0,4%			
Bingo online	0,0%	0,0%				
Otros on line	0,0%	0,0%				
No sé	3,4%	2,3%	0,7%			7,0%
Prefiero no contestar	0,2%	0,1%		1,0%		0,4%

Opinión respecto a la dinámica del juego

En lo que respecta a la dinámica del juego, una de las afirmaciones más destacada en todos los colectivos es "a veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que puede ganar".

No obstante, se puede observar que a medida que se incrementa el nivel de patología en relación con el juego aumenta el porcentaje de personas que afirman que "a veces ocurre algo especial y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar" y "hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara".

TABLA 32: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS A LA DINÁMICA DEL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)

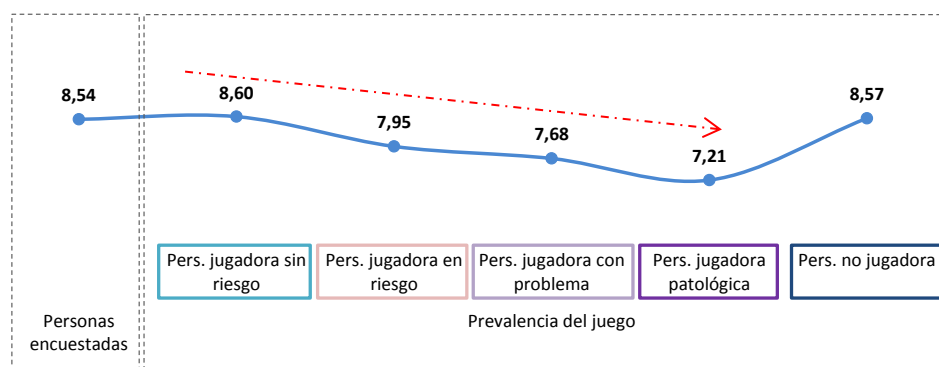
	Personas encuestadas	Prevalencia del juego				
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	Pers. no jugadora
A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar.	57,0%	57,1%	63,8%	65,4%	76,1%	54,4%
Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.	33,8%	33,5%	44,3%	44,3%	42,4%	32,0%
Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe.	29,5%	26,8%	24,9%	30,6%	27,6%	38,0%
A veces ocurre algo "especial" y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.	24,8%	26,6%	47,7%	69,2%	67,2%	12,4%
Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara.	23,7%	23,9%	45,9%	64,8%	55,6%	16,3%
En los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se práctica, mejor se juega y se consiguen más premios.	22,0%	21,8%	32,3%	40,6%	47,7%	18,7%
Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuando saldrán los premios.	18,4%	18,1%	29,8%	44,4%	46,1%	15,4%
Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.	13,1%	13,2%	27,6%	31,6%	39,7%	8,3%
Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero.	13,0%	12,7%	19,9%	38,8%	36,0%	10,8%
Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.	5,8%	5,5%	9,4%	15,9%	22,4%	4,7%

Grado de satisfacción con la vida

Se observa una relación entre el nivel de satisfacción y el grado de problemática con el juego en cuanto a que a medida que se incrementa la problemática con los juegos de azar descende el grado de satisfacción con la vida.

Las personas que se muestran más satisfechas son las que no tienen riesgo de padecer problemas con juego o las que no juegan.

GRÁFICO 23: GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA. ESCALA DE 0-10 (0 NADA SATISFECHO, 10 MUY SATISFECHO)



10 Notoriedad en cuestiones relacionadas con el juego

Existe un alto desconocimiento entre la población encuestada acerca de la página web "jugarBIEN.es". De igual modo, más de la mitad de las personas participantes en el Estudio desconocen qué es el registro de autoprohibidos y las implicaciones de su uso.

No obstante lo anterior, hay que indicar que el colectivo que mayor conocimiento tiene de este tipo de prohibiciones es al que se le ha diagnosticado un problema con el juego.

GRÁFICO 24: CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES"

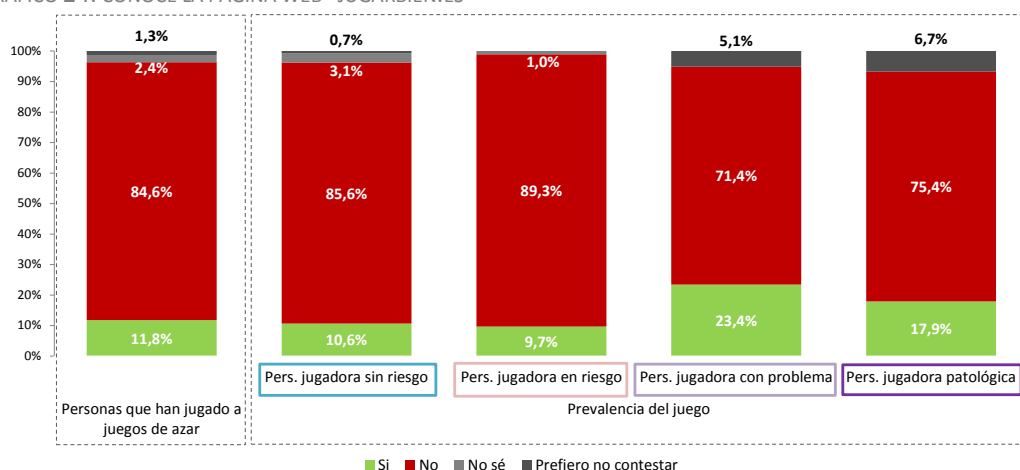
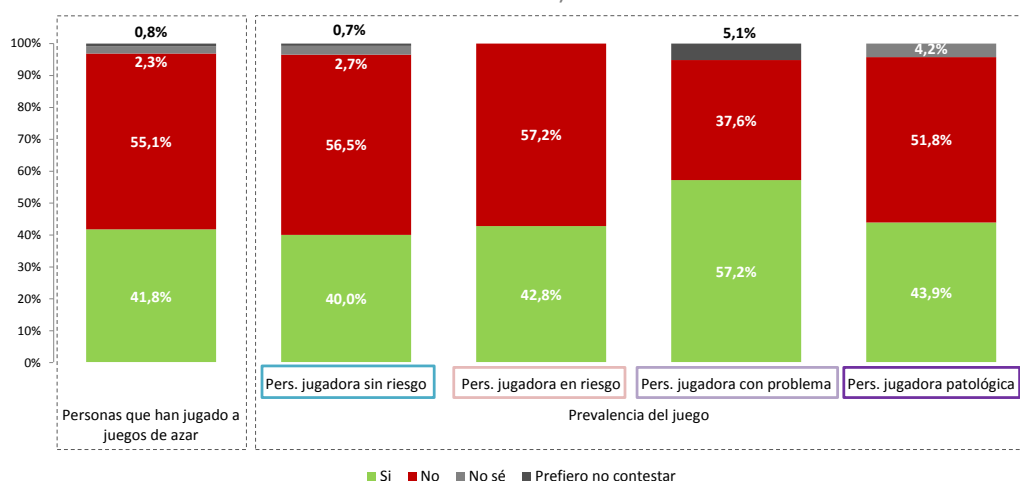


GRÁFICO 25: SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO)



11 Conclusiones

Los juegos de azar forman parte de la vida cotidiana de las personas. Hoy en día prácticamente la totalidad de la población reconoce haber participado en juegos de azar al menos en alguna ocasión, concretamente tres de cada cuatro personas afirma haber jugado a este tipo de juegos de manera presencial.

Si bien es cierto que una de cada cuatro personas afirma no haber participado en juegos de azar y que el 70% de las personas jugadoras no presentan riesgo, un 6,3% ha mostrado cierto riesgo, problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar a lo largo de su vida, cifra que se reduce hasta el 4% en el último año.

La evolución desde el juego en riesgo hasta el juego patológico, sigue un patrón muy claro:

- La persona jugadora en riesgo se caracteriza por una mayor tendencia a mostrar preocupación, conductas de escape y conductas de recuperación compulsiva.
- En la persona jugadora con problema se hacen más frecuentes esas conductas y, aunque de manera no mayoritaria, se incorporan otras como arruinar las relaciones personales o la falta de tolerancia y aparece el síndrome de abstinencia en uno de cada cuatro casos. También surgen las mentiras en el 22% de los casos.
- Prácticamente todas las personas jugadoras patológicas muestran conductas de preocupación, escape y recuperación. Además, mayoritariamente incorporan el resto de conductas señaladas e incluso en uno de cada cuatro casos reconocen cometer actos ilegales asociados a la compulsión de jugar.

El nivel de problemática relacionado con el juego no sólo sigue conductas y pautas establecidas, también está supeditado a factores sociodemográficos que dan una imagen del perfil de persona jugadora. En este sentido, se puede determinar que las personas jugadoras con algún tipo de problemática relacionada con el juego se caracterizan, principalmente, por ser hombres con edad comprendida entre 25 y 34 o superior a 55. Mayoritariamente presentan una situación laboral estable, aunque cabría reseñar que a medida que se incrementa el nivel de patología aumenta el colectivo de personas desempleadas.

En cuanto al entorno social, se aprecia un incremento paulatino en el porcentaje de personas solteras, divorciadas o separadas a medida que se eleva el nivel de problemática con el juego.

La forma presencial de participar en juegos de azar es la modalidad más empleada, aunque es cierto que se ha producido un repunte en los juegos de azar online.

De media, se suele participar en 3 juegos de azar presenciales, cifra que se reduce hasta los 2 en aquellos que se juegan a través de internet. Este es un aspecto que marca ciertas diferencias entre las tipologías de personas jugadoras, dado que a medida que aumenta la problemática con el juego aumenta el número medio de juegos en los que se ha participado, llegando hasta los 6 en el caso del juego patológico.

A excepción de la lotería nacional, la primitiva y los cupones de la ONCE, juegos más populares entre las personas que han participado en juegos de azar, en el resto de juegos, la participación de las personas con problema o patología es mayor. Así mismo, los juegos en los que más personas con patología reconocen haber participado son: juegos en casas o salas de apuestas, máquinas de juego/tragaperras, juegos en casinos, concursos, apuestas hípicas y juegos de cartas con apuesta económica.

Como se comentaba anteriormente, no todas las personas han participado en juegos de azar. Un 25% reconoce no haberlo hecho y uno de sus principales motivos para no hacerlo es la falta de atractivo que les genera este tipo de juegos. Son personas a las que no les llama la atención la participación en juegos de azar o, simplemente, no les gusta. Adicionalmente, la pérdida de dinero y de tiempo que conlleva el hecho de jugar es otro de los argumentos que esgrimen estos encuestados para justificar la falta de participación en juegos de azar.

Por contra, las personas que sí participan en juegos de azar tienen como motivación principal la de ganar dinero. De igual modo, la participación en este tipo de juegos se debe a un hábito, costumbre o una tradición social que genera diversión. En todo caso, la participación tiene como objetivo un premio inmediato, y no tanto una participación prolongada con mayores recompensas.

No obstante, esta participación implica la aparición de conductas determinadas y una dedicación constante. Es decir, se observa que en aquellas personas en las que existen conductas patológicas relacionadas con el juego, la participación en juegos de azar es planificada con anterioridad configurando sus actividades cotidianas en torno a esa planificación y llegando a sentirse molestos si la participación prevista

se ve alterada por factores externos. También son personas con una cierta falta de autocontrol, ya que les es más complicado finalizar la partida cuando se lo proponen.

A diferencia de las anteriores, las personas jugadoras sin riesgo de incurrir en un juego problemático o patológico son más espontáneas, dedican un menor número de horas a los juegos de azar, y su gasto es considerablemente menor, en torno a los 10 euros mensuales.

Por lo que respecta al gasto, la modalidad presencial es aquella en la que más inversión realizan las personas jugadoras. No obstante, se observa que a medida que se incrementa el nivel de patología hacia el juego, el gasto en juegos de azar online es mayor. En ningún caso se juega exclusivamente a juegos de azar online, por lo que el gasto tampoco se realiza exclusivamente en esta modalidad.

La edad de iniciación de las personas jugadoras con algún tipo de problema relacionado con los juegos de azar son los 23 años, valor que desciende hasta los 19 en el caso de los jugadores que han devenido en juego problemático o patológico. Por otro lado, cabría mencionar el alto porcentaje de personas que reconoce haber jugado antes de los 18 años de edad.

El primer contacto con los juegos de azar suele producirse a través de juegos arraigados en la sociedad como la lotería nacional, la primitiva o la Quiniela de fútbol. Destaca que las personas jugadoras con problemas cuya edad de iniciación fue relativamente temprana, tuvieron su primera experiencia con las máquinas de juego/tragaperras.

Tanto este primer contacto como el resto de participaciones tienen un rasgo en común y es que las personas jugadoras con algún nivel de problemática hacia el juego tienen por costumbre participar de manera individual, sin la presencia de otras personas.

Por otra parte, de los datos obtenidos se extrae la consecuencia de que la sociedad en general es consciente de los problemas que puede acarrear este tipo de conductas y, según se desprende del presente Estudio, también la propia persona jugadora. Los jugadores con algún tipo de patología relacionada con juegos de azar son conscientes de que tienen un problema con los juegos de azar y lo reconocen claramente. De igual modo, su entorno más cercano también ha detectado conductas anómalas con los juegos de azar. En todo caso, reconocen mayoritariamente que el juego de azar que les llevó a dicha situación fueron las máquinas de juego/tragaperras, juego con el que, también mayoritariamente,

habían tenido su primera experiencia. El bingo asimismo es un juego con alta incidencia en el origen de un juego problemático.

Es necesario mencionar el hecho de que son las personas con patología el colectivo más aislado socialmente, afirmando no disponer de familiares o amigos que le puedan ayudar, aunque al menos existe un reconocimiento propio de su dependencia al juego. También son personas impulsivas que afirman haber tenido problemas psicológicos, e incluso, haber recurrido a profesionales para poder tratar este tipo de trastornos.

Finalmente, e independientemente del nivel de patología relacionada con los juegos de azar, las personas encuestadas perciben la peligrosidad de la participación no responsable en juegos de azar, especialmente en los online. No obstante, son las personas no jugadoras las que se muestran más críticas al respecto.

Anexos

Anexo I: Muestras piloto

Tal y como se ha descrito en apartados anteriores, el Estudio ha sido acompañado con otras tres muestras piloto, en las que en dos de ellas se utilizaron medios electrónicos tanto para su selección como para instrumentar su participación en la cumplimentación del cuestionario.

Como aproximación inicial a estas dos muestras, una vez ponderados los datos atendiendo a variables como el sexo, la edad y el origen geográfico, dado que estos eran los criterios de segmentación de la muestra tradicional, se ha procedido a comparar sociodemográficamente la muestra de las encuestas obtenidas presencialmente, con las dos muestras obtenidas online.

De esa forma, si comparamos la muestra de jugadores online obtenida a través de entrevistas presenciales con la obtenida a través de encuestas web, observamos algunas diferencias:

- En la encuesta web pesan más las cohortes de edad intermedias, con estudios superiores, y laboralmente ocupados (especialmente en profesiones técnicas). Tienen menos frenos a reconocer sus ingresos, y pesan más los segmentos de mayor nivel adquisitivo.
- Además, como se podrá ver más adelante, los niveles de prevalencia de las conductas de riesgo, son mayores en la muestra online.

Por lo tanto, aunque una encuesta web puede resultar útil para conocer cuestiones relativas a las formas de acercamiento al juego online (es decir, las propias del canal de participación), especialmente por la dificultad de acceder al colectivo mediante sistemas de muestreo convencionales dado su nivel de implantación y uso en la sociedad actual, esta forma de muestreo puede presentarnos una fotografía sociodemográfica distorsionada.

Cuando comparamos el conjunto de la muestra de mayores de edad obtenida mediante encuestas presenciales con la análoga obtenida mediante encuesta web, también observamos diferencias:

- Mediante muestreo online se accede a una población con mayor nivel de exposición al juego de azar, de segmentos sociales con mayor nivel de instrucción, algo más asociada a ocupaciones de tipo "profesional por

cuenta ajena”, con menores frenos a la hora de reconocer sus ingresos, reconociendo, a su vez, un nivel de ingresos mayor.

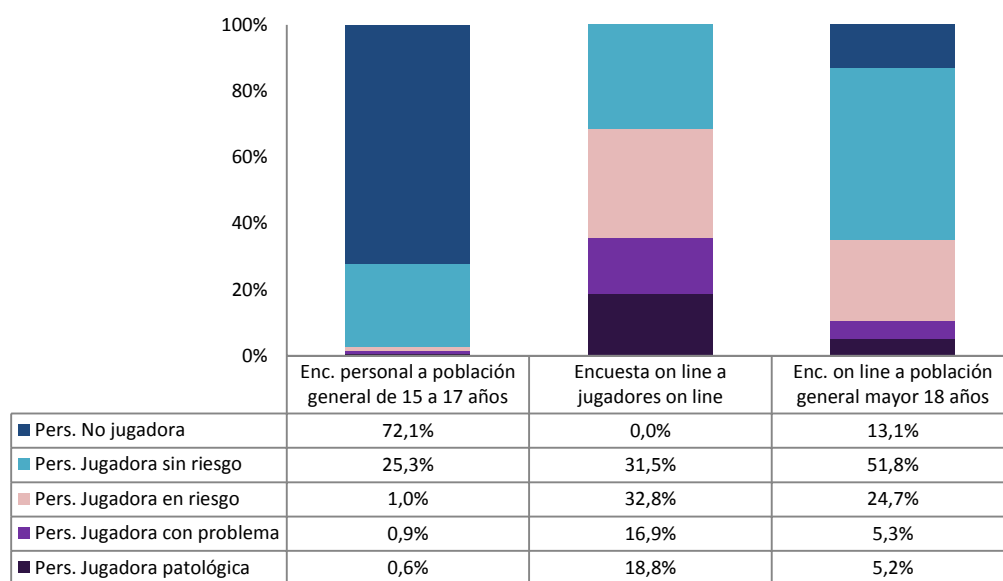
- Así mismo, cuando posteriormente se analice la prevalencia de conductas de riesgo vinculadas al juego, observaremos que manifiestan niveles mayores de riesgo que la media poblacional. Por tanto, no se puede concluir que la muestra obtenida online sea fiel reflejo de la muestra obtenida mediante muestreo personal. Debemos tener presente que las personas que participan en paneles online, y que, por tanto, son susceptibles de haber sido entrevistadas por este método, tienen algunas características distintivas:
 - En mayor medida disponen de conexión a internet, por lo que se puede llegar a infraestimar los segmentos sociales de menores ingresos.
 - El uso de internet todavía tiene un sesgo, tanto de nivel de instrucción, como de edad y género, que debe ser corregido para poder considerar la información obtenida por estos métodos.
- El mayor riesgo de utilizar la muestra online, puede ser el de sobreestimar el nivel de prevalencia de conductas adictivas, así como obtener una imagen sociodemográfica distorsionada.
- En todo caso, las muestras online nos permiten aportar más información a los métodos tradicionales. Generalmente, los estudios de prevalencia de conductas adictivas en el juego, tienen dificultades para profundizar en el perfil de quienes muestran mayor nivel de riesgo, esto es debido a que generalmente suponen un porcentaje de entre el 0,7 y el 1,4% de la muestra. Por lo tanto, son precisos estudios de gran tamaño muestral y coste, para poder profundizar en estos segmentos. Las encuestas online, si bien no son todavía una solución definitiva, sí permiten disponer de más información sobre esas personas más expuestas a conductas de riesgo.

TABLA 33: CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS DE LAS DIFERENTES MUESTRAS

		Jugadores de juegos de azar on line. Estudio población general, entrevistada personalmente	Jugadores de juegos de azar on line. Estudio población general, entrevistada on line	Total enc. Personal, a población general mayor de 18 años	Total enc. On line, a población general mayor de 18 años
SEXO	Hombre	68,3%	71,6%	48,4%	50,5%
	Mujer	31,7%	28,4%	51,6%	49,5%
EDAD	De 18 a 24 años	14,3%	7,8%	8,9%	9,9%
	De 25 a 34 años	32,8%	40,9%	16,8%	18,9%
	De 35 a 44 años	20,8%	30,0%	20,1%	20,3%
	De 45 a 54 años	11,2%	14,7%	18,1%	19,5%
	De 55 a 64 años	12,9%	5,4%	14,1%	15,5%
	Mas de 64 años	8,0%	1,2%	22,0%	15,5%
HA JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR QUE HAYAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA	Sí	100,0%	100,0%	76,3%	85,9%
	No	0,0%	0,0%	23,7%	14,1%
NIVEL DE ESTUDIOS	Sin estudios	2,0%	0,2%	6,1%	0,0%
	Primarios (primer ciclo de EGB, enseñanza primaria)	24,6%	1,1%	29,4%	5,4%
	Secundarios (bachiller elemental, segundo ciclo de EGB)	41,5%	41,3%	41,8%	40,2%
	Superiores (universitarios, titulo medio, peritaje)	31,8%	57,4%	22,5%	54,5%
	No sé	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Prefiero no contestar	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%
SITUACIÓN LABORAL ACTUAL	Trabajando	59,0%	78,3%	48,8%	50,3%
	Desempleado	17,1%	10,6%	15,1%	16,3%
	Estudiante	9,2%	5,6%	5,5%	8,3%
	Jubilado o prejubilado	10,4%	1,5%	20,6%	16,3%
	Incapacitaro para trabajar	1,0%	0,7%	0,8%	2,2%
	Labores de hogar	3,2%	2,5%	8,8%	5,8%
	Otras	0,0%	0,5%	0,0%	0,0%
	No sé	0,0%	0,2%	0,0%	0,0%
	Prefiero no contestar	0,1%	0,1%	0,4%	0,8%
PROFESIÓN DE LA PERSONA	Por cuenta propia empresarios agrarios con asalariados	2,0%	0,9%	0,9%	0,4%
	Por cuenta propia empresarios agrarios sin asalariados	0,7%	1,9%	1,9%	0,8%
	Por cuenta propia empresarios no agrarios con asalariados	4,9%	4,2%	4,1%	1,6%
	Por cuenta propia empresarios no agrarios sin asalariados	9,1%	3,2%	11,9%	4,7%
	Por cuenta propia profesionales tecnicos y asimilados	4,9%	10,6%	5,9%	10,3%
	Por cuenta ajena directores y gerentes altos funcionarios	1,6%	6,4%	0,9%	4,3%
	Por cuenta ajena profesionales tecnicos y asimilados	12,1%	22,4%	11,9%	20,2%
	Por cuenta ajena profesionales de la administracion publica	8,5%	8,9%	7,8%	12,3%
	Por cuenta ajena resto del personal administrativo y comercial	22,3%	20,9%	23,9%	19,0%
	Por cuenta ajena contramaestres y capataces de establecimientos	6,0%	4,3%	2,7%	3,2%
	Por cuenta ajena operarios cualificados y especializados	14,1%	10,0%	14,9%	11,5%
	Por cuenta ajena operarios sin especializacion de establecimientos	10,3%	4,2%	10,6%	9,1%
	Por cuenta ajena resto de trabajadores de explotaciones	1,5%	0,3%	0,8%	0,4%
	Otros	0,0%	1,0%	0,0%	0,8%
INGRESOS MENSUALES NETOS	No tengo ingresos	14,7%	5,1%	16,0%	10,7%
	Menos de 600 euros	11,4%	6,9%	11,4%	13,7%
	Entre 601 y 900 euros	13,0%	10,2%	16,2%	9,5%
	Entre 901 y 1500 euros	26,9%	24,6%	20,2%	25,6%
	Entre 1501 y 2500 euros	9,9%	30,6%	6,8%	26,6%
	Entre 2501 y 4000 euros	1,9%	15,1%	0,8%	7,2%
	Mas de 4000 euros	0,0%	4,5%	0,1%	1,2%
	No sé	2,9%	0,4%	2,8%	0,8%
	Prefiero no contestar	19,2%	2,4%	25,7%	4,6%
INGRESOS MENSUALES DEL CONJUNTO DE LA UNIDAD FAMILIAR	No tengo ingresos	2,3%	0,8%	1,1%	1,2%
	Menos de 600 euros	3,5%	1,6%	4,8%	3,6%
	Entre 601 y 900 euros	5,1%	4,3%	10,8%	6,0%
	Entre 901 y 1500 euros	19,2%	14,0%	20,4%	18,5%
	Entre 1501 y 2500 euros	20,2%	26,9%	17,9%	32,6%
	Entre 2501 y 4000 euros	14,0%	34,3%	7,5%	23,3%
	Mas de 4000 euros	3,9%	14,8%	1,0%	7,0%
	No sé	9,4%	1,3%	6,5%	2,0%
	Prefiero no contestar	22,6%	2,1%	30,0%	6,0%

Con todo ello, y con las consideraciones previamente enunciadas y ampliadas en los siguientes apartados de este Anexo sobre la utilización de las muestras piloto y con criterios de representatividad no asimilables (encuesta online a población general mayor de 18 años, encuesta online a jugadores online, encuesta personal a población general de entre 15 y 17 años), se ha obtenido la siguiente fotografía:

GRÁFICO 26: PREVALENCIA DE JUEGO EN FUNCIÓN DE LA MODALIDAD DEL CUESTIONARIO.



Encuesta en línea a población general

Prevalencia de juego patológico

Al igual que se ha realizado en el Estudio, se procede a agrupar los ítems analizados bajo los parámetros establecidos por el sistema NODS con los que poder determinar el grado de patología que pudiera tener una persona en relación con los juegos de azar, dentro del colectivo objeto de estudio, esto es, personas mayores de 18 años encuestadas de forma online.

Así mismo, se profundiza en el nivel de patología de la persona, tanto a lo largo de la vida como en el último año. Esto permitirá conocer conductas asociadas a juegos de azar en una población encuestada a través de internet.

Una vez realizada la agrupación de los 17 ítems en 10 categorías se puede determinar que la preocupación sobre el juego y el tiempo dedicado a pensar en

él es una de las principales inquietudes, seguida de la recuperación compulsiva del dinero jugado.

Junto a estos ítems, otro de los aspectos con mayor porcentaje de respuesta es el identificado como "escape", esto es, el 18% de las personas encuestadas online mayores de 18 años afirman que utilizan el juego como vía de escape o alivio a sus problemas personales, así como sentimientos desagradables que hayan podido tener.

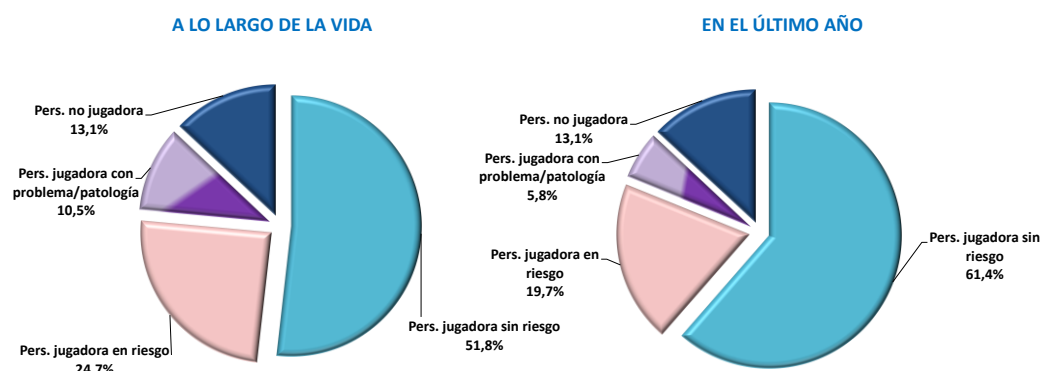
TABLA 34: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL NODS.

	A lo largo de su vida	En el último año
Preocupación	22,6%	15,8%
Recuperación compulsiva	20,9%	12,6%
Escape	18,5%	13,0%
Tolerancia	7,5%	4,9%
Síndrome de abstinencia	7,3%	4,6%
Arruinar relaciones significativas	6,2%	1,0%
Mentir	4,9%	2,9%
Pérdida de control	3,6%	2,4%
Mantenimiento financiero	2,5%	1,0%
Actos ilegales	1,3%	0,7%

Con los datos obtenidos se observa que la mitad de la población encuestada online puede ser calificada como persona jugadora sin riesgo, mientras que el 13% manifiesta no haber jugado nunca a juegos de azar.

Por el contrario, una cuarta parte de las personas encuestadas están en riesgo, concretamente el 24,7%. Destaca que el 10% del total de encuestados son personas jugadoras con problema o con patología, cifra que desciende al 6% si se atiende a las respuestas de los encuestados a las conductas desarrolladas en el último año.

GRÁFICO 27: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PREVALENCIA DE JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.



El hecho de que en esta ocasión las personas jugadoras con juego problema y juego patológico aparezcan unidos en una misma categoría es debido a que cuentan con una muestra baja, por lo que se unifican para poder tener un mejor tratamiento y una comparativa más adecuada con el resto de colectivos.

Datos de identificación

Las características sociodemográficas que definen a este colectivo son las siguientes:

- Se caracterizan por vivir en localidades de más de 100.000 habitantes.
- Tienen una media de edad comprendida entre 40 y los 50 años, aunque destaca que las personas no jugadoras y aquellas que no se encuentran en una situación de riesgo presentan una media de edad más elevada, especialmente las personas jugadoras sin riesgo, cuya media de edad ronda los 50 años.
- En cuanto al sexo, se observa una clara diferenciación. Mientras que las personas sin riesgo o no jugadoras son mujeres, los hombres predominan en el colectivo de personas jugadoras con riesgo y, especialmente, entre las personas con juego problema o juego patológico.
- Son personas con trabajo, aunque destaca que un 15 % de las personas con juego problema o juego patológico son estudiantes. Cuentan con unos ingresos en la unidad familiar que oscilan entre los 1.500 y los 4.000 euros.

- Finalmente, son mayoritariamente personas casadas que viven en pareja, aunque entre las personas jugadoras con problema o patología destacan las personas solteras, concretamente el 32% de este colectivo afirma no tener pareja.

Con todo ello, se puede concluir que las personas que están encuadradas en el parámetro de juego problema o juego patológico que han sido encuestadas a través de la modalidad online presentan características sociodemográficas similares a la muestra general, salvo en el caso de la edad y el sexo.

TABLA 35: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.

