

EPISTEMESOCIAL.ORG



Informe Técnico de resultados del programa

LA DIMENSIÓN PSICOSOCIAL Y MOTIVACIONAL DE LAS APUESTAS DEPORTIVAS Y LOS JUEGOS DE AZAR EN EL CONTEXTO DE POST PANDEMIA

Con el apoyo de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas gracias a la subvención concedida en la Resolución de 10 de junio de 2021, de la Secretaría de Estado de Sanidad, por la que se convoca la concesión de ayudas económicas a entidades privadas sin fines de lucro y de ámbito estatal, para la realización de programas supracomunitarios sobre adicciones en el año 2021, en el marco de prioridades del Plan Nacional sobre Drogas.

Financiado por:



Gestionado por:



Título original:

La dimensión psicosocial y motivacional de las apuestas deportivas y los juegos de azar en el contexto de post pandemia.

Autoría:

Olatz Ribera Almandoz
y David Pere Martínez Oró.

Episteme. Investigación e Intervención Social.
Calle Floridablanca, 146, 3-1, 08011, Barcelona.

ÍNDICE

Resumen Ejecutivo	6
BLOQUE I: INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA	10
1. Presentación	11
1.1. Los juegos de azar en el contextopost pandemia.....	11
1.2. Objetivos	12
1.3. Hipótesis	13
2. Metodología	14
2.1. Desarrollo del cuestionario.....	14
2.2. Diseño de la muestra	15
2.3. Ponderación	17
2.4. Procesamiento y análisis de los datos.....	18
BLOQUE II: RESULTADOS	21
3. Participación en los juegos de azar en España	22
3.1. Frecuencias de juego en los últimos 12 meses	22
3.2. Preferencia de formatos de juego: juego presencial vs juego on-line.....	25
4. Características de las personas jugadoras	28
4.1. Características sociodemográficas de la población jugadora.....	28
4.2. Características socioeconómicas	39
5. Hábitos de participación e iniciación al juego de azar	44
5.1. Motivaciones.....	44
5.2. Iniciación en los juegos de azar.....	45
5.3. Dinero máximo invertido	48
6. Juego de riesgo, cogniciones y actitudes hacia el juego	49
6.1. Severidad de problemas con el juego: Juego de riesgo, juego problemático y juego patológico	49
6.2. Cogniciones relacionadas con los juegos de azar	55
6.3. Actitudes hacia el juego	64
7. Perfiles de población jugadora	69
7.1. Grupo 1: Jugadores/as omnívoros de alto riesgo.....	69
7.2. Grupo 2: Apostadores/as deportivos/as en búsqueda de retos y emociones	72
7.3. Grupo 3: Jugadoras sociales jóvenes con bajo presupuesto	73
7.4. Grupo 4: Cibernautas solitarios	74
7.5. Grupo 5: Jugadoras ocasionales de loterías	75
BLOQUE III: CONCLUSIONES	80
8. Conclusiones	81
8.1. Recomendaciones preventivas estratégicas	82
9. Agradecimientos	84
10. Bibliografía y referencias	85
Anexo I: Cuestionario	88
Anexo II: Análisis de correspondencias múltiples y análisis de clasificación	96

Índice de Tablas

Tabla 1.	Estructura teórica y final de la muestra según la Comunidad Autónoma.....	16
Tabla 2.	Estructura teórica y final de la muestra según grupo de edad y sexo.....	16
Tabla 3.	Coeficientes de ponderación en base a los factores sexo y edad.....	17
Tabla 4.	Clasificación de las categorías de la escala PGSI.....	19
Tabla 5.	Motivos de la preferencia de formato según sexo y edad.....	27
Tabla 6.	Motivos de la preferencia de formato según sexo y edad.....	29
Tabla 7.	Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según grupo de edad.....	31
Tabla 8.	Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según situación de convivencia.....	33
Tabla 9.	Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según tamaño del hábitat.....	35
Tabla 10.	Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según nivel educativo.....	37
Tabla 11.	Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según la situación laboral.....	39
Tabla 12.	Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según tramo de ingresos del hogar.....	43
Tabla 13.	Motivos por participar en juegos de azar según sexo y grupo de edad.....	44
Tabla 14.	Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia presencial según sexo y edad.....	46
Tabla 15.	Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia por Internet según sexo y edad.....	47
Tabla 16.	Resultados globales del índice PGSI por ítem.....	49
Tabla 17.	Distribución de la muestra según la categoría de PGSI y características sociodemográficas.....	51
Tabla 18.	Correlación entre el número de juegos de azar a los que se ha participado según formato de juego y la puntuación de la escala PGSI.....	53
Tabla 19.	Distribución de la muestra según la categoría de PGSI y perfil de juego.....	54
Tabla 20.	Media global de la GRCS y para cada subescala según las características sociodemográficas.....	57
Tabla 21.	Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según tipo de juego.....	58
Tabla 22.	Correlación entre el número de juegos de azar a los que se ha participado según formato de juego y la puntuación de la escala GRCS.....	58
Tabla 23.	Media global de la GRCS y para cada subescala según perfil de juego y categoría de PGSI.....	60
Tabla 24.	Media global de la GRCS y para cada subescala según las razones por las cuales se participa en el juego de azar.....	61
Tabla 25.	Correlación entre la puntuación de las escalas PGSI y GRCS.....	62
Tabla 26.	Resultados globales de la escala ATGS por ítem.....	64
Tabla 27.	Promedio de la escala ATGS la según las características sociodemográficas.....	65
Tabla 28.	Correlación entre el número de juegos de azar a los que se ha participado según formato de juego y la puntuación de la escala ATGS.....	66
Tabla 29.	Promedio de la escala ATGS perfil de juego y categoría de PGSI.....	67
Tabla 30.	Correlación entre la puntuación de la escala ATGS y las escalas PGSI y GRCS.....	68
Tabla 31.	Caracterización de cada perfil de jugador/a según sus características sociodemográficas.....	76
Tabla 32.	Caracterización de cada perfil de jugador/a según sus características de juego.....	77
Tabla 33.	Caracterización de cada perfil de jugador/a según el tipo de juego y las motivaciones de participación.....	78
Tabla 34.	Caracterización de cada perfil de jugador/a según la severidad de problemas con el juego, las cogniciones relacionadas con los juegos de azar y las actitudes hacia el juego.....	79
Tabla 35.	Comunalidades.....	96
Tabla 36.	Varianza total explicada.....	97
Tabla 37.	Matriz de componentes rotados.....	98
Tabla 38.	Sumario de casos (método de Ward).....	99

Índice de Figuras

Figura 1.	Participación en los últimos 12 meses en cada tipo de juego de azar desagregado por formato de juego.....	22
Figura 2.	Participación en los últimos 12 meses en cada tipo de juego de azar desagregado por formato de juego.....	23
Figura 3.	Participación en los últimos 12 meses en cada tipo de juego según grupo de edad.....	24
Figura 4.	Preferencia de formato de juego según sexo y edad.....	25
Figura 5.	Motivos de la preferencia de formato según el formato de juego elegido.....	26
Figura 6.	Gasto mensual promedio en juegos de azar según sexo.....	30
Figura 7.	Distribución del promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses según edad y sexo.....	32
Figura 8.	Frecuencia de juego según situación de convivencia.....	34
Figura 9.	Gasto mensual promedio en juegos de azar según situación de convivencia.....	34
Figura 10.	Frecuencia de juego según el tamaño del municipio de residencia.....	36
Figura 11.	Gasto mensual promedio en juegos de azar según situación de convivencia.....	38
Figura 12.	Distribución del promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses según situación laboral y sexo.....	40
Figura 13.	Gasto mensual promedio en juegos de azar según situación laboral.....	41
Figura 14.	Gasto mensual promedio en juegos de azar según ingresos del hogar.....	43
Figura 15.	Edad de la primera experiencia con los juegos de azar según formato.....	45
Figura 16.	Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia presencial.....	46
Figura 17.	Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia por Internet.....	47
Figura 18.	Distribución del dinero máximo invertido en un solo día en juegos de azar según sexo y edad.....	48
Figura 19.	Categorías de PGSI por sexo y grupo de edad.....	50
Figura 20.	Distribución de las puntuaciones del índice PGSI según grupo de edad y sexo.....	50
Figura 21.	Preferencia de formato de juego según categoría de PGSI.....	52
Figura 22.	Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según categoría de PGSI.....	52
Figura 23.	Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según formato de juego y categoría de PGSI.....	53
Figura 24.	Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según sexo.....	55
Figura 25.	Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según grupo de edad.....	56
Figura 26.	Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según la categoría de PGSI.....	63
Figura 27.	Promedio de puntuaciones de cada subescala de la GRCS según categoría de PGSI.....	63
Figura 28.	Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según perfil de jugador/a.....	70
Figura 29.	Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según formato de juego y perfil de jugador/a.....	71
Figura 30.	Distribución del promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses según el perfil de jugador/a y sexo.....	71
Figura 31.	Composición de los 5 perfiles de jugadores/as según categoría de PGSI.....	72
Figura 32.	Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según el perfil de jugador/a.v.....	73
Figura 33.	Promedio de puntuaciones de cada subescala de la GRCS según el perfil de jugador/a.....	74
Figura 34.	Gráfico de sedimentación.....	97
Figura 35.	Dendograma de clasificación de perfiles de jugadores.....	99
Figura 36.	Gráficos de dispersión usados para caracterizar a los diferentes perfiles de jugadores/as.....	100

RESUMEN EJECUTIVO

El informe presenta los resultados de la «Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España 2022». En España, ésta es la primera operación estadística orientada exclusivamente a población jugadora. El objetivo es estudiar, con perspectiva de género, los aspectos motivacionales, actitudinales y psico-ambientales que afectan a la conducta apostadora. En total, 410 personas entre 18 y 24 años han participado en la encuesta, que cuenta con un error de muestreo global de $\pm 4,95\%$ para un nivel de confianza del 95,5% (2 o), bajo criterios de muestreo en poblaciones infinitas. Hemos aplicado el cuestionario a un panel de internautas distribuido en cuotas representativas por Comunidad Autónoma de residencia, edad y sexo. A posteriori, hemos realizado una ponderación con vistas a favorecer la adecuación de la muestra a la realidad del universo de análisis.

PARTICIPACIÓN EN LOS JUEGOS DE AZAR

- El juego más popular entre las personas jugadoras encuestadas son las loterías públicas, a las que afirman haber jugado un 95,6% de ellas en los últimos 12 meses. Las siguen los cupones de la ONCE, con una participación total del 76,7%. A continuación, encontramos las apuestas deportivas (62,1% de participación), los rascas o premios instantáneos (60,7%), la Quiniela de Fútbol y Quinigol (49,4%), las rifas (48,1%), el Bingo (45,5%), los slots o máquinas tragaperras (40,4%), los juegos de cartas (38,1%), los juegos de casino (37,2%) y, por último, los concursos (25,3%).
- Las mujeres tienden a mostrar niveles mayores de participación en las loterías públicas que los hombres, mientras que éstos participan en mayor medida en apuestas deportivas, slots o máquinas tragaperras, juegos de cartas y juegos de casino. Para el resto de los juegos, los porcentajes de participación de mujeres y hombres carecen de diferencias significativas.
- A nivel general, el formato de juego preferido por la población jugadora es el presencial (41,9%), mientras que 29,6% prefieren el formato on-line y un 28,4% se decantan por un formato mixto. El

formato presencial es más habitual para las diferentes loterías, rascas, quinielas y slots o máquinas tragaperras. En cambio, el juego por internet ha sido el formato preferido para participar en apuestas deportivas, bingos, juegos de cartas con dinero juegos de casinos y concursos con apuesta económica.

- Las mujeres eligen en mayor medida que los hombres el juego presencial, mientras que para ellos el juego on-line ya es el formato de juego preferido. Los grupos más jóvenes (18 a 24 años) y los más mayores (55 a 64 años) expresan una mayor preferencia por el juego presencial. Las personas de edades intermedias (especialmente, las de 35 a 44 años) son las que indican una mayor preferencia por el juego on-line.
- Las personas que prefieren el juego presencial destacan la mayor sensación de seguridad y de control del gasto. Las que optan por el formato on-line destacan la facilidad para acceder al juego, la anonimidad y privacidad que ofrece, además de la flexibilidad de poder jugar desde cualquier lugar y a cualquier hora.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS JUGADORAS

- De media, las mujeres han apostado a un juego menos que los hombres en los últimos meses (5,3 y 6,3 juegos, respectivamente). La mediana se sitúa en los cuatro juegos para ellas y en los seis juegos para ellos. La frecuencia de participación en un mes promedio y el gasto mensual promedio en juegos de azar también son ligeros, pero significativamente, mayores para los hombres.
- En la mayoría de los juegos encontramos prevalencias de participación más elevadas entre la población más joven, sobre todo el grupo de 25 a 34 años. Esto se refleja en la mayor frecuencia de juego entre los grupos más jóvenes, así como en un mayor promedio de juegos en los que se ha participado en el último año (6,8 juegos de media para el grupo de 18 a 24 años, 7,3 juegos de media para el de 25 a 34 años y 4,5 juegos de media para el grupo de 45 a 54 años). Las loterías públicas, los cupones de la ONCE y las rifas son los únicos juegos en los que la edad carece de una influencia estadísticamente significativa en la participación.
- La situación de convivencia mantiene una relación estadísticamente significativa con la par-

ticipación en apuestas deportivas, las Quinielas de fútbol y los juegos de cartas, con una mayor participación de las personas que viven en pareja y con hijos/as. Estas mismas personas muestran una mayor tendencia que el resto de los grupos a situarse en franjas medias-altas de frecuencia de juego y de gasto mensual, contrastando sobre todo con las personas que viven con su familia de origen o en pareja, pero sin hijos/as.

- No se observa una relación sistemática y estadísticamente significativa entre el tamaño del municipio de residencia y la participación en los distintos tipos de juego de azar o entre la primera y el número promedio de juegos en los que se ha participado en el último año. La frecuencia de participación y el gasto mensual promedio tienden a ser mayores entre las personas que habitan en municipios de entre 100.001 y 500.000 habitantes.
- El nivel educativo está relacionado de modo estadísticamente significativo con el juego con slots o máquinas tragaperras, siendo las personas que han completado la educación secundaria postobligatoria las que más participan en este tipo de juego, y las que tienen educación superior las que menos (50% y 32% respectivamente). Las personas con menores niveles educativos tienden a situarse en franjas de gasto menores.
- Las personas en situación de desempleo tienden a participar menos en casi todos los juegos, sobre todo si se compara con la población empleada y/o que está estudiando o en prácticas no remuneradas. Estas diferencias se observan también en el número promedio de juegos (3,8 para la población desempleada, 5,9 para la empleada y 7,2 para el estudiantado). Esta tendencia se reproduce tanto para las mujeres como para los hombres, siendo las mujeres desempleadas las que han jugado a un número menor de juegos en toda la muestra (3,1 juegos). El gasto promedio también es consistentemente menor entre las personas desempleadas.
- Las personas cuyos hogares tienen ingresos medios-altos tienden a mostrar una mayor participación en apuestas deportivas. El gasto mensual promedio presenta una clara y relativamente relación lineal con el nivel de ingresos del hogar. Un 44,2% de las personas cuyos hogares ingresan menos de 1.000€ apuestan de promedio entre 0 y 10€ al mes. Sólo un 8,8% gasta más de 50€.

HÁBITOS DE PARTICIPACIÓN E INICIACIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR

- La principal razón para participar en juegos de azar es ganar dinero (71,1% de la muestra). La diversión es la segunda (41,2%, aunque más habitual para los hombres y para las personas menores de 35 años). La tercera es el hecho que jugar es un hábito, una costumbre o una tradición (33,3%).
- Prácticamente la mitad de las personas encuestadas (47,7%) se iniciaron en los juegos de azar cuando tenían entre 18 y 24 años. El 23,7% se iniciaron entre los 25 y los 34 años. El 16,6% iniciaron su actividad antes de los 18 años. Cabe destacar que el 5,4% jugó por primera vez antes de los 12 años.
- El 44,4 % tuvo la primera experiencia de juego de azar presencial con las loterías públicas. El 15,8 % con los cupones de la ONCE (15,8%). Y, el 11,8% con las Quinielas de fútbol y el Quinigol. En el juego por internet, el 24% se inició con las loterías públicas y el 23,9% lo hizo con las apuestas deportivas. El 14,3% nunca han participado en juegos de azar en la modalidad online.
- El promedio de la mayor cantidad de dinero gastado en un sólo día es de 123,95€. La mediana es de 40€. La desviación estándar es notable y alcanza los 531,44€. Un grupo reducido de personas ha hecho un gasto mucho más alto que el resto. El 2% gastó más de 1.000€ y el 0,2% más de 10.000€ en un solo día.

JUEGO DE RIESGO, COGNICIONES Y ACTITUDES HACIA EL JUEGO

- Según el índice PGSI (Índice de Severidad de Problemas con el Juego con Apuestas), el 20,5% presentan un riesgo alto y el 17,7% un riesgo moderado. El problema más frecuente es volver a apostar otro día para tratar de recuperar el dinero perdido.
- Las mujeres (13%) presentan una menor tendencia que los hombres (22%) a situarse tanto en la categoría de riesgo moderado como alto (16,5% de las mujeres y 24,4% de los hombres). Los más jóvenes presentan una mayor tendencia a situarse en riesgo alto (un 30,3% de los/as jóvenes de 18 a 24 años y un 32,9% de los de 25 a 34 años, frente al 8,4%-20,8% de los grupos mayores).

Según la escala PGSI, las personas que viven en pareja y sin hijos, las desempleadas y las que declaran rangos altos de rentas familiares son las que menos riesgo muestran.

- Niveles más altos de riesgo están relacionadas de modo estadísticamente significativo con una participación a un mayor número de juegos de azar, una preferencia por el juego por internet, una mayor frecuencia de juego y un mayor gasto mensual promedio.
- El 52,4% de las personas que se iniciaron cuando tenía 12 años o menos que se encuentran en situación de alto riesgo de desarrollar juego patológico, más de 30 puntos por encima del global de la muestra. La tendencia a situarse en la categoría de alto riesgo disminuye de forma progresiva a medida que aumenta la edad de inicio en el juego.
- La escala GRCS (Cogniciones Relacionadas con los Juegos de Azar) muestra valores más elevados de distorsiones cognitivas entre los hombres y entre las personas más jóvenes, sobre todo en las categorías de control predictivo, incapacidad para detenerse y sesgos interpretativos. Por su lado, las personas que viven en pareja y con hijos/as y las que están trabajando son las que tienen más expectativas derivadas del juego, mientras que las que están en paro son las que menos expectativas muestran. Las personas que viven en poblaciones de tamaño medio-bajo y los que ingresan menos de quinientos euros mensuales, son las que tienen una mayor ilusión de control.
- Quienes participan en los juegos menos habituales y quienes juegan a un mayor número promedio de juegos tienden a mostrar más signos de distorsiones cognitivas. También lo hacen las personas que empezaron a jugar a los doce años o antes, las que prefieren el formato de juego online, las que juegan más de una vez a la semana y las que más gastan de promedio.
- Existe una relación estadística positiva y fuerte entre las puntuaciones globales de la escala de cogniciones GRCS y de la escala de severidad de problemas con el juego PGSI, que se refleja en todas las categorías de distorsiones cognitivas. Así, personas con un riesgo de severidad más alto muestran una mayor tendencia a distorsiones de todo tipo, incluyendo unas mayores expectativas, ilusión de control, control predictivo,

vo, incapacidad para detenerse y sesgo interpretativo.