		Personas encuestadas	Prevalencia del juego			
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/ patología	Pers. No jugadora
SEXO	Hombre	48,8%	43,7%	54,2%	79,1%	34,5%
	Mujer	51,2%	56,3%	45,8%	20,9%	65,5%
EDAD	De 18 a 24 años	8,6%	4,9%	11,3%	20,0%	9,2%
	De 25 a 34 años	17,1%	12,6%	23,3%	21,9%	19,8%
	De 35 a 44 años	20,5%	18,3%	21,5%	18,4%	29,1%
	De 45 a 54 años	19,7%	22,7%	18,0%	18,1%	12,0%
	De 55 a 64 años	13,7%	16,4%	7,5%	9,4%	17,8%
	Mas de 64 años	20,4%	25,1%	18,3%	12,1%	12,0%
EDAD MEDIA		46,9	50,4	43,8	40,5	44,1
ESTADO CIVIL	Soltero	23,5%	18,3%	29,9%	31,7%	25,2%
	Casado viviendo en pareja	64,2%	67,4%	58,7%	60,2%	65,5%
	Separado divorciado	7,8%	9,0%	8,4%	3,3%	5,3%
	Viudo	4,5%	5,3%	2,9%	4,9%	3,9%
SITUACIÓN LABORAL	Trabajando	49,7%	48,4%	54,7%	53,9%	41,9%
	Desempleado	15,1%	14,4%	13,0%	9,8%	26,4%
	Estudiante	7,2%	3,8%	11,0%	14,5%	8,2%
	Jubilado o prejubilado	18,3%	22,3%	12,4%	15,8%	16,0%
	Incapacitaro para trabajar	2,2%	2,0%	2,4%	4,1%	1,5%
	Labores de hogar	6,7%	8,9%	5,4%	1,7%	4,3%
	Prefiero no contestar	0,7%	0,3%	1,2%		1,7%
HÁBITAT	Hasta 10000 habitantes	10,4%	9,6%	7,8%	9,1%	19,8%
	10001 a 20000 habitantes	8,9%	10,4%	4,5%	8,8%	11,2%
	20001 a 50000 habitantes	13,0%	12,1%	11,6%	13,6%	18,3%
	50001 a 100000 habitantes	17,8%	17,1%	24,0%	9,7%	15,5%
	100001 a 500000 habitantes	29,1%	32,4%	29,7%	30,6%	13,6%
	Mas de 500000 habitantes	20,9%	18,4%	22,5%	28,3%	21,6%
INGRESOS DE LA UNIDAD FAMILIAR	No tengo ingresos	1,1%	0,3%	1,5%		4,5%
	Menos de 600 euros	3,7%	3,7%	0,8%	3,9%	8,8%
	Entre 601 y 900 euros	6,1%	6,4%	8,2%	1,5%	5,2%
	Entre 901 y 1.500 euros	18,3%	15,5%	18,7%	19,7%	27,3%
	Entre 1.501 y 2.500 euros	32,1%	33,9%	28,6%	31,3%	32,1%
	Entre 2.501 y 4.000 euros	23,5%	23,1%	27,1%	33,1%	10,5%
	Mas de 4.000 euros	7,0%	7,1%	9,6%	6,3%	2,4%
	No sé	2,2%	3,1%		2,1%	2,8%
	Prefiero no contestar	6,0%	6,8%	5,7%	2,0%	6,4%

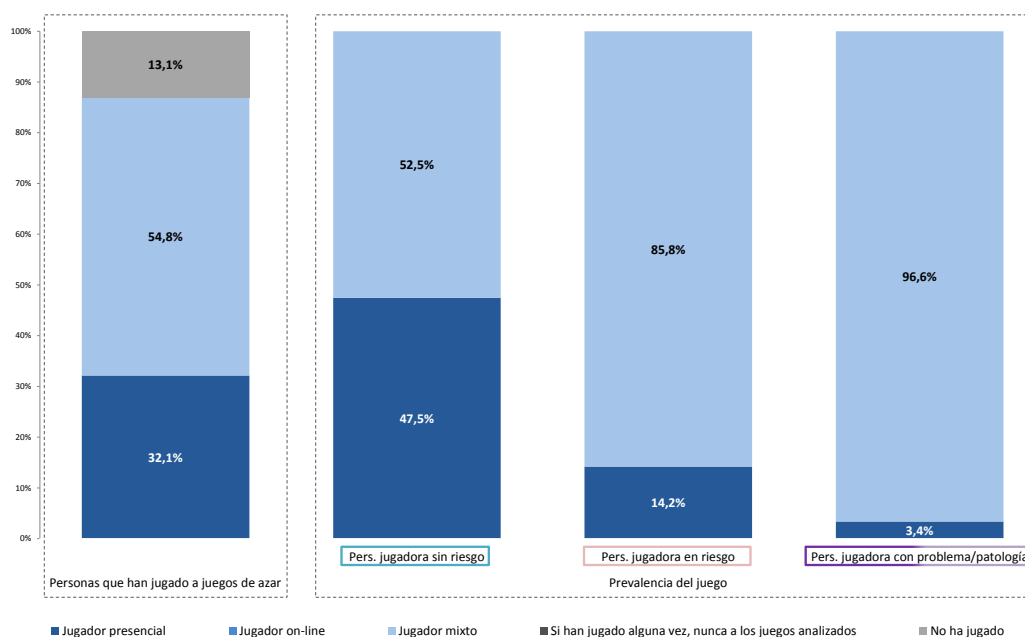
Índices de juego

A pesar de haberse realizado las encuestas en modalidad online, se puede observar que en ninguno de los colectivos en los que se ha dividido la muestra existen personas jugadoras exclusivamente online.

Por otro lado, se puede observar que a medida que aumenta el nivel de patología relacionada con el juego, se incrementa el porcentaje de personas que reconoce combinar las dos modalidades de juego, tanto presencial como online, llegando a suponer hasta el 80% de las personas que conforman el grupo con mayor problemática.

Estos datos pueden poner de manifiesto el fuerte peso que siguen teniendo los juegos presenciales o tradicionales.

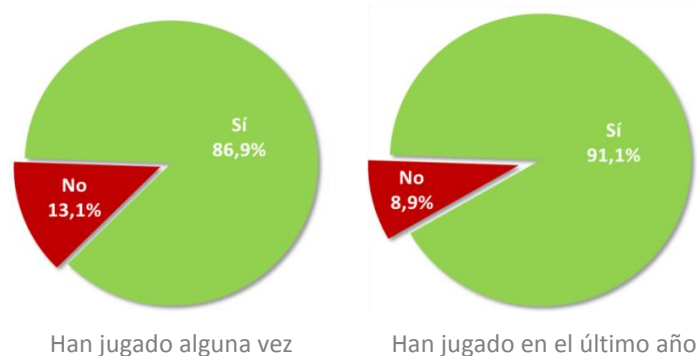
GRÁFICO 28: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE JUEGO Y SU PATOLOGÍA.



- Juegos de azar presenciales

Casi el 87% de las personas encuestadas online mayores de 18 años afirma haber jugado a juegos de azar que implicaban algún tipo de apuesta económica en la modalidad presencial. Por su parte, nueve de cada diez personas lo ha hecho en el último año.

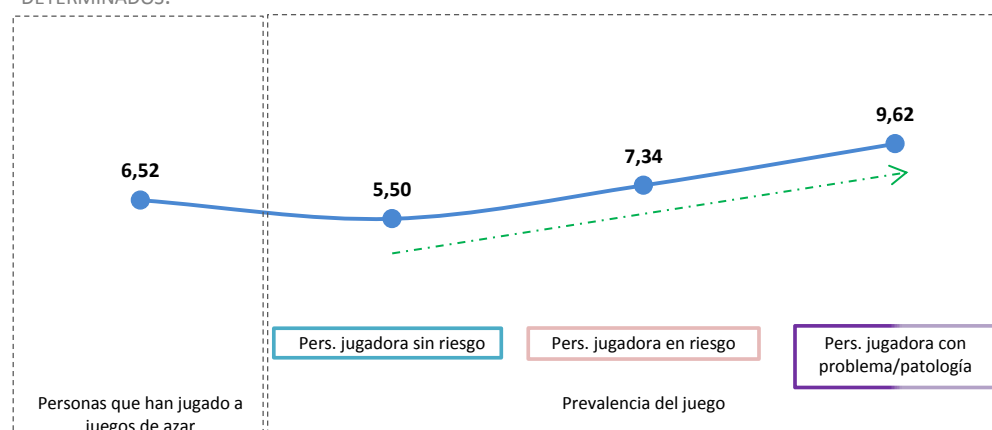
GRÁFICO 29: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR PRESENCIALES, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA Y PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.



Destaca el elevado número de juegos en los que han jugado, de media, las personas con mayor problemática con el juego, suponiendo una diferencia significativa con respecto al número de juegos a los que han jugado aquellas personas que no muestran ningún riesgo de incurrir en conductas problemáticas o patológicas relacionadas con los juegos de azar.

Así, de los 15 juegos identificados en el cuestionario, las personas con problemática o patología relacionada con el juego han jugado de media a casi 10 juegos, mientras que a las personas sin riesgo se les computa la participación, de media, en 5,5 juegos de azar.

GRÁFICO 30: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS.



Los juegos más demandados por las personas jugadoras encuestadas en la modalidad online son tanto la lotería nacional como la primitiva, indistintamente del colectivo al que se haga referencia. En los 3 grupos se observa que prácticamente la totalidad de las personas reconocen haber participado en dichos juegos.

Aunque el nivel de participación es elevado en prácticamente todos los juegos analizados, son las personas con problema o patología las que tienden a participar en mayor medida en juegos de azar.

Los cupones de la ONCE se posicionan como el tercer juego con más demanda, con niveles de participación que van desde el 77% entre las personas sin riesgo al 86% entre aquellas identificadas con juego problemático o patológico.

TABLA 36: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR.

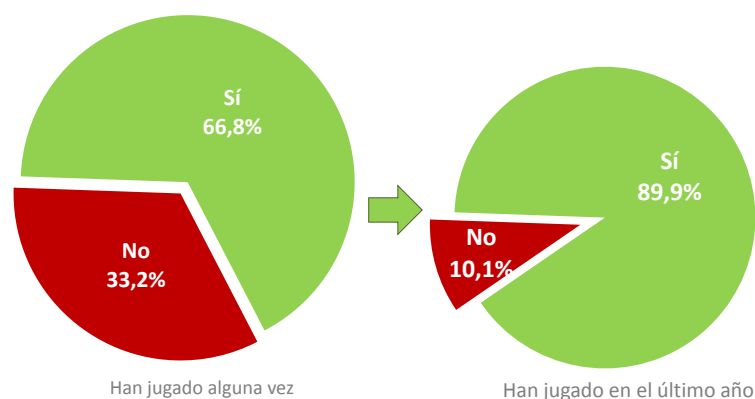
	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			Comparativa pers. Jugadoras
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/ patología	
Lotería nacional	92,8%	91,6%	93,9%	96,5%	
Loterías primitivas	90,3%	88,9%	90,7%	96,1%	
Cupón de la ONCE	77,9%	77,0%	76,1%	86,4%	
Quiniela de fútbol y/o quiniol	57,5%	49,8%	67,9%	71,0%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	51,7%	41,6%	61,7%	77,7%	
Juego activo de la ONCE	44,6%	39,2%	46,0%	68,0%	
Bingo	42,4%	29,9%	56,7%	70,4%	
Juegos en casino	32,7%	20,6%	43,9%	66,5%	
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	31,2%	21,9%	38,3%	60,5%	
Máquinas tragaperras	29,2%	19,2%	37,8%	58,1%	
Juegos en casas o salas de apuestas	25,4%	12,6%	36,2%	63,4%	
Otras loterías	22,8%	18,8%	23,7%	40,2%	
Concursos (televisión, radio, revistas o prensa) con apuesta económica	19,8%	11,8%	27,2%	42,5%	
Loterías de Cataluña	16,7%	15,1%	14,7%	29,0%	
Apuestas hípcas y apuestas del estado (quiniela hípica, lototurf)	15,0%	8,9%	19,0%	35,7%	

- Juegos de azar online

En lo que respecta a la modalidad online, del 87% de personas que había reconocido haber participado en juegos de azar, el 67% lo ha hecho a través de internet.

Por su parte, en el último año, ocho de cada diez personas que han participado en juegos de azar online, lo han hecho en este periodo.

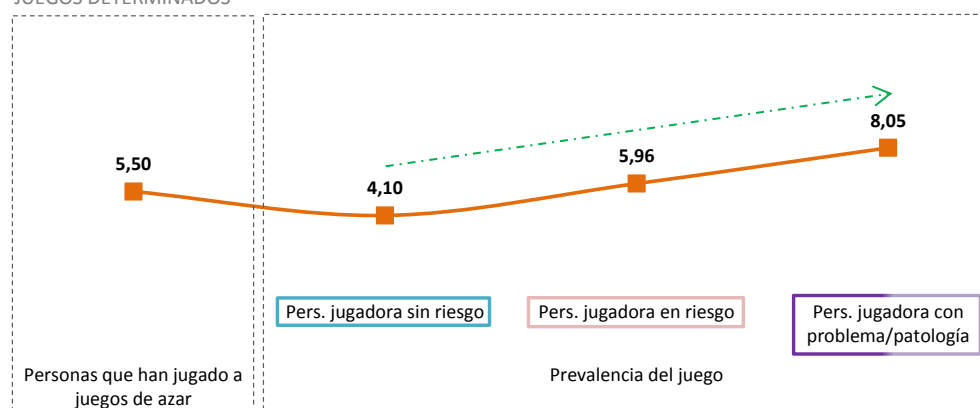
GRÁFICO 31: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.



Así, el número medio de juegos en los que declaran los encuestados haber participado es menor en la modalidad online que en la presencial, esto es, en la modalidad presencial, como se puede observar en el Gráfico 30, analizado anteriormente, se ha jugado de media a 6,5 juegos de los 15 analizados, frente a los 5,5 en la modalidad online, según los datos expuestos en el Gráfico 32.

No obstante, tanto en el ámbito de los juegos presenciales como en aquellos cuya participación se realiza a través de internet, se siguen manteniendo diferencias significativas entre el número medio de juegos en los que han participado las personas sin riesgo y las que presentan alguna prevalencia de juego problema o patológico.

GRÁFICO 32: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR ONLINE EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS



En lo que respecta a la tipología de los juegos de azar online, y teniendo en cuenta que, de media, son en los que menos personas participan, se observa que los patrones son similares a los juegos de azar presenciales. Es decir, son la lotería nacional y la primitiva los juegos con mayor demanda, seguidos de los cupones de la ONCE, siendo las personas con patología las más participativas.

TABLA 37: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR ONLINE.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			Comparativa pers. Jugadoras
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/ patología	
Loterías primitivas	43,9%	33,6%	54,2%	70,8%	
Lotería nacional	40,1%	26,7%	55,4%	70,9%	
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	29,7%	20,4%	37,9%	56,0%	
Apuestas por internet (deportivas, hípcas u otras)	26,9%	14,9%	35,8%	65,4%	
Quiniela de fútbol y/o quiniol	25,9%	14,6%	34,2%	62,2%	
Bingo online	23,1%	10,1%	37,1%	54,5%	
Juego activo de la ONCE (eurojackpot, 7/39, superonce) - son las "primitivas" de la ONCE	22,7%	15,5%	29,0%	43,8%	
Ruleta online	20,9%	9,6%	29,9%	55,3%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	20,9%	11,8%	26,6%	52,1%	
Póquer online apostando dinero	19,8%	9,4%	27,3%	53,7%	
Máquinas tragaperras online	18,5%	6,7%	30,3%	48,9%	
Otros juegos de cartas online con apuesta de dinero: blackjack, punto y banca	16,6%	7,0%	23,5%	48,3%	
Otros juegos online con apuesta de dinero (incluyendo videojuegos)	14,4%	5,6%	21,6%	41,0%	
Apuestas hípcas de loterías y apuestas del estado (quiniela hípica, lototurf)	12,0%	5,7%	17,4%	30,7%	
Loterías de Cataluña	9,1%	5,1%	12,1%	22,0%	

Gasto realizado en el juego

Una vez conocida la implicación de los encuestados en el juego se hace necesario analizar el gasto que realizan los distintos perfiles de jugadores en juegos de azar con el fin de poder intentar establecer algún tipo de relación entre la implicación en el juego y el gasto en el mismo.

Son las personas con problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar las que tienden, por lo general, a invertir una cantidad de dinero mayor en juegos de azar, habiéndola incrementado o manteniéndola estable en el último año. Así mismo, son personas que no tienen una percepción negativa en cuanto a la

cantidad invertida en juegos de azar, dado que consideran que su gasto es "regular" o "bastante".

TABLA 38: GASTO AL MES REALIZADO EN JUEGOS DE AZAR. EVOLUCIÓN DEL GASTO EN EL ÚLTIMO AÑO. CALIFICACIÓN DEL GASTO

		Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego		
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/ patología
GASTO PROMEDIO AL MES EN TODO TIPO DE JUEGOS DE AZAR	Entre 1 y 10	26,3%	33,3%	15,7%	15,6%
	Entre 11 y 50	47,8%	53,3%	46,3%	24,2%
	Entre 50,01 y 100	18,3%	11,1%	25,8%	36,7%
	Entre 100,01 y 300	5,7%	2,3%	8,3%	16,3%
	Mas de 300	1,9%		3,9%	7,1%
EVOLUCIÓN DEL GASTO	Ha disminuido	28,3%	28,7%	27,5%	27,9%
	Se ha mantenido	54,3%	62,1%	50,6%	25,2%
	Se ha incrementado	15,9%	8,0%	20,7%	43,3%
	Es el primer año que juego	1,4%	1,1%	1,2%	3,5%
CALIFICACIÓN DEL GASTO	Poco	41,1%	53,8%	27,1%	12,7%
	Regular	42,2%	37,7%	50,5%	44,8%
	Bastante	14,7%	7,1%	21,6%	34,9%
	Mucho	0,7%			5,5%
	Excesivo	1,3%	1,4%	0,8%	2,1%

Problemáticas de juego declaradas

Los juegos de azar, si no se juega de forma responsable, pueden generar problemas tanto a las personas jugadoras como a su entorno más cercano, de ahí que se haga necesario conocer cuál es la visión que tienen al respecto tanto las personas jugadoras acerca de su propia situación como la imagen que tienen sus familiares o amigos.

- Problemática con el juego detectado por la propia persona jugadora

Tan sólo un 7% de las personas encuestadas en la modalidad online, y que han afirmado haber jugado a juegos de azar, reconoce haber tenido problemas con el

juego, siendo entre las personas jugadoras con problema o patología aquellas con un nivel de reconocimiento más elevado, concretamente, cuatro de cada diez personas declara haber tenido algún tipo de problema o dependencia con el juego.

Los juegos que han generado un porcentaje más elevado de problemas son las máquinas de juego/tragaperras y el bingo.

GRÁFICO 33: HA TENIDO ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA. PROBLEMAS DE JUEGO DECLARADO

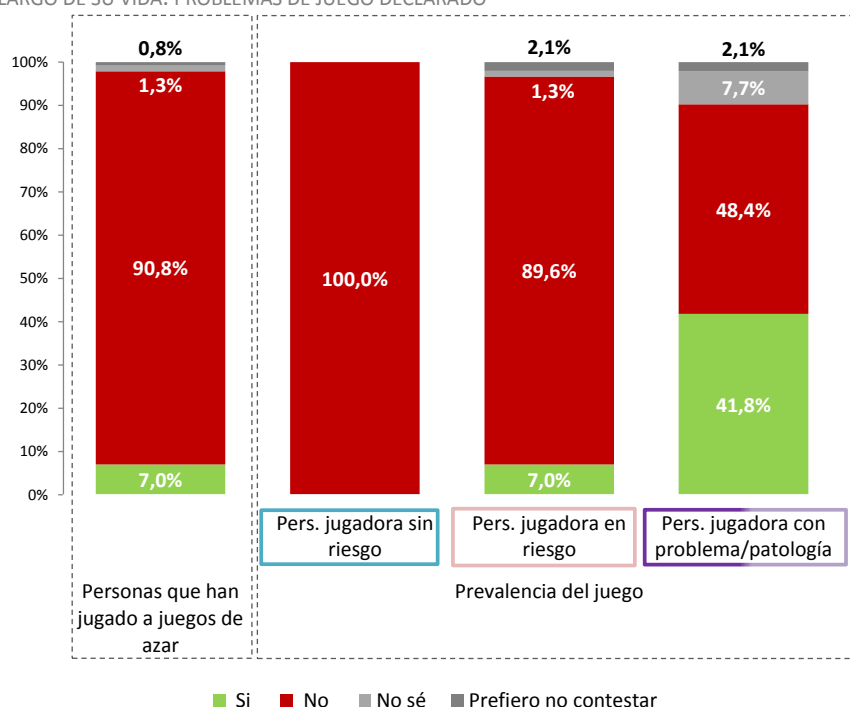
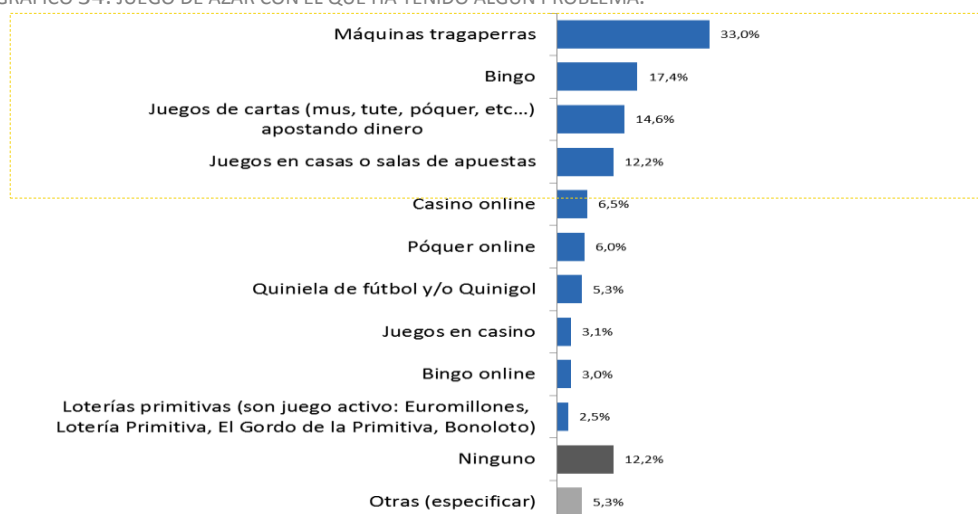


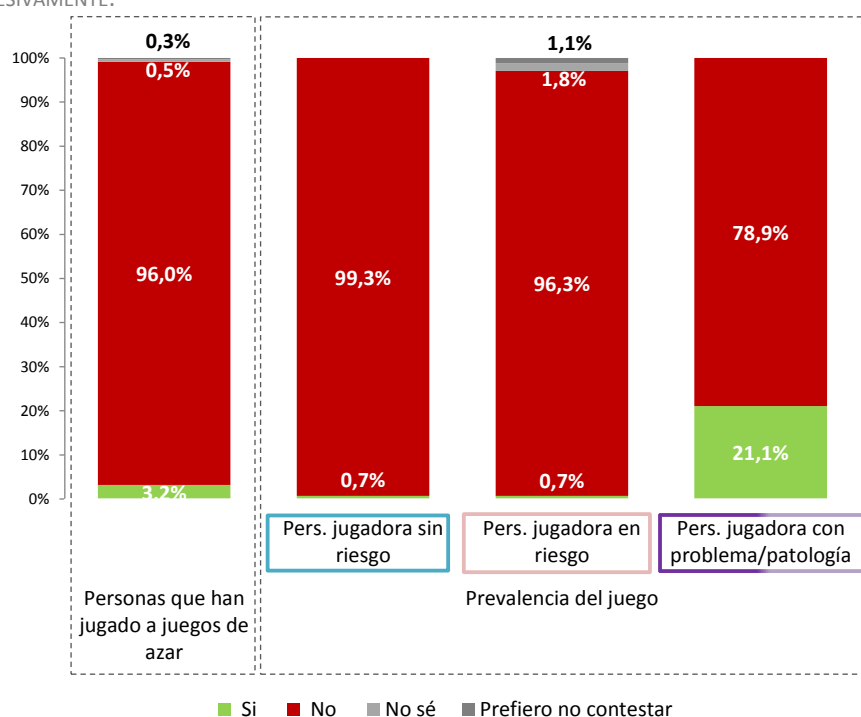
GRÁFICO 34: JUEGO DE AZAR CON EL QUE HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA.



- Problemática con el juego detectado por la familia de la persona jugadora

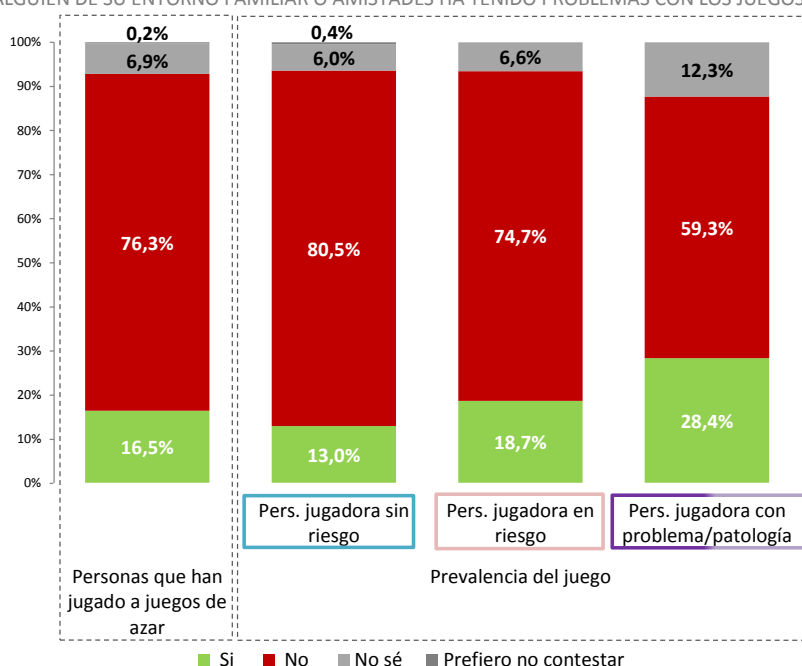
Frente al 7% de las personas participantes en juegos de azar encuestadas en la modalidad online que reconocía haber tenido algún tipo de problema, siendo principalmente personas con juego problema o juego patológico, tan sólo un 3,2% de aquellas son personas a las que su entorno ha llamado la atención por su hipotética dependencia hacia el juego o juego excesivo. En el caso de las personas con juego problema o juego patológico este porcentaje se eleva hasta el 21,1%.

GRÁFICO 35: SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE.



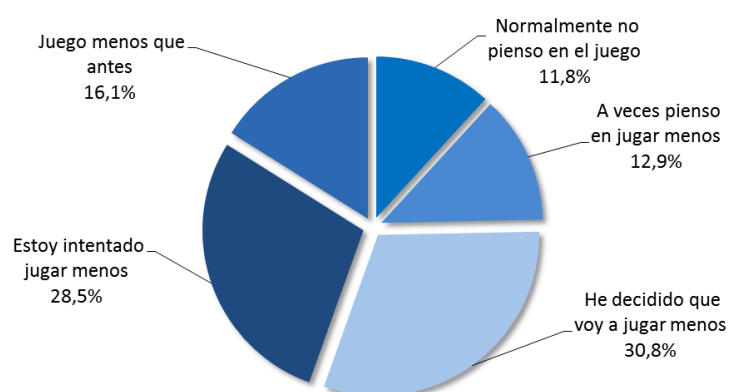
Por lo que respecta a la participación en juegos de azar en el entorno más próximo de las personas jugadoras, se puede observar que en el 16% de los casos hay algún familiar o amigo que ha tenido problemas con los juegos de azar, porcentaje que se incrementa hasta casi el 30% en aquellas personas a las que se les ha detectado un problema o patología relacionada con los juegos de azar.

GRÁFICO 36: ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR.



En cuanto a la conducta actual de aquellas personas con algún tipo de problemática con el juego, se aprecia que el 60% afirma estar intentando reducir su participación o, al menos, ha decidido jugar menos. Tan sólo un 12% considera que no piensa en el juego de forma recurrente y un 16% reconoce jugar menos de lo que lo hacía con anterioridad.

GRÁFICO 37: DEFINICIÓN DE LA PROPIA CONDUCTA ANTE EL JUEGO DE LAS PERSONAS QUE HAN JUGADO A JUEGOS DE AZAR



Con todo ello, se podría considerar que las personas que muestran un mayor nivel de problemática en relación con los juegos de azar son personas conscientes de

que tienen un problema, al igual que su entorno y que, por lo general, están intentando poner solución reduciendo su participación.

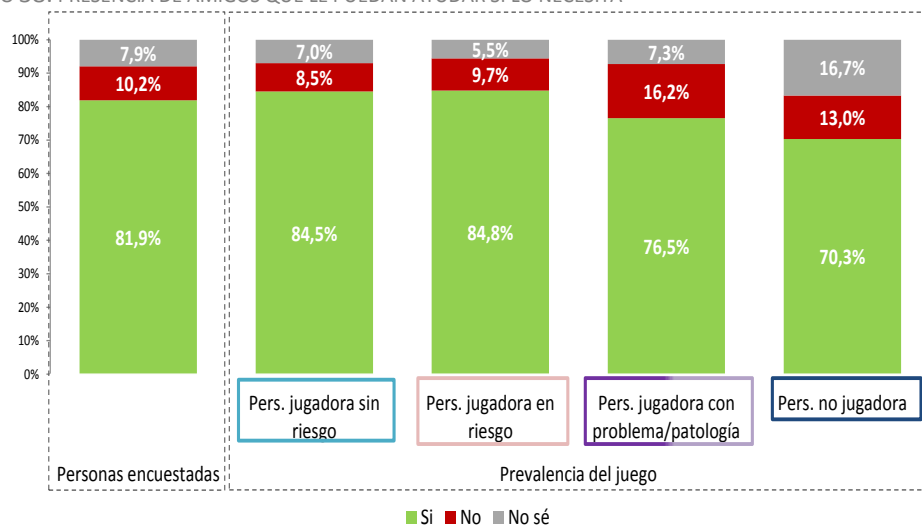
Perfil social y de salud

- Perfil social

En cuanto al perfil social de las personas encuestadas, se aprecia que, por lo general, cuentan con una estructura social estable en la que poder apoyarse, de modo que el 81,9% de la muestra siente que puede acudir a un familiar o amigo si lo necesitara.

Sin embargo, es precisamente el perfil de las personas con mayor patología en relación con el juego en el que se observa el porcentaje más elevado de personas que no cuentan con ese apoyo social, 16,2% frente al 10,2% del total.

GRÁFICO 38: PRESENCIA DE AMIGOS QUE LE PUEDAN AYUDAR SI LO NECESITA



En general, las personas encuestadas no se consideran impulsivas, en concreto, en torno al 77% de la muestra se considera algo o poco impulsivas.

TABLA 39: AUTODEFINICIÓN COMO PERSONA IMPULSIVA O NO IMPULSIVA

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	Pers. no jugadora
Nada impulsiva	10,9%	13,0%	8,7%	3,5%	12,5%
Poco impulsiva	39,3%	43,0%	34,3%	29,0%	42,8%
Algo impulsiva	37,8%	32,6%	45,6%	49,2%	34,6%
Bastante impulsiva	8,7%	6,9%	9,1%		7,1%
Muy impulsiva	1,6%	2,1%	1,4%		1,4%
No sé	1,5%	2,4%	0,9%		
Prefiero no contestar	0,2%				1,5%

- Perfil social

Casi el 18% de las personas encuestadas reconoce haber tenido algún problema psicológico, incrementándose el porcentaje hasta el 26,6% en el perfil de las personas con juego problema o juego patológico.

Una proporción similar afirma haber recurrido a la ayuda de profesionales para controlar estados de ansiedad en algún periodo de su vida, siendo de nuevo las personas con problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar las que tienden a solicitar en mayor medida dicho servicio.