- La escala ATGS (Actitudes Hacia los Juegos de Azar) muestra un promedio de actitudes hacia el juego ligeramente negativas. El ítem que genera más aceptación es que «hoy en día existen demasiadas oportunidades para apostar» (78,3% de personas están de acuerdo), mientras que el más controvertido es «sería mejor si los juegos de azar estuvieran completamente prohibidos».
- Las personas encargadas de las tareas del hogar y de cuidados y las desempleadas manifiestan las actitudes más negativas, mientras que las que declaran ingresos mensuales más altos son las únicas que tienen actitudes ligeramente positivas. Mayores frecuencias de juego y gasto mensual promedio están ligados a actitudes más positivas, como también lo está el hecho de haber empezado a jugar entre los 13 y 14 años.
- Las actitudes hacia el juego no guardan una relación estadísticamente significativa con la escala global de riesgo de severidad de problemas con el juego PGSI, pero sí con la escala de cogniciones relacionadas con los juegos de azar GRCS (grado de intensidad medio-bajo, con $r=0,255$).

PERFILES DE POBLACIÓN JUGADORA

- **Jugadores/as omnívoros de alto riesgo (25,1% de la muestra):** mujeres y hombres de edades jóvenes y medias con una alta participación en todos los juegos de azar (media de 7,3 juegos en los últimos 12 meses), especialmente para los juegos menos populares como el bingo, las máquinas tragaperras o slots, los juegos de cartas, los de casino y los concursos. Se trata mayormente de población empleada con ingresos medios y bajos que inició su experiencia en edades jóvenes y actualmente juega con mucha frecuencia. Pero si algo define a este clúster de jugadores es el carácter altamente arriesgado o problemático de su participación en los juegos de azar y su alto nivel de distorsiones cognitivas, sobre todo sesgo interpretativo y control predictivo.
- **Apostadores/as deportivos/as en búsqueda de retos y emociones (14,8%):** grupo que comprende mujeres y hombres de edades más avanzadas que viven principalmente en pareja y con hijos/as. Es población empleada con ingre-

sos medios-altos que participa, además de las omnipresentes loterías, en apuestas deportivas y Quinielas. A pesar de jugar a un promedio comparativamente alto de juegos (7) y de tener un volumen de gasto elevado su nivel de riesgo de severidad del problema con el juego y de desviaciones cognitivas son menores de lo que cabría esperar, y similares al del resto de la muestra. No juegan con mucha frecuencia (mayoritariamente un día a la semana o menos), y sus motivaciones principales, más allá del dinero y la diversión, son dar más emoción al deporte y marcarse un reto personal. Un segmento importante de este grupo se inició en el juego online a través de las máquinas tragaperras o slots.

- **Jugadoras sociales jóvenes con bajo presupuesto (10,5%):** grupo mayoritariamente formado por mujeres en edades tempranas que viven con su familia de origen y están, en buena parte, estudiando o trabajando en prácticas no remuneradas. Viven en poblaciones de tamaño medio-bajo y destacan por participar en juegos tradicionales como las loterías, los rascas o premios instantáneos y las rifas. Juegan casi siempre en compañía de sus parejas o amistades y prefieren el juego presencial. Su motivación tiende a alejarse de la diversión, no se crean expectativas elevadas y muestran actitudes más bien negativas hacia el juego. Aunque tienen niveles de gasto mensual promedio bajos, casi 1 de cada 4 han tenido problemas económicos a causa del juego, y hasta un 25% se encontrarían en situación de alto riesgo según la escala PGSI.
- **Cibernautas solitarios (31,2%):** se trata de hombres de más de 35 años y empleados, con estudios secundarios postobligatorios y niveles de ingresos familiares medio-bajos. Tienen una mayor tendencia que otros grupos a vivir en municipios pequeños y, aunque la mayoría viven con su pareja e hijos/as, también hay una parte destacable que viven solos. Este grupo opta por jugar en solitario y se decanta por el juego online o de formato mixto. Con una media de 5,2 juegos, este grupo presenta porcentajes de participación en los distintos tipos de juego de azar menores que la media. Destacan por una tardía iniciación a los juegos de azar y por el hecho que su principal puerta de entrada al juego online son las apuestas deportivas. Sus niveles de juego problemático y desviaciones cognitivas están por debajo del promedio de la muestra, y únicamente destaca ligeramente por encima de los demás su nivel de expectativas.

- **Jugadoras ocasionales de loterías (18,3%):** mujeres que viven en ciudades medias y grandes y que destacan por tener en mayor medida estudios superiores. Su tipo de juego preferido son, con diferencia, las loterías públicas, seguidas a gran distancia por los Cupones de la ONCE y los rascas o premios instantáneos. Presentan niveles de juego significativamente menores que el resto de los/as jugadores/as (3,3 juegos de media) y su formato de juego favorito es el presencial. Es el colectivo que juega con menos frecuencia y tiene el menor gasto mensual promedio. Tienden a jugar acompañadas, principalmente por otras personas de su familia. Este perfil de jugadora es el que menos riesgo muestra de severidad del problema con el juego, el que muestra los niveles más bajos de desviaciones cognitivas y el que tiene actitudes más negativas hacia el juego.

BLOQUE I: INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

1. PRESENTACIÓN

1.1. LOS JUEGOS DE AZAR EN EL CONTEXTO POST PANDEMIA

El estudio «La dimensión psicosocial y motivacional de las apuestas deportivas y los juegos de azar en el contexto de post pandemia» se justifica por la necesidad de generar conocimiento cuantitativo, a partir de una encuesta con un muestreo estadísticamente significativo de la población apostadora española. El estudio analiza los aspectos motivacionales, actitudinales y psico-ambientales que precipitan o protegen a los jóvenes de los juegos de azar. España dispone de datos relativos al juego de azar de gran valor gracias a dos informes. El primero, el «Informe sobre Adicciones Comportamentales 2020» elaborado por el OEDA juntamente con la DGPNSD. El segundo, el informe «Análisis del perfil del jugado online 2020» publicado por la DGOJ. Ambos informes ofrecen excelente información para conocer las tendencias y la evolución del juego de azar. Gracias al informe de la DGPNSD conocemos las prevalencias de juego presencial y online de la población general y escolar, diferencias de género, diferencias por tramos edad, dinero gastado, frecuencia con que se jugó, duración de las sesiones de juego, productos de azar utilizados, entre otras variables de orden epidemiológico.

El informe de la DGOJ tiene como universo de estudio las personas que juegan online en operadores con licencia en España. Los datos ofrecidos por los operadores nos permiten conocer aspectos tan relevantes como la distribución de jugadores por edad, género y tipo de juego, dinero gastado, número de ingresos, método de ingreso, distribución de pérdidas o ganancias, entre otra información, aunque siempre de orden técnico y funcional. **La presente investigación, no solo complementa la información ofrecida por ambos informes, sino que ofrece conocimiento sobre la dimensión actitudinal, psicosocial y emocional.** En la actualidad este tipo de conocimiento presenta notables huecos en el contexto español. El objetivo último de este estudio es aplicar con perspectiva de género el conocimiento generado a los programas de prevención de las apuestas deportivas y los juegos de azar.

Queda acreditado que las apuestas deportivas y los juegos de azar se han convertido en los últimos tres años

en una opción de ocio más para una parte importante de la juventud española (Megías, 2020; Lloret Irles *et al.*, 2020). Tenemos evidencia para aseverar que hemos llegado a este escenario debido a la imbricación de la sociedad de consumo, la cultura digital y la presión de la industria gracias al proceso de gamblificación (Martínez Oró, 2020). El presente estudio de encuesta nos ofrece información para cuantificar la severidad de estas tendencias y despejar los elementos desconocidos.

El dinero es el señuelo para los más jóvenes para aventurarse a las apuestas deportivas y los juegos de azar. Sabemos que en una sociedad plutocrática el dinero es un reclamo sin parangón para los más jóvenes, pero desconocemos cómo se relacionan las variables sociodemográficas con la falacia de que a través de las apuestas deportivas se ganará dinero. También desconocemos qué relación existe entre la dimensión socioeconómica y los factores de riesgo y protección asociados a las apuestas deportivas. El presente estudio aquilata los motivos y las actitudes relacionadas con las apuestas deportivas y los juegos de azar desde la dimensión psicosocial en el contexto español.

El escenario de las apuestas deportivas cambió radicalmente a partir de la irrupción de las casas de apuestas virtuales (Abarbanel y Johnson, 2019). Diferentes voces apuntan que las apuestas deportivas son las responsables de la emergencia de un nuevo escenario sociocultural en el ámbito de las apuestas de envite (Martínez Oró, 2020). Este nuevo escenario, entre otras consecuencias, comportó el cambio de perfil de la persona jugadora, y por extensión, el de demandante de tratamiento por ludopatía (Ciccarelli *et al.*, 2019). El cambio de perfil es uno de los principales argumentos empleado para alertar tanto de los riesgos de la nueva realidad del juego de azar como del aumento de las ludopatías (Lotzin *et al.*, 2018). A modo de ejemplo, en la actualidad los menores varones de 25 años son mayoría en las nuevas admisiones a tratamiento en las asociaciones de personas con ludopatía (Chóliz *et al.*, 2019). Éstas, hasta la irrupción de las apuestas deportivas online, estaban conformadas casi exclusivamente por personas de mediana o avanzada edad que enfermaron debido a las máquinas B (tragaperras) y el bingo (Ibáñez, 2011). Aunque la mayoría del «nuevo» perfil comparte con el «viejo» la característica que no solicita ayuda hasta que las deudas económicas son insostenibles (van der Maas *et al.*, 2019). Además, queda acreditado que las mujeres sufren mayor estigma por ser jugadoras y mayores dificultades para acceder al tratamiento (Baggio *et al.*, 2018). **Perfilar a las personas apostadoras a partir de una metodología cuantitativa con una muestra representativa es una necesidad porque desconocemos qué proporción de apostadores españoles se sitúan en cada uno de**

los perfiles. Además, es central en el presente estudio analizar las variables desde la perspectiva de género.

A tenor de la pandemia por COVID-19 algunos profesionales intuyeron que los juegos de azar y las apuestas deportivas aumentarían considerablemente los problemas. Los datos de DGOJ (2021) demuestran un aumento del número de cuentas online (+ 43% del primer trimestre de 2020 al de 2021), un aumento de los ingresos de la industria online (+10,19% interanual) y del número de ingresos (+ 40,46% interanual). Estos datos justifican **que la comunidad investigadora española especializada en el fenómeno de las apuestas y los juegos de azar debemos redoblar esfuerzos e intensificar nuestra tarea investigadora, con la finalidad de ofrecer conocimiento de valor para diseñar estrategias de prevención efectivas en el contexto pospandemia.**

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo principal de esta investigación es estudiar la dimensión psicosocial y motivacional de los jóvenes españoles como factores precipitantes o protectores de las apuestas deportivas y los juegos de azar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dilucidar el impacto de la pandemia en los hábitos de los apostadores.
- Conocer los factores precipitantes en iniciarse en las apuestas deportivas.
- Analizar cómo los factores motivacionales y actitudinales de diferente índole afectan a la conducta apostadora.
- Conocer los motivos que precipitan y mantienen la conducta apostadora.
- Aprender el papel del grupo de iguales en la banalización de las apuestas deportivas y los juegos de azar.
- Conocer cómo los estilos educativos y las relaciones familiares funcionan de mecanismo de protección o de riesgo.
- Estudiar las relaciones entre las variables sociodemográficas, las apuestas deportivas y los sesgos cognitivos.
- Estudiar cómo la publicidad, el marketing y otros productos de la industria posibilitan la captación de clientes e influye en la conducta apostadora.
- Analizar las prácticas de riesgo.
- Relacionar las actitudes con los factores de protección.
- Analizar en qué sentido el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego funciona como prevención ambiental.
- Dilucidar cómo la dimensión dineraria afecta a las prácticas apostadoras.
- Cuantificar el número de apostadores que se encuentran en situación riesgo y cuántos presentan juego problemático.
- Analizar los factores de riesgos y protección específico para las mujeres.
- Proponer un conjunto de recomendaciones estratégicas con perspectiva de género para mejorar la calidad preventiva.

1.3 HIPÓTESIS

La hipótesis de trabajo es que a mayor exposición ambiental y mayor predisposición motivacional hacia las apuestas deportivas y los juegos de azar mayor es el riesgo para presentar juego problemático y desarrollar el trastorno por ludopatía.

Las variables dependientes son los aspectos psicosociales, actitudinales y motivacionales de las personas apostadoras y las variables independientes son la legislación legal vigente y los factores contextuales ambientales. Como mayor es la presión ambiental y más laxa la legislación en materia de juego mayor será el número de personas jugadoras y mayores serán los problemas asociados al juego. Por el contrario, como más restrictiva sea la normativa y mayores las restricciones ambientales menor será el riesgo de jugar y desarrollar ludopatía. En estos momentos la implementación de la Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, representa una restricción ambiental que analizaremos para saber cómo afecta a las variables dependientes psicosociales y motivacionales. En cambio, la industria de juego continuará trabajando para que las variables independientes de contexto continúen ejerciendo presión ambiental para precipitar y mantener la conducta apostadora. Conocer las relaciones entre las variables independientes y dependientes es central para obtener un conocimiento de utilidad para aplicarlo en programas de intervención social que permitan modificar las variables independientes de orden ambiental que propician la conducta apostadora. **La hipótesis nula es que no hay relación entre la presión ambiental y la actividad de apostar.**

La otra hipótesis de estudio es que ciertas variables sociodemográficas como el nivel de renta personal, el poder adquisitivo de la familia de origen, el barrio de socialización y el sistema de valores son variables independientes que modifican ciertas variables dependientes como la percepción, los esquemas cognitivos y la motivación hacia las apuestas. En consecuencia, se banaliza la conducta apostadora y aumenta el riesgo de padecer el trastorno de juego problemático. Ciertas voces han apuntado que los jóvenes de barrios pobres están más expuestos a los riesgos de las casas de apuestas. Esta hipótesis, aunque plausible con el conocimiento disponible, aún no ha sido contrastada, mediante el presente estudio aceptaremos la hipótesis de trabajo de que las variables de orden sociodemográfico y estructural afectan a las actitudes pro-apuestas y a las conductas apostadoras o, por el contrario, la rechazaremos y aceptare-

mos la hipótesis nula de que las variables estructurales no afectan a la conducta apostadora, tal como sostiene la industria del juego.

En el ámbito de las drogodependencias la literatura científica ha evidenciado sin género de dudas que los inicios tempranos son predictores de presentar problemas con las drogas o desarrollar una adicción. En el ámbito del juego de azar la hipótesis de unos inicios tempranos como predictor de problemas asociados al juego requiere de mayor investigación. En este estudio trabajaremos para conocer cómo se comportan la edad de inició como variable independiente para catalizar los problemas asociados al azar. Conocer estos datos nos permitirá obtener un **conocimiento fidedigno de cómo encarar la prevención entre los menores de edad, especialmente las medidas de orden ambiental más efectivas.**

La hipótesis final que contrastar es que los familiares y socioeconómicos funcionan de mecanismo de protección de la conducta apostadora. La hipótesis es que los estilos educativos democráticos con cierta capacidad económica funcionan de factor de protección ante los riesgos de las apuestas deportivas y los juegos de azar.

2. METODOLOGÍA

La investigación «La dimensión psicosocial y motivacional de las apuestas deportivas y los juegos de azar en el contexto de pospandemia» se basa en los resultados de la «Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España 2022». Ésta es la primera operación estadística dirigida exclusivamente a población jugadora y tiene por objetivo estudiar, con perspectiva de género, los aspectos motivacionales, actitudinales y psico-ambientales que afectan a la conducta apostadora. La población diana de la encuesta incluye a toda la población adulta comprendida entre los 18 y los 64 años y residente en España, aunque se pone especial interés en la población joven.

2.1. DESARROLLO DEL CUESTIONARIO

El cuestionario de la «Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España, 2022» está pensado para ser rellenado de forma autónoma por la persona encuestada. Se usó el sistema de entrevista en línea asistida por ordenador (CAWI, por sus siglas en inglés) mediante un panel de internautas. Se escogió este tipo de cuestionario autoadministrado ya que permitía transmitir un mayor sentimiento de privacidad y anonimidad, elementos que son clave cuando se investigan temas sensibles sujetos a sesgos de deseabilidad social. De este modo, se buscaba conseguir una mayor sinceridad en las respuestas por parte de las personas encuestadas y reducir al máximo los índices de no-respuesta.

Una vez decidido el sistema de distribución de las encuestas, se procedió a desarrollo del cuestionario. El equipo de [Episteme. Investigación e Intervención Social](#) realizó inicialmente un examen exhaustivo de fuentes secundarias a través de la literatura científica y gris. El objetivo era recoger las diferentes escalas y cuestionarios usados tanto en la práctica clínica como en la investigación psicosocial en diferentes países para analizar los hábitos, cogniciones y actitudes sobre los juegos de azar. La búsqueda bibliográfica se realizó mediante repositorios de revistas científicas indexadas (WoS, Mendeley, Zotero), bancos de instrumentos de evaluación (Evaluation Instruments Bank -EIB- del Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías, Banco de Instrumentos de Prevención de RDD del Programa de Cooperación entre América Latina, el Caribe y la Unión Europea en Políticas sobre Drogas) y de buscadores de más amplio alcance (Google Scholar). Para ello, se usaron combinaciones de palabras clave como «gambling», «participation», «behaviour», «problema», «disorder», «attitudes», «diagnostic criterio», «severity», «cognitions», entre muchas otras similares.

A partir del análisis crítico de las fuentes encontradas, se elaboró un primer borrador del cuestionario de la «Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España 2022». Esta primera versión fue puesta en común y discutida con la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. El cuestionario final (ver Anexo 1) constó de 25 preguntas cerradas que versaban sobre las siguientes temáticas:

- Caracterización sociodemográfica.
- Tipo de participación en los juegos de azar (tipologías, formatos o modos de juego).

- Volumen de la participación (frecuencias, dinero gastado).
- Perfiles de jugador/a y escala de juego problemático (medición de juego sin riesgo, juego de riesgo, juego problemático y juego patológico mediante la escala PGSI: Problem Gambling Severity Index).
- Factores de riesgo y de protección.
- Escala de cogniciones relacionadas con el juego (expectativas, ilusión de control, control predictivo, incapacidad para detenerse y sesgo interpretativo mediante la escala GRC: Gambling Related Cognitions).
- Actitudes y opiniones generales respecto al juego (mediante la escala ATGS: Attitudes Towards Gambling Screen).
- Caracterización socioeconómica de la población jugadora.

2.2. DISEÑO DE LA MUESTRA

La «Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España» fue diseñada para proporcionar una muestra representativa a nivel nacional de personas adultas entre los 18 y los 64 años (ambos incluidos) que hayan jugado a juegos de azar en los 12 meses anteriores a la encuesta. La técnica escogida para la obtención de la información fue la realización de un cuestionario autoadministrado facilitado mediante una plataforma electrónica y sin intervención de un/a entrevistador/a (sistema CAWI). Por consiguiente, la muestra quedó limitada a personas que tuvieran acceso a internet.

El trabajo de campo fue ejecutado por la empresa [Cint](#), que administró la encuesta a su red de paneles de internautas. El cuestionario se programó mediante la herramienta web [e-NQUEST Survey](#) de la empresa ESAM Tecnología. Antes de su lanzamiento final, se elaboró un estudio piloto a 40 personas, el análisis del cual se contrastó el correcto funcionamiento del cuestionario inicial. En este caso, no fue necesario incorporar nuevos matices o cambios.

La muestra esperada inicialmente era de 400 personas, habiéndose efectuado finalmente 410 encuestas válidas, con un error de muestreo global de $e \pm 4,95\%$ para un nivel de confianza del 95,5% (2 o), bajo criterios de muestreo en poblaciones infinitas. Con tal de limitar el sesgo derivado del uso de un panel de internautas, se establecieron cuotas representativas basadas en la Comunidad Autónoma de residencia (ver **Tabla 1**), junta-

mente con la combinación de las variables sociodemográficas edad y sexo (ver **Tabla 2**).