GRÁFICO 39: GRADO DE PATOLOGÍA Y PROBLEMAS PSICOLÓGICOS

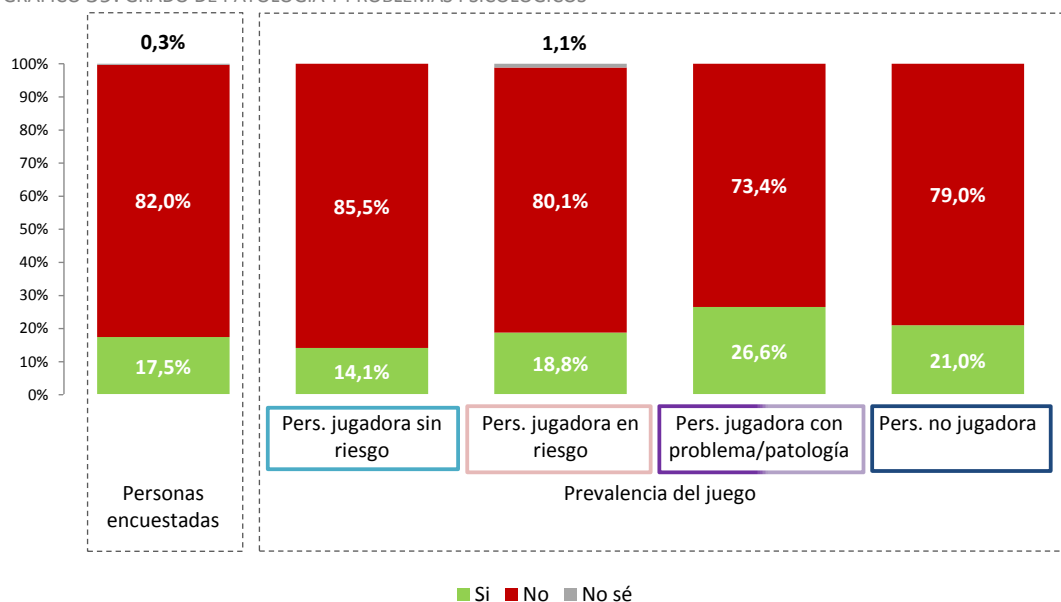
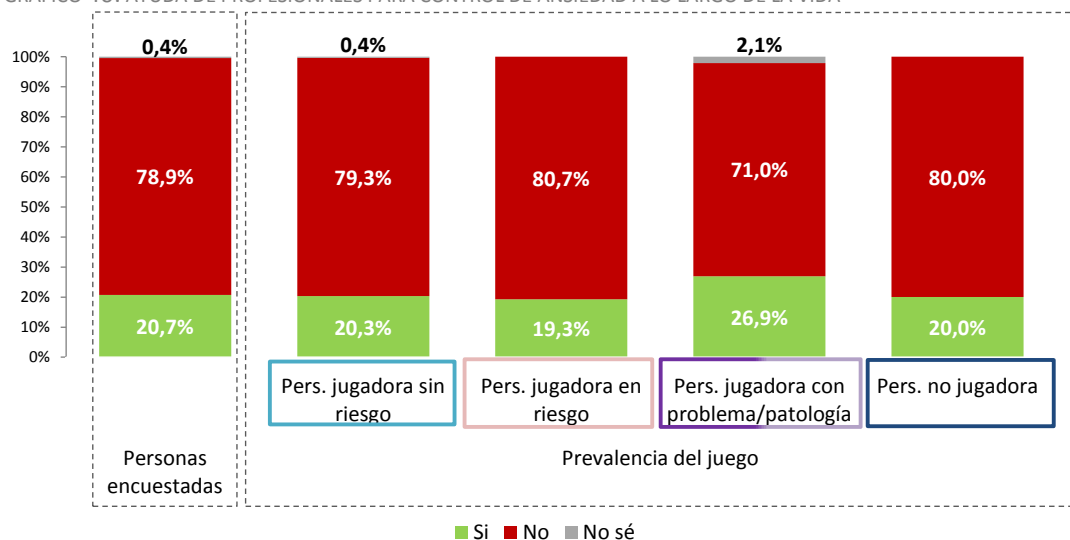


GRÁFICO 40: AYUDA DE PROFESIONALES PARA CONTROL DE ANSIEDAD A LO LARGO DE LA VIDA



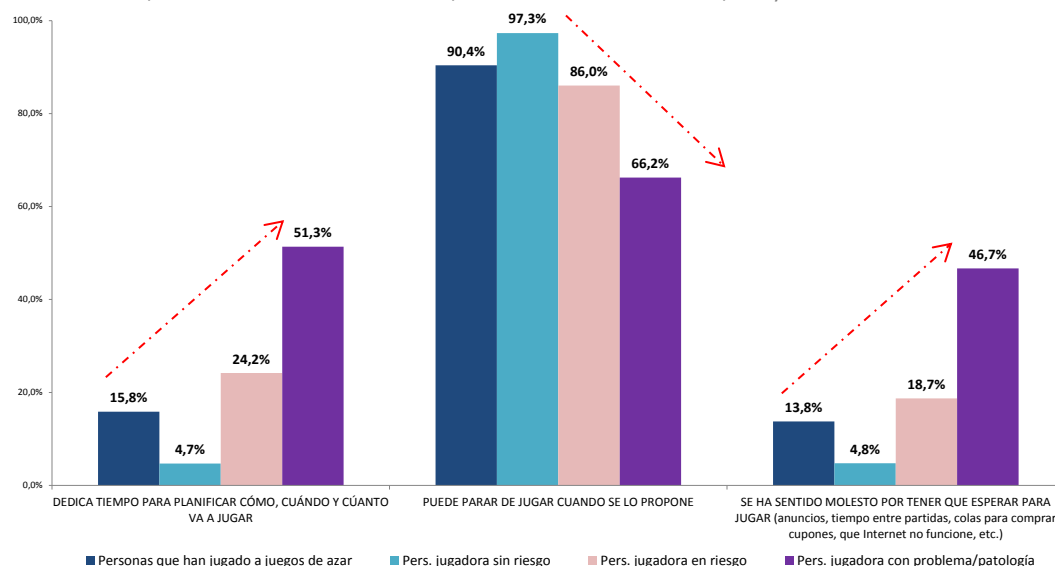
Hábitos y motivaciones

- Implicación en el juego

Las personas jugadoras encuestadas online mayores de 18 años se caracterizan mayoritariamente por tener una participación más espontánea, sin una planificación de sus actividades cotidianas en torno a la participación en el juego y con la posibilidad de poder finalizar la partida cuando lo deseen, sin sentirse molestos por ello.

En cualquier caso, existen diferencias entre las diversas tipologías de personas jugadoras, de modo que las personas con juego problema o juego patológico son las que tienden a planificar la participación en juegos de azar configurando sus actividades cotidianas en torno a esa planificación. Concretamente, una de cada dos personas reconocen que no pueden dejar de jugar en el 34% de los casos y casi el 47% de este colectivo se siente molesto si se ven obligados a esperar, por motivos ajenos al juego, para reanudar la partida.

GRÁFICO 41: PLANIFICACIÓN PARA DETERMINAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO JUGAR. PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE. SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (ANUNCIOS, TIEMPO ENTRE PARTIDAS, COLAS PARA COMPRAR CUPONES, QUE INTERNET NO FUNCIONE, ETC.). RESPUESTAS AFIRMATIVAS



• Dedicación

En cuanto a los hábitos de juego, es decir, la dedicación y consideración del tiempo invertido en la participación en juegos de azar, se observa que existe una relación entre este factor y la prevalencia de riesgo de conductas calificables como de juego problemático o patológico.

El 82% de las personas que no tienen riesgo de incurrir en juego problemático o patológico dedican menos de una hora a la semana a la participación en juegos de azar, considerando que dicha participación es "poca", mientras que el 44% de las personas con problema o patología dedican un mayor número de horas, concretamente, entre 4 y 20 horas semanales.

GRÁFICO 42: RELACIÓN ENTRE HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A JUEGOS DE AZAR, PERCEPCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO Y PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PROBLEMÁTICA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.

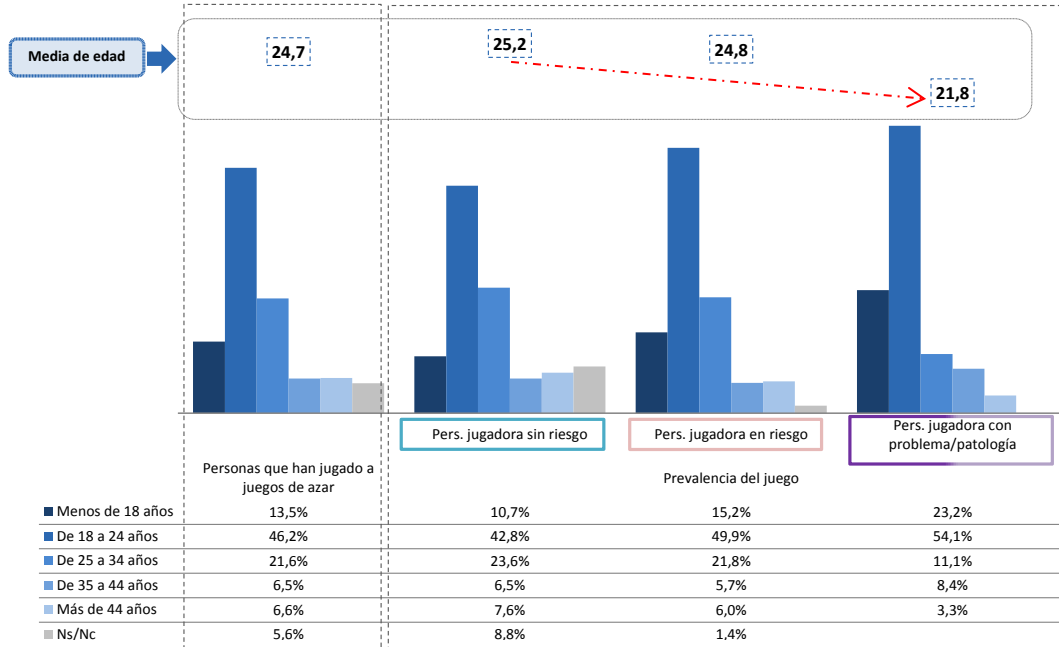


- Iniciación en el juego

La media de edad de iniciación de las personas jugadoras encuestadas en la modalidad online ronda los 24 años. Así mismo, es reseñable que cuanto mayor es la problemática relacionada con los juegos de azar, menor es la edad de iniciación, aunque no supone una diferencia de edad significativa.

Por otro lado, cabría mencionar que el 13,5% de las personas encuestadas reconoce haber tenido su primera experiencia con los juegos de azar antes de los 18 años de edad, cifra que se incrementa hasta el 23% entre las personas con problema o patología.

GRÁFICO 43: EDAD EN LA QUE SE INICIÓ EN LOS JUEGOS DE AZAR.



Las pautas seguidas en cuanto a los juegos de azar con los que tuvieron su primera experiencia son muy similares entre las diferentes tipologías de persona jugadora. En concreto, son tres los juegos de azar con los que las personas afirman, de forma mayoritaria, haber iniciado su participación en juegos de azar y éstos son la Quiniela de fútbol y/o Quinigol, Lotería nacional y Loterías primitivas.

No obstante, cabría destacar la diferencia significativa existente entre las personas con mayor patología y las que no tienen riesgo alguno, en cuanto a dos juegos de azar en concreto: las máquinas de juego/tragaperras y los juegos en casinos, puesto que dichos juegos han supuesto el inicio en la participación en un porcentaje significativamente mayor entre personas que posteriormente desarrollaron problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar.

TABLA 40: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/ patología
Quiniela de fútbol y/o Quinígol	27,8%	28,7%	28,9%	20,9%
Lotería nacional (diario, sorteo navidad, el niño, sorteo cruz roja o contra el cáncer)	22,7%	25,8%	21,4%	10,2%
Loterías primitivas (Euromillones, Primitiva, El Gordo, Bonoloto)	15,2%	15,5%	16,1%	11,7%
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	9,9%	12,2%	7,0%	5,6%
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	4,6%	1,8%	8,5%	9,4%
Bingo	4,3%	3,5%	4,3%	8,3%
Juegos en casino	3,2%	2,4%	2,3%	9,2%
Juegos en casas o salas de apuestas	2,2%	1,1%	4,7%	2,1%
Máquinas tragaperras	2,0%	0,7%	2,8%	6,3%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	1,1%		1,9%	4,9%
Juegos de azar por internet	0,7%		0,7%	4,1%
Juego activo de la ONCE (Eurojackpot, 7/39, SuperONCE)	0,4%	0,3%	0,6%	
Apuestas hípicas (quiniela hípica, Lototurf) de loterías y apuestas del estado	0,2%			1,7%

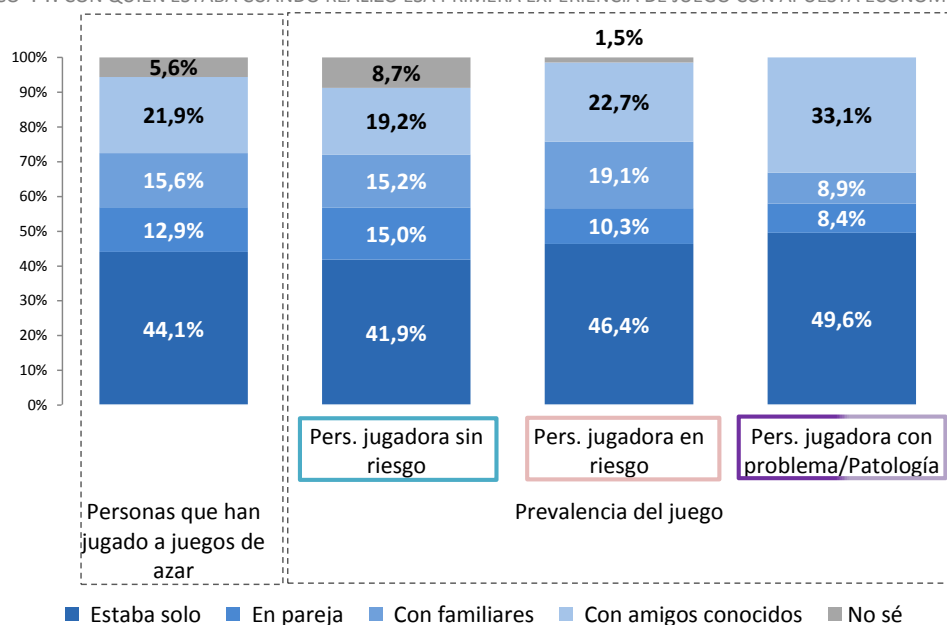
Continuando con el análisis de la relación entre el factor de iniciación en la participación de los juegos de azar y la prevalencia de riesgo hacia conductas de juego problemáticas o patológicas, se observa una tendencia similar entre los juegos de azar online y presenciales. Los juegos relacionados con el mundo del deporte son los que llevaron a un mayor número de personas a iniciarse en los juegos de azar, especialmente entre las personas jugadoras con problema o juego patológico, seguido de las loterías primitivas, juego más popularizado entre las personas sin riesgo.

En menor medida, aunque no por ello menos relevante, sobre todo en el colectivo de mayor problemática, el póquer se posiciona como uno de los juegos de azar que llevó a un elevado porcentaje de personas a iniciarse en los juegos de azar en el ámbito online.

TABLA 41: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Apuestas por internet (deportivas, hípicas u otras)	24,8%	17,3%	29,8%	32,2%
Loterías primitivas (Euromillones, Primitiva, El Gordo, Bonoloto)	20,1%	28,3%	17,1%	8,1%
Póquer online apostando dinero	11,8%	4,5%	15,2%	21,7%
Lotería nacional (diario, sorteo navidad, el niño, sorteo cruz roja o contra el cáncer)	9,5%	13,4%	8,1%	3,6%
Bingo online	8,3%	9,0%	8,6%	6,2%
Ruleta online	6,1%	3,8%	7,6%	8,2%
Casino online	5,6%	2,9%	6,0%	11,0%
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	5,1%	6,3%	2,7%	7,0%
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	3,8%	5,9%		6,1%
Otros juegos de cartas online con apuesta de dinero: Blackjack, punto y banca	3,1%	2,0%	4,8%	2,4%
Máquinas tragaperras on line	2,8%	1,0%	5,3%	2,4%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	0,5%	1,1%		
Apuestas hípicas (quiniela hípica, Lototurf) de loterías y apuestas del estado	0,5%	1,1%		
Otras	1,0%		1,8%	1,9%
No sé	3,5%	4,4%	4,3%	

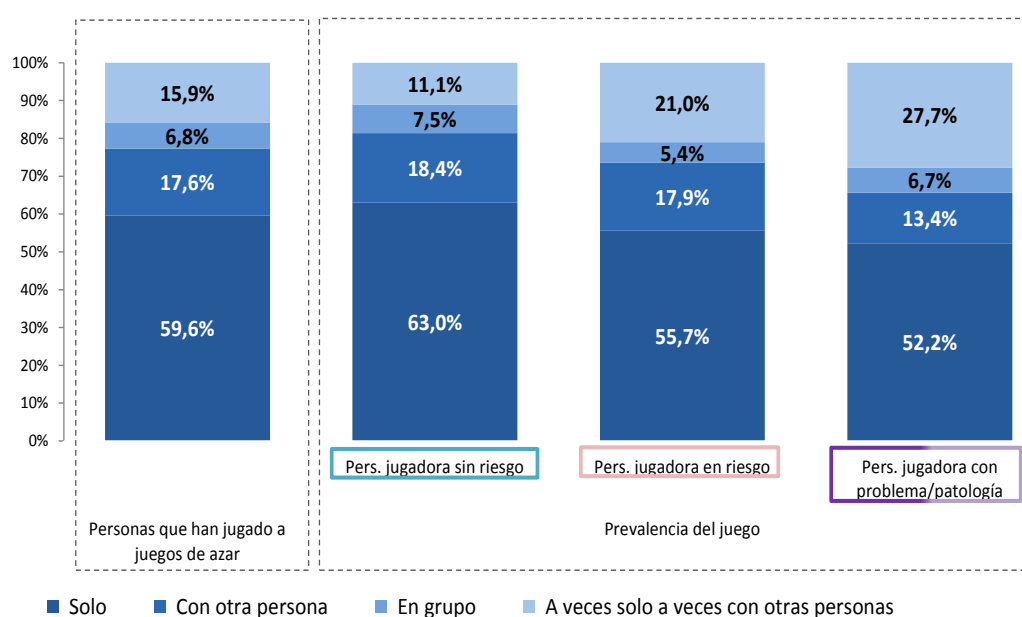
GRÁFICO 44: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA.



- Motivaciones para jugar

Las personas encuestadas online que afirman haber participado alguna vez en juegos de azar reconocen que la forma más habitual en la que suelen participar es de manera individual, seis de cada diez casos.

GRÁFICO 45: FORMA DE JUGAR



Tras conocer que la participación se realiza de forma mayoritariamente individual, se observa que las motivaciones que llevan a dicha participación son esencialmente cuatro:

- Ganar dinero, principal motivación independientemente del colectivo encuestado.
- Probar suerte, aspecto que desciende cuando se incrementa el nivel de patología.
- Por diversión, siendo una motivación ésta con mayor presencia en las personas con mayor problemática en relación con el juego.
- Para mejorar la situación económica, motivación con un peso ligeramente superior entre las personas jugadoras con juego problema o juego patológico.

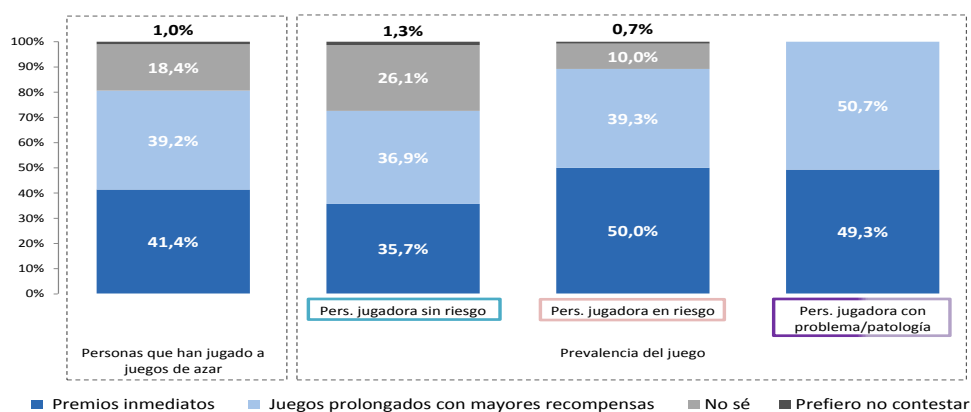
TABLA 42: MOTIVACIONES DEL JUEGO.

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Ganar dinero	39,9%	36,8%	46,1%	41,1%
Probar suerte	20,6%	25,0%	15,8%	10,3%
Por diversión	17,2%	11,7%	24,2%	27,8%
Para mejorar mi situación económica	12,3%	11,4%	11,2%	19,7%
Por ilusión/ esperanza	9,4%	8,8%	12,5%	4,9%
Estar con otras personas, relaciones sociales	5,6%	8,8%	1,2%	
Es un hábito, costumbre, tradición	5,2%	6,3%	5,1%	
Por la emoción/ emocionante	4,5%	2,6%	9,7%	1,7%
Poder ayudar a otras personas (familiares, amigos,...)	3,4%	4,0%	3,7%	
Me gusta jugar	3,0%	1,4%	3,0%	11,0%
Forma fácil/ rápida de ganar dinero	3,0%	1,9%	2,4%	9,6%
Por curiosidad	2,8%	2,3%	4,1%	2,0%
Evitar el aburrimiento, tedio	2,7%	1,8%	2,5%	7,4%
Por ganar/ la sensación de ganar	1,9%	1,0%	3,7%	2,0%
Poder ganar mucho invirtiendo muy poco	1,0%	1,0%	1,3%	
Apoyo a iniciativas sociales	0,8%	1,1%	0,6%	
Es un reto personal, una forma de demostrar habilidad	0,6%	0,7%	0,7%	
Comodidad (apostar sin salir de casa,...)	0,2%	0,4%		
Por el riesgo/ me gusta el riesgo	0,2%			1,5%
No sé	3,9%	5,2%	2,8%	

En lo que respecta al beneficio que puede generar la participación en juegos de azar o las motivaciones que llevan a ello, se observa que son los premios inmediatos la principal preferencia.

Por otro lado, cuanto mayor es la problemática que se tiene en relación con los juegos de azar, mayor es el porcentaje de personas que indican que la participación en juegos de azar tiene como finalidad la obtención de una recompensa más elevada, motivo por el que, a este tipo de personas, no les importa prolongar los juegos con el único objetivo de mejorar sus ganancias.

GRÁFICO 46: PREFERENCIA POR LA TIPOLOGÍA DEL BENEFICIO RECIBIDO DEL JUEGO.



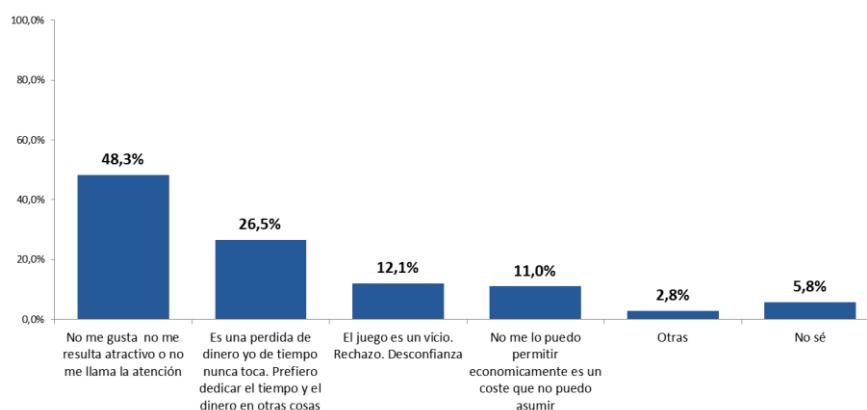
Con todo ello, se podría llegar a considerar que la mayor parte de las personas jugadoras encuestadas en la modalidad online, tienden a participar en juegos de azar de forma individual, sin compañía de otras personas, con el objetivo de ganar dinero a través de premios inmediatos.

- Motivaciones para no jugar

Aquellas personas que afirman no haber participado en juegos de azar que implican apuesta económica, que suponen el 13% de la muestra analizada, aducen como principal motivo para no hacerlo la falta de interés que les genera este tipo de juego: el 50% del total de personas que no juega a juegos de azar reconoce que no les es atractivo y que no les llama la atención.

La pérdida de tiempo y dinero que implica la participación en este tipo de juegos de azar se posiciona como el segundo motivo por el que no han jugado, suponiendo el 26% de las respuestas generadas.

GRÁFICO 47: RAZÓN PRINCIPAL DE NO HABER PARTICIPADO EN JUEGOS DE AZAR.



- Dedicación a otro tipo de actividades

Los distintos perfiles de personas jugadoras presentan conductas similares en cuanto a su empleo del tiempo en actividades como ver la televisión, internet o dormir.

En este sentido, son personas que dedican entre 1 y 2 horas diarias a internet por motivos recreativos, invirtiendo el mismo número de horas en ver la televisión. El único aspecto que cabría mencionar es la diferencia significativamente destacable entre las personas con problema o patología, que afirman ver más horas de televisión que aquellas que no han jugado a juegos de azar.

En lo que respecta al descanso, tampoco se observan diferencias significativas entre las diferentes tipologías, dado que todos ellos afirman dormir entre 6 y 7 horas diarias.

TABLA 43: HORAS DEDICADAS A OTRO TIPO DE ACTIVIDADES

		Personas encuestadas	Prevalencia del juego			
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	Pers. no jugadora
HORAS DEDICADAS CADA DÍA A INTERNET POR MOTIVOS RECREATIVOS O DE OCIO	Nada ninguno	9,0%	10,2%	7,1%	3,5%	12,7%
	Menos de 1 hora	23,3%	27,0%	17,9%	17,7%	23,8%
	Entre 1 y 2 horas	31,1%	32,2%	32,0%	27,9%	27,6%
	Entre 2 y 3 horas	17,6%	15,8%	18,2%	25,3%	17,4%
	Mas de 3 horas	18,5%	14,5%	24,9%	25,5%	17,1%
	No sé	0,4%	0,4%			1,2%
HORAS DEDICADAS A VER LA TELEVISIÓN	Nada ninguno	2,9%	3,1%	1,8%	4,2%	3,1%
	Menos de 1 hora	14,7%	16,4%	12,8%	10,2%	15,1%
	Entre 1 y 2 horas	29,9%	29,2%	33,8%	17,5%	35,6%
	Entre 2 y 3 horas	29,5%	27,8%	31,9%	44,5%	20,1%
	Mas de 3 horas	22,9%	23,5%	19,7%	23,7%	26,1%
HORAS DEDICADAS A DORMIR	Menos de 6 horas	6,1%	4,9%	7,1%	9,3%	6,7%
	De 6 a 7 horas	64,1%	65,1%	62,9%	60,5%	65,5%
	De 8 a 10 horas	28,7%	29,3%	29,3%	28,1%	26,1%
	Mas de 10 horas	0,8%	0,4%	0,8%	2,1%	1,7%
	No sé	0,2%	0,4%			

Valoraciones

Una vez conocidos los hábitos y motivaciones de este perfil de personas encuestadas, nos centramos en la opinión que tienen, tanto del concepto propiamente dicho de juego de azar, como de la dinámica del mismo.

- Opiniones respecto al juego

El 72% de las personas encuestadas, especialmente entre las que han jugado alguna vez a juegos de azar, consideran que “las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen”. Por el contrario, entre las personas no jugadoras, concretamente para el 68% de estas personas, prevalece la opinión de que “el juego es un vicio, una droga o una enfermedad, y que a la larga las personas se enganchan a él”. Así, se puede observar que esta opinión, la que hace referencia al hecho de que el juego sea una enfermedad y crea adicción, también es refrendada por las personas con mayor patología con respecto al juego, entre las que también predomina la idea de que es una forma de pasar el tiempo y divertirse.

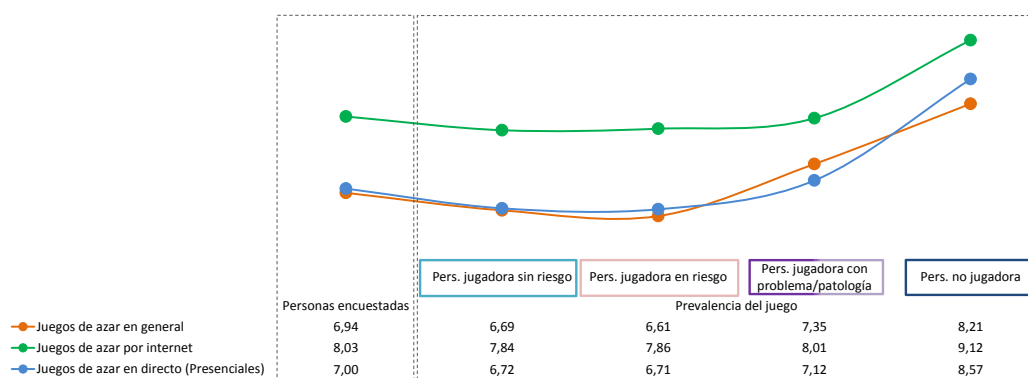
En cuanto al resto de opiniones, se observa que la tendencia es muy parecida en todas las tipologías, aunque a medida que la problemática es mayor, las afirmaciones son refrendadas por un porcentaje más elevado de personas jugadoras. La excepción está en la afirmación relacionada con la participación responsable en juegos de azar, respecto de la que las personas con problemas o patología se muestran más escépticas.

TABLA 44: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS AL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	Pers. no jugadora
Las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen	71,7%	70,7%	77,9%	72,9%	62,7%
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	50,5%	43,1%	68,4%	70,0%	30,9%
El juego es un vicio, una droga o una enfermedad, y a la larga se engancha uno a él	49,3%	43,0%	46,3%	64,1%	68,3%
La mayoría de las personas que juegan lo hacen de forma responsable	42,2%	48,6%	41,5%	37,2%	22,2%
El juego es peligroso para la vida en familia	41,7%	36,3%	45,2%	49,6%	50,0%
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	38,1%	35,4%	50,6%	56,4%	11,0%
Por su capacidad de generar adicción, considera que el juego presencial (en directo) es menos adictivo que el online (internet)	31,4%	26,6%	35,8%	52,7%	24,7%
Los juegos tradicionales (loterías, quinielas) son buenos y los juegos modernos (online, casino, bingo, tragaperras) son malos	26,5%	21,3%	32,6%	40,4%	24,6%
El estado debería prohibir los juegos de azar	10,0%	6,1%	7,9%	27,1%	15,8%

Son las personas que no han jugado a juegos de azar las que los consideran significativamente más peligrosos, tanto a nivel general, como distinguiendo entre los que se desarrollan a través de la modalidad online o presencial. Adicionalmente, las personas jugadoras con juego problema o juego patológico, además de mostrar una opinión más crítica de los juegos de azar, también tienen una mayor conciencia de la peligrosidad de este tipo de juegos.

GRÁFICO 48: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO)



Para las personas encuestadas, independientemente de la consideración a la tipología de personas jugadoras, son cuatro los juegos que generan más conductas adictivas:

- Máquinas de juego/tragaperras
- Bingo
- Juegos de cartas con apuesta económica (mus, tute, póquer, etc.)
- Juegos en casino

TABLA 45: JUEGOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	Pers. no jugadora
Máquinas tragaperras	57,9%	58,4%	60,8%	47,0%	58,9%
Bingo	52,2%	51,6%	57,2%	51,7%	45,2%
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	45,9%	45,3%	49,8%	42,5%	43,6%
Juegos en casino	44,8%	42,0%	53,6%	55,0%	30,9%
Juegos en casas o salas de apuestas	12,7%	8,6%	17,8%	15,3%	17,0%
Juegos on line/por internet (en general)	4,1%	5,7%	1,9%		5,3%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	3,7%	6,2%	1,2%	1,7%	
Apuestas hípcas (quiniela hípica, Lototurf)	3,2%	4,1%	2,8%		2,8%
Lotería nacional	2,7%	2,6%	2,2%	4,6%	2,8%
Casino online	2,7%	1,9%	5,4%	2,1%	1,3%
Apuestas deportivas on line	2,4%	2,4%	0,8%	7,8%	1,4%
Póquer online	2,4%	3,0%	1,6%	2,1%	1,4%
Loterías (en general)	2,0%	2,0%	2,3%	2,0%	1,4%
Loterías primitivas	1,9%	0,8%	2,7%	6,3%	1,4%
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	1,6%	1,4%	1,5%	3,2%	1,4%
Bingo online	1,6%	1,9%	0,8%	2,1%	1,4%
Cupón de la ONCE	0,5%	0,3%	1,2%		
Dados	0,4%	0,4%		2,1%	
Juego activo de la ONCE (Eurojackpot, 7/39, Superonce)	0,2%		0,7%		
Máquinas tragaperras online	0,2%	0,3%			
Concursos (concursos de televisión, radio, revistas o prensa)	0,1%	0,3%			
Todos	2,0%	1,5%	2,8%		4,2%
Ninguno	2,0%	1,9%	1,7%	2,1%	2,6%
Otras	1,6%	1,4%	1,4%	1,7%	2,5%
No sé	7,3%	10,4%	0,7%	1,3%	12,1%

No obstante, para las personas jugadoras con juego problema o juego patológico, los juegos que mayor adicción generan son los juegos en casino, mientras que el resto considera que son las máquinas de juego/tragaperras las principales causantes de conductas adictivas.

- Opiniones respecto a la dinámica del juego

Por lo que respecta a la dinámica del juego, y al igual que se ha señalado en el apartado anterior, se observa que a medida que se incrementa el nivel de patología relativa a juegos de azar, se tiene una opinión más consolidada respecto a la dinámica del juego, esto es, aquellos jugadores con problema o patología constituyen un colectivo más consciente de lo que suponen los juegos de azar y lo que les rodea.

No obstante, en general se observa que son dos las opiniones más extendidas entre las personas encuestadas en la modalidad online. Por un lado, el 55% considera que los juegos de azar otorgan premios no solo para seguir jugando, sino también para crear en la persona jugadora la sensación de que puede ganar. Por otro lado, un 45% de las personas encuestadas, especialmente entre las

personas con mayor problemática, están de acuerdo con la afirmación de que después de un premio importante se reduce la probabilidad de que vuelva a tocar otra vez.