Asimismo, dado que el objetivo principal de esta investigación es estudiar la dimensión psicosocial y motivacional de los adultos jóvenes (en contraste con el resto de los adultos) como factores precipitantes o protectores de los juegos de azar, optamos por realizar una sobrerrepresentación intencional de la población de las franjas de edad más jóvenes. De este modo, buscábamos garantizar un nivel mínimo de respuestas que permitiera realizar un correcto análisis de estas y su comparabilidad con las franjas de población mayores. Realizamos finalmente una ponderación (ver apartado siguiente) con tal de favorecer la adecuación de la muestra a la realidad del universo de análisis. La selección final de las personas encuestadas la hicimos mediante una selección aleatoria de individuos en proporción a las cuotas preestablecidas.

El trabajo de campo se llevó a cabo entre el 13 y el 20 de enero de 2022. La duración media de la respuesta al cuestionario fue de 7,2 minutos, y la tasa de abandono fue del 2,55%.

Tabla 1.**Estructura teórica y final de la muestra según la Comunidad Autónoma.**

* Basado en una estimación de la población jugadora en función de los datos de OEDA (2021) y Gómez Yáñez y Lalandá (2021).

CCAA	Muestra esperada	Muestra final	Error muestral estimado*
Andalucía	73	77	11,2%
Aragón	10	11	29,6%
Asturias	11	11	29,6%
Canarias	18	19	22,5%
Cantabria	5	5	43,8%
Castilla y León	22	23	20,4%
Castilla-La Mancha	17	16	24,5%
Cataluña	56	56	13,1%
Comunidad Valenciana	41	43	14,9%
Extremadura	9	7	37,0%
Galicia	26	26	19,2%
Islas Baleares	6	8	34,7%
Madrid	75	78	11,1%
Murcia	10	11	29,6%
Navarra	4	4	49,0%
País Vasco	15	13	27,2%
La Rioja	2	2	69,3%
Ceuta y Melilla	0	0	-
Total	400	410	4,9%

Tabla 2.**Estructura teórica y final de la muestra según grupo de edad y sexo.**

Grupo de edad	Sexo	Muestra esperada	Muestra final
18-24 años	Mujeres	34	32
	Hombres	34	20
25-34 años	Mujeres	66	97
	Hombres	66	59
35-44 años	Mujeres	42	31
	Hombres	42	55
45-54 años	Mujeres	38	36
	Hombres	38	40
55-64 años	Mujeres	20	17
	Hombres	20	23
Total		400	410

2.3. PONDERACIÓN

Teniendo en cuenta las consideraciones expuestas en el apartado anterior, la base de datos resultante de la encuesta incorpora un coeficiente de ponderación con el objetivo de reforzar la representatividad de la muestra con respecto al universo de análisis. Sin embargo, al no disponer de un marco muestral con datos precisos sobre la población española jugadora de entre 18 y 64 años, hemos elaborado previamente una estimación poblacional basada en resultados de los estudios publicados por la DGOJ (2016) y CEJUEGO (Gómez Yáñez y Lalanda, 2021). El propósito principal del coeficiente de ponderación ha sido corregir la sobrerrepresentación intencional de la población más joven en aquellos análisis que incluyan a toda la muestra, así como corregir el sesgo generado por el uso del panel online. En consecuencia, hemos creado 10 valores de ponderación derivados de la combinación de las variables sexo y edad (ver **Tabla 3**).

Tabla 3.
Coeficientes de ponderación en base a los factores sexo y edad.

Grupo de edad	Muestra final		Estimación población jugadora		Factor de ponderación	
	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres
18-24 años	7,8%	4,9%	3,6%	4,3%	0,46	0,88
25-34 años	23,7%	14,4%	9,2%	10,6%	0,39	0,74
35-44 años	7,6%	13,4%	12,5%	13,3%	1,66	0,99
45-54 años	8,8%	9,8%	13,4%	12,7%	1,52	1,30
55-64 años	4,1%	5,6%	10,2%	10,3%	2,45	1,83
Total	52,0%	48,0%	48,8%	51,2%	0,94	1,06

2.4. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

Los datos fueron procesados y analizados mediante el paquete de software estadístico Stata/IC (College Station, TX). Antes del análisis, revisamos las respuestas de las categorías “Otros” (en preguntas como, por ejemplo, “¿Por qué motivo/s prefiere el formato de juego online/presencial?”, “¿Con quién suele jugar a juegos de azar?” o “¿Cuáles son los principales motivos que le han llevado a jugar a juegos de azar con apuesta económica y/o apuestas deportivas?”), y se codificaron en función de categorías preexistentes o creadas ad hoc. El código “País de nacimiento” se estableció a partir de la “Lista estándar de países y otros territorios” del Instituto Nacional de Estadística (INE). Finalmente, se calcularon las puntuaciones para las tres escalas empleadas en el cuestionario del modo que se describe a continuación.

PGSI

La escala PGSI (Problem Gambling Severity Index, o Índice de Severidad de Problemas con el Juego con Apuestas) fue desarrollada inicialmente en Canadá por Ferris y Wynne y validada en el contexto español por López-González *et al.* (2018). En su versión actual, consta de los siguientes 9 ítems, basados en las situaciones experimentadas en los últimos 12 meses por las personas encuestadas:

1. Ha apostado más de lo que podría permitirse perder.
2. Ha necesitado apostar cantidades cada vez más grandes de dinero para obtener la misma sensación de emoción.
3. Cuando apostó, volvió otro día para tratar de recuperar el dinero que había perdido.
4. Ha pedido dinero prestado o ha vendido algo para obtener dinero para apostar.
5. Ha sentido que podría tener un problema con el juego.
6. El juego le ha causado algún problema de salud, incluyendo una sensación de estrés o ansiedad.
7. Ha sentido que la gente criticaba sus apuestas o le han dicho que tenía un problema con el juego, independientemente de si usted piensa que es cierto o no.
8. Apostar le ha causado algún problema económico a usted o a su hogar.
9. Se ha sentido culpable por la forma en que apuesta o por lo que sucede cuando apuesta.

Las respuestas se puntúan en función de la escala “nunca” (0 puntos), “a veces” (1 punto), “la mayoría de las veces” (2 puntos) y “casi siempre” (3 puntos). En consecuencia, cada persona obtiene una puntuación de entre 0 y 27 puntos, que se clasifica según las categorías:

Tabla 4.
Clasificación de las categorías de la escala PGSI

Puntuación PGSI	Clasificación de categorías PGSI
0	Jugador/a no problemático/a. No experimenta consecuencias negativas de su participación en los juegos de azar.
1-2	Jugador/a de bajo riesgo. Experimenta pocos problemas y con pocas o ninguna consecuencia negativa.
5-7	Jugador/a de riesgo moderado. Experimenta problemas moderados con algunas consecuencias negativas.
8 o más	Jugador/a problemático/a. Experimenta problemas y consecuencias negativas del juego y puede desarrollar juego patológico.

GRCS

La escala GRCS (Gambling Related Cognitions Scale, o Escala de Cogniciones Relacionadas con los Juegos de Azar) fue creada por Raylu y Oei (2004) y validada en España por Del Prete *et al.* (2017). Consta de 23 ítems para los que las personas encuestadas puntúan su grado de acuerdo en una escala del 1 (“completamente en desacuerdo”) al 7 (“completamente de acuerdo”):

1. Jugar me hace más feliz.
2. No puedo vivir sin jugar.
3. Rezar me ayuda a ganar.
4. Las pérdidas en el juego, sin duda, van seguidas de una racha de ganancias.
5. Relacionar mis ganancias con mi habilidad y mi destreza en el juego hacen que siga jugando.
6. Jugar hace que las cosas parezcan mejores.
7. Estoy fuera de control, así que me resulta difícil parar de jugar.
8. Algunos colores y números incrementan mis probabilidades de ganar.
9. Hay que perder durante un tiempo si se quiere adquirir la experiencia necesaria para ganar.
10. Relacionar mis pérdidas con la mala suerte o a las circunstancias adversas me hace seguir jugando.
11. Jugar hace que el futuro parezca mejor.
12. No puedo resistir las ganas de jugar.
13. Guardo objetos que me ayudan a tener más probabilidades de ganar.
14. Si consigo ganar una vez, sin duda, seguiré ganando.

15. Relacionar mis pérdidas con la casualidad hace que siga jugando.
16. Echar una partida me ayuda a reducir la tensión y el estrés.
17. No soy lo suficientemente fuerte como para dejar de jugar.
18. Ciertos hábitos y rituales mejoran mis probabilidades de ganar.
19. A veces me siento con suerte, y aprovecho esas ocasiones para jugar.
20. Recordar cuánto dinero gané la última vez, me hace continuar jugando.
21. Nunca seré capaz de dejar de jugar.
22. Tengo cierta capacidad para predecir cuándo voy a ganar.
23. Si cambio los números a los que juego habitualmente, tengo menos posibilidades de ganar que si mantengo siempre los mismos números.

Mediante estos ítems, se recogen 5 subescalas, que corresponden a: expectativas (ítems 1, 6, 11, 16), la ilusión de control (ítems 3, 8, 13, 18), el control predictivo (ítems 4, 9, 14, 19, 22, 23), la incapacidad para detenerse (ítems 2, 7, 12, 17, 21) y el sesgo interpretativo (ítems 5, 10, 15, 20) de las personas jugadoras. Así, por un lado, disponemos de las puntuaciones de cada subescala, que obtenemos sumando los ítems correspondientes, y de las puntuaciones medias de cada subescala, que obtenemos dividiendo el resultado de la suma anterior por el número total de ítems de cada subescala. Por otro lado, disponemos de la puntuación media global, que es la agregación de las cinco puntuaciones medias de las subescalas.

ATGS

La escala ATGS (Attitudes Towards Gambling Screen, o Escala de Actitudes Hacia los Juegos de Azar) fue desarrollada el Centro Nacional de Investigación Social del Reino Unido (Wardle *et al.*, 2011). Aunque ha sido validada previamente en Finlandia y Australia, la presente “Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España 2022” es su primera aplicación al contexto español. La última versión de la ATGS consta de 8 ítems con los que la persona encuestada tiene que expresar su grado de acuerdo:

1. Las personas deberían tener derecho a apostar cuando quieran.
2. Hoy en día existen demasiadas oportunidades para apostar.
3. Se debe desalentar el juego con apuestas.
4. La mayoría de las personas que juegan lo hacen con sensatez.
5. El juego es peligroso para la vida en familia.
6. En conjunto, el juego es bueno para la sociedad.
7. El juego da alegría a la vida.
8. Sería mejor si los juegos de azar estuvieran completamente prohibidos.

Las respuestas, puntuadas del 1 al 5, van desde “muy de acuerdo”, “de acuerdo”, “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, “en desacuerdo”, hasta “muy en desacuerdo”. Los ítems formulados en positivo (ítems 1, 4, 6 y 7) fueron invertidos a posteriori de tal modo que, para todos los ítems, puntuaciones menores a 3 indicaran actitudes negativas hacia el juego con apuestas, puntuaciones de 3 indicaran actitudes neutrales y puntuaciones superiores a 3 indicaran actitudes favorables. También se obtuvo una valoración agregada que recogía las respuestas a los 8 ítems, donde puntuaciones cercanas a 24 se consideraron actitudes neutrales, mientras que puntuaciones menores se calificaron como negativas y puntuaciones mayores, como positivas.

BLOQUE II: RESULTADOS

3. PARTICIPACIÓN EN LOS JUEGOS DE AZAR EN ESPAÑA

Uno de los objetivos principales de la “Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España, 2022” era obtener datos sobre los tipos e intensidades de participación en los juegos de azar de la población jugadora en España. Se medía, por un lado, la participación autorreportada de la persona respondiente para cada tipo de juego de azar en el último año, y por otro, la frecuencia promedio mensual para el conjunto de juegos. El listado de juegos de azar con apuesta económica y/o apuestas deportivas cubierto por la encuesta consistía en las siguientes 11 actividades: loterías públicas, Cupones de la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles), rascas o premios instantáneos, concursos, máquinas tragaperras o slots, juegos de casino, juegos de cartas, bingo, apuestas deportivas, loterías o rifas privadas y la Quiniela de Fútbol o el Quinigol.

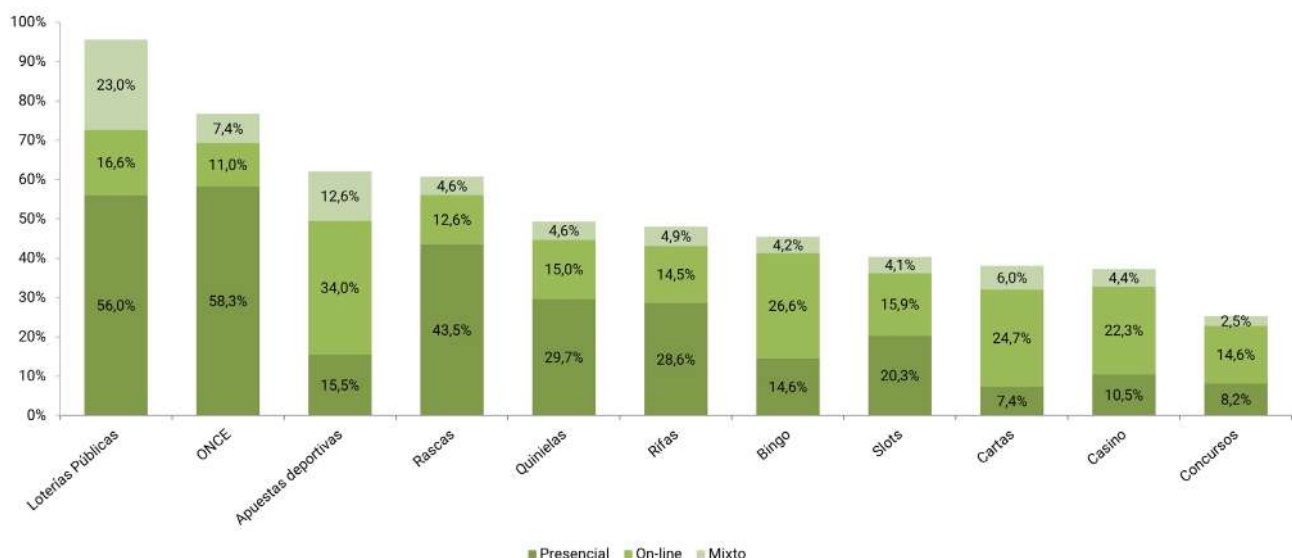
3.1. FRECUENCIAS DE JUEGO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES

La **Figura 1** muestra los porcentajes de participación en el último año para cada tipo de juego de azar incluido en el cuestionario y según el formato de juego (presencial, on-line/por Internet o mixto). De modo agregado, vemos que el juego más frecuente entre las personas jugadoras encuestadas son las loterías públicas (entre las cuales se incluyen la Lotería Nacional, La Primitiva, Euromillones, las loterías autonómicas, etc.), a las que afirman haber jugado en los últimos 12 meses un 95,6% de las personas encuestadas, seguidas de Los Cupones de la ONCE, con una participación total del 76,7%. Los siguen las apuestas deportivas (62,1% de participación), los rascas o premios instantáneos (60,7%) y la Quiniela de Fútbol y Quinigol (49,4%).

El formato de juego más habitual para las diferentes loterías, rascas, quinielas y slots o máquinas tragaperras es el presencial. En cambio, el juego por internet ha sido el formato preferido para participar en apuestas deportivas, bingos, juegos de cartas con dinero (tipo póquer, mus o blackjack), juegos de casinos (tipo ruleta o dados) y concursos con apuesta económica.

Figura 1.

Participación en los últimos 12 meses en cada tipo de juego de azar desagregado por formato de juego.

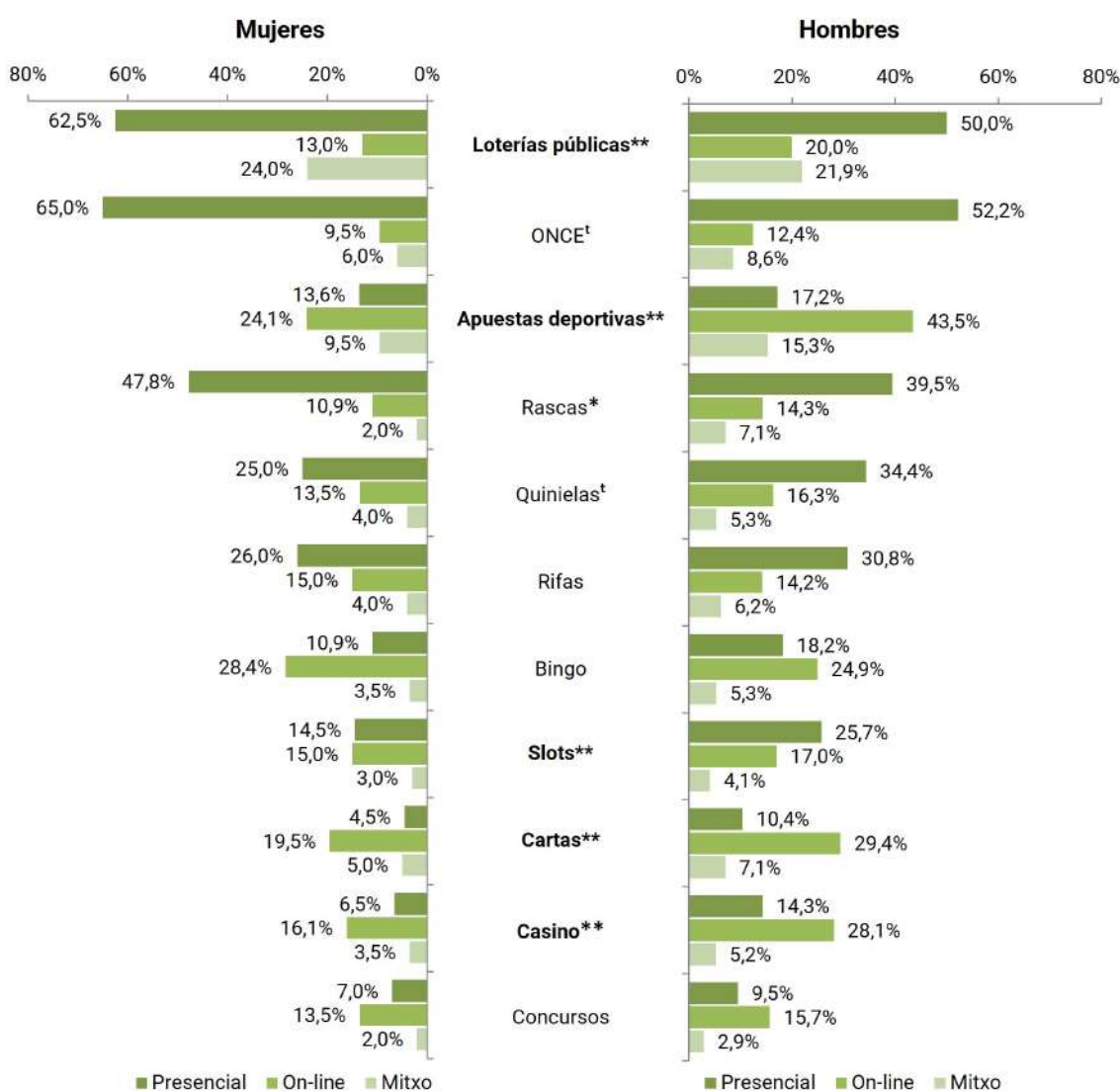


Si nos fijamos en la participación en los distintos tipos de juego según el sexo de la persona encuestada (ver **Figura 2**), encontramos que hay diferencias estadísticamente significativas (con nivel de significación estadística de $p \leq 0,01$) en la participación en las loterías públicas, donde las mujeres tienden a mostrar niveles mayores de participación, concentradas en el formato de juego presencial (de hecho, en el formato on-line encontramos una presencia ligeramente mayor entre los hombres). También se observan diferencias marcadas y estadísticamente significativas en las apuestas deportivas, a las que participan un 47% de las mujeres

jugadoras encuestadas contra 76% de los hombres, así como en los slots, juegos de cartas y juegos de casino, a los que los hombres participan más tanto en formato presencial como por Internet. Finalmente, existen ciertas diferencias ($p=0,05$) en los juegos tipo rasca o de premio instantáneo, en los que el porcentaje total de participación es similar entre mujeres y hombres, pero ellas optan en mayor proporción por el formato presencial, mientras que ellos, aun prefiriendo el modo presencial, muestran mayores porcentajes de participación on-line y mixta que las mujeres.

Figura 2.

Participación en los últimos 12 meses en cada tipo de juego de azar desagregado por formato de juego.

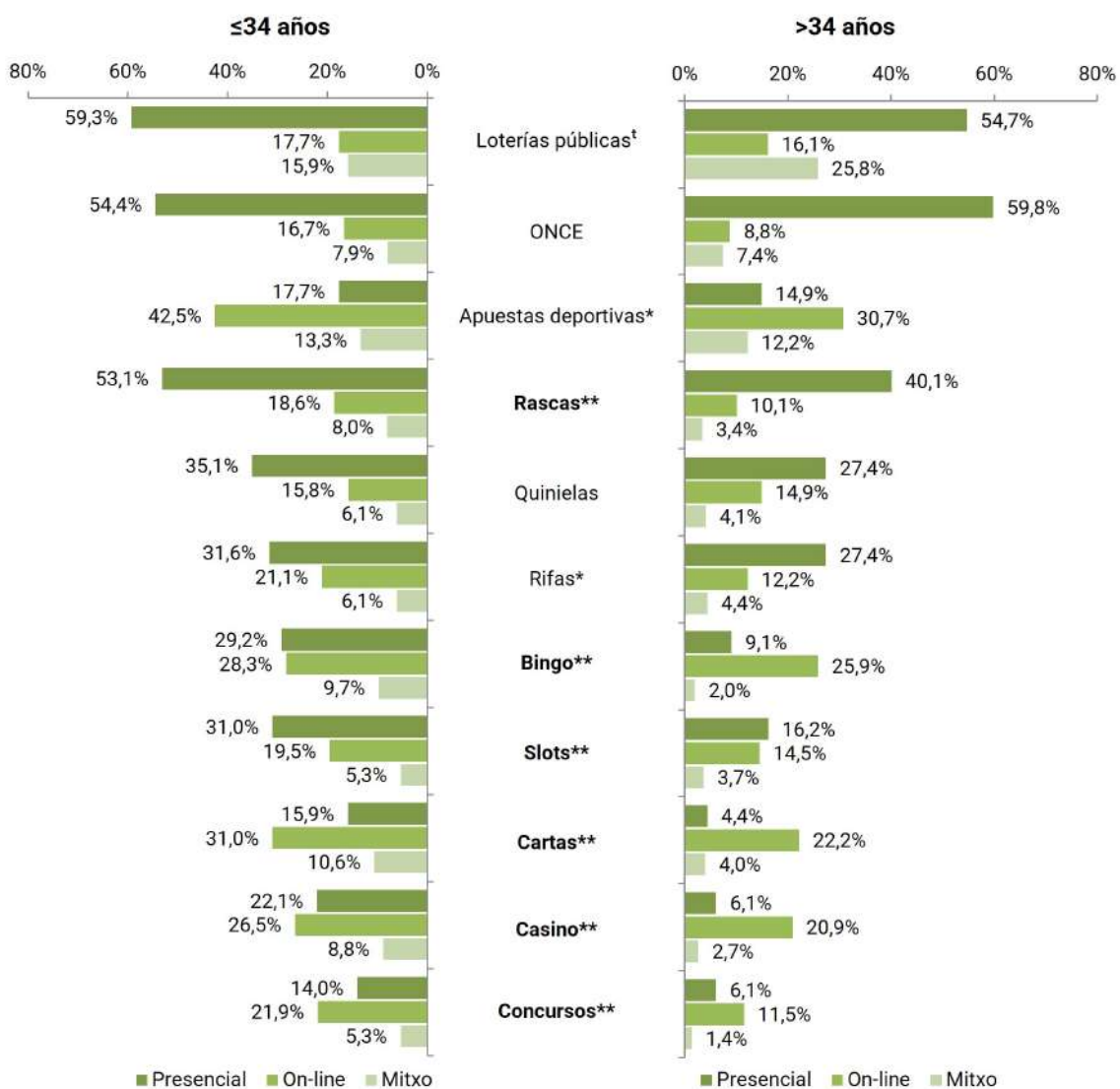


** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\varphi \geq 0,1$); † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; ‡ la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

En cuanto a la edad, como se muestra en la **Figura 3**, los/as jugadores/as adultos/as menores de 35 años muestran niveles de participación diferenciados (y generalmente mayores) respecto del resto de adultos/as. De todas las actividades analizadas, encontramos diferencias estadísticamente significativas en las apuestas deportivas, los rascas o premios instantáneos, las rifas, los bingos, los juegos de cartas, los juegos de casino y los concursos con apuesta económica. Estas diferencias cristalizan, de modo general, en una mayor participación de los grupos más jóvenes en estos tipos de juegos y apuestas, que se aprecian en todos los formatos de juego, pero, sobre todo, en los formatos on-line y/o mixto.

Figura 3.

Participación en los últimos 12 meses en cada tipo de juego según grupo de edad.



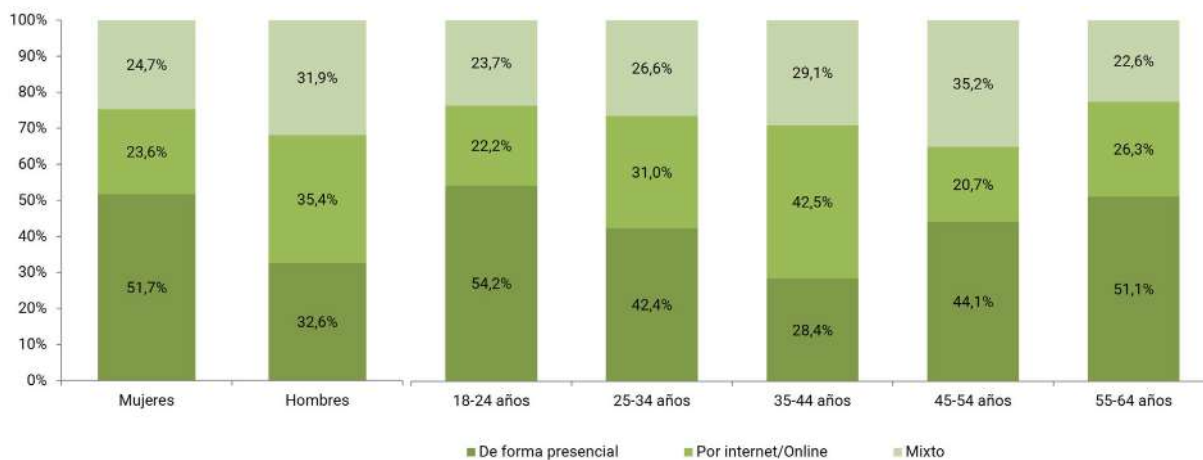
** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\varphi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

3.2. PREFERENCIA DE FORMATOS DE JUEGO: JUEGO PRESENCIAL VS JUEGO ON-LINE

En los últimos años, la irrupción de las casas de apuestas y salones de juego virtuales gracias el avance de las nuevas tecnologías ha facilitado la intensificación del fenómeno del juego online. Este formato de juego ha incrementado todavía más a tenor de la pandemia por COVID-19 y de las medidas de distanciamiento social adoptadas para paliar sus efectos. A nivel general, sin embargo, el formato de juego preferido por la población jugadora sigue siendo el presencial (41,9%), mientras que 29,6% prefieren el formato on-line y un 28,4% se

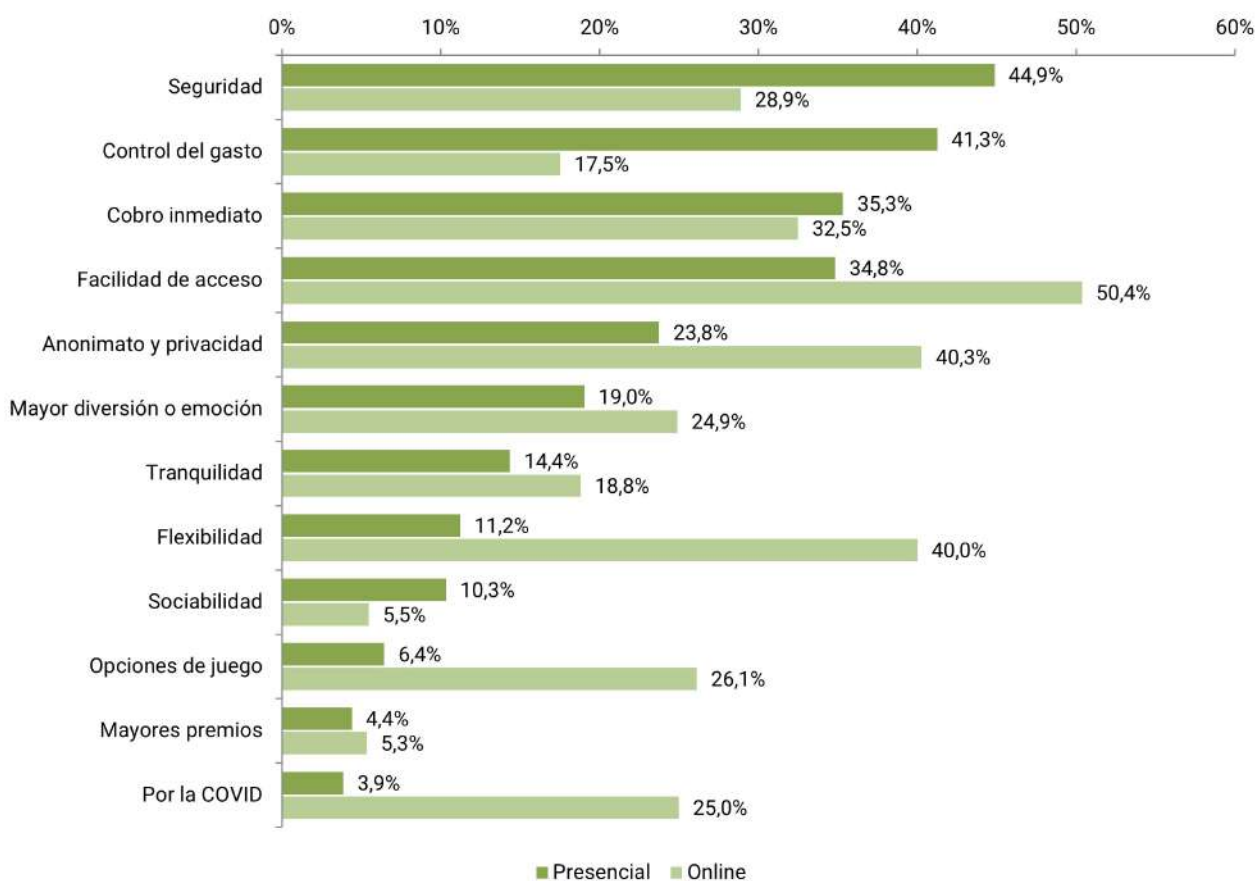
decantan por un formato mixto. Si nos fijamos en el sexo y la edad de las personas encuestadas (ver **Figura 4**), las mujeres eligen en mayor medida que los hombres el juego presencial, mientras que para ellos el juego on-line ya es el formato de juego preferido. Los grupos más jóvenes (18 a 24 años) y los más mayores (55 a 64 años) expresan una mayor preferencia por el juego presencial, y son las personas de edades intermedias (especialmente, las de 35 a 44 años) las que indican una mayor preferencia por el juego on-line.

Figura 4.
Preferencia de formato de juego según sexo y edad.



Las razones argüidas para justificar las preferencias anteriores varían según el formato de juego escogido (ver **Figura 5**). De forma general, las personas jugadoras que prefieren el juego presencial destacan la mayor sensación de seguridad y de control del gasto. En cambio, las que optan por el formato on-line destacan la facilidad para acceder al juego, la anonimidad y privacidad que ofrece y la flexibilidad de poder jugar desde cualquier lugar y a cualquier hora.

Figura 5.
Motivos de la preferencia de formato según el formato de juego elegido.



Si desgranamos los resultados según el sexo (**Tabla 5**), las mujeres destacan la seguridad y el control del gasto del juego presencial mientras que los hombres, además de la seguridad, destacan el cobro inmediato y la facilidad de acceso de este formato de juego. En cuanto al juego on-line, tanto las mujeres como los hombres destacan por encima de todo la facilidad de acceso, seguido en el caso de las mujeres por la flexibilidad y, en el caso de los hombres, por el mayor anonimato y privacidad que proporciona. Por grupos de edad, las personas encuestadas de 18 a 34 años señalan la mayor seguridad, la posibilidad del cobro inmediato y la facilidad de acceso del juego presencial, mientras que las de 35 a 64 años destacan la mayor seguridad y control del gasto de esta modalidad. Del juego on-line, ambos grupos de edad subrayan la facilidad de acceso, seguida del mayor anonimato y privacidad que proporciona y de la flexibilidad de poder jugar desde cualquier lugar y a cualquier hora.

Tabla 5.
Motivos de la preferencia de formato según sexo y edad.

	Mujeres		Hombres		≤34 años		>34 años	
	Presen.	On-line	Presen.	On-line	Presen.	On-line	Presen.	On-line
Seguridad	43,0%	31,0%	47,7%	27,6%	56,3%	21,7%	39,9%	31,5%
Control del gasto	43,9%	7,4%	37,3%	24,0%	33,6%	22,9%	44,6%	15,6%
Cobro inmediato	31,9%	26,6%	40,5%	36,2%	47,8%	37,7%	30,0%	30,6%
Facilidad de acceso	28,0%	51,4%	45,1%	49,7%	44,7%	60,3%	30,6%	46,8%
Anonimato y privacidad	27,4%	29,0%	18,2%	47,5%	16,5%	41,0%	26,9%	40,0%
Mayor diversión o emoción	20,2%	31,9%	17,2%	20,5%	28,5%	21,2%	15,0%	26,2%
Tranquilidad	15,4%	19,3%	12,8%	18,5%	9,7%	29,7%	16,4%	14,9%
Flexibilidad	13,5%	47,2%	7,9%	35,4%	10,0%	41,3%	11,8%	39,6%
Sociabilidad	5,6%	5,2%	17,5%	5,6%	26,6%	9,2%	3,3%	4,1%
Opciones de juego	6,7%	32,3%	6,0%	22,2%	10,0%	26,4%	4,9%	26,0%
Mayores premios	4,8%	1,7%	3,8%	7,7%	6,5%	4,7%	3,5%	5,6%
Por la COVID	2,0%	13,7%	6,7%	32,2%	6,7%	26,3%	2,6%	24,5%

4. CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS JUGADORAS

La sección anterior ha examinado, de manera general, las diferencias en la participación en los juegos de azar y a sus diferentes formatos de juego según algunas de las características básicas de la población encuestada. En esta sección, se profundiza en las características sociodemográficas (sexo, grupo de edad, situación de convivencia, tamaño del hábitat, nivel educativo) y socioeconómicas (situación laboral, ingresos del hogar) de la población jugadora, así como la relación de estos factores con la participación en los distintos tipos de juegos de azar, el volumen y la frecuencia de juego y el gasto mensual.

4.1. CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS DE LA POBLACIÓN JUGADORA

SEXO

La **Tabla 6** presenta las asociaciones entre la participación en los juegos de azar en los 12 meses previos a la encuesta y el sexo de las personas jugadoras. Encontramos relaciones estadísticamente significativas entre el sexo y diversos tipos de juego, prevalencias, frecuencias y gasto mensual promedio. Conforme a lo observado en la sección previa, la participación de las mujeres es mayor que la de los hombres únicamente en las loterías públicas, mientras que ellos presentan una mayor tendencia a apostar en eventos deportivos, en la Quiniela y el Quinigol, en slots o máquinas tragaperras, en juegos de cartas y en juegos de casino ($p \leq 0,01$).

Si nos fijamos en el número promedio de juegos de azar en los que se ha participado en el último año, encontramos también una asociación estadísticamente significativa entre éste y el sexo. En este sentido, vemos que las mujeres han apostado de media a un juego menos que los hombres (5,3 y 6,3 juegos, respectivamente). La mediana, es decir, el valor “típico” o que ocupa la posición central en el conjunto de datos ordenados, se sitúa en los 4 juegos para ellas y en los 6 juegos para ellos.

Tabla 6.

Motivos de la preferencia de formato según sexo y edad.

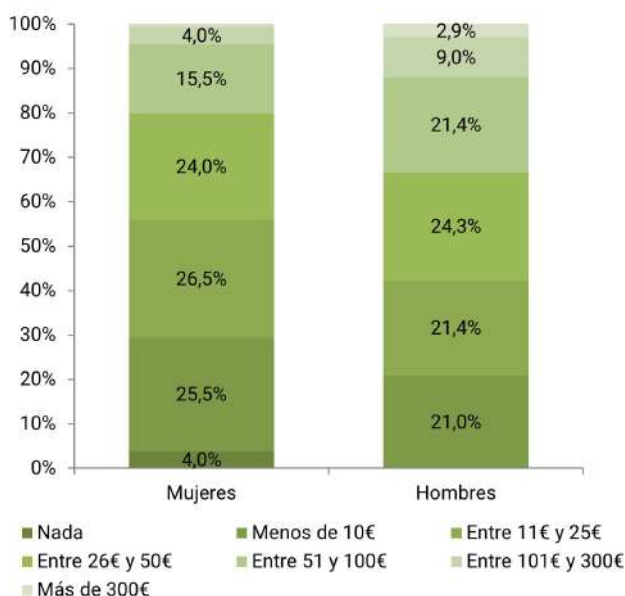
		Mujeres	Hombres	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas**	99,5%	91,9%	95,6%
	ONCE [†]	80,5%	73,2%	76,8%
	Apuestas deportivas**	47,5%	76,2%	62,2%
	Rascas	60,5%	60,8%	60,6%
	Quinielas**	42,5%	56,0%	49,4%
	Rifas	45,0%	51,0%	48,0%
	Bingo	48,3%	45,5%	42,5%
	Slots**	32,5%	48,1%	40,5%
	Cartas**	29,0%	46,7%	38,0%
	Casino**	26,5%	47,6%	37,3%
	Concursos	22,5%	28,1%	25,4%
Promedio de juegos de azar**		5,3	6,3	5,8
Error estándar del promedio		0,22	0,23	0,16
Frecuencia de juego*	Un día al mes o menos	17,5%	10,9%	14,1%
	2-4 días al mes	45,5%	40,8%	43,1%
	2-3 días a la semana	32,0%	37,9%	35,0%
	4-5 días a la semana	1,0%	6,2%	3,6%
	6 días o más a la semana	4,0%	4,3%	4,1%
Gasto mensual promedio**	Nada	4,0%	0,0%	2,0%
	Menos de 10€	25,5%	21,0%	23,2%
	Entre 11€ y 25€	26,5%	21,4%	23,9%
	Entre 26€ y 50€	24,0%	24,3%	24,1%
	Entre 51 y 100€	15,5%	21,4%	18,5%
	Entre 101€ y 300€	4,0%	9,0%	6,6%
	Más de 300€	0,5%	2,9%	1,7%

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\phi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Estas tendencias se confirman cuando nos fijamos en la frecuencia de participación en un mes promedio, que es ligera pero significativamente mayor para los hombres ($p=0,05$). Las diferencias por sexo son particularmente notables tanto en las frecuencias más bajas como en las más altas. Así, por un lado, un 17,5% de las mujeres indican que juegan un día al mes o menos, mientras que solo un 10,9% de los hombres se sitúa en este tramo. Por otro lado, un 5% de mujeres juegan 4 días a la semana o más, contra un 10,4% de los hombres.