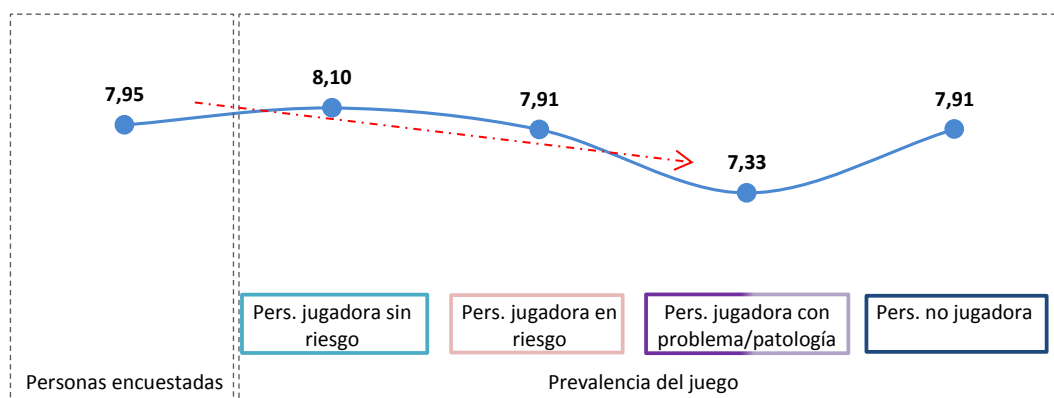
TABLA 46: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS A LA DINÁMICA DEL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)

	Personas encuestadas	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/Patología	Pers. no jugadora
A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar.	55,3%	47,6%	66,6%	66,6%	55,0%
Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.	45,3%	38,3%	54,8%	56,6%	46,0%
Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe.	26,1%	20,0%	32,0%	30,5%	35,6%
A veces ocurre algo "especial" y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.	25,5%	13,5%	39,2%	61,0%	18,5%
En los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se práctica, mejor se juega y se consiguen más premios.	22,8%	9,8%	36,5%	52,3%	24,9%
Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuando saldrán los premios.	21,2%	14,6%	32,1%	39,6%	12,2%
Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara.	21,2%	11,9%	32,2%	53,5%	11,3%
Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero.	17,6%	9,6%	26,0%	49,3%	8,4%
Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.	11,6%	4,4%	17,3%	37,5%	8,1%
Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.	8,6%	2,8%	13,8%	32,6%	2,7%

- Grado de satisfacción con la vida

Finalmente, las personas encuestadas en el marco de esta muestra piloto son personas satisfechas con su estilo de vida, aunque se aprecia que desciende el nivel de satisfacción a medida que se incrementa el nivel de patología con los juegos de azar. Las personas más satisfechas son las que no presentan riesgos de incurrir en juego problema o patológico.

GRÁFICO 49: GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA. ESCALA DE 0-10 (0 NADA SATISFECHO, 10 MUY SATISFECHO)



Notoriedad en cuestiones relacionadas con el juego

A pesar de ser un colectivo encuestado en la modalidad online, cuyo acceso a internet es máximo, se observa que la página web “jugarBIEN.es” cuenta con un bajo reconocimiento. Tan solo un 8% del total de personas encuestadas en dicha modalidad afirma conocer la página web.

En cualquier caso, cabría destacar que es entre las personas con mayor problemática relacionada con los juegos de azar entre las que se observa un conocimiento más elevado, dado que el porcentaje asciende hasta el 12%. No obstante, dicha diferencia no es excesivamente significativa.

Por su parte, cuatro de cada diez personas encuestadas afirma conocer el registro de autoprohibidos, siendo éste un porcentaje similar al existente en las tres tipologías de personas jugadoras.

GRÁFICO 50: CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES"

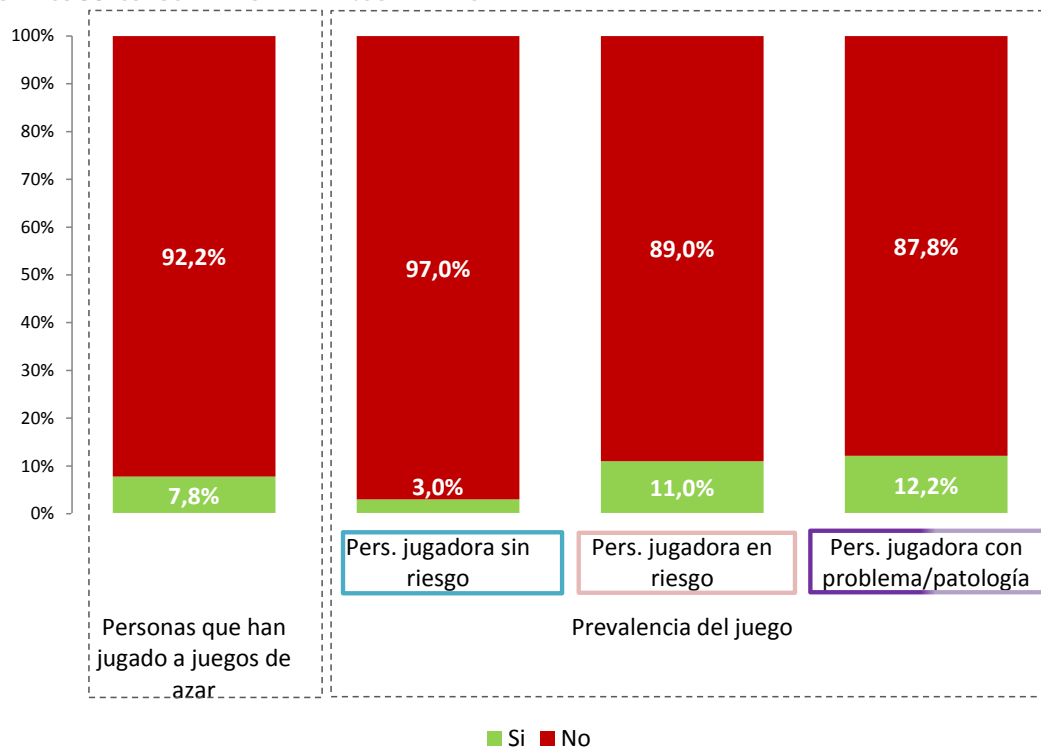
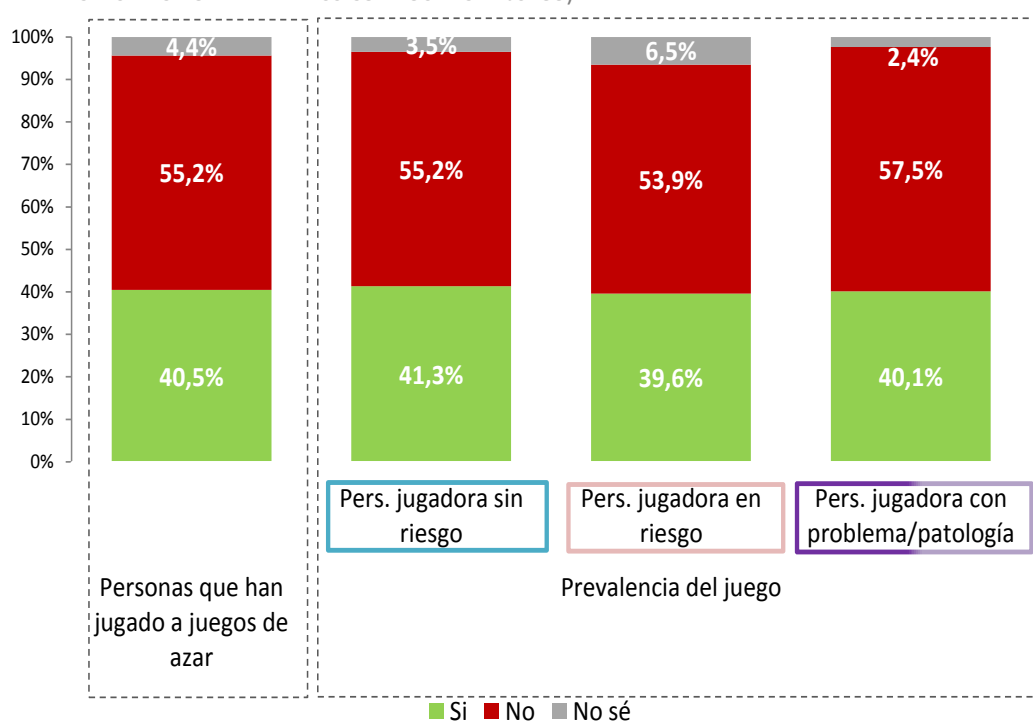


GRÁFICO 51: SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO)



Encuesta en línea a población general jugadores online

El aspecto que caracteriza a este colectivo, a diferencia tanto del Estudio como del resto de muestras piloto, es que todas las personas participantes afirman haber participado en juegos de azar, por lo que en esta ocasión no hay personas "no jugadoras". Por este motivo, se ha eliminado del análisis el bloque relativo a los "motivos de no participación".

Prevalencia de juego patológico

Atendiendo a los ítems del sistema NODS, se observa que las conductas que más inciden en este colectivo son:

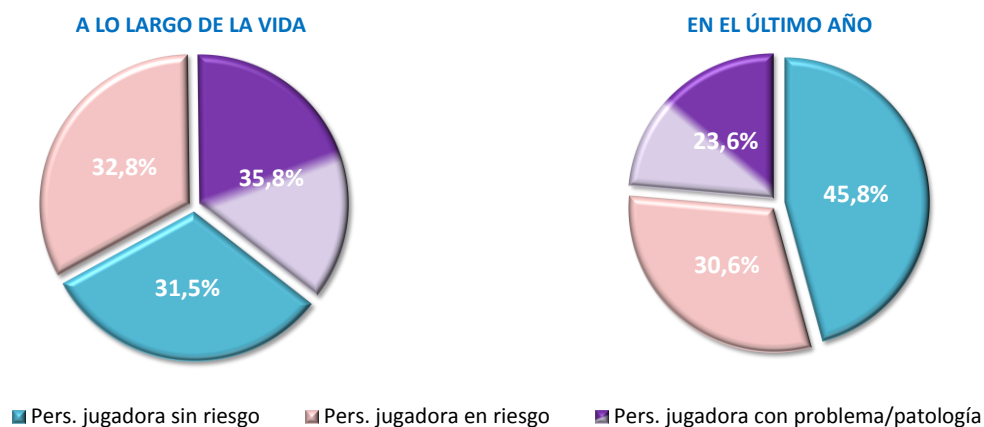
- Preocupación sobre el juego y el tiempo dedicado a él o la obtención de dinero.
- Recuperación compulsiva, es decir, la necesidad de recuperar el dinero gastado.
- Escape, en el sentido de utilizar los juegos de azar como vía de inhibición a los problemas así como para aliviar situaciones desagradables.

TABLA 47: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL NODS.

	A lo largo de su vida	En el último año
Preocupación	50,7%	40,5%
Recuperación compulsiva	42,9%	28,0%
Escape	37,0%	27,4%
Tolerancia	24,8%	16,8%
Síndrome de abstinencia	21,8%	13,9%
Arruinar relaciones significativas	16,1%	8,1%
Mentir	15,2%	11,6%
Pérdida de control	11,1%	9,5%
Mantenimiento financiero	9,5%	5,5%
Actos ilegales	5,6%	4,4%

Con todo ello, y conociendo de antemano que es un colectivo en el que todas las personas encuestadas son jugadoras de juegos de azar, se observa que siete de cada diez personas presenta algún grado de patología en relación con el juego.

GRÁFICO 52: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA AL JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.



Datos de identificación

Las personas jugadoras a juegos de azar residen en grandes urbes, de más de 100.000 habitantes y son, principalmente, personas casadas o que vienen en pareja. En su gran mayoría, hombres entre 36 y 39 años de edad, con una situación laboral estable y con unos ingresos mensuales elevados, superiores, en buena parte de los casos, a 1.500 euros mensuales.

Destaca que a medida que se incrementa el nivel de patología, la media de edad de la persona jugadora desciende, suponiendo hasta una diferencia de tres años entre las personas jugadoras sin riesgo y las que presentan una problemática más acusada o patología hacia el juego.

TABLA 48: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.

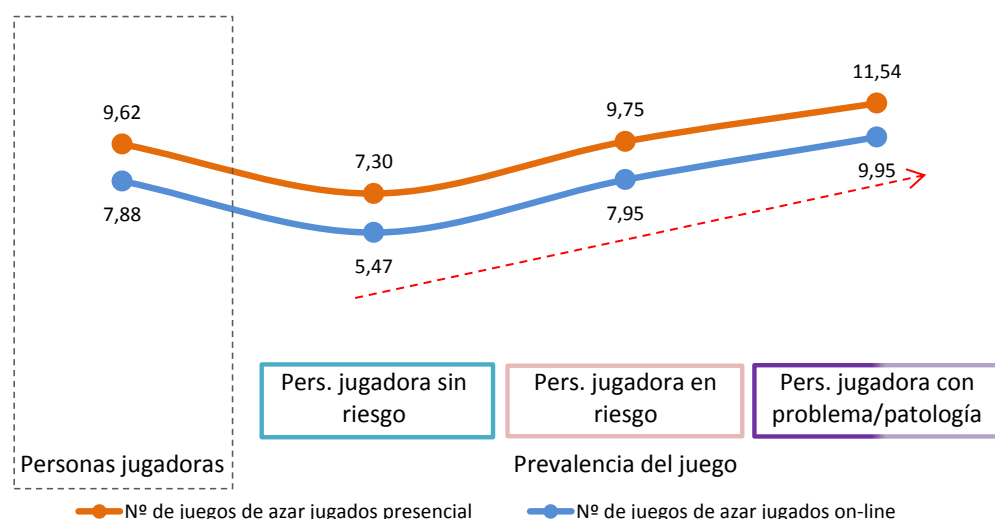
		Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
SEXO	Hombre	71,6%	70,4%	67,3%	76,7%
	Mujer	28,4%	29,6%	32,7%	23,3%
EDAD	De 18 a 24 años	7,8%	7,1%	7,5%	8,7%
	De 25 a 34 años	40,9%	34,6%	45,0%	42,5%
	De 35 a 44 años	30,0%	29,7%	27,5%	32,5%
	De 45 a 54 años	14,7%	17,5%	14,1%	12,8%
	De 55 a 64 años	5,4%	8,6%	5,9%	2,3%
	Mas de 64 años	1,2%	2,6%	0,0%	1,1%
EDAD MEDIA		36,8	38,6	36,5	35,4
ESTADO CIVIL	Soltero	28,3%	35,2%	24,0%	26,3%
	Casado viviendo en pareja	67,7%	61,4%	73,8%	67,7%
	Separado divorciado	3,9%	3,3%	2,2%	6,0%
	Viudo				
SITUACIÓN LABORAL	Trabajando	78,3%	72,3%	81,8%	80,4%
	Desempleado	10,6%	14,6%	6,3%	11,0%
	Estudiante	5,6%	5,0%	7,1%	4,7%
	Jubilado o prejubilado	1,5%	1,8%	2,9%	
	Incapacitado para trabajar	0,7%	0,7%	0,9%	0,5%
	Labores de hogar	2,5%	5,6%		2,1%
	Prefiero no contestar	0,1%		0,3%	
HÁBITAT	Hasta 10000 habitantes	9,8%	10,3%	12,9%	6,7%
	10001 a 20000 habitantes	7,8%	7,1%	7,2%	9,1%
	20001 a 50000 habitantes	14,6%	11,2%	20,1%	12,5%
	50001 a 100000 habitantes	14,5%	13,5%	13,6%	16,3%
	100001 a 500000 habitantes	29,9%	29,4%	29,2%	31,0%
	Mas de 500000 habitantes	23,3%	28,5%	17,0%	24,5%
INGRESOS DE LA UNIDAD FAMILIAR	No tengo ingresos	0,8%	0,7%		1,5%
	Menos de 600 euros	1,6%	2,7%	1,1%	1,2%
	Entre 601 y 900 euros	4,3%	5,1%	3,3%	4,6%
	Entre 901 y 1500 euros	14,0%	18,3%	11,3%	12,6%
	Entre 1501 y 2500 euros	26,9%	28,6%	22,2%	29,6%
	Entre 2501 y 4000 euros	34,3%	29,6%	43,8%	29,7%
	Mas de 4000 euros	14,8%	11,0%	15,0%	17,8%
	No sé	1,3%	1,3%	0,9%	1,6%
	Prefiero no contestar	2,1%	2,6%	2,5%	1,4%

Índices de juego

Todas las personas encuestadas afirman ser jugadoras de juegos de azar, siendo el promedio de juegos en los que suelen participar 8 en el caso de los juegos online y 9,6 en el caso de los juegos presenciales, participando en estos últimos en mayor medida, no sólo a nivel general, sino también en cada uno de los perfiles de personas jugadoras.

De igual modo, a medida que se incrementa el nivel de patología relacionada con el juego, aumenta la media de juegos en los que se participa, destacando los casi 12 juegos presenciales en los que reconocen haber jugado las personas jugadoras con mayor problemática y los casi 10 en el caso de la modalidad online.

GRÁFICO 53: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR (PRESENCIALES U ONLINE) EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS.



De los juegos de azar presenciales, los más populares, es decir, en los que más personas jugadoras afirman haber participado, son los relacionados con la lotería nacional y primitiva, así como los cupones de la ONCE o la Quiniela de fútbol/Quinigol. Las personas con problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar son las que registran los porcentajes más elevados.

TABLA 49: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR PRESENCIALES.

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego			COMPARATIVA PERS. JUGADORAS
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	
Loterías primitivas	92,7%	87,0%	94,1%	96,5%	
Lotería nacional	91,5%	87,0%	89,7%	97,2%	
Cupón de la ONCE	85,7%	78,2%	83,4%	94,4%	
Quiniela de fútbol y/o quiniol	84,5%	77,1%	86,0%	89,6%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	70,3%	54,4%	72,7%	82,0%	
Juego activo de la ONCE	66,3%	51,5%	64,0%	81,4%	
Juegos en casino	65,4%	44,0%	67,9%	82,1%	
Juegos en casas o salas de apuestas	64,5%	44,8%	70,6%	76,2%	
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	63,8%	41,6%	68,8%	78,7%	
Bingo	63,4%	43,7%	65,9%	78,3%	
Máquinas tragaperras	59,2%	35,4%	59,8%	79,6%	
Concursos (televisión, radio, revistas o prensa) con apuesta económica	43,5%	21,7%	46,7%	59,8%	
Apuestas hípcas y apuestas del estado (quiniela hípica, lototurf)	40,8%	22,9%	38,7%	58,5%	
Otras loterías	34,9%	17,3%	37,2%	48,2%	
Loterías de Cataluña	31,9%	18,7%	29,3%	46,0%	

En lo que respecta a los juegos de azar online, la tendencia es similar a la de los juegos presenciales, de forma que las personas jugadoras con mayor problemática son las que registran los niveles más elevados de participación.

Son los juegos de apuestas en los que, en esta ocasión, más porcentaje de personas afirman haber participado, seguidos de la lotería primitiva y la Quiniela de fútbol. El póquer también se posiciona como uno de los juegos con más reclamo en internet junto con la lotería nacional.

TABLA 50: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR ONLINE.

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego			COMPARATIVA PERS. JUGADORAS
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	
Apuestas por internet (deportivas, hípcas u otras)	72,4%	63,1%	74,2%	78,8%	
Loterías primitivas	70,4%	60,7%	74,2%	75,7%	
Quiniela de fútbol y/o quiniol	61,5%	47,0%	66,4%	69,7%	
Póquer online apostando dinero	60,6%	38,3%	65,5%	75,7%	
Lotería nacional	60,5%	50,1%	58,9%	71,2%	
Ruleta online	57,2%	34,7%	58,4%	75,9%	
Bingo online	56,8%	36,7%	56,7%	74,6%	
Cupón de la ONCE	54,9%	42,5%	55,4%	65,3%	
Máquinas tragaperras online	49,1%	24,8%	48,7%	70,8%	
Otros juegos de cartas online con apuesta de dinero: blackjack, punto y banca	48,1%	29,5%	46,5%	66,0%	
Juego activo de la ONCE (eurojackpot, 7/39, superONCE)	47,4%	30,7%	48,8%	60,9%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	44,7%	29,4%	42,1%	60,6%	
Otros juegos online con apuesta de dinero	39,0%	22,9%	38,2%	54,1%	
Apuestas hípcas de loterías y apuestas del estado (quiniela hípica, lototurf)	37,3%	20,1%	35,9%	53,6%	
Loterías de Cataluña	28,4%	16,5%	24,9%	42,2%	

Gasto realizado en el juego

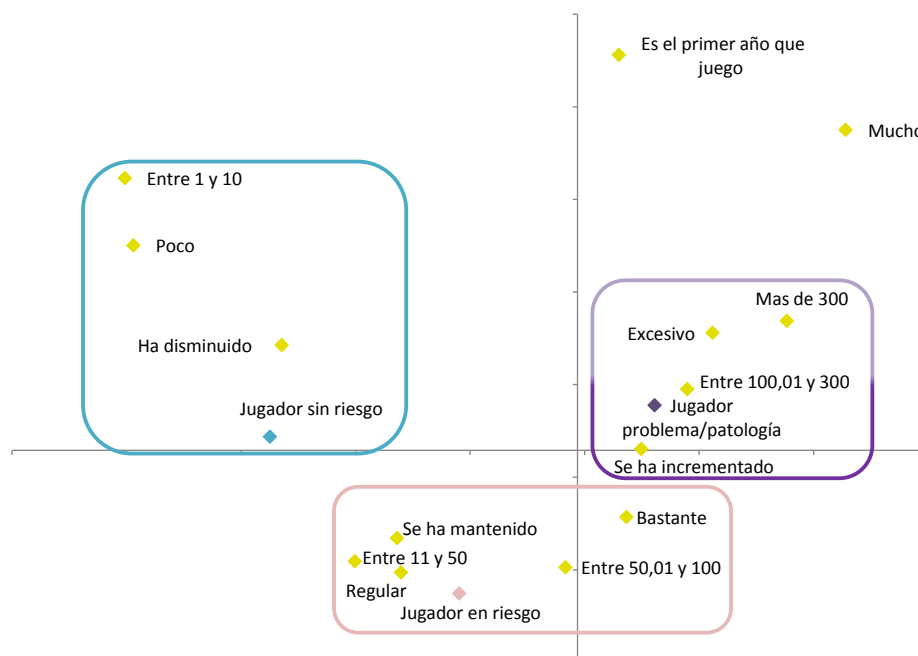
Al igual que en relación con la implicación en el juego, el gasto realizado en juegos de azar también está supeditado al índice de prevalencia de juego de la persona encuestada, así como la visión que se tenga del mismo.

Es decir, de nuevo en esta ocasión, son las personas jugadoras con juego problema o juego patológico las que presentan un nivel de gasto más elevado y, aunque consideran que es excesivo, reconocen haberlo incrementado en el último año, siendo su gasto en juegos de azar superior a los 100 euros mensuales.

Por el contrario, son las personas jugadoras sin riesgo las que presentan un nivel de gasto menor, inferior a los 10 euros mensuales, considerando que dicha cuantía es poca, e incluso, reconociendo haber disminuido la cantidad en el último año.

Las personas jugadoras con riesgo, mantienen la tónica del último año, en cuanto a su gasto, que se encuentra entre los 10 y los 100 euros mensuales.

GRÁFICO 54: GASTO AL MES REALIZADO EN JUEGOS DE AZAR. EVOLUCIÓN DEL GASTO EN EL ÚLTIMO AÑO. CALIFICACIÓN DEL GASTO



Problemáticas de juego declaradas

Las conductas compulsivas relacionadas con los juegos de azar pueden suponer un problema, ya no solo para la propia persona jugadora sino también para su entorno más cercano.

De ahí que sea necesario determinar si el colectivo de personas jugadoras es capaz de reconocer el problema que tiene con los juegos de azar y si su entorno conoce dicha situación. Así mismo, también se hace necesario conocer qué juegos pudieron llevar a desarrollar una dependencia mayor hacia el juego así como las posibles influencias del entorno.

- Problemática con el juego detectado por la propia persona jugadora

Son destacables las diferencias significativas existentes entre las personas jugadoras con mayor problemática y el resto de tipologías en cuanto a que son aquellas personas jugadoras con juego problema o juego patológico las que reconocen en mayor medida haber tenido problemas relacionados con el juego, tanto con una participación excesiva como con una relación de dependencia hacia el mismo.

En cuanto a las modalidades de juegos de azar que llevaron a padecer una situación problemática e, indistintamente de la tipología de persona jugadora, son principalmente tres:

- Máquinas de juego/tragaperras
- Juegos de cartas con apuestas económicas
- Juegos en casino

GRÁFICO 55: HA TENIDO ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA. PROBLEMAS DE JUEGO DECLARADO

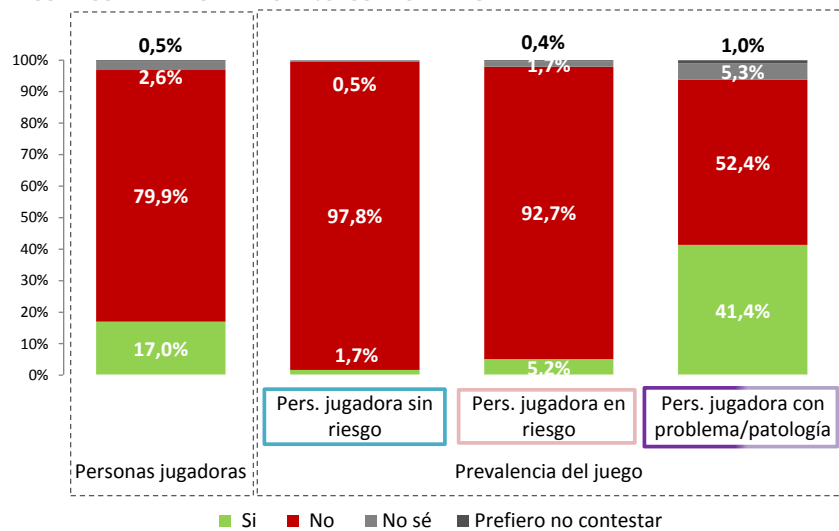
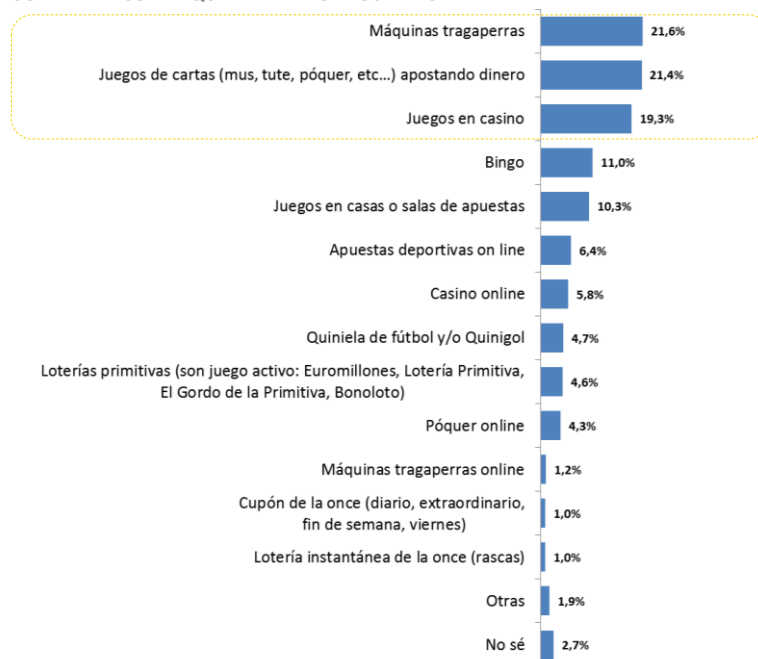


GRÁFICO 56: JUEGO DE AZAR CON EL QUE HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA.



- Problemática con el juego detectado por la familia de la persona jugadora

De igual modo que las personas con juego problema o juego patológico reconocen haber tenido en alguna ocasión problemas con el juego, el entorno más cercano de estas personas también reconoce dicha conducta en un 34,7% de los casos, presentando una diferencia clara frente al entorno de las personas jugadoras sin riesgo (7,6%).

Una de cada cuatro personas jugadoras encuestadas online afirma que en su entorno más cercano ha habido o hay alguien con algún tipo de problema con el juego, siendo especialmente destacado en el caso de las personas jugadoras con problemas o patologías, supuesto en el que el porcentaje asciende hasta el 38%.

GRÁFICO 57: SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE.

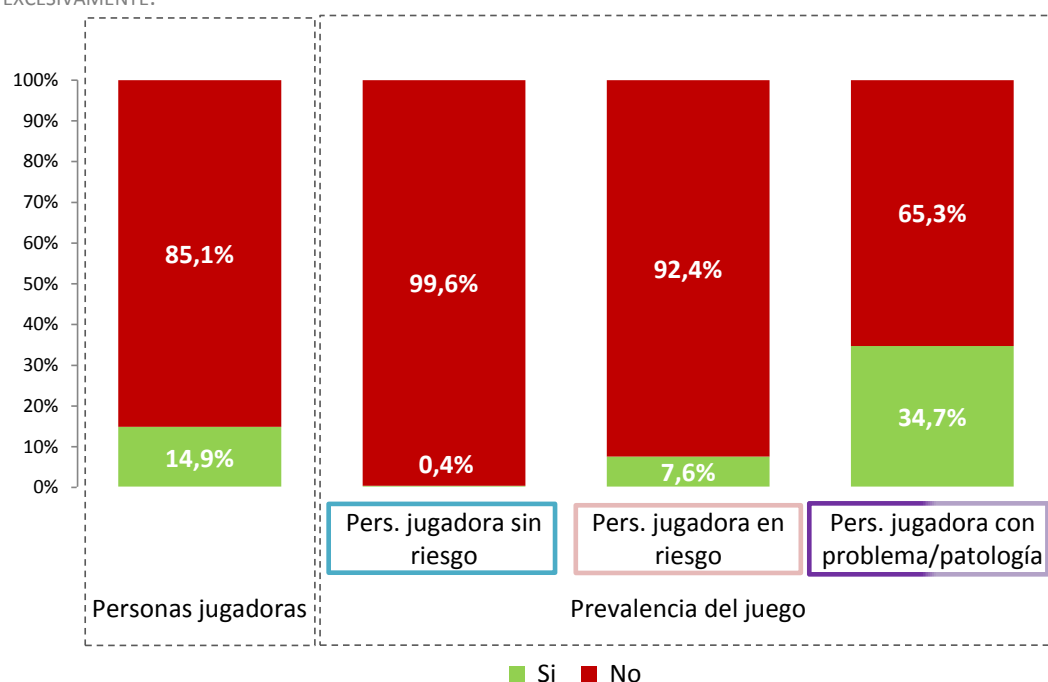
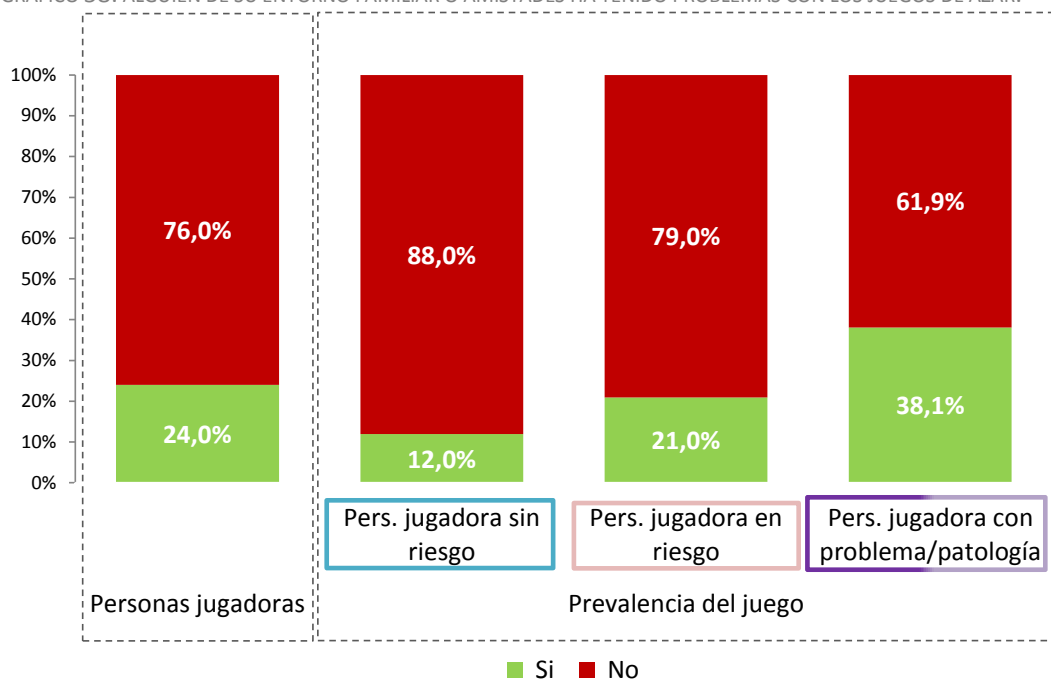


GRÁFICO 58: ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR.



Perfiles

- Perfil social

Si bien es cierto que buena parte de las personas jugadoras encuestadas afirman tener una estructura social en la que poder apoyarse, son las personas con mayor problemática entre las que se observan las mayores debilidades en torno a este aspecto, es decir, es el colectivo en el que se registra un mayor porcentaje de personas que reconoce sentirse sola y no disponer de amigos cuando lo necesita.

Así mismo, es este colectivo de personas jugadoras con juego problema y juego patológico en el que se observa una conducta más impulsiva. Es un colectivo donde priman las personas que se definen a sí mismas como personas algo o bastante impulsivas.

GRÁFICO 59: PRESENCIA DE AMIGOS QUE LE PUEDAN AYUDAR SI LO NECESITA

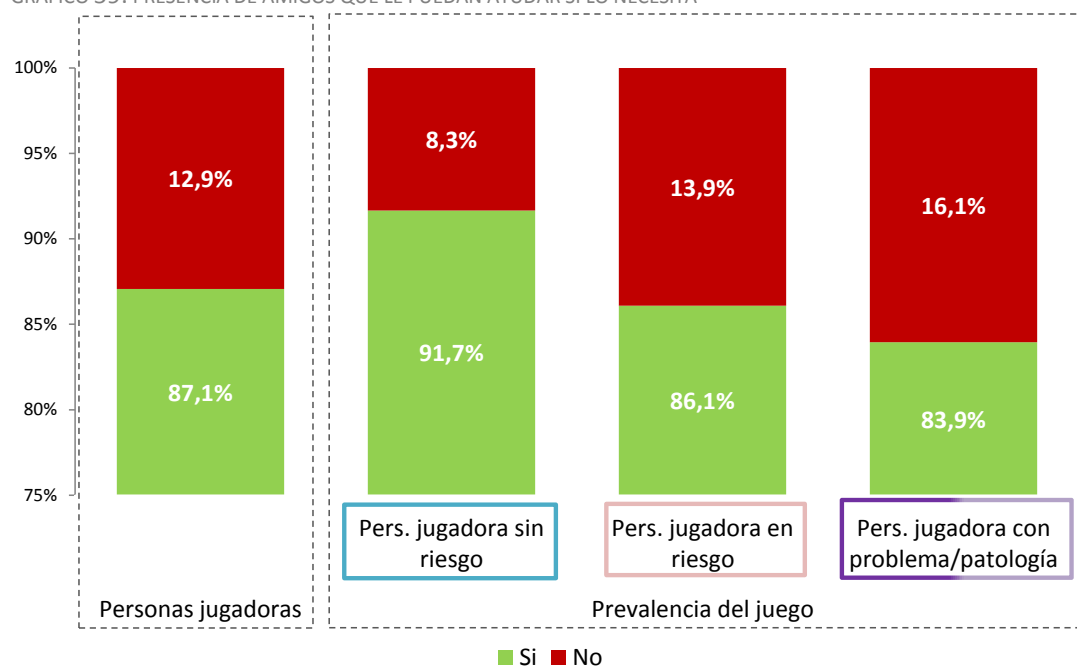


TABLA 51: AUTODEFINICIÓN COMO PERSONA IMPULSIVA O NO IMPULSIVA

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Nada impulsiva	7,2%	10,0%	5,2%	6,5%
Poco impulsiva	31,7%	47,2%	36,2%	13,9%
Algo impulsiva	42,1%	38,0%	44,3%	43,7%
Bastante impulsiva	14,8%	4,2%	12,9%	26,0%
Muy impulsiva	3,7%	1,1%	1,1%	9,3%
No sé	0,5%	0,6%	0,4%	0,5%

- Perfil de salud

Existen diferencias significativas entre los perfiles analizados en relación con su salud siendo aquellas personas jugadoras con juego problema o juego patológico las que tienden, en mayor medida, a padecer problemas psicológicos y las que recurren en mayor porcentaje a la ayuda de profesionales para controlar su ansiedad.

GRÁFICO 60: PREVALENCIA DE PROBLEMAS PSICOLÓGICOS

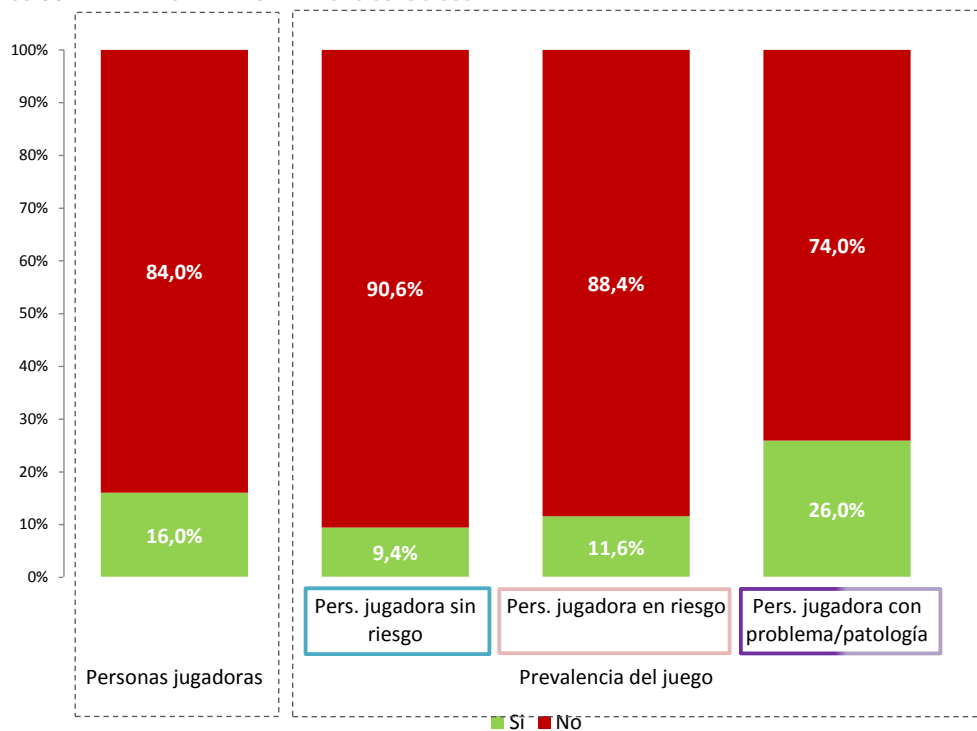
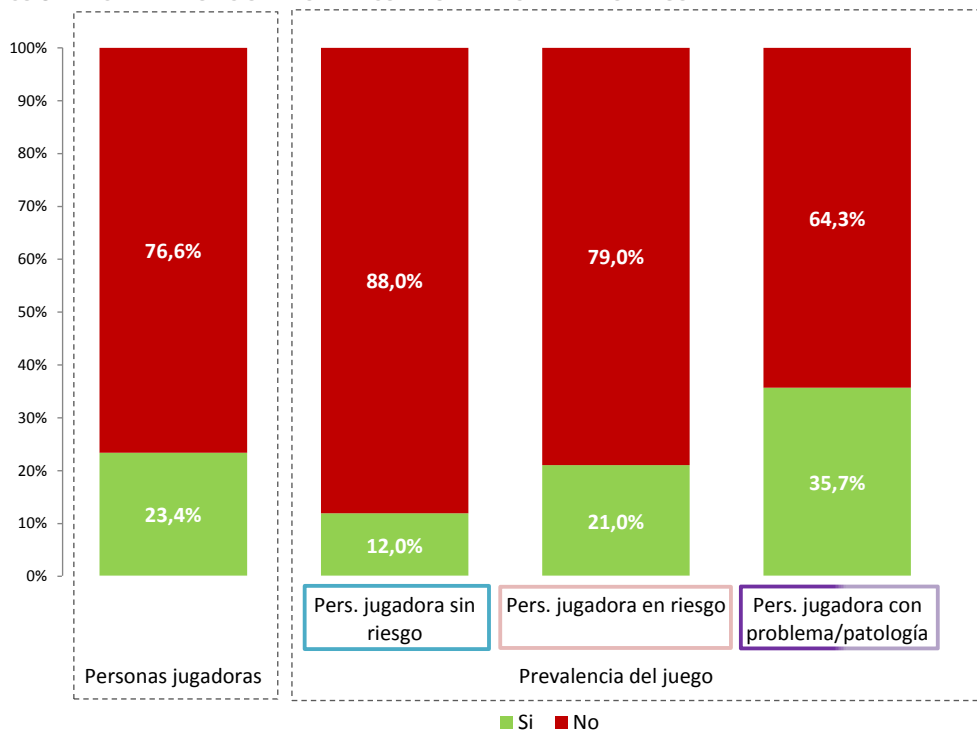


GRÁFICO 61: AYUDA DE PROFESIONALES PARA CONTROL DE ANSIEDAD A LO LARGO DE LA VIDA



Hábitos de juego y motivaciones

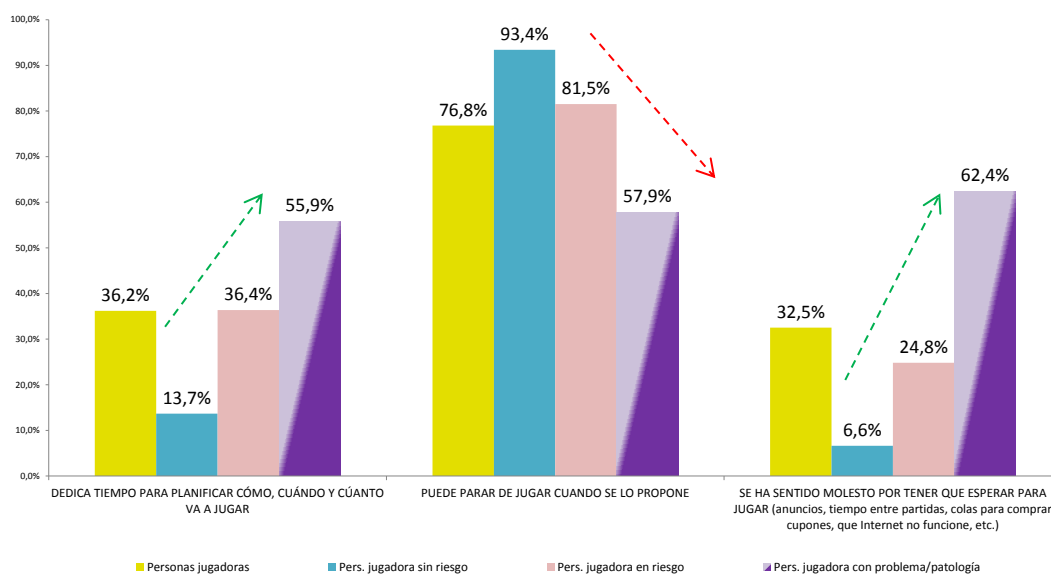
- Implicación en el juego

En el ámbito de la implicación en el juego, también existen diferencias significativas entre las tres tipologías de personas jugadoras.

Son aquellas personas jugadoras identificadas con juego problema o juego patológico las que muestran una implicación mayor en el juego, en cuanto a que dedican un tiempo significativamente mayor a planificar sus partidas, organizando sus actividades cotidianas en torno a esa planificación de la participación. Asimismo, son personas que reconocen tener mayor dificultad para poder finalizar la partida cuando se lo proponen, e incluso se sienten molestas por tener que esperar para poder jugar, bien porque necesitan un tiempo prudencial desde la finalización de una partida hasta el inicio de la siguiente, bien por la emisión de anuncios, colas, etc.

Esto pone de manifiesto el hecho de que las personas jugadoras presentan un nivel de implicación mayor en el juego a medida que se incrementa el grado de problemática con el juego.

GRÁFICO 62: PLANIFICACIÓN PARA DETERMINAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO JUGAR. PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE. SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (ANUNCIOS, TIEMPO ENTRE PARTIDAS, COLAS PARA COMPRAR CUPONES, QUE INTERNET NO FUNCIONE, ETC.). RESPUESTAS AFIRMATIVAS



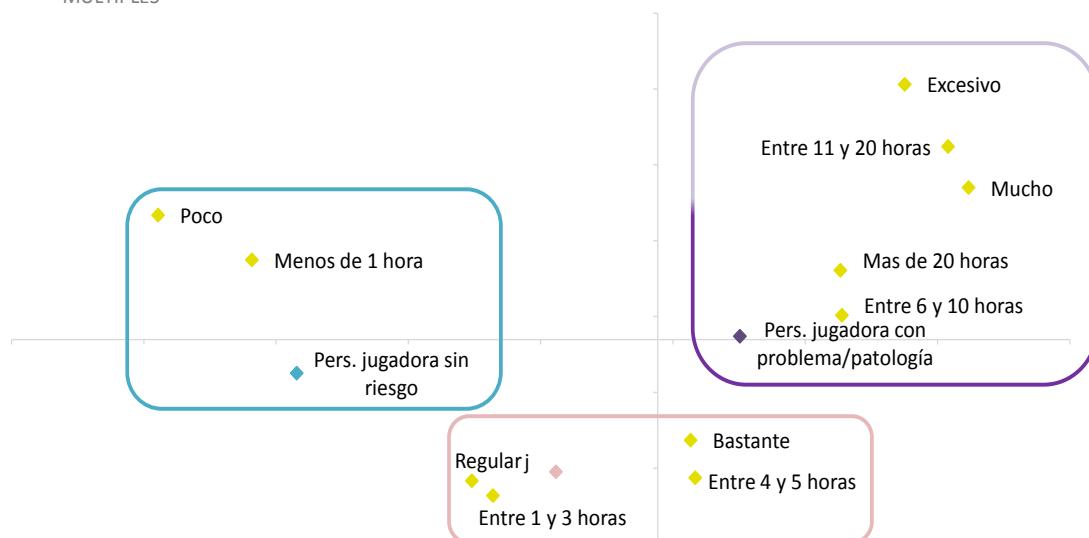
- Dedicación

Los hábitos a la hora de participar en juegos de azar presentan diferencias atendiendo al nivel de patología.

El 27% de las personas jugadoras con problema o patología, reconocen jugar más de 6 horas semanales, cantidad que consideran excesiva. Por el contrario, el 36,3% de las personas sin riesgo, en general, juega un número de horas significativamente menor, menos de 1 hora semanal, considerando que esa participación es "poca".

En cuanto a las personas con riesgo de llegar a padecer problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar, su tendencia es a jugar entre 1 y 5 horas semanales, considerando que dichas partidas tienen una duración calificada como regular e, incluso, llegan a considerar que invierten bastante tiempo.

GRÁFICO 63: RELACIÓN ENTRE LAS HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A LOS JUEGOS AZAR, LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO Y LOS DIFERENTES PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PROBLEMÁTICA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES

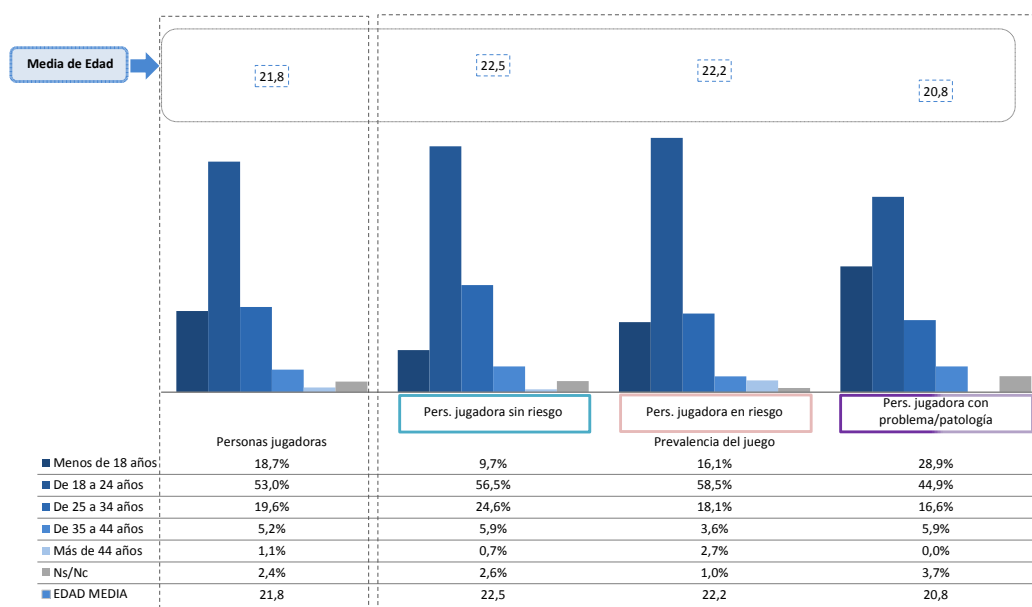


- Iniciación en el juego

La media de edad de iniciación en juegos de azar de las personas jugadoras ronda los 21 años y, aun no habiendo diferencias significativas entre las tres tipologías de personas jugadoras, destaca el hecho de que es en el colectivo de personas con juego problema o juego patológico en el que se observa una edad de iniciación

más temprana, llegando a suponer hasta dos años de diferencia entre este colectivo y las personas jugadoras sin riesgo.

GRÁFICO 64: EDAD EN LA QUE SE INICIÓ EN LOS JUEGOS DE AZAR.



De forma mayoritaria el juego con el que tuvieron su primera experiencia fueron las apuestas de fútbol, aunque entre las personas con juego problema o juego patológico las apuestas de fútbol pierden peso como juego iniciador, en detrimento de otros juegos como loterías primitivas o juegos de cartas.

En cuanto a los juegos de azar online, la situación cambia ligeramente. Por un lado, se mantienen las apuestas deportivas como el juego con el que se iniciaron mayoritariamente, mientras que, por otro lado, es el póquer el siguiente juego con más participación, siendo éste el juego de iniciación en el caso de las personas con juego problema o juego patológico. La primitiva se mantiene en un tercer puesto seguido del bingo.

En todo caso, la iniciación en los juegos de azar se realizó cuando las personas se encontraban solas, aspecto relacionado con los hábitos de juego mencionados anteriormente.

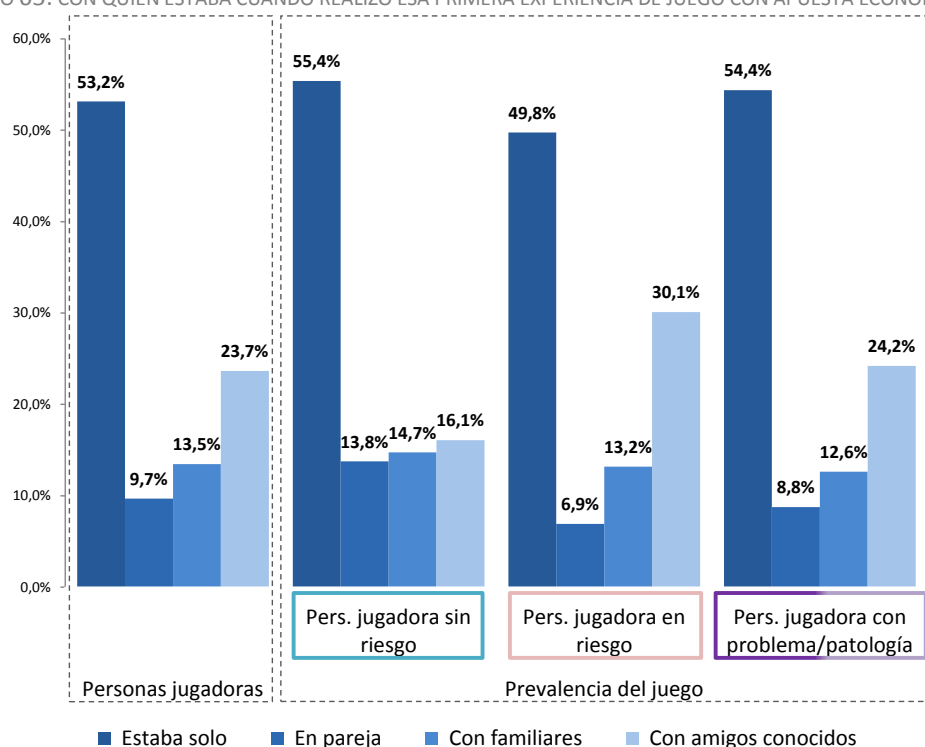
TABLA 52: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	28,9%	37,7%	30,4%	19,6%
Loterías primitivas (Euromillones, Primitiva, El Gordo, Bonoloto)	11,0%	9,6%	13,2%	10,2%
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	10,9%	5,4%	11,9%	14,8%
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	8,9%	9,9%	9,9%	7,0%
Bingo	8,6%	5,3%	10,6%	9,6%
Juegos en casas o salas de apuestas	8,3%	10,7%	6,4%	8,0%
Lotería nacional (diario, sorteo navidad, el niño, sorteo cruz roja o contra el cáncer)	6,2%	8,7%	4,1%	6,0%
Juegos en casino	5,0%	4,2%	2,9%	7,8%
Juegos de azar por internet	4,3%	1,1%	5,1%	6,3%
Máquinas tragaperras	3,9%	3,5%	1,8%	6,0%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	0,3%		1,0%	
Juego activo de la ONCE (Eurojackpot, 7/39, SuperONCE)	0,2%	0,5%		
Apuestas hípcas (quiniela hípica, Lototurf) de loterías y apuestas del estado	0,2%			0,5%
Otros	2,3%	2,3%	1,0%	3,5%
No sé	2,5%	2,7%	2,3%	2,6%

TABLA 53: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Apuestas por internet (deportivas, hípcas u otras)	31,0%	38,3%	30,7%	24,7%
Póquer online apostando dinero	25,2%	16,6%	24,3%	33,7%
Loterías primitivas (Euromillones, Primitiva, El Gordo, Bonoloto)	12,9%	18,9%	10,6%	9,7%
Bingo online	10,0%	8,7%	6,8%	14,1%
Casino online	6,3%	5,1%	3,9%	9,5%
Ruleta online	4,7%	4,7%	4,0%	5,3%
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	3,6%	3,1%	5,7%	2,0%
Lotería nacional (diario, sorteo navidad, el niño, sorteo cruz roja o contra el cáncer)	3,3%	3,1%	3,3%	3,4%
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	1,6%	1,9%	2,5%	0,6%
Otros juegos de cartas online con apuesta de dinero: Blackjack, punto y banca	1,5%		2,8%	1,7%
Máquinas tragaperras on line	1,4%	1,4%	1,4%	1,3%
Juego activo de la ONCE (Eurojackpot, 7/39, SuperONCE)	1,2%	0,5%	3,1%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	0,2%			0,5%
Loterías de Cataluña	0,2%			0,5%
Otras	1,8%	2,0%	0,6%	2,6%
No sé	2,7%	2,5%	3,4%	2,3%

GRÁFICO 65: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA.



- Motivaciones para jugar

En cuanto a los patrones de juego, no existen diferencias destacables entre los tres perfiles de personas jugadoras (sin riesgo, con riesgo y con problema o patología relacionada con los juegos de azar), a diferencia de la relación entre la implicación y el gasto con el nivel de patología que presentan las personas jugadoras.

Así, e independientemente del grado de patología, el 59,5% de las personas jugadoras prefiere participar en los juegos de azar de forma individual, sin la presencia de otras personas.

En general, tienen en la búsqueda de premios inmediatos su principal motivación de juego. No obstante, entre las personas jugadoras con problemas o patologías se registra un porcentaje más elevado de personas que reconocen jugar en partidas prolongadas aduciendo que les otorgan mayores recompensas, el 44,2% de las personas encuestadas.

En todo caso, las personas jugadoras participan en juegos de azar fundamentalmente por dos motivos, por un lado, la motivación principal es la de ganar dinero, mientras que, por otro lado, el sentimiento de diversión que les genera la participación en juegos de azar es otra de las afirmaciones más

extendidas entre las motivaciones para la participación en juegos de azar de las personas encuestadas.

GRÁFICO 66: FORMA DE JUGAR.

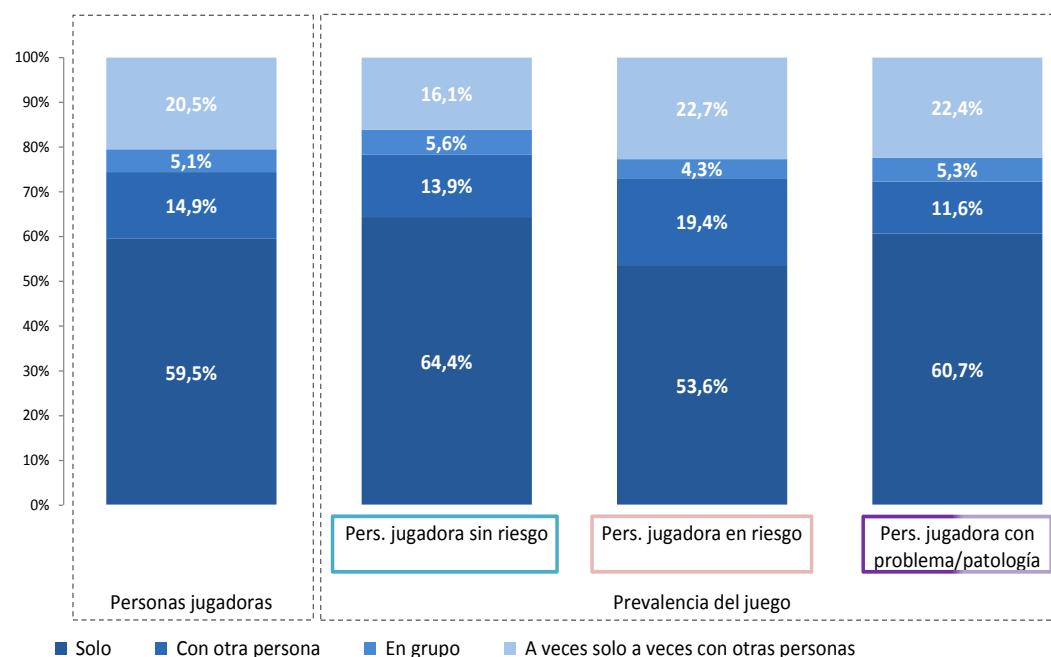


GRÁFICO 67: PREFERENCIA POR LA TIPOLOGÍA DEL BENEFICIO RECIBIDO DEL JUEGO.

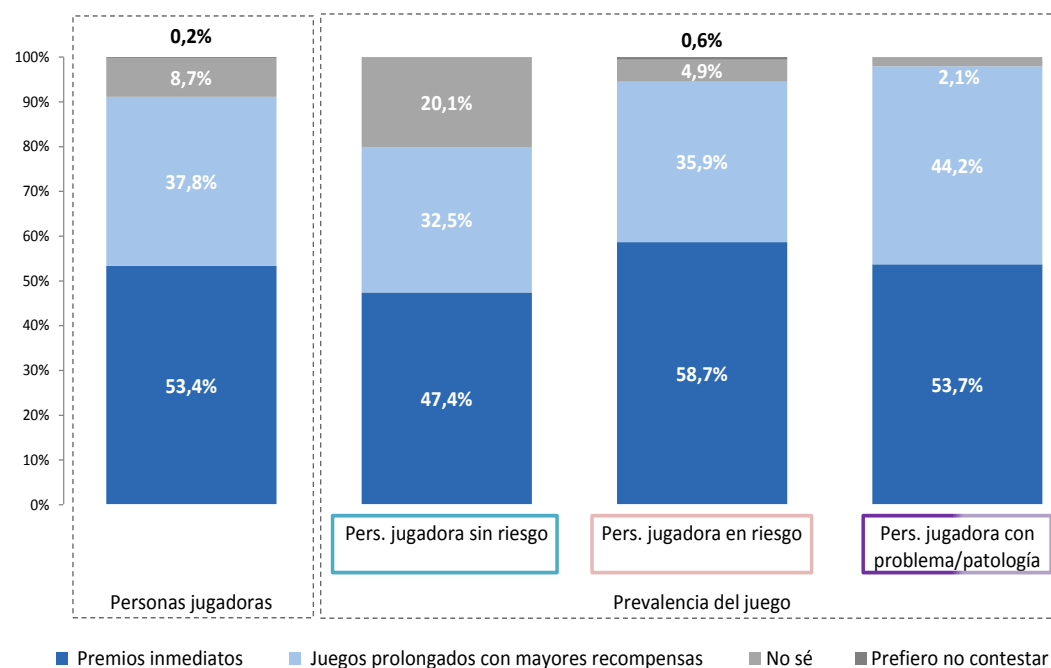


TABLA 54: MOTIVACIONES DEL JUEGO.

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Ganar dinero	47,6%	47,9%	39,1%	55,0%
Por diversión	39,1%	40,4%	38,0%	39,0%
Probar suerte	12,6%	19,0%	9,2%	10,0%
Por la emoción/ emocionante	11,2%	8,4%	15,0%	10,1%
Me gusta jugar	8,4%	4,5%	8,0%	12,2%
Para mejorar mi situación económica	7,2%	4,3%	9,0%	8,2%
Por ilusión/ esperanza	4,1%	4,3%	4,5%	3,5%
Por ganar/ la sensación de ganar	2,8%	3,8%	1,6%	3,1%
Es un reto personal, una forma de demostrar habilidad	2,1%	1,8%	3,0%	1,4%
Por curiosidad	1,9%	2,2%	3,8%	
Evitar el aburrimiento, tedio	1,9%		2,8%	2,6%
Forma fácil/ rápida de ganar dinero	1,5%	0,6%	2,6%	1,4%
Estar con otras personas, relaciones sociales	1,5%	1,6%	1,0%	2,0%
Poder ganar mucho invirtiendo muy poco	1,5%	1,4%	1,9%	1,3%
Por el riesgo/ me gusta el riesgo	1,4%	1,3%	1,7%	1,1%
Poder ayudar a otras personas (familiares, amigos,...)	1,2%	1,1%	0,5%	1,9%
Por adicción	1,0%		1,2%	1,6%
Comodidad (apostar sin salir de casa,...)	0,6%	0,8%	1,2%	
Apoyo a iniciativas sociales	0,5%	1,1%	0,4%	
Es un hábito, costumbre, tradición	0,4%	1,2%		
No sé	3,5%	3,8%	4,5%	2,4%

- Dedicación a otro tipo de actividades

De los datos obtenidos a través del cuestionario no se puede extraer la conclusión de que el nivel de patología incida en los comportamientos que tienen las personas jugadoras en cuanto al empleo de su tiempo en actividades como dormir, ver la televisión o navegar por internet.

Los diversos perfiles de la muestra piloto de población general jugadores online presentan características similares en cuanto a la realización de actividades cotidianas, de modo que se puede afirmar que son personas que tienden a dormir entre 6 y 7 horas diarias, dedican entre 1 y 3 horas a ver la televisión y suelen navegar por internet por motivos recreativos o de ocio el mismo número de horas que a ver la televisión.

TABLA 55: HORAS DEDICADAS A OTRO TIPO DE ACTIVIDADES

		Personas jugadoras	Prevalencia del juego			
			Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología	
HORAS DEDICADAS CADA DÍA A INTERNET POR MOTIVOS RECREATIVOS O DE OCIO	Nada ninguno	1,2%	1,4%	1,6%	0,6%	
	Menos de 1 hora	18,9%	25,0%	17,6%	14,8%	
	Entre 1 y 2 horas	32,0%	35,7%	36,1%	25,0%	
	Entre 2 y 3 horas	21,9%	21,6%	18,3%	25,4%	
	Mas de 3 horas	26,0%	16,2%	26,4%	34,1%	
HORAS DEDICADAS A VER LA TELEVISIÓN	Nada ninguno	4,4%	2,7%	3,9%	6,4%	
	Menos de 1 hora	20,4%	22,9%	22,6%	16,3%	
	Entre 1 y 2 horas	33,8%	40,9%	31,8%	29,5%	
	Entre 2 y 3 horas	24,5%	23,8%	25,1%	24,6%	
	Mas de 3 horas	16,8%	9,6%	16,6%	23,2%	
HORAS DEDICADAS A DORMIR	Menos de 6 horas	7,9%	3,8%	4,9%	14,2%	
	De 6 a 7 horas	56,7%	52,3%	59,5%	58,1%	
	De 8 a 10 horas	33,1%	41,5%	33,5%	25,4%	
	Mas de 10 horas	2,3%	2,3%	2,1%	2,3%	

Valoraciones

- Opinión respecto al juego

Son dos las ideas principales que prevalecen entre las personas jugadoras encuestadas online, independientemente del perfil de personas con o sin riesgo o el posible nivel de problema o patología relacionada con el juego que presenten: por un lado, afirman que jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo, específicamente en el 74,2% de los casos; por otro, consideran que las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen, concretamente en el 74% de supuestos.