Siguiendo un patrón similar, el gasto mensual promedio tiende a ser más elevado entre los hombres ($p\leq 0,01$). Como se observa en la **Figura 6**, las diferencias más sustanciales también las encontramos en los tramos de gasto más bajos, con un 29,5% de las mujeres contra un 21% de los hombres que gastan entre 0 y 10€ mensuales, y en los más altos, con sólo 4,5% de las mujeres y un 11,9% de los hombres que gastan más de 100€ al mes.

Figura 6.
Gasto mensual promedio en juegos de azar según sexo.



GRUPO DE EDAD

La edad es otro factor que tiene un impacto significativo en la participación en distintos juegos de azar. Como se presenta en la **Tabla 7**, en la mayoría de los juegos encontramos prevalencias de juego más elevadas entre los grupos de edad más jóvenes, sobre todo el grupo de 25 a 34 años, que se van reduciendo a medida que aumenta el grupo de edad hasta encontrar los valores mínimos en el grupo de 45 a 54 años. Este es el caso, por ejemplo, de las apuestas deportivas, donde el contraste más grande lo encontramos entre los mencionados grupos de edad (74,1% de participación en el grupo de 25 a 34 años contra el 49,5% en el de 45 a 54 años). El mismo patrón se encuentra en las Quinielas (61,7% contra 36,8%, respectivamente, para un nivel de significación de $p=0,05$), las slots o máquinas tragaperras (58% contra 22,6%), los juegos de cartas (63% contra 20,6%) y los juegos de casino (59,3% contra 17,8%). En los casos de los rascas o juegos de premio rápido, el bingo y los concursos, es el grupo más joven de todos (eso es, el de 18 a 24 años) el que presenta mayores prevalencias de juego. Los únicos juegos en los que la edad no muestra una influencia en la participación son loterías públicas, los cupones y las rifas.

La frecuencia de juego también presenta una asociación estadísticamente significativa (en este caso, al nivel de $p=0,05$) con la edad. Esta asociación, sin embargo, presenta cierta complejidad. En primer lugar, el grupo más joven es el más polarizado, ya que no sólo es el que tiene un mayor volumen de personas que se sitúan en las franjas de frecuencia más bajas (con un 72,7% de encuestados de 18 a 24 años que juegan una vez a la semana o menos) sino también el segundo grupo con un mayor volumen de personas en las franjas de frecuencia más altas (un 12,1% juegan cuatro veces a la semana o más). En segundo lugar, el grupo de 25 a 34 años es el que presenta frecuencias de juego mayores, con sólo un 50% de personas que juegan una vez a la semana o menos y hasta un 14,6% de personas que juegan cuatro veces a la semana o más. Esta última cifra contrasta de modo particular con los grupos de edad de 35 a 44 años y de 55 a 64 años, entre los que tan solo un 2,8% y un 2,4% juegan cuatro veces o más a la semana, respectivamente. En este caso, no hemos encontrado diferencias significativas por edad en el al gasto mensual promedio de las personas encuestadas.

Tabla 7.

Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según grupo de edad.

		18-24 años	25-34 años	35-44 años	45-54 años	55-64 años	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas	87,9%	93,8%	96,2%	96,3%	97,6%	95,4%
	ONCE	72,7%	80,2%	71,7%	76,6%	79,8%	76,4%
	Apuestas deportivas**	71,9%	74,1%	69,8%	49,5%	53,6%	62,2%
	Rascas**	84,4%	77,8%	60,4%	46,7%	53,6%	60,7%
	Quinielas*	46,9%	61,7%	53,8%	36,8%	48,8%	49,4%
	Rifas [†]	59,4%	59,3%	47,2%	40,2%	44,6%	48,2%
	Bingo**	68,8%	66,7%	48,1%	32,7%	28,6%	45,4%
	Slots**	51,5%	58,0%	44,3%	22,6%	35,7%	40,2%
	Cartas**	43,8%	63,0%	42,5%	20,6%	28,6%	38,0%
	Casino**	53,1%	59,3%	38,7%	17,8%	33,3%	37,3%
Concursos**	43,8%	39,5%	26,4%	11,2%	20,2%	25,1%	
Promedio de juegos de azar**		6,8	7,3	6,0	4,5	5,2	5,8
<i>Error estándar del promedio</i>		0,56	0,37	0,32	0,26	0,36	0,16
Frecuencia de juego*	Un día al mes o menos	24,2%	9,8%	15,0%	13,2%	14,3%	14,1%
	2-4 días al mes	48,5%	40,2%	42,1%	44,3%	42,9%	43,0%
	2-3 días a la semana	15,2%	35,4%	40,2%	32,1%	40,5%	35,2%
	4-5 días a la semana	9,1%	8,5%	0,9%	3,8%	0,0%	3,6%
	6 días o más a la semana	3,0%	6,1%	1,9%	6,6%	2,4%	4,1%
Gasto mensual promedio	Nada	3,1%	0,0%	1,9%	2,8%	2,4%	1,9%
	Menos de 10€	25,0%	19,5%	17,8%	25,5%	31,0%	23,4%
	Entre 11 € y 25€	21,9%	23,2%	27,1%	28,3%	14,3%	23,6%
	Entre 26 € y 50€	28,1%	20,7%	24,3%	24,5%	25,0%	24,1%
	Entre 51 y 100€	12,5%	24,4%	23,4%	14,2%	14,3%	18,5%
	Entre 101 € y 300€	6,3%	7,3%	5,6%	4,7%	10,7%	6,8%
	Más de 300€	3,1%	4,9%	0,0%	0,0%	2,4%	1,7%

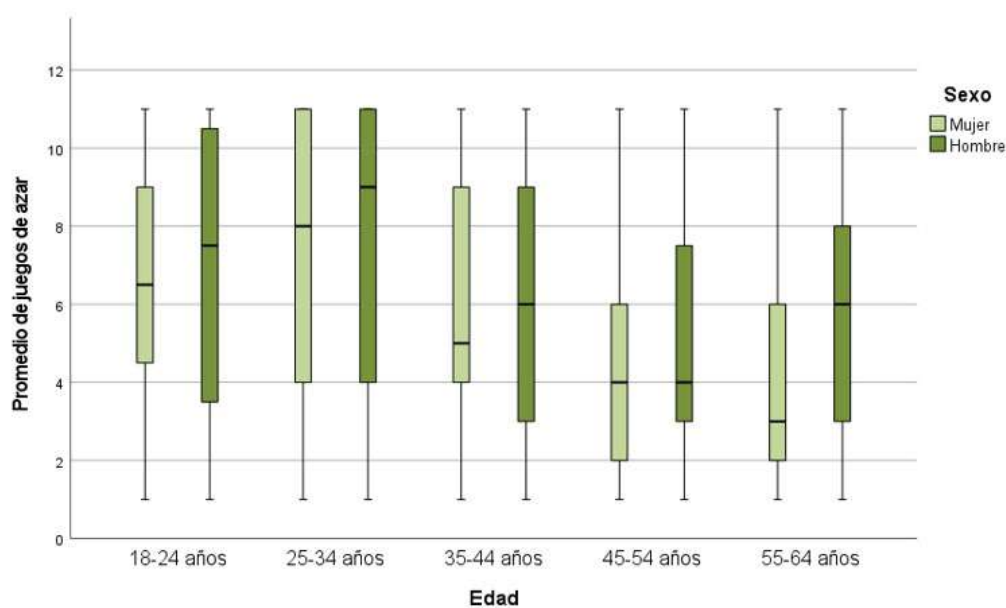
** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\varphi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Sí que encontramos diferencias estadísticamente significativas cuando analizamos el número promedio de juegos de azar en los que se ha participado en el último año según el grupo de edad. De modo global, el promedio de juegos más alto lo encontramos en los dos tramos de edad más jóvenes, situándose en los 6,8 juegos de media (7 de mediana) en el grupo de 18 a 24 años y los 7,3 juegos de media (8 de mediana) en el grupo de 25 a 34 años. En claro contraste encontramos al grupo de 45 a 54 años, que han jugado a 4,5 juegos de media (4 de mediana) en el mismo periodo.

Otro hallazgo interesante surge cuando nos fijamos en la interacción entre el sexo y la edad y su impacto en el promedio de juegos de azar en los que se ha participado (ver **Figura 7**). Para ambos sexos, vemos un promedio de juegos de azar relativamente alto en el grupo de 18 a 24 años que aumenta todavía más en el grupo de 25 a

34 años y, posteriormente, baja a medida que aumenta el grupo de edad. Para las mujeres, esta tendencia se reproduce hasta en el grupo de edad mayor, que consecuentemente es el que participa en menos juegos de media. Sin embargo, para los hombres hay un repunte en el promedio de juegos del grupo más mayor, convirtiéndose este en el grupo que presenta mayores contrastes por razón de sexo. En consecuencia, para el grupo de 55 a 64 años, las mujeres han apostado a 1,6 juegos menos de promedio que los hombres (4,4 juegos en el caso de ellas y 6 juegos en el caso de ellos), divergencia que se acentúa todavía más si nos fijamos en las medianas de juego (3 y 6 juegos, respectivamente). Recordemos que, como observábamos anteriormente, para el global de la muestra, la diferencia era de 1 juego de promedio (5,3 juegos para ellas y 6,3 para ellos) y 2 juegos de mediana (4 y 6 juegos, respectivamente).

Figura 7.
Distribución del promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses según edad y sexo.



SITUACIÓN DE CONVIVENCIA

La **Tabla 8** muestra la relación entre la participación en los juegos de azar y la situación de convivencia de la persona encuestada. Antes de analizarla, es necesario mencionar que ésta se verá altamente influenciada por la estrecha vinculación que existe entre la situación de convivencia y la edad (con un nivel de significación de $p \leq 0,01$ y con un tamaño del efecto de $\phi = 0,52$).

Si observamos los distintos tipos de juego, únicamente encontramos una relación estadísticamente significativa entre el estado de convivencia y la participación en las apuestas deportivas, con una participación

significativamente menor a la media de las personas que viven en pareja, pero sin hijos/as (49,5%) y una participación superior de aquellas que viven con su pareja e hijos/as (74,1%). Por otro lado, aunque la participación en Quinielas de Fútbol y en juegos de cartas con apuesta económica no están significativamente relacionadas con la situación de convivencia, sí que lo están en el caso concreto de las personas que viven con su pareja e hijos/as, que de nuevo muestran niveles de participación significativamente superiores al resto de grupos (55,1% y 44,9%).

Tabla 8.

Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según situación de convivencia.

		Solo/a	En pareja	Pareja e hijos/as	Familia de origen	Otra situación	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas	90,5%	97,8%	96,8%	90,8%	96,2%	95,4%
	ONCE	66,7%	75,0%	81,1%	73,8%	74,1%	76,6%
	Apuestas deportivas**	51,2%	49,5%	74,1%	58,5%	46,2%	62,0%
	Rascas	48,8%	57,0%	62,2%	69,2%	57,7%	60,5%
	Quinielas	39,0%	48,4%	55,1%	47,7%	34,6%	49,5%
	Rifas	40,5%	46,2%	49,7%	50,0%	50,0%	48,0%
	Bingo	42,9%	39,8%	47,0%	53,8%	42,3%	45,7%
	Slots	29,3%	39,8%	45,4%	38,5%	26,9%	40,2%
	Cartas	35,7%	32,3%	44,9%	33,8%	26,9%	38,2%
	Casino	28,6%	39,1%	40,0%	36,9%	26,9%	37,3%
	Concursos	19,5%	23,7%	27,0%	30,8%	15,4%	25,4%
Promedio de juegos de azar [†]		4,9	5,5	6,2	5,8	5,0	5,8
Error estándar del promedio		0,49	0,37	0,24	0,40	0,62	0,16
Frecuencia de juego**	Un día al mes o menos	21,4%	14,1%	5,9%	26,2%	26,9%	13,9%
	2-4 días al mes	35,7%	44,6%	45,4%	41,5%	38,5%	43,2%
	2-3 días a la semana	38,1%	32,6%	41,1%	24,6%	23,1%	35,1%
	4-5 días a la semana	4,8%	2,2%	3,2%	4,6%	3,8%	3,4%
	6 días o más a la semana	0,0%	6,5%	4,3%	3,1%	7,7%	4,4%
Gasto mensual promedio* *	Nada	4,8%	0,0%	1,1%	7,6%	0,0%	2,2%
	Menos de 10€	23,8%	33,3%	15,1%	27,3%	29,6%	22,9%
	Entre 11€ y 25€	40,5%	25,8%	17,2%	24,2%	37,0%	23,9%
	Entre 26€ y 50€	21,4%	16,1%	29,6%	28,8%	7,4%	24,2%
	Entre 51 y 100€	9,5%	16,1%	25,3%	9,1%	18,5%	18,6%
	Entre 101€ y 300€	0,0%	8,6%	9,1%	0,0%	7,4%	6,5%
Más de 300€	0,0%	0,0%	2,7%	3,0%	0,0%	1,7%	

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\phi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

De hecho, si nos fijamos en el promedio de juegos de azar en los que han participado, las personas que viven con pareja e hijos/as son las que han participado a un número mayor de juegos en el último año (6,2 juegos, contra el promedio global de 5,8), aunque las diferencias no llegan a ser significativas. Sí que son significativas, por el contrario, las diferencias en las frecuencias de juego (ver **Figura 8**). En este caso nuevamente las personas que viven en pareja y con hijos/as muestran una mayor tendencia que el resto de los grupos a situarse en franjas medias-altas de frecuencia de juego (un 41,1% juegan 2 o 3 días a la semana) y una menor tendencia a situarse en la franja más baja de frecuencia. Así, sólo un 5,9% de las personas que viven en pareja y con hijos/as juegan un día el mes o menos, mientras que un significativo 26,2% de las personas que viven con su familia de origen y un 26,9% de las personas que tienen otras situaciones de convivencia lo hacen.

De forma consistente con lo observado hasta el momento, también hemos hallado una relación estadísticamente significativa entre el gasto mensual promedio y la situación convivencial (ver **Figura 9**). Las personas que viven con su familia de origen son aquellas que más se sitúan en la franja de gasto de 0€ mensuales. Juntamente con las personas que viven solas, son también las que menos tienden a tener gastos superiores a los 50€ mensuales de media (12,1% y 9,5%, respectivamente). Las personas solas, además, presentan una tendencia superior a tener un gasto mensual de entre 11 y 25€. De nuevo, las personas que viven en pareja y con hijos/as son las que más habitualmente se sitúan en franjas de gasto medias y altas (el 37,1% gastan más de 50€ al mes). Por último, las personas que viven con su pareja, pero sin hijos/as tienden a situarse en mayor medida en la franja de gasto de 1 a 10€ mensuales.

Figura 8.
Frecuencia de juego según situación de convivencia.

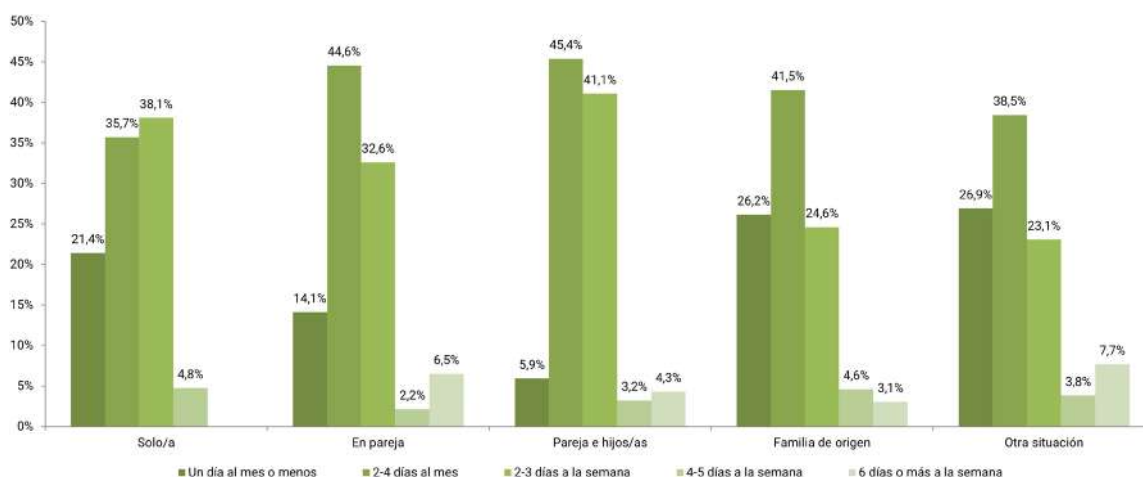
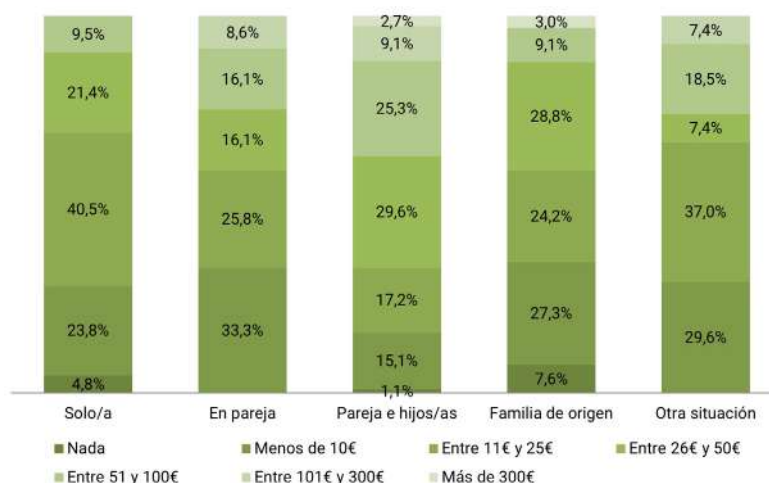


Figura 9.
Gasto mensual promedio en juegos de azar según situación de convivencia.



TAMAÑO DEL HÁBITAT

En cuanto al tamaño del hábitat o municipio donde habita la persona encuestada, no hemos encontrado relaciones sistemáticas y estadísticamente significativas entre esta variable y la participación en los distintos tipos de juego o el promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses (ver **Tabla 9**). Sí que existe una mayor tendencia a participar en rifas entre las personas encuestadas residentes en municipios de 10.001 a 20.000 habitantes (60,3% de ellas han participado en alguna rifa en el último año, en frente al 47,9% del total de la muestra). También existe una mayor tendencia entre las que residen en municipios de entre 20.001 y 50.000 habitantes a participar en rascas o juegos de previo instantáneo (73,4% lo han hecho, en frente al 60,6% del total de la muestra). Entre las personas encuestadas que residen en municipios de más de

500.000 habitantes observamos una menor tendencia a jugar tanto a los slots o máquinas tragaperras (31,7% en frente al 40,5% del total de la muestra) como a los juegos de casino (28,7% en frente al 37,4% del total de la muestra).

La frecuencia de juego sí que presenta una relación significativa ($p \leq 0,01$) con el tamaño del hábitat (ver **Figura 10**). En este sentido, cabe destacar que las personas residentes en municipios de 20.001 a 50.000 habitantes están infrarrepresentadas en la franja más baja de participación (sólo un 4,7% de las personas que viven en municipios de este tamaño dicen haber jugado un día al mes o menos). Las que habitan en poblaciones de entre 100.001 y 500.000 habitantes, por otro lado, se encuentran sobrerrepresentadas en las franjas de frecuencia más altas, un 13,3% de ellas jugando 6 o más días a la semana

Tabla 9.