En cuanto a la peligrosidad de los juegos de azar, son las personas jugadoras con mayor problemática las que tienen una visión más crítica de los mismos, afirmando casi un 50% de ellas que "el juego es un vicio, una droga o una enfermedad y a la larga se engancha uno a él". De forma complementaria, no existen diferencias sustanciales en relación con la percepción de las personas encuestadas sobre la peligrosidad tanto de los juegos de azar en general (6,58 en una puntuación de 1 a 10) como si se procede a distinguir la modalidad presencial (6,48 en una puntuación de 1 a 10) o por internet (7,25 en una puntuación de 1 a 10), aunque estas puntuaciones se elevan ligeramente en el perfil de las personas jugadoras

con riesgo y algo más en aquellas que presentan algún tipo de problema o patología relacionada con los juegos de azar.

Los juegos que son considerados como aquellos que generan conductas adictivas son principalmente cuatro, siendo a su vez aquellos con los que las personas encuestadas tuvieron su primera experiencia:

- Máquinas de juego/tragaperras
- Juegos en casino
- Bingo
- Juegos de cartas

TABLA 56: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS AL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	74,2%	72,6%	77,4%	72,7%
Las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen	74,0%	73,9%	73,4%	74,5%
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	50,2%	41,0%	51,5%	57,2%
El juego es un vicio, una droga o una enfermedad, y a la larga se engancha uno a él	41,7%	32,8%	41,3%	49,9%
La mayoría de las personas que juegan lo hacen de forma responsable	39,1%	43,1%	36,2%	38,2%
Por su capacidad de generar adicción, considera que el juego presencial (en directo) es menos adictivo que el online (internet)	35,3%	28,6%	39,6%	37,4%
El juego es peligroso para la vida en familia	32,3%	22,8%	29,9%	42,8%
Los juegos tradicionales (loterías, quinielas) son buenos y los juegos modernos (online, casino, bingo, tragaperras) son malos	25,8%	20,9%	20,1%	35,4%
El estado debería prohibir los juegos de azar	13,9%	7,7%	11,2%	21,8%

GRÁFICO 68: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO)

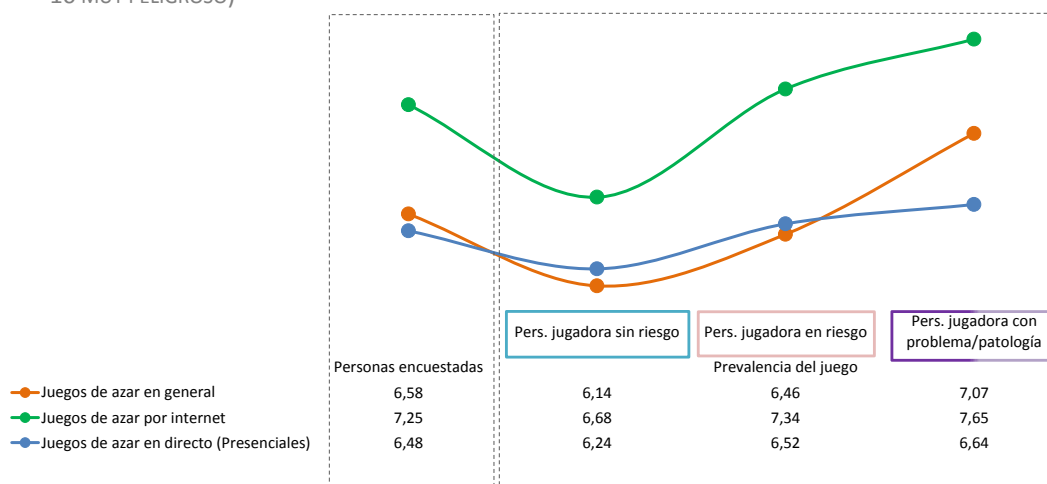


TABLA 57: JUEGOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
Máquinas tragaperras	53,9%	61,8%	57,7%	43,4%
Juegos en casino	52,6%	47,8%	53,2%	56,2%
Bingo	48,2%	51,0%	46,8%	46,9%
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc....) apostando dinero	48,1%	49,6%	44,9%	49,6%
Juegos en casas o salas de apuestas	17,5%	12,3%	19,6%	20,1%
Loterías primitivas (Euromillones, Lotería Primitiva, El Gordo de la Primitiva, Bonoloto)	4,8%	2,2%	6,4%	5,7%
Casino online	3,4%	1,8%	4,6%	3,6%
Lotería nacional (diario, sorteo navidad, el niño, sorteo cruz roja o contra el cáncer)	3,3%	2,6%	2,8%	4,5%
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	3,3%	3,4%	1,6%	4,8%
Apuestas deportivas on line	3,2%	6,4%	3,2%	0,5%
Póquer online	2,9%	1,2%	4,5%	2,9%
Apuestas hípicas (quiniela hípica, Lototurf)	2,5%	1,6%	4,8%	1,3%
Quiniela de fútbol y/o Quinigol	2,2%	1,1%	3,5%	2,1%
Cupón de la ONCE (diario, extraordinario, fin de semana, viernes)	1,6%	1,7%	2,1%	1,1%
Dados	1,2%	1,2%		2,3%
Máquinas tragaperras online	0,9%		2,2%	0,5%
Bingo online	0,6%	1,2%	0,5%	
Otros on line	0,5%		0,9%	0,5%
Ninguno	1,1%	2,8%	0,8%	
Otras	2,4%	2,0%	1,2%	3,7%
No sé	3,8%	5,6%	1,5%	4,4%

- Opiniones respecto a la dinámica del juego

En lo que respecta a la dinámica del juego, una de las afirmaciones más destacada entre todos los colectivos es "a veces los juegos de azar dan premios para que siga

jugando o para que se crea que pueda ganar”, concretamente el 60% de las personas encuestadas se muestra de acuerdo con esta afirmación.

No obstante, se puede observar que a medida que se incrementa el nivel de problemática con el juego se eleva el porcentaje de personas que muestran un grado de acuerdo mayor hacia las afirmaciones relativas a la dinámica del juego.

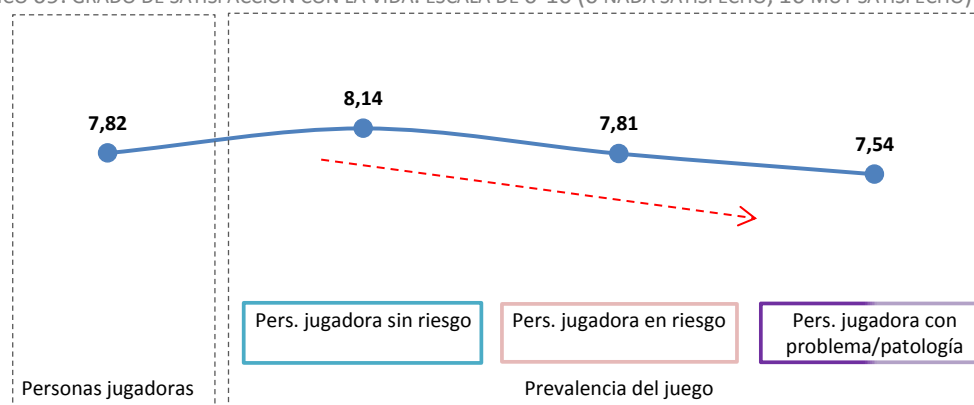
TABLA 58: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS A LA DINÁMICA DEL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)

	Personas jugadoras	Prevalencia del juego		
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema/patología
A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar.	59,9%	51,0%	64,7%	63,4%
Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.	49,0%	44,4%	48,5%	53,7%
En los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se práctica, mejor se juega y se consiguen más premios.	39,6%	22,0%	38,4%	56,1%
A veces ocurre algo "especial" y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.	38,5%	18,8%	34,5%	59,4%
Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara.	37,9%	22,3%	34,6%	54,7%
Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuando saldrán los premios.	36,7%	22,1%	33,0%	53,1%
Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero.	33,7%	19,6%	33,9%	46,0%
Crear en la suerte es una tontería, la suerte no existe.	30,9%	23,9%	30,4%	37,4%
Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.	25,7%	9,3%	21,0%	44,5%
Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.	24,4%	10,3%	20,0%	40,9%

- Grado de satisfacción con la vida

No se recogen diferencias destacables en cuanto al nivel de satisfacción con la vida, aunque es conveniente subrayar que a medida que se incrementa el nivel de patología relacionada con el juego, desciende el grado de satisfacción con la vida.

GRÁFICO 69: GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA. ESCALA DE 0-10 (0 NADA SATISFECHO, 10 MUY SATISFECHO)



Notoriedad en cuestiones relacionadas con el juego

La página web jugarBIEN.es presenta una baja notoriedad, dado que tan solo dos de cada diez personas jugadoras online afirma conocerla, siendo principalmente las personas con juego problema o juego patológico aquellas que en mayor porcentaje conocen la página web mencionada, en concreto hasta el 34% del total de este colectivo.

En lo que respecta al conocimiento de la existencia de registros en los que se puede solicitar la inscripción que supone la prohibición de acceso a juegos de azar, conocidos como los registros de autoprohibidos, y aun obteniendo niveles más elevados que los de conocimiento de la página web, no se puede concluir que tenga un elevado reconocimiento. En el colectivo de personas jugadoras con problemas o patologías es en el que se han obtenido los niveles más elevados, ya que un 52% conoce la existencia de este registro.

GRÁFICO 70: CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES"

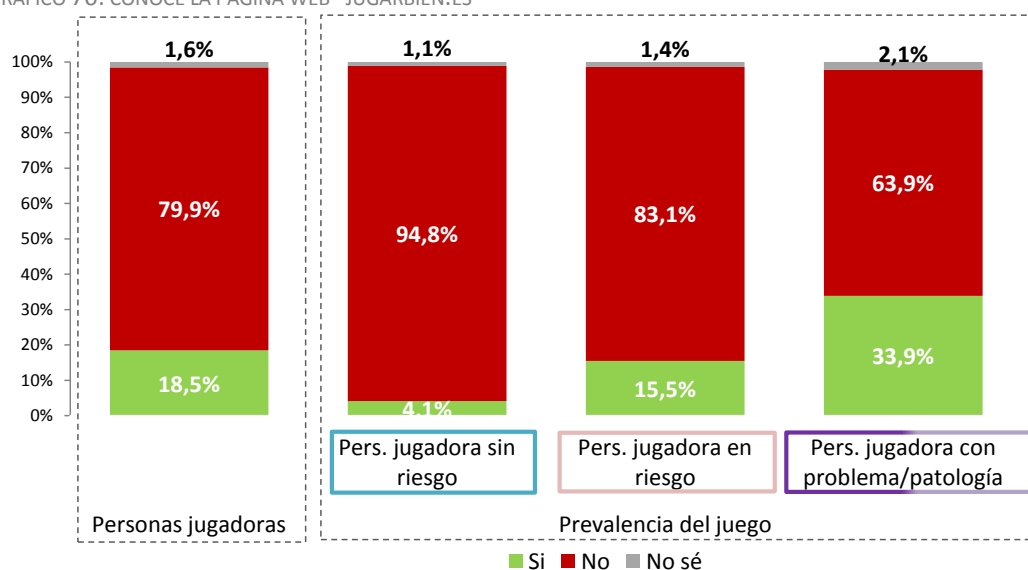
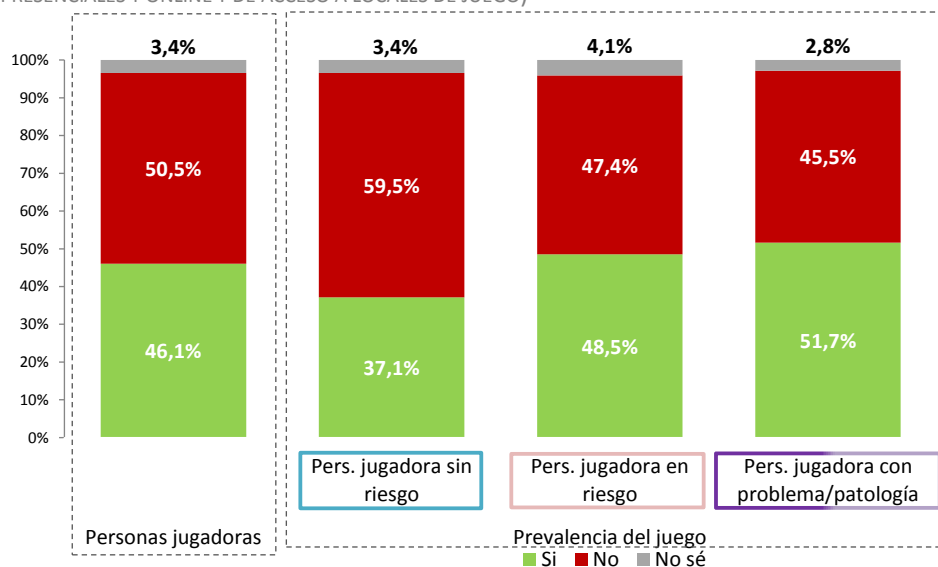


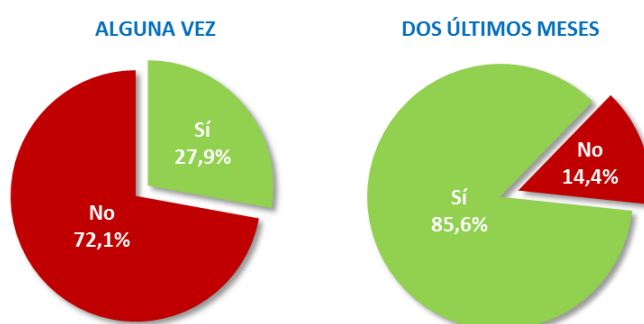
GRÁFICO 71: SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO)



Encuesta personal a población general de 15 a 17 años

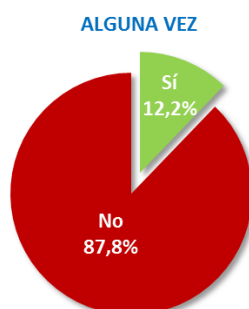
En el colectivo que constituye el objeto de esta muestra piloto, esto es, las personas entre 15 y 17 años, los datos obtenidos a través de la realización de la correspondiente encuesta permiten concluir que casi tres de cada diez personas de esta muestra piloto reconocen haber jugado a juegos de azar con apuesta económica alguna vez en su vida, de los cuales el 86% lo ha hecho en el último año.

GRÁFICO 72: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. Y PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.



Adicionalmente, se caracteriza por ser un colectivo que no tiene una participación elevada en juegos de azar online. Así, de aquellas personas que reconocieron haber participado a juegos de azar, tan sólo el 12,2% lo hizo a través de internet.

GRÁFICO 73: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, HAN PARTICIPADO EN JUEGOS DE AZAR A TRAVÉS DE INTERNET.



Una vez conocida la existencia de personas jugadoras en el ámbito de este colectivo, se hace necesario determinar su grado de problemática con el juego y para ello se mantiene el sistema NODS como principal herramienta de medida.

Según este sistema, las conductas derivadas de la agrupación en 10 categorías del sistema NODS y que más inciden en este tipo de personas son:

- Preocupación en cuanto al tiempo dedicado pensando en cómo participar en juegos de azar o cómo conseguir dinero a través de los mismos.
- Recuperación compulsiva del dinero perdido con los juegos de azar.
- Arruinar relaciones significativas, tanto en lo que supone de pérdida de relaciones con algún familiar o amigos, como situaciones relacionadas con el trabajo u oportunidades profesionales.

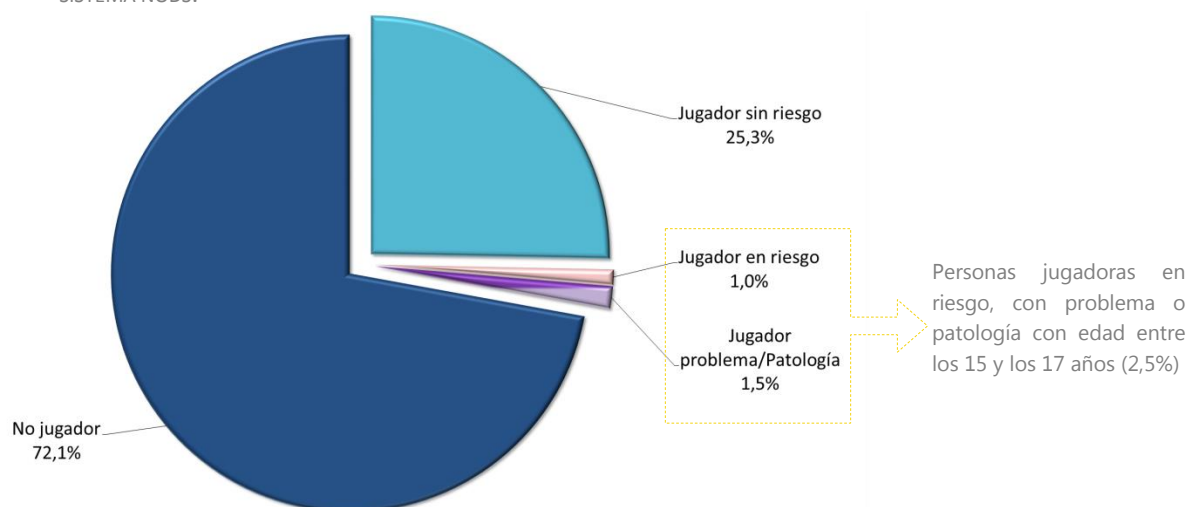
TABLA 59: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL SISTEMA NODS

	A lo largo de su vida	En el último año
Preocupación	6,7%	4,7%
Recuperación compulsiva	5,8%	2,5%
Arruinar relaciones significativas	5,5%	4,3%
Escape	3,5%	3,5%
Actos ilegales	3,5%	2,3%
Síndrome de abstinencia	3,0%	3,0%
Tolerancia	2,3%	2,3%
Mentir	2,3%	2,3%
Pérdida de control		

Mantenimiento financiero

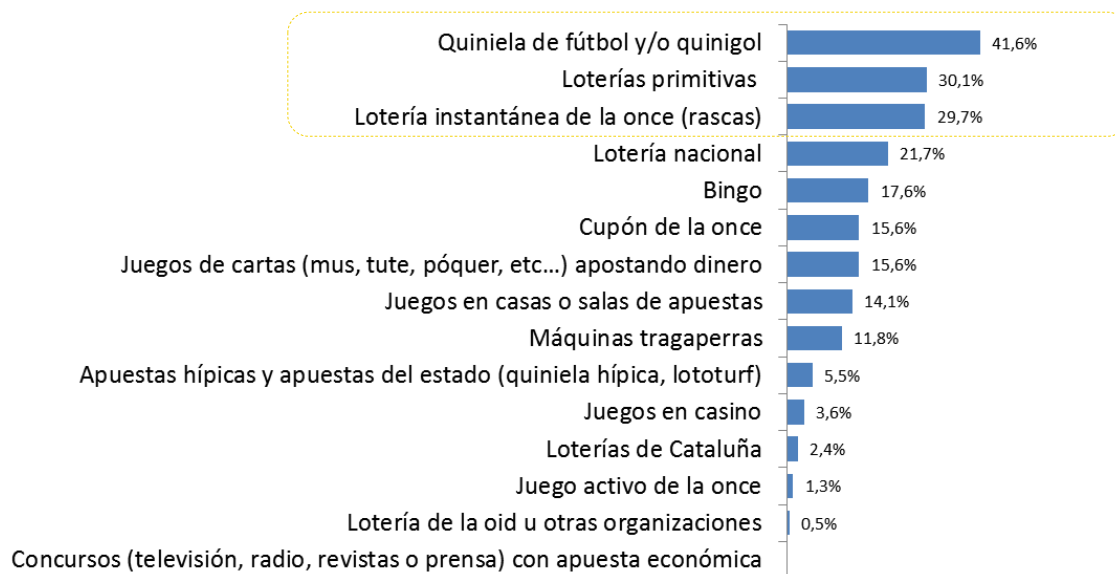
Tras analizar las conductas de este perfil de personas jugadoras con edad comprendida entre 15 y 17 años, se puede afirmar que un 25% de la muestra ha jugado a juegos de azar, pero no presenta ningún riesgo de incurrir en juego problema o patológico, mientras que en un 2,5% de la misma se ha detectado riesgo, problema o patología relacionada con los juegos de azar.

GRÁFICO 74: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA CON EL JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.



Los juegos más populares entre las personas jugadoras con edad entre 15 y 17 años son: las Quinielas de fútbol, las loterías instantáneas y la lotería nacional.

GRÁFICO 75: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE RECONOCEN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR.



Por lo que respecta a la dedicación, se observa que son personas que, por lo general, dedican menos de 3 horas semanales a la participación en juegos de azar, realizando un gasto mensual inferior a los 10 euros.

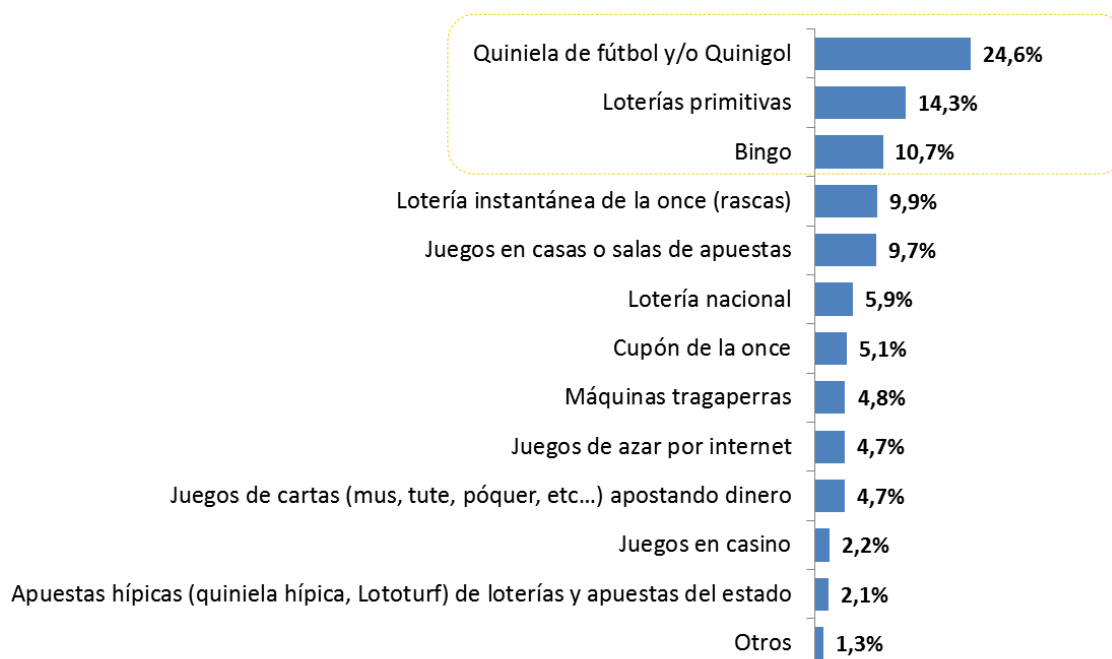
La forma más habitual en la que participan es la modalidad presencial (89,6%) y lo hacen con otras personas o grupo de amigos, suponiendo éste supuesto el 71,1% de los casos. Tan sólo un 20% de las personas jugadoras, de entre 15 y 17 años, afirma jugar solo.

TABLA 60: HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A PARTICIPAR EN JUEGOS DE AZAR. GASTO REALIZADO. DISTRIBUCIÓN DEL GASTO Y FORMA SOCIAL DE JUGAR.

		Personas que han jugado a juegos de azar
Horas dedicadas semanalmente	Menos de 1 hora	88,8%
	Entre 1 y 3 horas	7,7%
	Entre 4 y 5 horas	
	Entre 6 y 10 horas	1,0%
	Entre 11 y 20 horas	
	Mas de 20 horas	1,3%
	No sé	1,2%
Gasto mensual	Entre 1 y 10 euros	90,6%
	Entre 11 y 50 euros	9,4%
	Entre 50,01 y 100 euros	
	Entre 100,01 y 300 euros	
Distribución del gasto	100% juego a traves de internet	4,0%
	Mayor proporción por internet que en directo	2,6%
	Igual proporción en internet que en directo	
	Mayor proporción en directo que en internet	3,8%
	100% juego en directo (no internet)	89,6%
Forma de jugar	Solo	20,9%
	Con otra persona	32,8%
	En grupo	38,3%
	A veces solo a veces con otras personas	6,7%
	Prefiero no contestar	1,3%

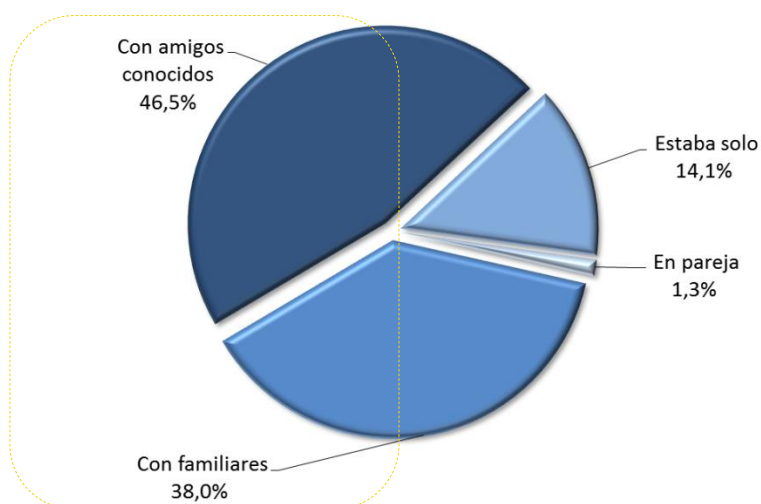
Como se ha comentado anteriormente, la Quiniela de fútbol es uno de los juegos con mayor participación entre las personas jugadoras entre 15 y 17 años, siendo también el juego de azar con el que tuvieron su primera experiencia con el juego. La lotería primitiva también es uno de los juegos con mayor nivel de iniciación, seguido del bingo.

GRÁFICO 76: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE SE INICIARON CON LOS JUEGOS DE AZAR.



Por otro lado, y al igual que en la forma de participación, la iniciación se realizó con amigos o familiares. Sólo un 14% ha señalado que jugó por primera vez estando sólo.

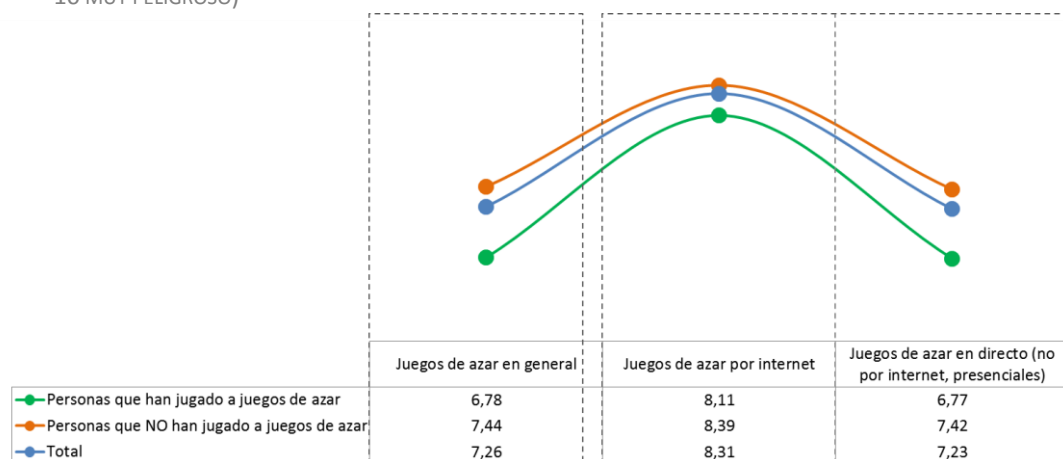
GRÁFICO 77: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ SU PRIMERA EXPERIENCIA.



Tanto las personas que no han jugado a juegos de azar como las que sí lo han hecho, perciben peligrosidad en este tipo de juegos, y esa percepción de peligrosidad aumenta en relación con la participación en juegos de azar a través de

internet. No obstante, son las personas que no juegan a juegos de azar las que tienen una visión significativamente más crítica sobre este aspecto.

GRÁFICO 78: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO)



Anexo II: Cuestionario

El cuestionario utilizado para el Estudio de prevalencia, comportamiento y características de los juegos de azar en España ha sido también utilizado en cada una de las muestras piloto que se recogen en el Anexo I, si bien la propia naturaleza de las diversas muestras piloto requirió la incorporación de alguna particularidad (por ejemplo, no fue necesario preguntar si es jugador al segmento cuyos condicionantes de partida requieren una respuesta afirmativa a este hecho, tal es el caso de aquellas personas que han jugado online al menos en una ocasión en los dos meses anteriores), mientras que la propia dinámica de captura de datos permitió que la aplicación utilizada facilitase datos que no deben ser consultados al encuestado (por ejemplo, residencia).

Adicionalmente, es conveniente señalar que algunas de las preguntas planteadas se dirigen únicamente a alguno de los colectivos existentes, no siendo aplicables al resto. Ejemplos de esta casuística son las preguntas número 47, 48 ó 50.

BLOQUE: SELECCIÓN DE LA PERSONA A ENTREVISTAR

P.0 ¿ME PODRÍA INDICAR LA COMUNIDAD AUTÓNOMA EN LA QUE RESIDE ACTUALMENTE?

ANDALUCÍA	1
ARAGÓN	2
ASTURIAS	3
BALEARES	4
CANARIAS	5
CANTABRIA	6
CASTILLA Y LEÓN	7
CATALUÑA	8
CASTILLA LA MANCHA	9
COMUNIDAD VALENCIANA	10
EXTREMADURA	11
GALICIA	12
LA RIOJA	13
COMUNIDAD DE MADRID	14
COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA	15
PAÍS VASCO	16
REGIÓN DE MURCIA	17
CEUTA	18
MELILLA	19

P.0A ¿ME PODRÍA INDICAR LA PROVINCIA EN LA QUE RESIDE ACTUALMENTE?

ÁLAVA	1
ALBACETE	2
ALICANTE	3
ALMERÍA	4
ASTURIAS	5
ÁVILA	6
BADAJOS	7
ISLAS BALEARES	8
BARCELONA	9
BURGOS	10
CÁCERES	11
CÁDIZ	12
CANTABRIA	13
CASTELLÓN	14
CEUTA	15
CIUDAD REAL	16
CÓRDOBA	17
LA CORUÑA	18
CUENCA	19
GERONA	20
GRANADA	21
GUADALAJARA	22
GUIPÚZCOA	23
HUELVA	24
HUESCA	25

JAÉN	26
LEÓN	27
LÉRIDA	28
LUGO	29
MADRID	30
MÁLAGA	31
MELILLA	32
MURCIA	33
NAVARRA	34
ORENSE	35
PALENCIA	36
LAS PALMAS	37
PONTEVEDRA	38
LA RIOJA	39
SALAMANCA	40
SEGOVIA	41
SEVILLA	42
SORIA	43
TARRAGONA	44
S.C. DE TENERIFE	45
TERUEL	46
TOLEDO	47
VALENCIA	48
VALLADOLID	49

P.0B ANOTAR HABITAT (TAMAÑO DE POBLACIÓN) DEL MUNICIPIO DE RESIDENCIA DEL ENTREVISTADO

HASTA 10.000 HABITANTES	1
10.001 A 20.000 HABITANTES	2
20.001 A 50.000 HABITANTES	3
50.001 A 100.000 HABITANTES	4
100.001 A 500.000 HABITANTES	5
MÁS DE 500.000 HABITANTES	6

P.0B.0 ¿RESIDE VD. EN ESTE MUNICIPIO?