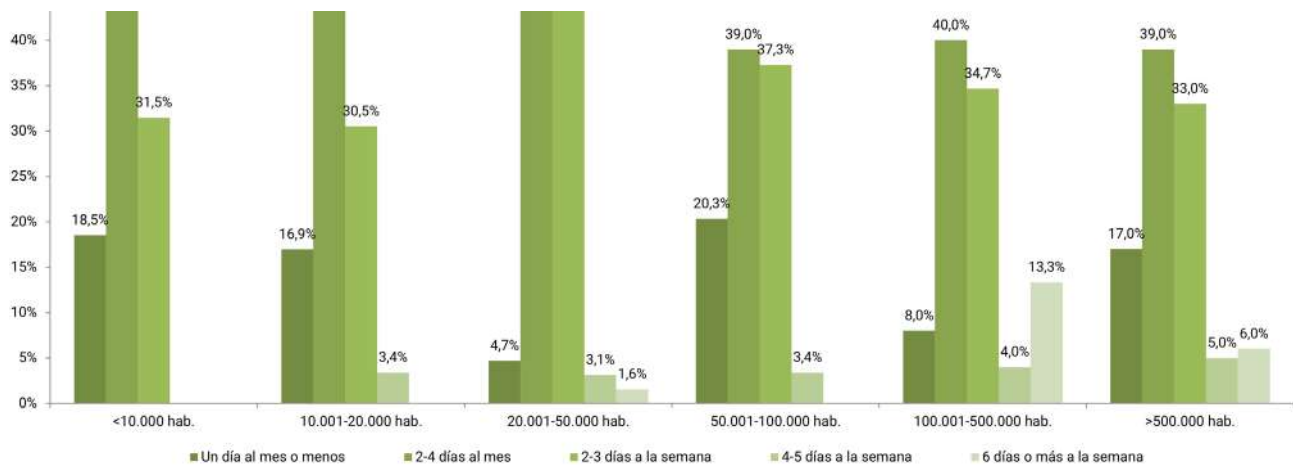
Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según tamaño del hábitat.

		<10.000 hab.	10.001-20.000 hab.	20.001-50.000 hab.	50.001-100.000 hab.	100.001-500.000 hab.	>500.000 hab.	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas	94,3%	96,6%	98,4%	96,6%	97,3%	92,1%	95,6%
	ONCE	77,8%	77,6%	84,4%	74,6%	78,7%	71,0%	76,8%
	Apuestas deportivas	56,6%	64,4%	62,5%	59,3%	69,7%	58,4%	61,9%
	Rascas [†]	60,4%	69,0%	73,4%	50,0%	53,3%	59,4%	60,6%
	Quinielas	50,0%	51,7%	53,1%	50,8%	51,3%	43,6%	49,5%
	Rifas [†]	58,5%	60,3%	48,4%	39,0%	40,8%	45,5%	47,9%
	Bingo	44,4%	52,5%	41,3%	44,1%	55,3%	38,6%	45,6%
	Slots	46,3%	44,8%	43,8%	34,5%	46,7%	31,7%	40,5%
	Cartas	34,0%	42,4%	39,7%	36,2%	46,1%	32,0%	38,1%
	Casino	42,6%	40,7%	38,1%	35,6%	43,4%	28,7%	37,4%
Concursos	34,0%	25,4%	23,8%	23,7%	19,7%	26,7%	25,3%	
Promedio de juegos de azar		6,0	6,2	6,1	5,4	6,0	5,3	5,8
Error estándar del promedio		0,49	0,43	0,41	0,40	0,37	0,34	0,16
Frecuencia de juego**	Un día al mes o menos	18,5%	16,9%	4,7%	20,3%	8,0%	17,0%	14,1%
	2-4 días al mes	50,0%	49,2%	45,3%	39,0%	40,0%	39,0%	43,1%
	2-3 días a la semana	31,5%	30,5%	45,3%	37,3%	34,7%	33,0%	35,3%
	4-5 días a la semana	0,0%	3,4%	3,1%	3,4%	4,0%	5,0%	3,4%
	6 días o más a la semana	0,0%	0,0%	1,6%	0,0%	13,3%	6,0%	4,1%
Gasto mensual promedio*	Nada	3,7%	3,4%	0,0%	6,9%	0,0%	0,0%	2,0%
	Menos de 10€	29,6%	27,6%	26,6%	19,0%	13,2%	25,0%	23,2%
	Entre 11€ y 25€	27,8%	24,1%	17,2%	22,4%	26,3%	24,0%	23,7%
	Entre 26€ y 50€	27,8%	22,4%	25,0%	31,0%	18,4%	23,0%	24,1%
	Entre 51 y 100€	11,1%	19,0%	18,8%	15,5%	23,7%	20,0%	18,5%
	Entre 101€ y 300€	0,0%	3,4%	9,4%	3,4%	15,8%	6,0%	6,8%
Más de 300€	0,0%	0,0%	3,1%	1,7%	2,6%	2,0%	1,7%	

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\varphi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

El gasto mensual promedio también muestra una relación significativa con el tamaño del municipio (en este caso, a un nivel de $p=0,05$). Existe una tendencia entre las personas encuestadas que residen en los municipios más poblados a presentar niveles de gasto mensual mayores, con un 23,7% de los residentes en municipios de 100.001 a 500.000 habitantes y un 20% de los que viven en municipios de más de 500.000 habitantes gastando entre 51 y 100€ al mes, y un 18,4% y un 8% respectivamente gastando más de 100€ al mes. Por el contrario, las que residen en municipios de menos de 10.000 habitantes y las que los hacen en municipios de 10.001 a 20.000 habitantes son las que menos se sitúan en las franjas de gasto de más de 100€ mensuales (0% y 3,4%).

Figura 10.
Frecuencia de juego según el tamaño del municipio de residencia.



NIVEL EDUCATIVO

El nivel educativo máximo alcanzado por las personas encuestadas está relacionado de forma estadísticamente significativa ($p=0,05$), con el juego con slots o máquinas tragaperras (ver **Tabla 10**). En este caso, son las personas que han completado la educación secundaria postobligatoria (eso es, el actual Bachillerato LOMCE, los anteriores Bachillerato Unificado Polivalente (BUP) o Curso de Orientación Universitaria (COU), o un Ciclo Formativo de Grado Medio) las que más tienden a jugar a este tipo de juego (50% dicen haberlo hecho, frente al 40,3% del global de la muestra), mientras que las que tienen educación superior (un Grado, Diplomatura o Licenciatura universitaria o un Ciclo Formativo de Grado Superior) tienden a hacerlo en menor medida (32%).

Aunque no se observan otras relaciones sistemáticas y estadísticamente significativas del nivel educativo con la participación en los distintos tipos de juego o el

promedio de juegos en los que se ha participado, sí que observamos que una cierta tendencia entre las personas que han completado la educación secundaria postobligatoria a jugar a premios instantáneos o rascas (69,5%, frente al global 60,7%), que confronta con la menor participación de las personas con educación superior (55,3%). Asimismo, las personas que han finalizado la primera etapa de los estudios secundarios (incluyendo la actual Educación Secundaria Obligatoria (ESO), la anterior Educación General Básica (EGB) o un ciclo de Formación Profesional Básica) muestran menor propensión a participar en juegos de cartas (21,1% contra el 38% global). Por último, a pesar de que las personas encuestadas cuyo nivel educativo máximo era la educación primaria muestran una mayor tendencia a participar en concursos (66,7%, en frente al 25,2% del global de personas encuestadas), la muestra no contaba con suficientes casos de personas en esta categoría educativa como para poder ofrecer conclusiones robustas en este sentido.

Tabla 10.

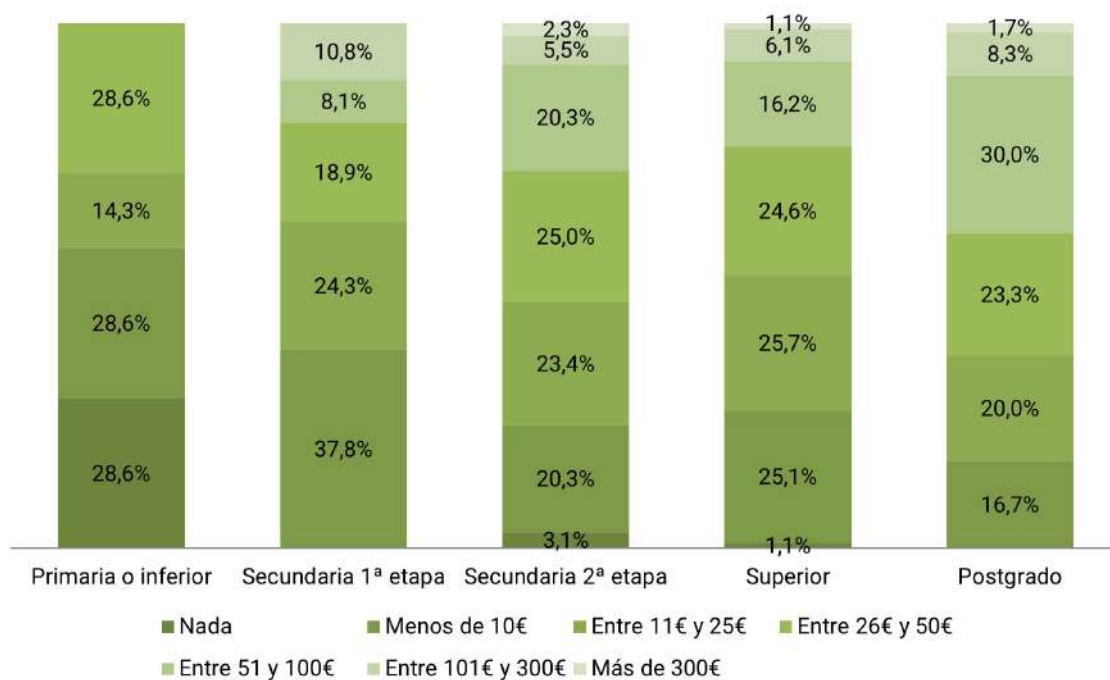
Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según nivel educativo.

		Primaria o inferior	Secundaria a 1ª etapa	Secundaria a 2ª etapa	Superior	Postgrado	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas	100,0%	97,3%	94,5%	96,1%	96,6%	95,8%
	ONCE	66,7%	75,7%	76,6%	76,4%	79,7%	76,7%
	Apuestas deportivas	42,9%	59,5%	58,1%	64,8%	66,1%	62,0%
	Rascas [†]	71,4%	48,6%	69,5%	55,3%	64,4%	60,7%
	Quinielas	28,6%	34,2%	52,7%	48,0%	57,6%	49,3%
	Rifas	50,0%	44,7%	53,5%	46,4%	44,1%	48,2%
	Bingo	50,0%	37,8%	46,5%	44,4%	50,8%	45,5%
	Slots*	42,9%	40,5%	50,0%	32,0%	44,1%	40,3%
	Cartas [†]	50,0%	21,1%	43,0%	35,8%	44,1%	38,0%
	Casino	33,3%	29,7%	41,1%	33,5%	44,1%	37,1%
Concursos [†]	66,7%	18,4%	25,8%	23,0%	30,5%	25,2%	
Promedio de juegos de azar		6,0	5,1	6,1	5,6	6,2	5,8
Error estándar del promedio		1,69	0,52	0,29	0,24	0,42	0,16
Frecuencia de juego	Un día al mes o menos	50,0%	13,5%	14,7%	12,8%	12,1%	13,9%
	2-4 días al mes	50,0%	43,2%	45,7%	40,8%	46,6%	43,5%
	2-3 días a la semana	0,0%	32,4%	34,1%	38,0%	32,8%	35,0%
	4-5 días a la semana	0,0%	2,7%	1,6%	5,0%	3,4%	3,4%
	6 días o más a la semana	0,0%	8,1%	3,9%	3,4%	5,2%	4,2%
Gasto mensual promedio**	Nada	28,6%	0,0%	3,1%	1,1%	0,0%	1,9%
	Menos de 10€	28,6%	37,8%	20,3%	25,1%	16,7%	23,6%
	Entre 11€ y 25€	14,3%	24,3%	23,4%	25,7%	20,0%	23,8%
	Entre 26€ y 50€	28,6%	18,9%	25,0%	24,6%	23,3%	24,1%
	Entre 51 y 100€	0,0%	8,1%	20,3%	16,2%	30,0%	18,5%
	Entre 101€ y 300€	0,0%	10,8%	5,5%	6,1%	8,3%	6,6%
Más de 300€	0,0%	0,0%	2,3%	1,1%	1,7%	1,5%	

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\phi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Si bien el nivel educativo no da muestras de estar relacionado con la frecuencia de juego, sí que lo está el gasto mensual promedio dedicado a los juegos de azar ($p \leq 0,01$; ver **Figura 11**). En este caso, las personas con menores niveles educativos tienden a situarse en franjas de gasto menores, con un 57,2% de personas con estudios primarios o inferiores y un 37,8% de personas que han finalizado la primera etapa de los estudios secundarios gastando entre 0 y 10€ al mes. Recordemos, no obstante, que la muestra del primero de estas categorías no llega a niveles suficientes como para obtener resultados concluyentes para este grupo.

Figura 11.
Gasto mensual promedio en juegos de azar según situación de convivencia.



4.2. CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

SITUACIÓN LABORAL

La situación laboral tiene una influencia importante en la participación a diferentes tipos de juegos de azar (ver **Tabla 11**). Para la mayoría de los juegos, vemos una menor tendencia a la participación entre las personas en situación de desempleo, sobre todo si se compara con la población empleada y/o que está estudiando o en prácticas no remuneradas. En este sentido, existe una menor participación de las personas desempleadas en la ONCE (63,8%, en contraste con el 76,5% del global; con $p=0,05$), las apuestas deportivas (32,6%, en contraste con el 67,2% de las personas empleadas), los rascas o

premios rápidos (39,1%, contra el 88,2 de las personas jubiladas o con una incapacidad y el 81,8% de las que están estudiando o en prácticas), las quinielas (26,1%, contra el 49,4% global o hasta el 76,5% de las personas dedicadas a tareas del hogar o de cuidados), el bingo (17,4%, contra el 48,4% de las empleadas hasta el 72,8% de las estudiantes), los slots o máquinas tragaperras (19,1% contra el 40,3% global), los juegos de cartas (15,2% contra el 41,2% de las empleadas) y los juegos de casino (17,4% contra el 56,5% de las estudiantes o el 37,3% global).

En los concursos, tiende a haber una mayor participación de las personas que están estudiando o en prácticas no remuneradas (56,5%, contra el 25,3% global). En cuanto a las loterías públicas, no hay una relación sistemática con la situación laboral pero sí que se observa una menor tendencia a participar de los y las estudiantes (87% en frente del 95,6% del total de la muestra).

Tabla 11.

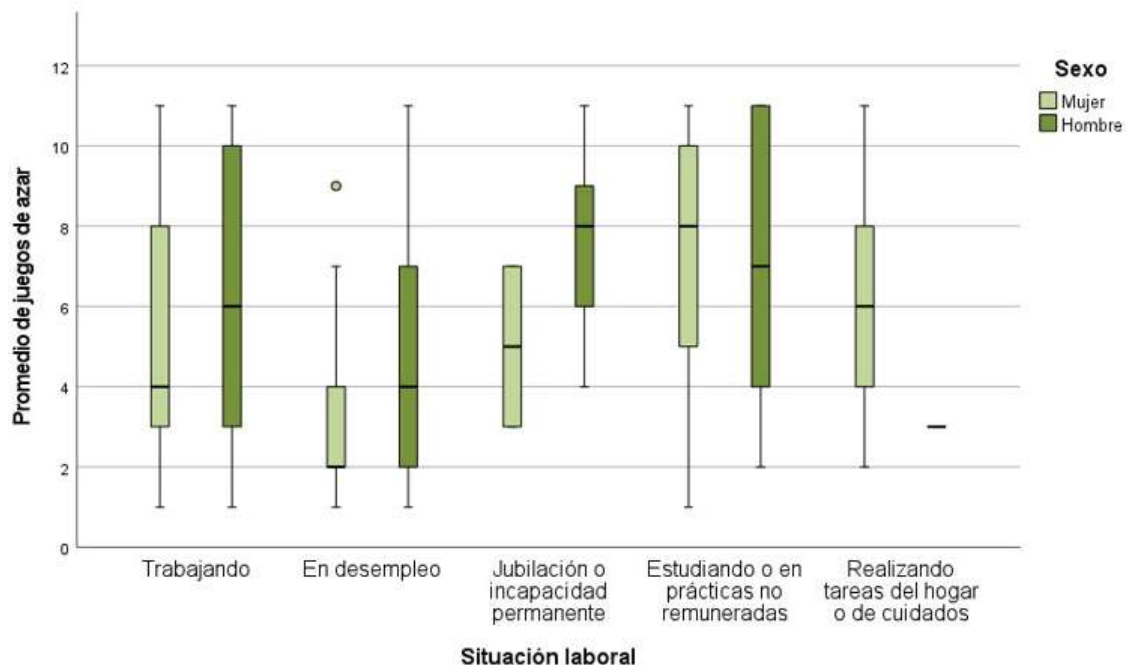
Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según la situación laboral.

	Trabajando	En desempleo	Jubilación o incapacidad	Estudiando o en prácticas	Tareas del hogar o de cuidados	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas	95,4%	97,8%	100,0%	87,0%	95,6%
	ONCE*	76,6%	63,8%	88,2%	73,9%	100,0%
	Apuestas deportivas**	67,2%	32,6%	64,7%	56,5%	52,9%
	Rascas**	61,4%	39,1%	88,2%	81,8%	52,9%
	Quinielas**	49,5%	26,1%	64,7%	63,6%	76,5%
	Rifas†	46,9%	36,2%	64,7%	68,2%	58,8%
	Bingo**	48,4%	17,4%	37,5%	72,7%	35,3%
	Slots**	42,3%	19,1%	43,8%	59,1%	35,3%
	Cartas**	41,2%	15,2%	41,2%	47,8%	29,4%
	Casino**	39,7%	17,4%	29,4%	56,5%	29,4%
Concursos**	25,4%	14,9%	11,8%	56,5%	23,5%	
Promedio de juegos de azar**	5,9	3,8	6,4	7,2	5,9	5,8
Error estándar del promedio	0,19	0,40	0,60	0,69	0,75	0,16
Frecuencia de juego	Un día al mes o menos	12,3%	27,7%	5,9%	17,4%	5,9%
	2-4 días al mes	42,9%	38,3%	35,3%	52,2%	52,9%
	2-3 días a la semana	36,4%	25,5%	47,1%	26,1%	41,2%
	4-5 días a la semana	3,9%	4,3%	0,0%	4,3%	0,0%
	6 días o más a la semana	4,5%	4,3%	11,8%	0,0%	0,0%
Gasto mensual promedio**	Nada	0,6%	13,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Menos de 10€	18,8%	37,0%	35,3%	31,8%	44,4%
	Entre 11€ y 25€	24,7%	19,6%	11,8%	27,3%	27,8%
	Entre 26€ y 50€	24,4%	23,9%	11,8%	27,3%	22,2%
	Entre 51 y 100€	22,4%	6,5%	17,6%	4,5%	5,6%
	Entre 101€ y 300€	7,5%	0,0%	11,8%	9,1%	0,0%
Más de 300€	1,6%	0,0%	11,8%	0,0%	0,0%	

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\phi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

En cuanto al número promedio de juegos en los que se ha participado, volvemos a observar diferencias robustas según la situación laboral, con las diferencias más significativas concentradas entre las personas que están desempleadas (media de 3,8 juegos, mediana de 3 juegos) en frente a las que están empleadas o estudiando (medias de 5,9 y 7,2 juegos, y medianas de 5 y 7 juegos, respectivamente). Si nos fijamos en la **Figura 12**, vemos que esta tendencia se reproduce tanto para las mujeres como para los hombres, siendo las mujeres desempleadas las que han jugado a un número menor de juegos en toda la muestra (media de 3,1 juegos y mediana de 2). Observamos también que las diferencias intra-categorías más marcadas por razón de sexo las encontramos entre las personas jubiladas o con incapacidad permanente. Las mujeres de esta categoría han jugado a un promedio de 5,2 juegos (5 de mediana) en el último año, mientras que para los hombres este número se dispara hasta los 7,5 (8 de mediana). Finalmente, la categoría de estudiantes o personas que realizan prácticas no remuneradas es la única que presenta un mayor número mediano de juegos entre las mujeres (8) que entre los hombres (7), aunque el promedio de juegos es el mismo para ambos (7,3 y 7,2, respectivamente).