SÍ	1
NO	2

--> **ENTREVISTA NO VÁLIDA**

P.0B.1 ¿ME PODRÍA DECIR SU EDAD?

MENOS DE 15 AÑOS	1
DE 15 A 17 AÑOS	2
DE 18 A 24 AÑOS	3
DE 25 A 34 AÑOS	4
DE 35 A 44 AÑOS	5
DE 45 A 54 AÑOS	6
DE 55 A 64 AÑOS	7
MÁS DE 64 AÑOS	8

--> **ENTREVISTA NO VÁLIDA**

P.0B.2 ESPECIFICAR EDAD

P.0C SEXO

HOMBRE	1
MUJER	2

P.0F1 ¿HA JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR QUE HAYAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA?

SÍ	1
NO	2

--> **PASAR A P.0F2**

--> **PASAR A P.16D**

P.0F2 ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO HA JUGADO A JUEGOS DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA?

SÍ	1	--> PASAR A P.0F3
NO	2	--> PASAR A P.1

P.0F3 ¿HA JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET?

SÍ	1	--> PASAR A P.0F4
NO	2	--> PASAR A P.1

P.0F4 ¿EN LOS DOS ÚLTIMOS MESES HA JUGADO VD. A ALGÚN JUEGO DE AZAR POR INTERNET QUE HAYA IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA?

SÍ	1
NO	2

P0G y P0I no se formulan a los entrevistados sino que se constuyen en funcion de la forma de realización de la entrevista y la edad del entrevistado

P.0G TIPO DE ENTREVISTA

ENTREVISTA PERSONAL	1
ENTREVISTA ON LINE	2

P.0I ANOTAR SEGMENTO

ENTREVISTA PERSONAL POBLACIÓN 15-17 AÑOS (P0G=1 y P0A=2)	1
ENTREVISTA PERSONAL MÁS DE 18 AÑOS (P0G =1 y P0A no igual a 2)	2
ENTREVISTA ON LINE POBLACIÓN GENERAL DE MÁS DE 18 AÑOS (P0G=2 y P.0B.1 no igual a 2)	3
ENTREVISTA ONLINE A PERSONAS QUE EN LOS DOS ÚLTIMOS MESES HAN JUGADO A JUEGOS DE AZAR ON LINE (P0G=2 , P.0B.1 no igual a 2 y P0F4=1)	4

P.1 ¿PODRÍA INDICARME LA FRECUENCIA CON LA QUE HA PARTICIPADO EN ESTOS JUEGOS DE AZAR CON APUESTA DE DINERO ADQUIRIENDO SUS PARTICIPACIONES EN LA CALLE, JUGANDO CON OTRAS PERSONAS, ETC.?

	NUNCA	MENOS DE UNA VEZ AL MES	UNA VEZ AL MES	CADA 15 DÍAS	ENTRE UNA Y DOS VECES A LA SEMANA	TRES O MÁS VECES A LA SEMANA	A DIARIO. TODOS LOS DÍAS	NO SÉ (NO CONTESTAR (NO LEER))	PREFERO NO CONTESTAR (NO LEER)
P.1.A LOTERÍA NACIONAL (DIARIO, SORTEO DE NAVIDAD, EL NIÑO, SORTEO DE CRUZ ROJA O ASOCIACIÓN CONTRA EL CÁNCER)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.B LOTERÍAS PRIMITIVAS (SON JUEGO ACTIVO: EUROMILLONES, LOTERÍA PRIMITIVA, EL GORDO DE LA PRIMITIVA, BONO LOTO)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.C CUPÓN DE LA ONCE (DIARIO, EXTRAORDINARIO, FIN DE SEMANA, VIERNES)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.D JUEGO ACTIVO DE LA ONCE (EUROJACKPOT, 7/39, SUPERONCE) - SON LAS "PRIMITIVAS" DE LA ONCE	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.E LOTERÍA INSTANTÁNEA DE LA ONCE (RASCAS)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.F QUINIELA DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.G APUESTAS HÍPICAS DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO (QUINIELA HÍPICA, LOTOTURF)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.H MÁQUINAS TRAGAPERRAS	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.I JUEGOS EN CASINO	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.J CONCURSOS (CONCURSOS DE TELEVISIÓN, RADIO, REVISTAS O PRENSA) CON APUESTA ECONÓMICA	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.K BINGO	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.L JUEGOS EN CASAS O SALAS DE APUESTAS	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.M JUEGOS DE CARTAS (MUS, TUTE, PÓQUER, ETC...) APOSTANDO DINERO	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.N LOTERÍAS DE CATALUÑA (LA GROSSA, LOTO 6/49-COMBI3-JÓQUER, LOTO RAPID, TRÍO, 510, LOTTO EXPRESS, BINJOCS)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.1.Ñ OTRAS LOTERÍAS	1	2	3	4	5	6	7	99	100

AHORA ¿PODRÍA INDICARME CON QUÉ FRECUENCIA HA REALIZADO APUESTAS RELATIVAS A ESTOS JUEGOS A TRAVÉS DE INTERNET QUE INCLUYAN APUESTAS CON DINERO?

	NUNCA	MENOS DE UNA VEZ AL MES	UNA VEZ AL MES	CADA 15 DÍAS	ENTRE UNA Y DOS VECES A LA SEMANA	TRES O MÁS VECES A LA SEMANA	A DIARIO, TODOS LOS DÍAS	NO SÉ (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)
P.2.A LOTERÍA NACIONAL (DIARIO, SORTEO DE NAVIDAD, EL NIÑO, SORTEO DE CRUZ ROJA O ASOCIACIÓN CONTRA EL CÁNCER)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.B LOTERÍA PRIMITIVA, EL GORDO DE LA PRIMITIVA, BONO (LOTO)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.C CUPÓN DE LA ONCE (DIARIO, EXTRAORDINARIO, FIN DE SEMANA, VIERNES)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.D JUEGO ACTIVO DE LA ONCE (EUROJACKPOT, 7/39, SUPERONCE) - SON LAS "PRIMITIVAS" DE LA ONCE-	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.E LOTERÍA INSTANTÁNEA DE LA ONCE (RASCAS)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.F QUINIELA DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.G APUESTAS HÍPICAS DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO (QUINIELA HÍPICA, LOTOTURE)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.H MÁQUINAS TRAGAPERRAS ONLINE	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.I RULETA ONLINE	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.J BINGO ONLINE	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.K APUESTAS POR INTERNET (DEPORTIVAS, HÍPICAS U OTRAS)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.L PÓQUER ONLINE APOSTANDO DINERO	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.M OTROS JUEGOS DE CARTAS ONLINE CON APUESTA DE DINERO: BLACKJACK, PUNTO Y BANCA	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.N LOTERÍAS DE CATALUÑA (LA GROSSA, LOTO 6/49-COMBIB-JÓQUER, LOTO RAPID, TRÍO, S10, LOTO EXPRESS, BINJOC)	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.2.Ñ OTROS JUEGOS ONLINE CON APUESTA DE DINERO (INCLUYENDO VIDEOJUEGOS)	1	2	3	4	5	6	7	99	100

P.3 APROXIMADAMENTE ¿CUÁNTAS HORAS DEDICA A LA SEMANA A ESTE TIPO DE JUEGOS?

EN LOS JUEGOS DE MÁS DIFÍCIL MEDICIÓN DEL TIEMPO (LOTERÍAS, QUINIELAS...) EL CÁLCULO DE ESTE TIEMPO INCORPORA TAMBIÉN LA COMPROBACIÓN DE RESULTADOS O EL SEGUIMIENTO DEL SORTEO... MOSTRAR TARJETA.

MENOS DE 1 HORA	1
ENTRE 1 Y 3 HORAS	2
ENTRE 4 Y 5 HORAS	3
ENTRE 6 Y 10 HORAS	4
ENTRE 11 Y 20 HORAS	5
MAS DE 20 HORAS (ESPECIFICAR)	6
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

→

P.3B

ESPECIFICAR HORAS	
-------------------	--

P.4 DIRÍA QUE EL TIEMPO QUE DEDICA A ESTE TIPO DE JUEGOS QUE IMPLICAN APUESTA ECONÓMICA ES "POCO", "REGULAR", "BASTANTE", "MUCHO" O "EXCESIVO".

MOSTRAR TARJETA.

POCO	1
REGULAR	2
BASTANTE	3
MUCHO	4
EXCESIVO	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.5 ¿PODRÍA INDICARME LO QUE SERÍA SU GASTO PROMEDIO AL MES EN TODO TIPO DE JUEGOS DE AZAR QUE IMPLIQUEN APUESTA ECONÓMICA?.

INDICAR LA ESCALA. EN EL CASO DE QUE LA PERSONA ENTREVISTADA SÓLO JUEGUE ALGUNA VEZ EN EL AÑO PIDALE QUE NOS INDIQUE ESA CANTIDAD ANUAL Y DIVIDALA ENTRE 12. MOSTRAR TARJETA.

MENOS DE 10€	1
ENTRE 10 Y 50 €	2
ENTRE 50,01 Y 100 €	3
ENTRE 100,01 Y 300€	4
MÁS DE 300€	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.6 ¿QUÉ PROPORCIÓN APROXIMADA DE ESE GASTO CORRESPONDERÍA A JUEGO EN "DIRECTO" (COMPRA EN LA CALLE...) Y CUANTO A JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET?

INDICAR LA ESCALA. MOSTRAR TARJETA.

SI EL ENTREVISTADO NO HA JUGADO A JUEGOS DE AZAR ONLINE NUNCA EL 100% DE SU GASTO SERÁ JUEGO DIRECTO. (SI EN P2 SE HA CONTESTADO SIEMPRE NUNCA)

100% JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET	1
MAYOR PROPORCION POR INTERNET QUE EN DIRECTO	2
IGUAL PROPORCIÓN EN INTERNET QUE EN DIRECTO	3
MAYOR PROPORCIÓN EN DIRECTO QUE EN INTERNET	4
100% JUEGO EN DIRECTO (NO INTERNET)	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.7 ¿DIRÍA VD. QUE EN EL ÚLTIMO AÑO SU GASTO EN JUEGOS DE AZAR HA DISMINUIDO, SE HA MANTENIDO O SE HA INCREMENTADO?

HA DISMINUIDO	1
SE HA MANTENIDO	2
SE HA INCREMENTADO	3
ES EL PRIMER AÑO QUE JUEGO	4
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.8 ¿CÓMO CALIFICARÍA SU GASTO EN ESTE TIPO DE JUEGOS DE "POCO", "REGULAR", "BASTANTE", "MUCHO" Ó "EXCESIVO"?

POCO	1
REGULAR	2
BASTANTE	3
MUCHO	4
EXCESIVO	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.9 HABITUALMENTE CUANDO VD. JUEGA A ESTE TIPO DE JUEGOS, ¿LO HACE SÓLO, CON OTRA PERSONA O EN GRUPO?

SÓLO	1
CON OTRA PERSONA	2
EN GRUPO	3
A VECES SOLO, A VECES CON OTRAS PERSONAS (NO LEER)	4
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.10 ¿DÍGAME CUÁL SERÍAN LOS DOS PRINCIPALES MOTIVOS QUE LE HAN LLEVADO A JUGAR JUEGOS DE AZAR?

PREGUNTA DE RESPUESTA ESPONTÁNEA.

GANAR DINERO	1
POR DIVERSIÓN	2
ES UN RETO PERSONAL, UNA FORMA DE DEMOSTRAR HABILIDAD	3
ESTAR CON OTRAS PERSONAS, RELACIONES SOCIALES	4
ES UN HÁBITO, COSTUMBRE, TRADICIÓN	5
APOYO A INICIATIVAS SOCIALES	6
REGALO PARTICIPACIONES A OTRAS PERSONAS	7
EVITAR EL ABURRIMIENTO, TEDIO	8
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTRAS RESPUESTAS (ESPECIFICAR)	98

P.11 ¿A QUÉ EDAD APROXIMADAMENTE JUGÓ POR PRIMERA VEZ A UN JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA?

MENOS DE 15 AÑOS	1
ENTRE 15 Y 17 AÑOS	2
DE 18 Y 24 AÑOS	3
DE 25 A 34 AÑOS	4
DE 35 A 44 AÑOS	5
DE 45 A 54 AÑOS	6
DE 55 A 64 AÑOS	7
MÁS DE 64 AÑOS	8
NO SÉ (NO LEER)	99

P.11.B. ESPECIFICAR EDAD

P.12A. ¿CON QUÉ JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA?

Entrevistador/a: Pregunta de respuesta espontánea, no leer opciones de respuesta."

LOTERÍA NACIONAL (DIARIO, SORTEO DE NAVIDAD, EL NIÑO, SORTEO DE CRUZ ROJA O ASOCIACIÓN CONTA EL CÁNCER)	1
LOTERÍAS PRIMITIVAS (SON JUEGO ACTIVO: EUROMILLONES, LOTERÍA PRIMITIVA, EL GORDO DE LA PRIMITIVA, BONO LOTO)	2
CUPÓN DE LA ONCE (DIARIO, EXTRAORDINARIO, FIN DE SEMANA, VIERNES)	3
JUEGO ACTIVO DE LA ONCE (EUROJACKPOT, 7/39, SUPERONCE) - SON LAS "PRIMITIVAS" DE LA ONCE	4
LOTERÍA INSTANTÁNEA DE LA ONCE (RASCAS)	5
QUINIELA DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	6
APUESTAS HÍPICAS (QUINIELA HÍPICA, LOTOTURF) DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO	7
MÁQUINAS TRAGAPERRAS	8
JUEGOS EN CASINO	9
CONCURSOS (CONCURSOS DE TELEVISIÓN, RADIO, REVISTAS O PRENSA) CON APUESTA ECONÓMICA	10
BINGO	11
JUEGOS EN CASAS O SALAS DE APUESTAS	12
JUEGOS DE CARTAS (MUS, TUTE, PÓQUER, ETC...) APOSTANDO DINERO	13
LOTERÍAS DE CATALUÑA (LA GROSSA, LOTO 6/49-COMBI3-JÓQUER, LOTO RAPID, TRÍO, S10, LOTTO EXPRESS, BINJOCS)	14
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTROS (ESPECIFICAR)	98

A ENTREVISTADOS/A QUE HAN JUGADO A JUEGOS DE AZAR POR INTERNET (POF3 =1)

P.12B ¿CON QUÉ JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA?

Entrevistador/a: Pregunta de respuesta espontánea, no leer opciones de respuesta."

LOTERÍA NACIONAL (DIARIO, SORTEO DE NAVIDAD, EL NIÑO, SORTEO DE CRUZ ROJA O ASOCIACIÓN CONTRA EL CÁNCER)	1
LOTERÍAS PRIMITIVAS (SON JUEGO ACTIVO: EUROMILLONES, LOTERÍA PRIMITIVA, EL GORDO DE LA PRIMITIVA, BONO LOTO)	2
CUPÓN DE LA ONCE (DIARIO, EXTRAORDINARIO, FIN DE SEMANA, VIERNES)	3
JUEGO ACTIVO DE LA ONCE (EUROJACKPOT, 7/39, SUPERONCE) - SON LAS "PRIMITIVAS" DE LA ONCE	4
LOTERÍA INSTANTÁNEA DE LA ONCE (RASCAS)	5
QUINIELA DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	6
APUESTAS HÍPICAS DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO (QUINIELA HÍPICA, LOTOTURF)	7
MÁQUINAS TRAGAPERRAS ONLINE	8
RULETA ONLINE	9
BINGO ONLINE	10
APUESTAS POR INTERNET (DEPORTIVAS, HÍPICAS U OTRAS)	11
PÓQUER ONLINE APOSTANDO DINERO	12
OTROS JUEGOS DE CARTAS ONLINE CON APUESTA DE DINERO: BLACKJACK, PUNTO Y BANCA	13
LOTERÍAS DE CATALUÑA (LA GROSSA, LOTO 6/49-COMBI3-JÓQUER, LOTO RAPID, TRÍO, S10, LOTTO EXPRESS, BINJOCS)	14
OTROS JUEGOS ONLINE CON APUESTA DE DINERO (INCLUYENDO VIDEOJUEGOS)	15
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTROS (ESPECIFICAR)	98

A LAS PERSONAS QUE JUEGAN A JUEGOS DE AZAR (P0F1=1)

P.13 ¿CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA?

INDICAR OPCIONES DE RESPUESTA

ESTABA SÓLO	1
EN PAREJA	2
CON FAMILIARES	3
CON AMIGOS, CONOCIDOS	4
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.14A INDIQUEME POR FAVOR SI A LO LARGO DE SU VIDA SE HAN DADO ESTE TIPO DE SITUACIONES.

[Véase tabla siguiente]

P.14B ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO?

ENTREVISTADOR/A: PREGUNTA A REALIZAR CUANDO LA PERSONA ENTREVISTADA HA CONTESTADO AFIRMATIVAMENTE A P.15A MOSTRAR TARJETA 7.

A LO LARGO DE SU VIDA (P.14A)					EN EL ÚLTIMO AÑO (P.14B)				
	SI	NO	NO SÉ (NO CONTESTAR (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)		SI	NO	NO SÉ (NO CONTESTAR (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)
¿HA TENIDO PERÍODOS DE 2 O MÁS SEMANAS EN LAS QUE PASASE UNA GRAN CANTIDAD DE TIEMPO PENSANDO EN SUS EXPERIENCIAS CON EL JUEGO O PLANIFICANDO DETALLADAMENTE FUTUROS EPISODIOS DE JUEGO O DE APUESTAS?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A1					--> Si la respuesta es sí a P.14B1	P.14B1			
¿HA TENIDO PERÍODOS DE 2 O MÁS SEMANAS EN LAS QUE PASASE MUCHO TIEMPO PENSANDO EN CÓMO CONSEGUIR DINERO PARA JUGAR?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A2					--> Si la respuesta es sí a P.14B2	P.14B2			
¿HA TENIDO PERÍODOS DE 2 O MÁS SEMANAS EN LOS QUE NECESITABA JUGAR CON CANTIDADES DE DINERO CADA VEZ MAYORES, O APUESTAS MAYORES QUE ANTES, PARA CONSEGUIR LA MISMA EXCITACIÓN?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A3					--> Si la respuesta es sí a P.14B3	P.14B3			
¿HA INTENTADO ALGUNA VEZ DEJAR, REDUCIR O CONTROLAR SU JUEGO?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A4					--> Si la respuesta es sí a P.14B4	P.14B4			
EN UNA O MÁS DE ESTAS OCASIONES DE INTENTO DE DEJAR, REDUCIR O CONTROLAR SU JUEGO, ¿SE SINTIÓ INTRANQUILUO O IRRITABLE?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A5					--> Si la respuesta es sí a P.14B5	P.14B5			
¿ALGUNA VEZ HA INTENTADO DEJAR, REDUCIR O CONTROLAR SU CONDUCTA DE JUEGO SIN PODER CONSEGUIRLO?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A6					--> Si la respuesta es sí a P.14B6	P.14B6			
EN EL CASO DE QUE FUESE ASÍ, ¿HA SUCEDIDO 3 O MÁS VECES?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A7					--> Si la respuesta es sí a P.14B7	P.14B7			
¿HA JUGADO ALGUNA VEZ COMO UNA FORMA DE ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS PERSONALES?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A8					--> Si la respuesta es sí a P.14B8	P.14B8			
¿HA JUGADO ALGUNA VEZ PARA ALIVIAR SENTIMIENTOS DESAGRADABLES COMO CULPABILIDAD, ANSIEDAD, INDEFENSIÓN O DEPRESIÓN?	1	2	99	100		1	2	99	100
P.14A9					--> Si la respuesta es sí a P.14B9	P.14B9			

P.14B ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO?		(Continuación)			
		A LO LARGO DE SU VIDA (P.14A)			
		SI	NO	NO SÉ (NO LEER)	PREFERO NO CONTESTAR (NO LEER)
		1	2	99	100
P.14A10	¿HA TENIDO ALGUNA VEZ UN PERÍODO EN EL CUAL SI PERDÍA DINERO EN EL JUEGO VOLVÍA OTRO DÍA PARA RECUPERARLO?	1	2	99	100
P.14A11	¿HA MENTIDO ALGUNA VEZ A SU FAMILIA, AMIGOS O A OTROS SOBRE CUÁNTO JUEGA O CUÁNTO DINERO PERDÍA EN EL JUEGO?	1	2	99	100
P.14A12	SI ES ASÍ, ¿ESTO HA SUCEDIDO 3 O MÁS VECES?	1	2	99	100
P.14A13	¿HA EXTENDIDO ALGUNA VEZ UN CHEQUE SIN FONDOS O COGIDO DINERO QUE NO ERA SUYO DE FAMILIARES U OTRA PERSONA PARA GASTAR EN EL JUEGO?	1	2	99	100
P.14A14	¿LE HA CAUSADO ALGUNA VEZ EL JUEGO PROBLEMAS GRAVES O REPETIDOS EN SU RELACIÓN CON ALGÚN FAMILIAR O AMIGO?	1	2	99	100
P.14A15	¿LE HA PRODUCIDO EL JUEGO ALGÚN PROBLEMA CON LOS ESTUDIOS, COMO POR EJEMPLO PERDER CLASES O DÍAS DE ESCUELA O SUSPENDER ALGÚN CURSO?	1	2	99	100
P.14A16	¿LE HA CAUSADO EL JUEGO LA PÉRDIDA DE UN TRABAJO, TENER PROBLEMAS EN EL TRABAJO O NO PODER APROVECHAR UNA OPORTUNIDAD PROFESIONAL IMPORTANTE?	1	2	99	100
P.14A17	¿HA NECESITADO ALGUNA VEZ PEDIR DINERO PRESTADO A UN FAMILIAR, O A OTRA PERSONA, PARA PODER SALIR DE UNA SITUACIÓN ECONÓMICA DESESPERADA CAUSADA EN GRAN PARTE POR EL JUEGO?	1	2	99	100

ENTREVISTADOR/A: PREGUNTA A REALIZAR CUANDO LA PERSONA ENTREVISTADA HA CONTESTADO AFIRMATIVAMENTE A P.15A MOSTRAR TARJETA 7.

P.15A ¿HA TENIDO VD. ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

--> **PASAR A P.15B Y P.15B1**

--> **PASAR A P.16A**

P.15B ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.15B.1 ¿CON QUE JUEGOS DE AZAR HA TENIDO ALGÚN TIPO DE PROBLEMA?

PREGUNTA DE RESPUESTA ESPONTÁNEA.

LOTERÍA NACIONAL (DIARIO, SORTEO DE NAVIDAD, EL NIÑO, SORTEO DE CRUZ ROJA O ASOCIACIÓN CONTRA EL CÁNCER)	1
LOTERÍAS PRIMITIVAS (SON JUEGO ACTIVO: EUROMILLONES, LOTERÍA PRIMITIVA, EL GORDO DE LA PRIMITIVA, BONO LOTO)	2
CUPÓN DE LA ONCE (DIARIO, EXTRAORDINARIO, FIN DE SEMANA, VIERNES)	3
JUEGO ACTIVO DE LA ONCE (EUROJACKPOT, 7/39, SUPERONCE) - SON LAS "PRIMITIVAS" DE LA ONCE	4
LOTERÍA INSTANTÁNEA DE LA ONCE (RASCAS)	5
QUINIELA DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	6
APUESTAS HÍPICAS (QUINIELA HÍPICA, LOTOTURF)	7
MÁQUINAS TRAGAPERRAS	8
JUEGOS EN CASINO	9
CONCURSOS (CONCURSOS DE TELEVISIÓN, RADIO, REVISTAS O PRENSA)	10
BINGO	11
JUEGOS EN CASAS O SALAS DE APUESTAS	12
JUEGOS DE CARTAS (MUS, TUTE, PÓQUER, ETC...) APOSTANDO DINERO	13
APUESTAS DEPORTIVAS ONLINE	14
PÓQUER ONLINE	15
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTROS (ESPECIFICAR)	98

A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS

P.16A ¿SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	3
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	4

--> **PASAR A P.16B Y P16C**

--> **PASAR A P.17**

P.16B ¿DIRÍA VD. QUE TIENEN RAZÓN EN SU OPINIÓN DE QUE JUEGA EXCESIVAMENTE?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.16C DE LAS FRASES QUE LE INDICO CUÁL DIRÍA USTED QUE RECOGERÍA MEJOR SU CONDUCTA ACTUAL ANTE EL JUEGO?

LEA LAS OPCIONES DE RESPUESTA. MOSTRAR TARJETA.

NORMALMENTE NO PIENSO EN EL JUEGO	1
A VECES PIENSO EN JUGAR MENOS	2
HE DECIDIDO QUE VOY A JUGAR MENOS	3
ESTOY INTENTADO JUGAR MENOS	4
JUEGO MENOS QUE ANTES	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

A QUIENES NO HAN JUGADO NUNCA A JUEGOS DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA (POF1=2)

P.16D ¿CUÁL ES LA RAZÓN PRINCIPAL POR LA QUE NO JUEGA?

ENTREVISTADOR/A: RESPUESTA ESPONTÁNEA. NO SUGERIR. RESPUESTA ÚNICA

NO ME GUSTA - NO ME RESULTA ATRACTIVO O NO ME LLAMA LA ATENCIÓN	1
NO ME LO PUEDO PERMITIR ECONÓMICAMENTE. ES UN COSTE QUE NO PUEDO ASUMIR	2
ES UNA PÉRDIDA DE DINERO Y/O DE TIEMPO . NUNCA TOCA. PREFIERO DEDICAR TIEMPO/DINERO A OTRAS COSAS	3
OTRAS (Especificar)	98
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS

P.17 INDIQUEME, POR FAVOR, SU GRADO DE ACUERDO CON LAS SIGUIENTES FRASES RELATIVAS A LOS JUEGOS DE AZAR

MOSTRAR TARJETA. Rotar Opciones de respuesta

	TOTAL DESACUERDO	BASTANTE EN DESACUERDO	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	BASTANTE DE ACUERDO	TOTALMEN TE DE ACUERDO	NO SÉ (NO LEER)	PREFERO NO CONTESTAR (NO LEER)
P.17.A	1	2	3	4	5	99	100
JUGAR ES UNA FORMA DE DIVERTIRSE Y PASAR EL TIEMPO CON EL JUEGO SE PUEDE GANAR DINERO Y MEJORAR LA SITUACIÓN ECONÓMICA	1	2	3	4	5	99	100
P.17.B	1	2	3	4	5	99	100
EL JUEGO ES UN VICIO, UNA DROGA O UNA ENFERMEDAD, Y A LA LARGA SE ENGANCHAN UNO A ÉL	1	2	3	4	5	99	100
P.17.C	1	2	3	4	5	99	100
LOS JUEGOS TRADICIONALES (LOTERÍAS, QUINIELAS) SON BUENOS Y LOS JUEGOS MODERNOS (ONLINE, CASINO, BINGO, TRAGAPERRAS) SON MALOS	1	2	3	4	5	99	100
P.17.D	1	2	3	4	5	99	100
LA MAYORÍA DE LAS PERSONAS QUE JUEGAN LO HACEN DE FORMA RESPONSABLE	1	2	3	4	5	99	100
P.17.E	1	2	3	4	5	99	100
EL ESTADO DEBERÍA PROHIBIR LOS JUEGOS DE AZAR	1	2	3	4	5	99	100
P.17.F	1	2	3	4	5	99	100
LAS PERSONAS TIENEN DERECHO A JUGAR CUANDO LO DESEEN	1	2	3	4	5	99	100
P.17.G	1	2	3	4	5	99	100
EL JUEGO ES PELIGROSO PARA LA VIDA EN FAMILIA	1	2	3	4	5	99	100
P.17.H	1	2	3	4	5	99	100
POR SU CAPACIDAD DE GENERAR ADICCIÓN, CONSIDERA QUE EL JUEGO PRESENCIAL (EN DIRECTO) ES MENOS ADICTIVO QUE EL ONLINE (INTERNET)	1	2	3	4	5	99	100
P.17.I	1	2	3	4	5	99	100

P.18 CONSIDERANDO UNA ESCALA QUE IRÍA DE 0 (NADA PELIGROSO) A 10 (MUY PELIGROSO), DÍGAME HASTA QUE PUNTO CONSIDERA PELIGROSO PARTICIPAR EN JUEGOS DE AZAR QUE IMPLIQUEN UNA APUESTA ECONÓMICA.

Rotar Items

	NADA PELIGROSO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	MUY PELIGROSO	NO SÉ (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)
P.18.A JUEGOS DE AZAR EN GENERAL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	99	100
P.18.B JUEGOS DE AZAR POR INTERNET	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	99	100
P.18.C JUEGOS DE AZAR EN DIRECTO (NO POR INTERNET, PRESENCIALES)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	99	100

P.19 INDIQUEME, POR FAVOR, LOS TRES JUEGOS QUE EN SU OPINIÓN TENDRÍAN MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS.

PREGUNTA DE RESPUESTA ESPONTÁNEA

LOTería NACIONAL (DIARIO, SORTEO DE NAVIDAD, EL NIÑO, SORTEO DE CRUZ ROJA O ASOCIACIÓN CONTRA EL CÁNCER)	1
LOTerías PRIMITIVAS (SON JUEGO ACTIVO: EUROMILLONES; LOTería PRIMITIVA, EL GORDO DE LA PRIMITIVA, BONO LOTO)	2
CUPÓN DE LA ONCE (DIARIO, EXTRAORDINARIO, FIN DE SEMANA, VIERNES)	3
JUEGO ACTIVO DE LA ONCE (EUROJACKPOT, 7/39, SUPERONCE) - SON LAS "PRIMITIVAS" DE LA ONCE	4
LOTería INSTANTÁNEA DE LA ONCE (RASCAS)	5
QUINIELA DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	6
APUESTAS HÍPICAS (QUINIELA HÍPICA, LOTOTURF)	7
MÁQUINAS TRAGAPERRAS	8
JUEGOS EN CASINO	9
CONCURSOS (CONCURSOS DE TELEVISIÓN, RADIO, REVISTAS O PRENSA)	10
BINGO	11
JUEGOS EN CASAS O SALAS DE APUESTAS	12
JUEGOS DE CARTAS (MUS, TUTE, PÓQUER, ETC...) APOSTANDO DINERO	13
APUESTAS DEPORTIVAS ONLINE	14
PÓQUER ONLINE	15
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTROS (ESPECIFICAR)	98

P.20 ¿ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

PREGUNTAS P.21, P.22, P.23 Y P.24 A LOS JUGADORES DE MÁS DE 17 AÑOS (P0A DISTINTO A 2)

P.21 ¿A QUÉ PREFIERE JUGAR? ¿A JUEGOS EN LOS QUE PUEDE OBTENER PREMIOS DE POCO VALOR PERO DE FORMA INMEDIATA O A JUEGOS MÁS PROLONGADOS Y CON MAYORES RECOMPENSAS?

PREMIOS INMEDIATOS	1
JUEGOS PROLONGADOS CON MAYORES RECOMPENSAS	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.22 ¿DEDICA TIEMPO PARA PLANIFICAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO VA A JUGAR?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.23 ¿PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE?

SÍ	1
NO	2
EN OCASIONES - A VECES (NO LEER)	3
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.24 ¿SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (anuncios, tiempo entre partidas, colas para comprar cupones, que Internet no funcione, etc.)

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS

¿HASTA QUÉ PUNTO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTAS FRASES ACERCA DEL JUEGO? VALORELO EN BASE A LA ESCALA QUE VA DE 1 (TOTALMENTE EN DESACUERDO) A 5 (TOTALMENTE DE ACUERDO)

INDICAR LA ESCALA. MOSTRAR TARJETA. Rotar Opciones de respuesta

	TOTALMENTE EN DESACUERDO	BASTANTE EN DESACUERDO	NI DE ACUERDO, NI DESACUERDO	BASTANTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	NO SÉ (NO LEER)	PREFERO NO CONTESTAR (NO LEER)
P.25.A	1	2	3	4	5	99	100
P.25.B	1	2	3	4	5	99	100
P.25.C	1	2	3	4	5	99	100
P.25.D	1	2	3	4	5	99	100
P.25.E	1	2	3	4	5	99	100
P.25.F	1	2	3	4	5	99	100
P.25.G	1	2	3	4	5	99	100
P.25.H	1	2	3	4	5	99	100
P.25.I	1	2	3	4	5	99	100
P.25.J	1	2	3	4	5	99	100

P.26 ¿FUMA VD. EN LA ACTUALIDAD?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

--> **PASAR A P.27 SI TIENE MÁS DE 18 AÑOS.**

ENTREVISTADOR/A: PREGUNTA A PERSONAS DE MÁS DE 18 AÑOS (POA DISTINTO A 2) Y QUE FUMAN (P26=1)

P.27 DIRÍA VD. QUE DIARIAMENTE FUMA...

IR CITANDO

FUMO, PERO NO DIARIAMENTE	1
MENOS DE MEDIA CAJETILLA	2
ENTRE MEDIA Y HASTA UNA CAJETILLA	3
ENTRE UNA CAJETILLA Y 2 CAJETILLAS	4
MÁS DE DOS CAJETILLAS	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS

P.28 ¿QUÉ VALORACIÓN HACE DE SU ESTADO DE SALUD, CONSIDERANDO UNA ESCALA QUE VA DE 1 (MUY MALA) A 5 (MUY BUENA)

MUY MALA					MUY BUENA	NO SÉ (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)
1	2	3	4	5	99	100	

P.29 ¿EN QUÉ MEDIDA DIRÍA VD. QUE SE CONSIDERA UNA PERSONA IMPULSIVA, QUE TIENDE A OBRAR MÁS POR IMPULSOS QUE POR REFLEXIÓN?

INDICAR LA ESCALA

NADA IMPULSIVA	1
POCO IMPULSIVA	2
ALGO IMPULSIVA	3
BASTANTE IMPULSIVA	4
MUY IMPULSIVA	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.30 ¿CONSIDERA QUE CUENTA CON BUENOS AMIGOS O PERSONAS QUE PUEDAN AYUDARLE SI LO NECESITA (COMO POR EJEMPLO PARA IR AL MÉDICO)?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

ENTREVISTADOR/A: PREGUNTA A PERSONAS DE MÁS DE 18 AÑOS (POA DISTINTO A 2)

P.31 ¿PADECE ACTUALMENTE ALGÚN PROBLEMA PSICOLÓGICO?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS

P.32 ¿APROXIMADAMENTE QUE PROMEDIO DE TIEMPO DIRÍA QUE DEDICA CADA DÍA A INTERNET POR MOTIVOS RECREATIVOS O DE OCIO?

NADA. NINGUNO	1
MENOS DE 1 HORA	2
ENTRE 1 Y 2 HORAS	3
ENTRE 2 Y 3 HORAS	4
MÁS DE 3 HORAS	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.33 ¿Y A VER LA TELEVISIÓN?

NADA. NINGUNO	1
MENOS DE 1 HORA	2
ENTRE 1 Y 2 HORAS	3
ENTRE 2 Y 3 HORAS	4
MÁS DE 3 HORAS	5
NO SÉ (NO LEER)	99

P.34 ¿APROXIMADAMENTE QUÉ NÚMERO DE HORAS DUERME VD. AL DÍA?

MENOS DE 6 HORAS	1
DE 6 A 7 HORAS	2
DE 8 A 10 HORAS	3
MÁS DE 10 HORAS	4
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.35 POR FAVOR INDÍQUEME SU FRECUENCIA EN CUANTO AL CONSUMO DE VINO/
CERVEZA / LICORES O ALGÚN TIPO DE COMBINADO CON ALCOHOL

DIARIAMENTE VARIAS VECES	6
DIARIAMENTE UNA VEZ	5
2-3 VECES A LA SEMANA	4
SEMANALMENTE SÓLO EL FIN DE SEMANA	3
CADA MES	2
MENOS FRECUENTEMENTE - ESPORÁDICAMENTE	1
NUNCA	0
NO SÉ (NO LEER)	99

--> **PASAR A P.38**

PREGUNTA A PERSONAS DE MÁS DE 18 AÑOS (POA DISTINTO A 2) P36 Y P37

P.36 ¿HA TENIDO ALGUNA VEZ LA IMPRESIÓN DE QUE DEBERÍA DE
BEBER MENOS?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.37 ¿ALGUNA PERSONA LE HA ACONSEJADO EN ALGUNA OCASIÓN
BEBER MENOS?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.38 ¿CON QUÉ FRECUENCIA SUELE REALIZAR ESTAS ACTIVIDADES EN SU TIEMPO DE OCIO?

MOSTRAR TARJETA. Rotar opciones de respuesta

	NUNCA O MENOS DE 1 VEZ CADA 6 MESES	1 VEZ CADA 6 MESES	1 VEZ AL TRIMESTR E	1 VEZ AL MES	1 VEZ CADA 15 DÍAS	1 VEZ A LA SEMANA	DIARIAMENTE	NO SÉ (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)
P.38.A ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS EN DIRECTO	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.B ACUDIR A TEATRO Y CINE	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.C IR A CONCIERTOS, EXPOSICIONES Y MUSEOS	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.D HACER EJERCICIO FÍSICO, DEPORTES	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.E REUNIRSE CON AMIGOS	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.F SALIR DE COPAS Y/O DISCOTECAS	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.G IR AL BAR O PUB	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.H LECTURA EN CASA	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.I OÍR MÚSICA EN CASA	1	2	3	4	5	6	7	99	100
P.38.J IR A ALGUNA OTRA ACTIVIDAD ARTÍSTICA	1	2	3	4	5	6	7	99	100

P.39 ¿EN ALGÚN MOMENTO DE SU VIDA HA ESTADO EN TRATAMIENTO POR DEPRESIÓN?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

--> **PASAR A P.40**

P.40 ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

A TODOS LOS ENTREVISTADOS DE MÁS DE 18 AÑOS (POA DIFERENTE DE 2)

P.41 ¿Y EN ALGÚN MOMENTO HA RECURRIDO A LA AYUDA PROFESIONAL PARA CONTROLAR EPISODIOS DE ANSIEDAD?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

--> **PASAR A P.42**

P.42 ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO?

SÍ	1
NO	2

A TODOS LOS ENTREVISTADOS DE MÁS DE 18 AÑOS (POA DIFERENTE DE 2)

P.43 ¿HA RECURRIDO A AYUDA PROFESIONAL PARA CONTROLAR ALGUNA ADICCIÓN?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

--> **PASAR A P.44 Y P.45**

--> **PASAR A P.46**

P.44 ¿Y EN EL ÚLTIMO AÑO?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

P.45 ¿DE QUÉ TIPO DE ADICCIÓN HA ESTADO EN TRATAMIENTO?

Entrevistador/a: Pregunta espontánea, no sugerir nada.

JUEGOS DE AZAR	1
DROGAS O SUSTANCIAS ILEGALES	2
ALCOHOLISMO	3
TABAQUISMO	4
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTRAS RESPUESTAS (ESPECIFICAR)	98

A TODOS LOS ENTREVISTADOS

P.46 CONSIDERANDO UNA ESCALA DE 0 (NADA SATISFECHO) A 10 (MUY SATISFECHO), ¿CUÁL DIRÍA QUE ES SU GRADO DE SATISFACCIÓN GENERAL CON LA VIDA?

NADA SATISFECHO											MUY SATISFECHO	NO SÉ (NO LEER)	PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	99	100	

PREGUNTA DIRIGIDA A LAS PERSONAS QUE TIENEN ENTRE 15 Y 17 AÑOS (P0A=2) O A LAS PERSONAS QUE TENIENDO MÁS DE 18 AÑOS HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR POR INTERNET (P0F3=1)

P.47 ¿CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES"?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

PREGUNTA DIRIGIDA A LAS PERSONAS QUE TIENEN ENTRE 15 Y 17 AÑOS (P0A=2)

P.48 EN SU HOGAR ¿SE JUEGA HABITUALMENTE A JUEGOS DE AZAR?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

PREGUNTA DIRIGIDA A LAS PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR POR INTERNET (P0F3=1)

P.50 ¿SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO)?

SÍ	1
NO	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

BLOQUE: DATOS DE IDENTIFICACIÓN**D.B0 NIVEL DE ESTUDIOS DE LA PERSONA ENTREVISTADA (IR CITANDO)**

SIN ESTUDIOS	1
PRIMARIOS (Primer ciclo de EGB, enseñanza primaria)	2
SECUNDARIOS (bachiller elemental, segundo ciclo de EGB, bachiller superior, institutos laborales, escuela de artes y oficios, oficialía industrial)	3
SUPERIORES (Universitarios, título medio: peritaje, profesor de EGB, profesorado mercantil, ATS, asistente social, maestría industrial, Universitarios, título superior: licenciado)	4
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

D.B1 SITUACIÓN LABORAL ACTUAL

TRABAJANDO	1	--> PASAR A D.B2
DESEMPLEADO	2	--> PASAR A D.B3
ESTUDIANTE	3	--> PASAR A D.B3
JUBILADO O PREJUBILADO	4	--> PASAR A D.B3
INCAPACITADO PARA TRABAJAR	5	--> PASAR A D.B3
LABORES DE HOGAR	6	--> PASAR A D.B3
NO SÉ (NO LEER)	99	

D.B2 PROFESIÓN DE LA PERSONA ENTREVISTADA

POR CUENTA PROPIA EMPRESARIOS AGRARIOS CON ASALARIADOS	1
POR CUENTA PROPIA EMPRESARIOS AGRARIOS SIN ASALARIADOS	2
POR CUENTA PROPIA EMPRESARIOS NO AGRARIOS CON ASALARIADOS	3
POR CUENTA PROPIA EMPRESARIOS NO AGRARIOS SIN ASALARIADOS	4
POR CUENTA PROPIA PROFESIONALES, TÉCNICOS Y ASIMILADOS (Arquitectos, Médicos, Ats, Informáticos, Programadores, Matemáticos, Delineantes, Fotógrafos, Tec. laboratorio, de imagen y sonido, Escritores, Artistas; Curas, Profes. del deporte, Profesor, Abogado, Psicólogo, Socio)	5
POR CUENTA AJENA DIRECTORES Y GERENTES ALTOS FUNCIONARIOS DE ADMINISTRACIONES PÚBLICAS (Miembros del gobierno, Directores, Gerentes)	6
POR CUENTA AJENA PROFESIONALES, TÉCNICOS Y ASIMILADOS (Arquitectos, Médicos, Ats, Informáticos, Programadores, Matemáticos, Delineantes, Fotógrafos, Tec. laboratorio, de imagen y sonido, Escritores, Artistas; Curas, Profes. del deporte, Profesor, Abogado, Psicólogo, Socio)	7
POR CUENTA AJENA PROFESIONALES DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA Y FUERZAS DEL ESTADO (Jefes de oficinas, Administrativos, Recepcionistas, Carteros, Revisores, Loteros, Policías, bomberos)	8
POR CUENTA AJENA RESTO DEL PERSONAL ADMINISTRATIVO Y COMERCIAL Y OTROS (Jefes de oficinas, Administrativos, Recepcionistas, Carteros, Revisores, Loteros, Corredores de comercio, comerciales jefe de compras, Agentes, Vendedores, Dependientes, Peluqueros, Azafa)	9
POR CUENTA AJENA CONTRAMAESTRES Y CAPATACES DE ESTABLECIMIENTOS (Encargados, Supervisores, Jefes de Taller de empresas industriales, mineras y de construcción)	10
POR CUENTA AJENA OPERARIOS CUALIFICADOS Y ESPECIALIZADOS DE ESTABLECIMIENTOS (Construcción: Carpinteros, Albañiles, Pintores..., Industria: mineros, fontaneros, soldadores, electricistas... Artesanos, Conductores, operarios de grúas)	11
POR CUENTA AJENA OPERARIOS SIN ESPECIALIZACIÓN DE ESTABLECIMIENTOS (Peones, barrenderos, personal domestico, Porteros...)	12
POR CUENTA AJENA RESTO DE TRABAJADORES DE EXPLOTACIONES AGRARIAS (Agricultores, Ganaderos, Pescadores, Cazadores, Trabajadores forestales)	13
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100
OTROS (ESPECIFICAR)	98

A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS

ME PODRÍA DECIR SUS INGRESOS MENSUALES NETOS APROXIMADOS
D.B3 ATENDIENDO A LA ESCALA QUE SE INDICA

MOSTRAR LA ESCALA.

NO TENGO INGRESOS	1
MENOS DE 600 EUROS	2
ENTRE 601 Y 900 EUROS	3
ENTRE 901 Y 1.500 EUROS	4
ENTRE 1.501 Y 2.500 EUROS	5
ENTRE 2.501 Y 4.000 EUROS	6
MÁS DE 4.000 EUROS	7
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

Y CONSIDERANDO EL CONJUNTO DE LA UNIDAD FAMILIAR ¿A CUÁNTO
D.B4 ASCENDERÍAN SUS INGRESOS MENSUALES NETOS?

MOSTRAR LA ESCALA.

NO TENGO INGRESOS	1
MENOS DE 600 EUROS	2
ENTRE 601 Y 900 EUROS	3
ENTRE 901 Y 1.500 EUROS	4
ENTRE 1.501 Y 2.500 EUROS	5
ENTRE 2.501 Y 4.000 EUROS	6
MÁS DE 4.000 EUROS	7
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

D.B5 ¿ME PODRÍA INDICAR SU ESTADO CIVIL?

SOLTERO	1
CASADO, VIVIENDO EN PAREJA	2
SEPARADO / DIVORCIADO	3
VIUDO	4

D.B6 ¿TIENE HIJOS?

NO TENGO HIJOS	1
UNO	2
DOS	3
TRES	4
CUATRO	5
MÁS DE CUATRO	6
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

--> **PASAR A D.B6B****D.B6B ESPECIFICAR N° HIJOS****D.B7 ¿ME PODRÍA INDICAR SU NACIONALIDAD?**

ESPAÑOLA	1
OTRAS	2
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

D.B8 SIN CONTARLE A VD. ¿CUÁNTAS PERSONAS CONVIVEN EN SU HOGAR?

NINGUNA. VIVE SÓLO	0
UNO	1
DOS	2
TRES	3
CUATRO	4
MÁS DE CUATRO	5
NO SÉ (NO LEER)	99
PREFIERO NO CONTESTAR (NO LEER)	100

D.B9.A POBLACIÓN DE RESIDENCIA**D.B9.B CÓDIGO POSTAL****D.B9.C NOMBRE DE LA PERSONA ENTREVISTADA****D.B 10 ¿PODRÍA INDICARME UN NÚMERO DE TELÉFONO A EFECTOS ÚNICAMENTE DE QUE SE PUEDA COMPROBAR LA REALIZACIÓN DE ESTA ENCUESTA?****D.B.12 DÍA DE LA ENTREVISTA**

D.B.13 MES DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA

ENERO	1
FEBRERO	2
MARZO	3
ABRIL	4
MAYO	5
JUNIO	6
JULIO	7
AGOSTO	8
SEPTIEMBRE	9
OCTUBRE	10
NOVIEMBRE	11
DICIEMBRE	12

D.B.14 ESPECIFICAR LA HORA

D.B.15 DURACIÓN DE LA ENTREVISTA

POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS

LOS DATOS APORTADOS POR EL ENTREVISTADO SE UTILIZARÁN CON CARÁCTER ÚNICO Y EXCLUSIVO, PARA LOS FINES PREVISTOS EN EL PRESENTE ESTUDIO CON CARÁCTER "ANÓNIMO". EN NINGÚN CASO LOS REFERIDOS DATOS SERÁN OBJETO DE TRATAMIENTO O DE CESIÓN A TERCEROS, SI NO ES CON EL CONSENTIMIENTO INEQUÍVOCO DEL AFECTADO, O EN LOS SUPUESTOS PREVISTOS EN LOS ARTÍCULOS 6.2 Y 11.2 DE LA LEY 15/1.999, DE 13 DE DICIEMBRE DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL (B.O.E. Nº 298, DE 14 DE DICIEMBRE DE 1.999). LOS DERECHOS DE ACCESO, RECTIFICACIÓN, CANCELACIÓN U OPOSICIÓN PODRÁN EJERCERSE MEDIANTE ESCRITO DIRIGIDO A IKERFEL, S.A. PASEO CAMPO VOLANTÍN 21, BAJO 48007 BILBAO. VIZCAYA. ESPAÑA

D.999

1	1
---	---

D.1000 OCUPACIÓN

Esta pregunta no se formula a los entrevistados es una variables construidas en funcion de la D.B2

ASALARIADOS (TRABAJADORES POR CUENTA AJENA) (CÓDIGOS 9, 10, 11, 12, 13)	1
PROFESIONALES Y DIRECTIVOS (DE LA EMPRESA O DE LA ADMINISTRACIÓN (CÓDIGOS 5, 6, 7, 8)	2
AUTÓNOMOS (TRABAJA POR CUENTA PROPIA (CÓDIGOS 3, 4)	3
EMPRESARIOS MENOS DE 10 TRABAJADORES (CÓDIGO 2)	4
EMPRESARIOS MÁS DE 10 TRABAJADORES (CÓDIGO 1)	5

Índice de gráficos

GRÁFICO 1: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA RELACIONADA CON JUEGOS DE AZAR, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.	29
GRÁFICO 2: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE JUEGO Y NIVEL DE PATOLOGÍA.	33
GRÁFICO 3: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HA JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.	34
GRÁFICO 4: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR PRESENCIALES EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO.	35
GRÁFICO 5: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO A JUEGOS DE AZAR, HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A ESTOS JUEGOS DE AZAR ONLINE, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.	37
GRÁFICO 6: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR ONLINE EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS.	37
GRÁFICO 7: RELACIÓN ENTRE EL GASTO EN JUEGO, LA PERCEPCIÓN SOBRE EL GASTO, EVOLUCIÓN DEL GASTO Y LOS DIFERENTES PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PROBLEMÁTICA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.	41
GRÁFICO 8: HA TENIDO ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA. PROBLEMAS DE JUEGO DECLARADO.	42
GRÁFICO 9: SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE.	44
GRÁFICO 10: ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR. ...	45
GRÁFICO 11: DEFINICIÓN DE LA PROPIA CONDUCTA ANTE EL JUEGO.	45
GRÁFICO 12: PRESENCIA DE AMIGOS QUE LE PUEDAN AYUDAR SI LO NECESITA.	46
GRÁFICO 13: PREVALENCIA DE PROBLEMAS PSICOLÓGICOS.	47
GRÁFICO 14: AYUDA DE PROFESIONALES PARA CONTROL DE ANSIEDAD A LO LARGO DE LA VIDA.	48
GRÁFICO 15: PLANIFICACIÓN PARA DETERMINAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO JUGAR.	49
GRÁFICO 16: PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE.	50
GRÁFICO 17: SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (ANUNCIOS, TIEMPO ENTRE PARTIDAS, COLAS PARA COMPRAR CUPONES, QUE INTERNET NO FUNCIONE, ETC.).	50
GRÁFICO 18: RELACIÓN ENTRE LAS HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A LOS JUEGOS DE AZAR, LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO Y LOS DIFERENTES PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PATOLOGÍA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.	52
GRÁFICO 19: EDAD EN LA QUE SE INICIÓ EN LOS JUEGOS DE AZAR.	53
GRÁFICO 20: PREFERENCIA POR LA TIPOLOGÍA DEL BENEFICIO RECIBIDO DEL JUEGO.	57
GRÁFICO 21: RAZÓN PRINCIPAL DE NO HABER PARTICIPADO EN JUEGOS DE AZAR.	58
GRÁFICO 22: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO)	61
GRÁFICO 23: GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA. ESCALA DE 0-10 (0 NADA SATISFECHO, 10 MUY SATISFECHO) ...	63
GRÁFICO 24: CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES"	64
GRÁFICO 25: SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO)	64
GRÁFICO 26: PREVALENCIA DE JUEGO EN FUNCIÓN DE LA MODALIDAD DEL CUESTIONARIO.	74
GRÁFICO 27: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PREVALENCIA DE JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.	76

GRÁFICO 28: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE JUEGO Y SU PATOLOGÍA.	78
GRÁFICO 29: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR PRESENCIALES, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA Y PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.	79
GRÁFICO 30: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS.	79
GRÁFICO 31: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.	81
GRÁFICO 32: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR ONLINE EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS	81
GRÁFICO 33: HA TENIDO ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA. PROBLEMAS DE JUEGO DECLARADO	84
GRÁFICO 34: JUEGO DE AZAR CON EL QUE HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA.	84
GRÁFICO 35: SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE.	85
GRÁFICO 36: ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR. ...	86
GRÁFICO 37: DEFINICIÓN DE LA PROPIA CONDUCTA ANTE EL JUEGO DE LAS PERSONAS QUE HAN JUGADO A JUEGOS DE AZAR.	86
GRÁFICO 38: PRESENCIA DE AMIGOS QUE LE PUEDAN AYUDAR SI LO NECESITA	87
GRÁFICO 39: GRADO DE PATOLOGÍA Y PROBLEMAS PSICOLÓGICOS	88
GRÁFICO 40: AYUDA DE PROFESIONALES PARA CONTROL DE ANSIEDAD A LO LARGO DE LA VIDA.	89
GRÁFICO 41: PLANIFICACIÓN PARA DETERMINAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO JUGAR. PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE. SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (ANUNCIOS, TIEMPO ENTRE PARTIDAS, COLAS PARA COMPRAR CUPONES, QUE INTERNET NO FUNCIONE, ETC.). RESPUESTAS AFIRMATIVAS ...	90
GRÁFICO 42: RELACIÓN ENTRE HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A JUEGOS DE AZAR, PERCEPCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO Y PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PROBLEMÁTICA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES. ...	91
GRÁFICO 43: EDAD EN LA QUE SE INICIÓ EN LOS JUEGOS DE AZAR.	92
GRÁFICO 44: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA.	94
GRÁFICO 45: FORMA DE JUGAR.	95
GRÁFICO 46: PREFERENCIA POR LA TIPOLOGÍA DEL BENEFICIO RECIBIDO DEL JUEGO.	97
GRÁFICO 47: RAZÓN PRINCIPAL DE NO HABER PARTICIPADO EN JUEGOS DE AZAR.	97
GRÁFICO 48: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO)	100
GRÁFICO 49: GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA. ESCALA DE 0-10 (0 NADA SATISFECHO, 10 MUY SATISFECHO) .	103
GRÁFICO 50: CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES"	104
GRÁFICO 51: SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO)	104
GRÁFICO 52: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA AL JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS. .	106
GRÁFICO 53: PROMEDIO DE JUEGOS DE AZAR (PRESENCIALES U ONLINE) EN LOS QUE AFIRMAN HABER PARTICIPADO, ENTRE UNA SERIE DE JUEGOS DETERMINADOS.	108
GRÁFICO 54: GASTO AL MES REALIZADO EN JUEGOS DE AZAR. EVOLUCIÓN DEL GASTO EN EL ÚLTIMO AÑO. CALIFICACIÓN DEL GASTO	111
GRÁFICO 55: HA TENIDO ALGUNA VEZ PROBLEMAS DE JUEGO EXCESIVO O DE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR A LO LARGO DE SU VIDA. PROBLEMAS DE JUEGO DECLARADO	112
GRÁFICO 56: JUEGO DE AZAR CON EL QUE HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA.	112

GRÁFICO 57: SU FAMILIA O AMIGOS LE DICEN QUE TIENE DEPENDENCIA CON ALGÚN JUEGO DE AZAR O QUE JUEGA EXCESIVAMENTE.....	113
GRÁFICO 58: ALGUIEN DE SU ENTORNO FAMILIAR O AMISTADES HA TENIDO PROBLEMAS CON LOS JUEGOS DE AZAR. .	114
GRÁFICO 59: PRESENCIA DE AMIGOS QUE LE PUEDAN AYUDAR SI LO NECESITA	115
GRÁFICO 60: PREVALENCIA DE PROBLEMAS PSICOLÓGICOS	116
GRÁFICO 61: AYUDA DE PROFESIONALES PARA CONTROL DE ANSIEDAD A LO LARGO DE LA VIDA.....	116
GRÁFICO 62: PLANIFICACIÓN PARA DETERMINAR CÓMO, CUÁNDO Y CUÁNTO JUGAR. PUEDE PARAR DE JUGAR CUANDO SE LO PROPONE. SE HA SENTIDO MOLESTO POR TENER QUE ESPERAR PARA JUGAR (ANUNCIOS, TIEMPO ENTRE PARTIDAS, COLAS PARA COMPRAR CUPONES, QUE INTERNET NO FUNCIONE, ETC.). RESPUESTAS AFIRMATIVAS. .	117
GRÁFICO 63: RELACIÓN ENTRE LAS HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A LOS JUEGOS AZAR, LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO Y LOS DIFERENTES PERFILES DE JUGADORES, EN FUNCIÓN DE SU PROBLEMÁTICA. CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES	118
GRÁFICO 64: EDAD EN LA QUE SE INICIÓ EN LOS JUEGOS DE AZAR.....	119
GRÁFICO 65: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA.	121
GRÁFICO 66: FORMA DE JUGAR.....	122
GRÁFICO 67: PREFERENCIA POR LA TIPOLOGÍA DEL BENEFICIO RECIBIDO DEL JUEGO.	122
GRÁFICO 68: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO).....	126
GRÁFICO 69: GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA. ESCALA DE 0-10 (0 NADA SATISFECHO, 10 MUY SATISFECHO) .	127
GRÁFICO 70: CONOCE LA PÁGINA WEB "JUGARBIEN.ES".....	128
GRÁFICO 71: SABE LO QUE ES EL REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS (SOLICITUD DE PROHIBICIÓN DE ACCESO A JUEGOS PRESENCIALES Y ONLINE Y DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO).....	129
GRÁFICO 72: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. Y PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO.....	129
GRÁFICO 73: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, HAN PARTICIPADO EN JUEGOS DE AZAR A TRAVÉS DE INTERNET.	130
GRÁFICO 74: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA CON EL JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.....	131
GRÁFICO 75: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE RECONOCEN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR.....	132
GRÁFICO 76: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE SE INICIARON CON LOS JUEGOS DE AZAR.	134
GRÁFICO 77: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ SU PRIMERA EXPERIENCIA.....	134
GRÁFICO 78: PELIGROSIDAD PERCIBIDA DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR. ESCALA DE 0-10 (0 NADA PELIGROSO, 10 MUY PELIGROSO).....	135

Índice de tablas

TABLA 1: ÍTEMS QUE CONFORMAN EL SISTEMA NODS, CON LOS QUE PODER ESTIMAR LA PREVALENCIA DE JUEGO, Y SU AGRUPACIÓN.....	12
TABLA 2: ESTRUCTURA DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS	14
TABLA 3: ESTRUCTURA TEÓRICA Y FINAL DE LA MUESTRA SEGÚN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA.....	19
TABLA 4: ESTRUCTURA TEÓRICA Y FINAL DE LA MUESTRA SEGÚN LAS VARIABLES EDAD Y SEXO	19
TABLA 5: ESTRUCTURA TEÓRICA Y FINAL DE LA MUESTRA SEGÚN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA Y LA MUESTRA.....	20
TABLA 6: PONDERACIÓN. ESTUDIO Y MUESTRA PILOTO II. SEGÚN “JUGADORES EN LÍNEA / NO JUGADORES EN LÍNEA” ..	23
TABLA 7: PONDERACIÓN. MUESTRA PILOTO I	23
TABLA 8: PONDERACIÓN. MUESTRA PILOTO III.....	23
TABLA 9: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL NODS.	28
TABLA 10: EVOLUCIÓN DE LOS ÍTEMS NODS ATENDIENDO A LAS AGRUPACIONES DE JUGADORES SEGÚN SU PROBLEMÁTICA CON LOS JUEGOS DE AZAR.	30
TABLA 11: DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.	32
TABLA 12: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO EN CADA UNO DE LOS JUEGOS. LECTURA VERTICAL.....	36
TABLA 13: PARTICIPACIÓN, EN CADA UNO DE LOS JUEGOS, DE LAS PERSONAS CON ALGÚN TIPO DE PROBLEMÁTICA CON LOS JUEGOS DE AZAR (SUMA DE PERS. EN RIEGOS, PERS. CON PROBLEMA Y PERS. PATOLÓGICA). LECTURA HORIZONTAL	36
TABLA 14: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A JUEGOS DE AZAR ONLINE. LECTURA VERTICAL	38
TABLA 15: GASTO PROMEDIO AL MES REALIZADO EN JUEGOS DE AZAR.	39
TABLA 16: DISTRIBUCIÓN DEL GASTO EN JUEGO PRESENCIAL O A TRAVÉS DE INTERNET.....	40
TABLA 17: EVOLUCIÓN DEL GASTO EN EL ÚLTIMO AÑO.....	40
TABLA 18: PERCEPCIÓN DEL GASTO REALIZADO.	41
TABLA 19: JUEGO DE AZAR CON EL QUE HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA.....	43
TABLA 20: AUTODEFINICIÓN COMO PERSONA IMPULSIVA O NO IMPULSIVA	47
TABLA 21: HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A PARTICIPAR EN JUEGOS DE AZAR, SEGÚN GRADO DE PATOLOGÍA EN RELACIÓN CON LOS JUEGOS DE AZAR.	51
TABLA 22: EL TIEMPO DEDICADO A LOS JUEGOS DE AZAR ES..., SEGÚN GRADO DE PATOLOGÍA EN RELACIÓN CON LOS JUEGOS DE AZAR	52
TABLA 23: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.	54
TABLA 24: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA. ...	55
TABLA 25: CON QUIÉN ESTABA CUANDO REALIZÓ ESA PRIMERA EXPERIENCIA DE JUEGO CON APUESTA ECONÓMICA.....	55
TABLA 26: FORMA DE INICIACIÓN EN LOS JUEGOS DE AZAR Y FORMA DE PARTICIPACIÓN HABITUAL.....	56
TABLA 27: FORMA DE JUGAR.	56
TABLA 28: MOTIVACIONES DEL JUEGO.	57
TABLA 29: HORAS DEDICADAS A OTRO TIPO DE ACTIVIDADES	59
TABLA 30: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS AL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO).....	60
TABLA 31: PERCEPCIÓN SOBRE JUEGOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS	62
TABLA 32: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS A LA DINÁMICA DEL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)	63

TABLA 33: CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS DE LAS DIFERENTES MUESTRAS.....	73
TABLA 34: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL NODS.	75
TABLA 35: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.	77
TABLA 36: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR.	80
TABLA 37: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR ONLINE.....	82
TABLA 38: GASTO AL MES REALIZADO EN JUEGOS DE AZAR. EVOLUCIÓN DEL GASTO EN EL ÚLTIMO AÑO. CALIFICACIÓN DEL GASTO	83
TABLA 39: AUTODEFINICIÓN COMO PERSONA IMPULSIVA O NO IMPULSIVA	88
TABLA 40: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.	93
TABLA 41: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA. ...	94
TABLA 42: MOTIVACIONES DEL JUEGO.	96
TABLA 43: HORAS DEDICADAS A OTRO TIPO DE ACTIVIDADES.....	98
TABLA 44: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS AL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO).....	99
TABLA 45: JUEGOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS.....	101
TABLA 46: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS A LA DINÁMICA DEL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)	102
TABLA 47: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL NODS.	105
TABLA 48: PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.	107
TABLA 49: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR PRESENCIALES.....	109
TABLA 50: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO A DETERMINADOS JUEGOS DE AZAR ONLINE.....	110
TABLA 51: AUTODEFINICIÓN COMO PERSONA IMPULSIVA O NO IMPULSIVA	115
TABLA 52: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA.	120
TABLA 53: JUEGO DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA POR INTERNET CON EL QUE TUVO SU PRIMERA EXPERIENCIA. .	120
TABLA 54: MOTIVACIONES DEL JUEGO.	123
TABLA 55: HORAS DEDICADAS A OTRO TIPO DE ACTIVIDADES.....	124
TABLA 56: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS AL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO).....	125
TABLA 57: JUEGOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA GENERAR CONDUCTAS ADICTIVAS.....	126
TABLA 58: GRADO DE ACUERDO CON AFIRMACIONES RELATIVAS A LA DINÁMICA DEL JUEGO (SUMA DE LAS CATEGORÍAS TOTALMENTE Y BASTANTE DE ACUERDO)	127
TABLA 59: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS EN LOS ÍTEMS AGRUPADOS DEL SISTEMA NODS	131
TABLA 60: HORAS DEDICADAS SEMANALMENTE A PARTICIPAR EN JUEGOS DE AZAR. GASTO REALIZADO. DISTRIBUCIÓN DEL GASTO Y FORMA SOCIAL DE JUGAR.	133