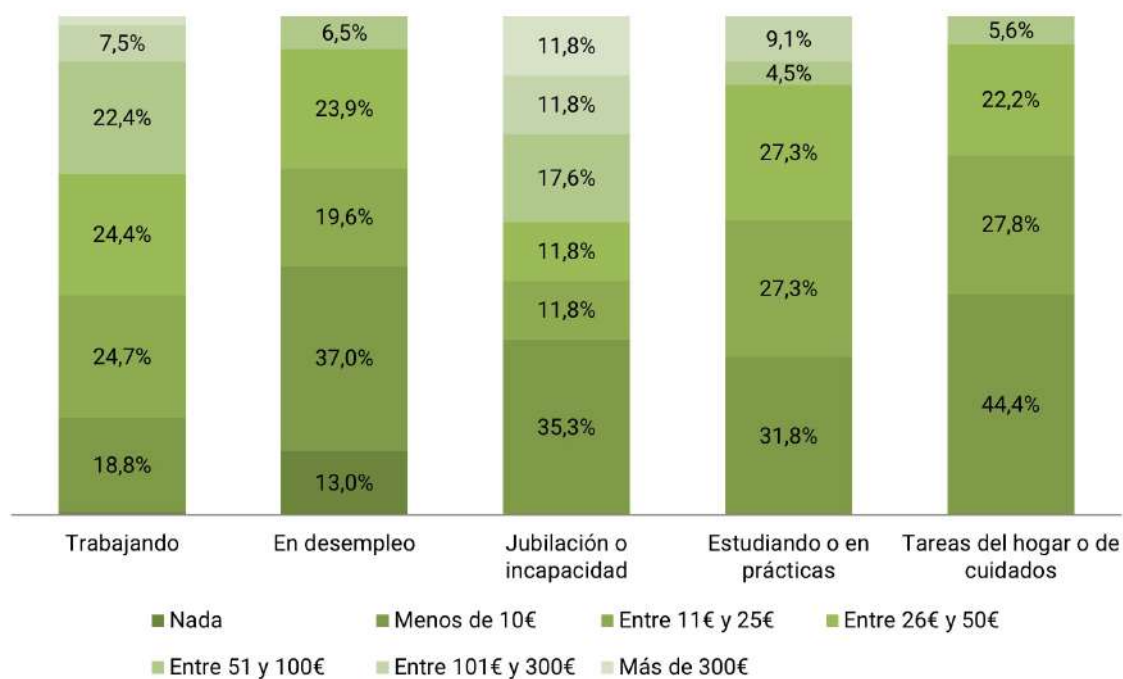
Figura 12.
Distribución del promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses según situación laboral y sexo.



No hemos encontrado una relación estadísticamente significativa entre la situación laboral y la frecuencia de juego, aunque sí que se observa una mayor tendencia de las personas desempleadas a situarse en la franja de frecuencia más baja (un 27,7% de las personas desempleadas encuestadas jugaban un día al mes o menos, en frente al 13,8% del global de la muestra).

Sí que existe una clara influencia de la situación laboral en el gasto mensual promedio (ver **Figura 13**). De modo consistente con lo observado hasta el momento, las personas desempleadas son las que hacen un menor gasto mensual (un 50% dedican entre 0 y 10€ mensuales al juego), seguidos de las personas dedicadas a las tareas del hogar o de cuidados (44,4%). En claro contraste encontramos a las personas empleadas, entre las que sólo un 19,4% se encuentran en las franjas de gasto más bajas y existe una tendencia a situarse en franjas de gasto intermedio (un 22,4% gastan entre 51 y 100€ mensuales). Destaca también la gran dispersión de gasto que existe entre las personas jubiladas, entre las que además encontramos hasta un 11,8% que gasta más de 300€ al mes (contra el 1,7% del global de la muestra).

Figura 13.
Gasto mensual promedio en juegos de azar según situación laboral.



INGRESOS DEL HOGAR

Como se muestra en la **Tabla 12**, el nivel de ingresos del hogar presenta una relación significativa con la participación en apuestas deportivas ($p=0,05$), siendo las personas que viven en hogares con ingresos de entre 2.000 y 2.499€ mensuales y las que ingresan más de 3.000€ mensuales las que más tienden a participar en este tipo de juegos (más del 70% lo hacen, frente al 62,1% del total de la muestra). Además, los hogares que ingresan entre 3.000 y 4.999€ mensuales son también los que más participan en quinielas (63,5% frente al global 49,4%), aunque la relación entre el nivel de ingresos y este tipo de juego no llega a ser significativa. Por otro lado, sin que haya una relación sistemática entre el nivel de ingresos y la participación en loterías tanto públicas como de la ONCE, sí que observamos una menor propensión de la población con más ingresos a participar en estas.

No se aprecian diferencias significativas en el promedio de juegos de azar a los que se ha jugado según el nivel de ingresos del hogar, pero sí que encontramos divergencias en la frecuencia de juego. En este sentido, las personas con más bajos ingresos son las que más tienden a reportar frecuencias de juego menores, con un 33,3% de las personas cuyos hogares ingresan menos de 1.000€ mensuales jugando un día al mes o menos. Por el contrario, las personas cuyos hogares ingresan entre 2.500 y 2.999€ y las que ingresan más de 5.000€ son las que menos se sitúan en esta franja de frecuencia (5,3% y 0%).

En cuanto al gasto mensual promedio, también encontramos una clara y, en este caso, relativamente lineal relación con el nivel de ingresos del hogar. Como se observa en la **Figura 14**, las personas cuyos hogares ingresan menos de 1.000€ son las que tienen un nivel inferior de gasto, con un 44,2% que apuestan entre 0 y 10€ mensuales de promedio, y sólo un 8,8% que gaste más de 50€. En un plano de gasto intermedio encontramos a las personas que ingresan entre 1.000 y 1.499€, que en un 33,7% de los casos reportan gastos de entre 11 y 25€ mensuales, y en un 15,2% de los casos reportan gastos de más de 50€. Finalmente, las personas en hogares con ingresos superiores a los 5.000€ mensuales son las que reportan un nivel de gasto más elevado, con un 25% de ellas situándose en las franjas de más de 50€ gasto mensual.

Tabla 12.

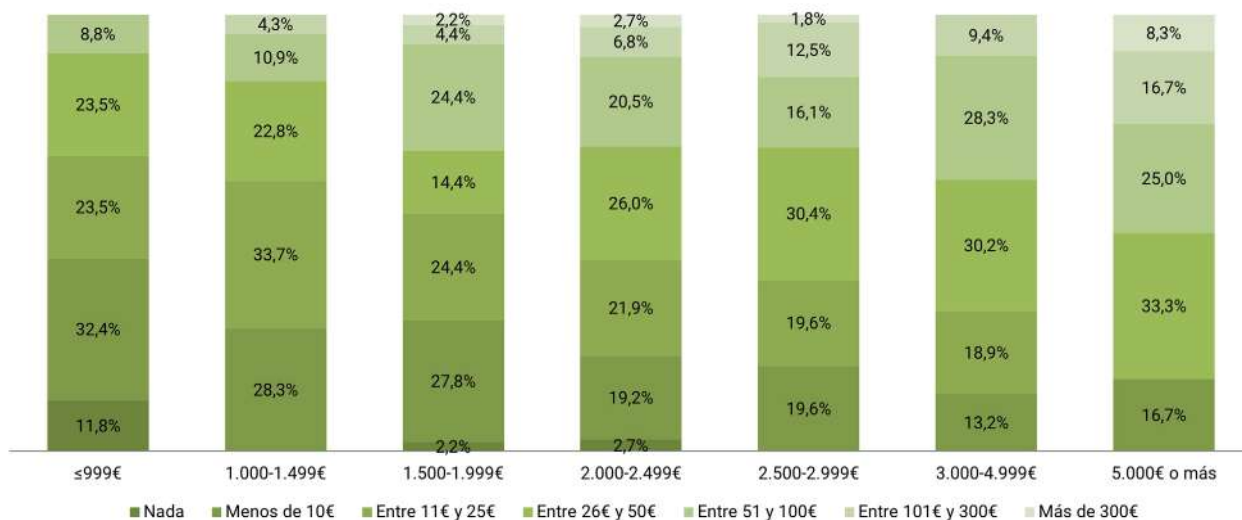
Participación en los juegos de azar, frecuencia de juego y gasto mensual según tramo de ingresos del hogar.

		≤999€	1.000-1.499€	1.500-1.999€	2.000-2.499€	2.500-2.999€	3.000-4.999€	5.000€ o más	Total
Tipo de juego	Loterías Públicas	100,0%	92,5%	97,8%	94,4%	96,6%	96,2%	83,3%	95,4%
	ONCE ¹	75,8%	76,1%	80,0%	79,2%	81,0%	69,2%	41,7%	76,3%
	Apuestas deportivas*	52,9%	54,8%	55,6%	72,2%	58,6%	77,4%	76,9%	62,1%
	Rascas	63,6%	64,1%	57,8%	68,1%	56,9%	57,7%	41,7%	60,9%
	Quinielas	42,4%	46,7%	50,0%	54,2%	42,1%	63,5%	25,0%	49,4%
	Rifas	50,0%	45,7%	41,1%	58,3%	48,3%	50,0%	41,7%	48,0%
	Bingo	52,9%	34,8%	45,6%	50,0%	50,0%	48,1%	50,0%	45,6%
	Slots	35,3%	39,1%	41,1%	47,2%	37,9%	37,7%	33,3%	40,2%
	Cartas	23,5%	33,7%	46,7%	43,1%	36,2%	34,0%	46,2%	38,2%
	Casino	32,4%	29,3%	47,8%	40,3%	36,2%	34,6%	33,3%	37,3%
	Concursos	30,3%	23,9%	23,3%	31,9%	19,3%	26,9%	25,0%	25,5%
Promedio de juegos de azar		5,6	5,4	5,9	6,4	5,6	5,9	5,1	5,8
Error estándar del promedio		0,54	0,35	0,37	0,40	0,43	0,41	0,78	0,16
Frecuencia de juego**	Un día al mes o menos	33,3%	18,5%	7,8%	18,1%	5,3%	9,8%	0,0%	13,9%
	2-4 días al mes	21,2%	51,1%	47,8%	37,5%	42,1%	41,2%	66,7%	43,5%
	2-3 días a la semana	30,3%	26,1%	36,7%	36,1%	40,4%	45,1%	33,3%	35,0%
	4-5 días a la semana	9,1%	1,1%	4,4%	5,6%	3,5%	0,0%	0,0%	3,4%
	6 días o más a la semana	6,1%	3,3%	3,3%	2,8%	8,8%	3,9%	0,0%	4,2%
Gasto mensual promedio**	Nada	11,8%	0,0%	2,2%	2,7%	0,0%	0,0%	0,0%	2,0%
	Menos de 10€	32,4%	28,3%	27,8%	19,2%	19,6%	13,2%	16,7%	23,4%
	Entre 11€ y 25€	23,5%	33,7%	24,4%	21,9%	19,6%	18,9%	0,0%	23,9%
	Entre 26€ y 50€	23,5%	22,8%	14,4%	26,0%	30,4%	30,2%	33,3%	23,9%
	Entre 51 y 100€	8,8%	10,9%	24,4%	20,5%	16,1%	28,3%	25,0%	18,8%
	Entre 101€ y 300€	0,0%	4,3%	4,4%	6,8%	12,5%	9,4%	16,7%	6,6%
Más de 300€	0,0%	0,0%	2,2%	2,7%	1,8%	0,0%	8,3%	1,5%	

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\phi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; ¹ la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Figura 14.

Gasto mensual promedio en juegos de azar según ingresos del hogar



5. HÁBITOS DE PARTICIPACIÓN E INICIACIÓN AL JUEGO DE AZAR

La sección anterior ha examinado, de manera general, las diferencias en la participación en los juegos de azar y a sus diferentes formatos de juego según algunas de las características básicas de la población encuestada. En esta sección, se profundiza en las características sociodemográficas (sexo, grupo de edad, situación de convivencia, tamaño del hábitat, nivel educativo) y socioeconómicas (situación laboral, ingresos del hogar) de la población jugadora, así como la relación de estos factores con la participación en los distintos tipos de juegos de azar, el volumen y la frecuencia de juego y el gasto mensual.

5.1 MOTIVACIONES

Como muestra la **Tabla 13**, la principal razón por la que se decide participar en juegos de azar es **ganar dinero**. Hasta un 71,1% de las personas jugadoras encuestadas afirman que ésta es una de sus motiva-

ciones por jugar, con independencia de su sexo o edad. La segunda motivación, con una notable distancia de la primera, es la diversión (41,2%), aunque esta es mencionada con más frecuencia entre los hombres que entre las mujeres (51,4% en frente al 30,5%, respectivamente, con un nivel de $p \leq 0,01$) y entre las personas menores de 35 años que entre las mayores de esta edad (51,8% contra el 37,2%). En tercer lugar, se menciona el hecho que jugar es un hábito, costumbre o tradición (33,3%), motivación que guarda de nuevo independencia con respecto del sexo o la edad de las personas encuestadas. Jugar para dar más emoción al deporte es la motivación que encontramos en cuarta posición (16,4%), siendo de nuevo más habitual entre los hombres que entre las mujeres (22,4% en frente al 10%; $p \leq 0,01$). Esto no es de extrañar, dado que ellos presentan una mayor tendencia a apostar en eventos deportivos, como hemos mostrado en las secciones anteriores.

De la misma **Tabla 13**, cabe destacar también que el hecho de considerar el elemento de reto personal como elemento motivador es más frecuente entre los hombres que entre las mujeres (14,8% contra el 8%), y prácticamente inexistente entre las personas de 55 años o más (4,8%). En cambio, para este último colectivo de mayor edad, destacan positivamente los elementos de búsqueda de riesgo (17,9%) y de mejora del estado de ánimo (14,3%). Finalmente, el hecho de estar con otras personas y establecer relaciones sociales a través del juego de azar es clave para los grupos entre los 18 y los 44 años (13,7%), mientras que es casi inexistente para los grupos de entre 45 y 64 años (3,7%).

Tabla 13.

Motivos por participar en juegos de azar según sexo y grupo de edad

	Mujeres	Hombres	18-24 años	25-34 años	35-44 años	45-54 años	55-64 años
Dinero	70,0%	71,9%	60,6%	72,8%	65,1%	76,6%	74,7%
Diversión**	30,5%	51,4%	53,1%	51,9%	41,5%	38,3%	29,8%
Costumbre o trad.	32,5%	33,8%	33,3%	26,8%	36,8%	38,3%	28,9%
Dar emoción al deporte**	10,0%	22,4%	18,2%	16,0%	21,5%	15,1%	10,7%
Apoyo a org. sociales	13,5%	10,5%	12,5%	13,6%	17,0%	9,3%	7,1%
Evitar aburrimiento	10,0%	12,9%	18,8%	16,0%	11,3%	6,5%	11,9%
Reto personal*	8,0%	14,8%	15,6%	16,0%	15,1%	7,5%	4,8%
Me gusta el riesgo*	9,5%	12,4%	15,6%	13,6%	6,6%	6,5%	17,9%
Relación social**	10,5%	7,6%	15,2%	13,6%	14,2%	2,8%	4,8%
Mejorar el ánimo	8,5%	9,0%	6,1%	7,4%	7,5%	6,5%	14,3%

** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de "tamaño pequeño" ($\varphi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

5.2. INICIACIÓN EN LOS JUEGOS DE AZAR

Prácticamente la mitad de las personas encuestadas (47,7%) se iniciaron en los juegos de azar cuando tenían entre 18 y 24 años. Las siguen las que se iniciaron entre los 25 y los 34 (23,7%). Es necesario mencionar que una proporción importante de personas jugadoras (16,6%) iniciaron su actividad antes de los 18 años, y hasta un 5,4% lo hicieron antes de los 12 años.

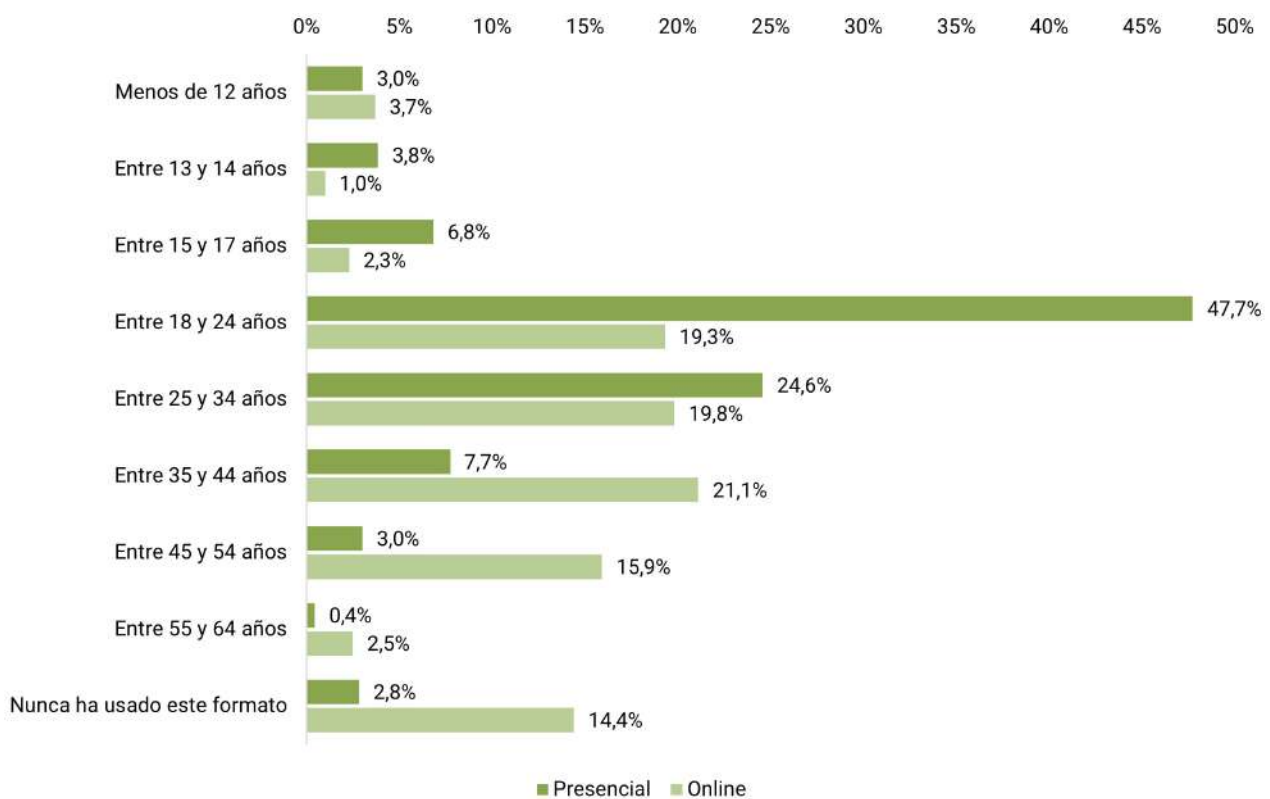
Si nos fijamos en la edad en la que se jugó por primera vez en los diferentes formatos de juego (ver **Figura 15**), nos encontramos que en general las edades más tempranas de inicio de juego se encuentran en el juego presencial. Eso no es de sorprender, ya que para los grupos de mayor edad el juego online no estuvo

disponible durante buena parte de su juventud. En este sentido, para el juego presencial volvemos a apreciar una concentración de la edad de inicio en los 18 a 24 años (47,7%) seguidos de los 25 y los 34 años (24,7%), mientras que para el juego online hay una mayor dispersión entre estos mismos grupos y el de 35 a 44 años (hay alrededor de un 20% de los casos que se han iniciado en el juego en cada uno de estos grupos de edad). En referencia a las personas que jugaron por primera vez cuando eran menores de edad, vemos que para el juego presencial nos situamos en un 13,7% y para el juego online un 7%.

Debemos destacar que no hemos encontrado diferencias estadísticamente significativas entre el sexo y la edad de inicio en los juegos de azar.

Figura 15.

Edad de la primera experiencia con los juegos de azar según formato.



En cuanto a los juegos de azar con los que se tuvo la primera experiencia de juego de tipo presencial (ver **Figura 16**) destacan las loterías públicas (44,4%), los Cupones de la ONCE (15,8%) y las Quinielas de Fútbol y Quinigol (11,8%). **Tanto el sexo como la edad muestran tener un impacto estadísticamente significativo en esta primera experiencia de juego presencial** (ver **Tabla 14**). En este sentido, vemos que la ONCE fue el segundo juego de iniciación más frecuente entre las mujeres (20,9%), pero no para los hombres (11,9%), que prefirieron las Quinielas (16,4% de ellos lo hicieron, frente al 7,7% de las mujeres). Similarmente, las apuestas deportivas en formato presencial fueron el juego de iniciación para un 9% de los hombres, mientras que sólo lo fue para un 2,6% de las mujeres.

En referencia a la edad, el grupo más joven muestra niveles considerablemente más bajos de iniciación al juego a través de las loterías públicas (18,8%, en contraste con el 44,4% del total de la muestra). Las Quinielas muestran un claro componente generacional, con hasta un 20,2% de las personas de entre 55 y 64 años iniciándose con ellas, en frente al 5,1% de las personas de 25 a 34 años que lo hicieron. Los rascas o premios instantáneos muestran una tendencia inversa: un 12,5% de las personas de 18 a 24 años y un 10,1% de las de 25 a 34 años los mencionan como el juego presencial con el que tuvieron su primera experiencia, mientras que los demás grupos de edad los mencionan en un 1-3% de los casos. De modo similar, los juegos de casino han sido una puerta de entrada para un 12,5% de las personas más jóvenes, siendo casi inexistente en el resto de los grupos.

Figura 16.

Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia presencial.

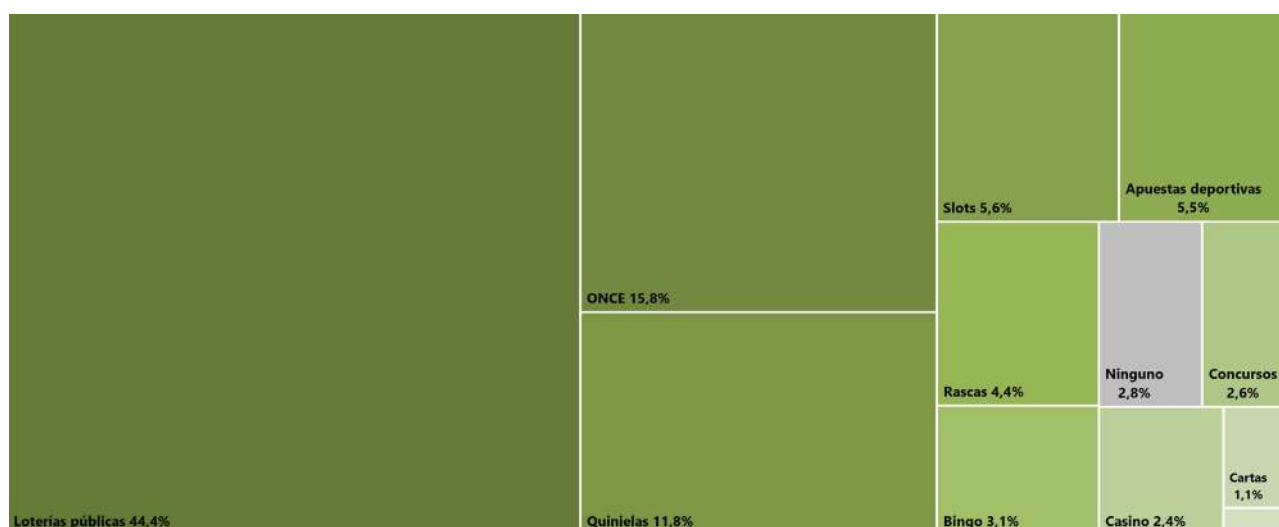


Tabla 14.

Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia presencial según sexo y edad.

	Mujeres	Hombres	18-24 años	25-34 años	35-44 años	45-54 años	55-64 años
Loterías públicas	50,0%	41,8%	18,8%	41,8%	49,5%	51,0%	47,6%
ONCE	20,9%	11,9%	9,4%	13,9%	18,8%	19,2%	15,5%
Quinielas	7,7%	16,4%	9,4%	5,1%	9,9%	14,4%	20,2%
Slots	3,6%	8,0%	12,5%	5,1%	5,9%	1,9%	9,5%
Apuestas deportivas	2,6%	9,0%	12,5%	7,6%	5,0%	4,8%	2,4%
Rascas	4,1%	5,0%	12,5%	10,1%	1,0%	2,9%	2,4%
Bingo	5,1%	1,0%	6,3%	5,1%	2,0%	2,9%	2,4%
Concursos	3,1%	2,5%	3,1%	6,3%	3,0%	1,9%	0,0%
Casino	2,6%	2,5%	12,5%	3,8%	3,0%	0,0%	0,0%
Cartas	0,0%	2,0%	3,1%	0,0%	2,0%	1,0%	0,0%
Rifas	0,5%	0,0%	0,0%	1,3%	0,0%	0,0%	0,0%

Si nos fijamos en la primera experiencia de juego online (ver **Figura 17**), sigue habiendo una mayoría -aunque más reducida- de personas que se iniciaron con las loterías públicas (24%). Sin embargo, en este caso esta primera posición es compartida con las apuestas deportivas (23,9%). Los siguen los juegos de cartas (7,4%) y los juegos de casino (7,2%). Destaca también el hecho que el 14,3% de las personas encuestadas nunca han participado en juegos de azar en la modalidad online.

con las loterías públicas, mientras que en los hombres el número baja hasta el 17,9%. Estas cifras se invierten si miramos el otro tipo de juego mencionado con más frecuencia, eso es, las apuestas deportivas. En esta ocasión, un 13,6% de las mujeres las mencionan como primera experiencia de juego online, mientras que para los hombres la cifra se eleva hasta el 40%.

En el caso de la primera experiencia con juegos por Internet, únicamente el sexo muestra tener una relación estadísticamente significativa con el juego escogido, mientras que la edad no parece tener un impacto robusto y consistente (ver **Tabla 15**). Destaca el hecho de que un 39,5% de las mujeres se iniciaron en el formato online

Figura 17.

Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia por Internet.

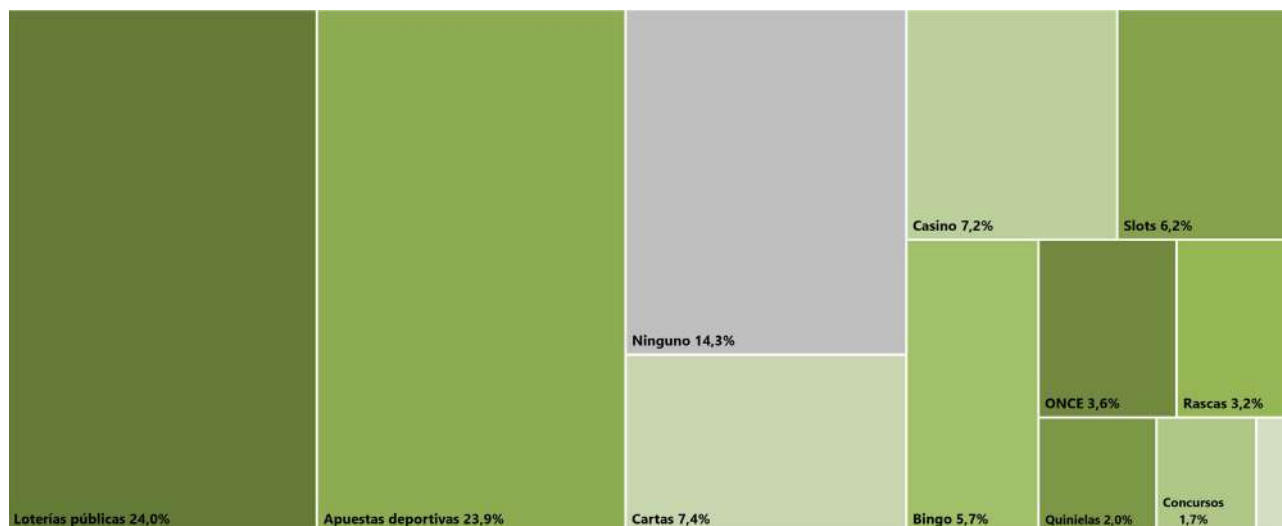


Tabla 15.

Juego de azar con el que se tuvo la primera experiencia por Internet según sexo y edad.

	Mujeres	Hombres	18-24 años	25-34 años	35-44 años	45-54 años	55-64 años
Loterías públicas	39,5%	17,9%	13,8%	14,7%	25,8%	37,9%	39,4%
Apuestas deportivas	13,6%	40,0%	34,5%	26,7%	29,9%	27,6%	22,7%
Cartas	6,8%	10,5%	6,9%	13,3%	14,4%	4,6%	0,0%
Casino	7,4%	9,5%	13,8%	12,0%	6,2%	8,0%	6,1%
Slots	7,4%	7,4%	10,3%	8,0%	4,1%	8,0%	9,1%
Bingo	7,4%	5,8%	6,9%	9,3%	8,2%	4,6%	3,0%
ONCE	4,9%	3,7%	6,9%	2,7%	2,1%	3,4%	10,6%
Rascas	3,7%	3,7%	3,4%	6,7%	3,1%	3,4%	3,0%
Quinielas	3,7%	1,1%	3,4%	2,7%	3,1%	0,0%	3,0%
Concursos	3,7%	0,5%	0,0%	2,7%	1,0%	2,3%	3,0%
Rifas	1,9%	0,0%	0,0%	1,3%	2,1%	0,0%	0,0%

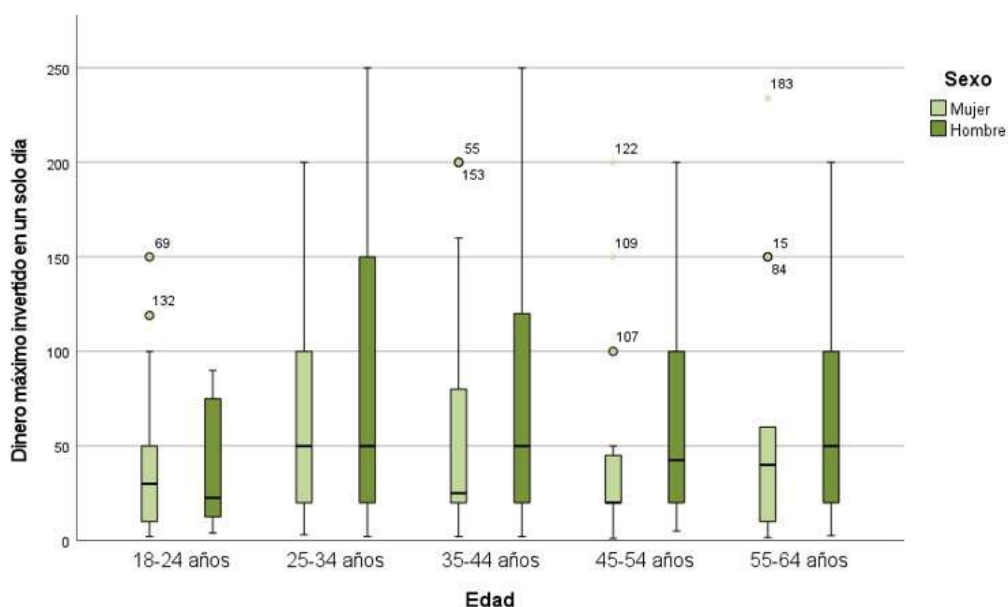
5.3. DINERO MÁXIMO INVERTIDO

Una cuestión adicional sobre los hábitos de juego que incluimos en el cuestionario es la mayor cantidad de dinero que la persona ha llegado a invertir en un sólo día. Para el total de la muestra, la mediana de inversión máxima fue de 40€ y el promedio de 123,95€. La diferencia entre ambas, añadida a una desviación estándar que llega a los 531,44€, indican una distorsión o asimetría de los resultados hacia la derecha, eso es, una concentración de la mayor parte de los casos en franjas relativamente bajas de gasto con algunos pocos casos que han hecho un gasto mucho más alto que el resto. En este sentido, encontramos que el 75% de las personas encuestadas han tenido una inversión máxima de hasta 100€, y el 90% de ellas se han mantenido por debajo de los 200€, pero hay un 2% de personas que invirtieron más de 1.000€ en un solo día, y un 0,2% que invirtieron más de 10.000€.

A pesar de que la mediana de la inversión máxima es ligeramente menor para las mujeres que para los hombres (30€ y 50€) y, en cambio el promedio es mayor para ellas (131,47€ y 116,78€), las diferencias por sexo no llegan a ser estadísticamente significativas. Sí que lo son las diferencias por edad (para el nivel de $p=0,05$). Como se observa en la **Figura 18**, el grupo de 25 a 34 años es el que concentra un mayor nivel de inversión máxima, así como también una mayor dispersión del gasto, con una mediana de 50€ invertidos en un solo día y un promedio de 296,92€. Los sigue el grupo de 35 a 44 años, con una mediana de 40€ y un promedio de 77,58€. Los grupos de edad con menor inversión máxima son el de 18 a 24 años (mediana de 25,38€ y promedio de 91,26€) y el de 45 a 54 años (mediana de 25€ y promedio de 85,08€).

Figura 18.

Distribución del dinero máximo invertido en un solo día en juegos de azar según sexo y edad.



6. JUEGO DE RIESGO, COGNICIONES Y ACTITUDES HACIA EL JUEGO

6.1. SEVERIDAD DE PROBLEMAS CON EL JUEGO: JUEGO DE RIESGO, JUEGO PROBLEMÁTICO Y JUEGO PATOLÓGICO

Uno de los objetivos primordiales de la “Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España, 2022” es la de cuantificar el número de apostadores que se encuentran en situación riesgo y cuántos presentan juego problemático. El instrumento usado para ello ha sido la escala PGSI – Problem Gambling Severity Index, o Índice de Severidad de Problemas con el Juego con

Apuestas (para más información, ver la sección de Metodología). Previamente a su análisis, hemos comprobado el nivel de consistencia interna del índice mediante el estadístico del alfa de Cronbach, que ha confirmado el muy alto nivel de confiabilidad de la herramienta para el caso español ($\alpha=0,94$).

Teniendo en cuenta estas consideraciones, podemos afirmar que un 20,5% de las personas encuestadas se encuentran en una situación de riesgo alto, y un 17,7% en situación de riesgo moderado según el índice PGSI.

La **Tabla 16** resume los resultados para cada ítem del índice PGSI para el total de la muestra de personas jugadoras. Vemos que el ítem con puntuaciones más altas y que, por tanto, más contribuye a producir niveles elevados de riesgo de severidad de los problemas con el juego es el ítem 3 (“cuando apostó, volvió otro día para tratar de recuperar el dinero que había perdido”), para el cual hasta un 12,6% de personas indican que lo han hecho la mayoría de las veces o casi siempre. Lo sigue el ítem 9 (“se ha sentido culpable por la forma en que apuesta o por lo que sucede cuando apuesta”), al que un 10,1% puntúan de la misma forma.

Tabla 16.

Resultados globales del índice PGSI por ítem.

	Promedio	Error est. del promedio	Nunca o a veces	La mayoría de veces o casi siempre
1. Ha apostado más de lo que podría permitirse perder.	0,4	0,03	92,9%	7,1%
2. Ha necesitado apostar cantidades cada vez más grandes para obtener la misma sensación de emoción.	0,4	0,03	92,4%	7,6%
3. Cuando apostó, volvió otro día para tratar de recuperar el dinero que había perdido.	0,7	0,04	87,4%	12,6%
4. Ha pedido dinero prestado o ha vendido algo para obtener dinero para apostar.	0,3	0,04	91,2%	8,8%
5. Ha sentido que podría tener un problema con el juego.	0,4	0,04	90,7%	9,3%
6. El juego le ha causado algún problema de salud, incluyendo una sensación de estrés o ansiedad.	0,4	0,03	92,1%	7,9%
7. Ha sentido que la gente criticaba sus apuestas o le han dicho que tenía un problema con el juego.	0,4	0,04	91,5%	8,5%
8. Apostar le ha causado algún problema económico a usted o a su hogar.	0,3	0,03	90,8%	9,2%
9. Se ha sentido culpable por la forma en que apuesta o por lo que sucede cuando apuesta.	0,5	0,04	89,9%	10,1%

En las **Figuras 19 y 20** vemos la distribución de las diferentes categorías de PGSI y las puntuaciones globales del índice por sexo y grupo de edad. Las mujeres tienen una menor tendencia que los hombres a encontrarse en la categoría de riesgo moderado (13% de las mujeres y 22% de los hombres) y alto (16,5% de las mujeres y 24,4% de los hombres). Estas diferencias por razón de sexo son estadísticamente significativas (ver **Tabla 16**) y se reproducen para todos los grupos de edad. Asimismo, la edad es también un factor asociado de modo estadísticamente

significativo al grado de riesgo de severidad del problema con el juego. Los grupos más jóvenes presentan una mayor tendencia a situarse en categorías de mayor riesgo (un 30,3% de los/as jóvenes de 18 a 24 años y un 32,9% de los de 25 a 34 años se encuentran en la categoría de riesgo alto, contra un rango que va del 8,4% al 20,8% de las franjas de edad mayores de 35 años). Así, podemos confirmar el rol tanto del sexo como de la edad como factores de riesgo y/o protección en este sentido.

Figura 19.

Categorías de PGSI por sexo y grupo de edad.

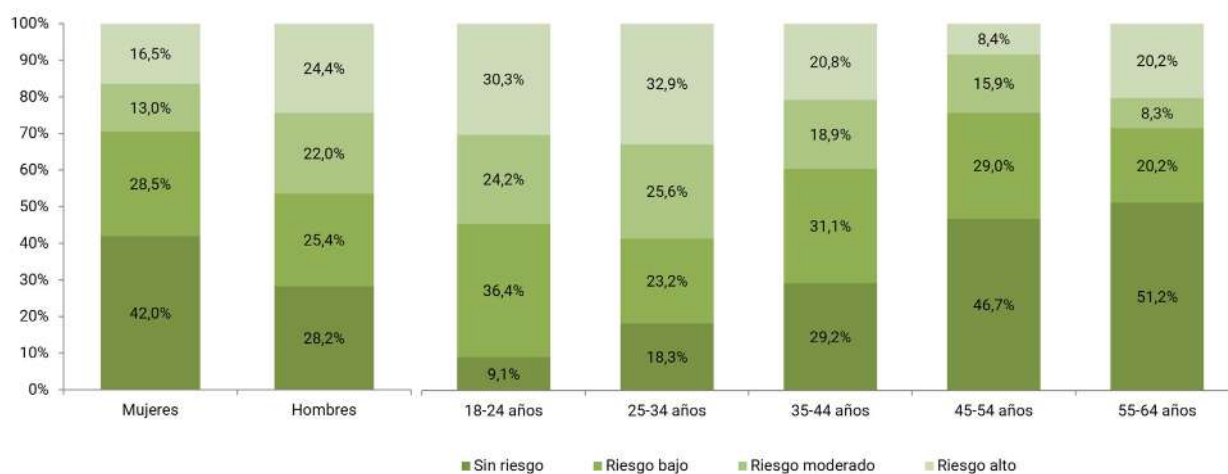
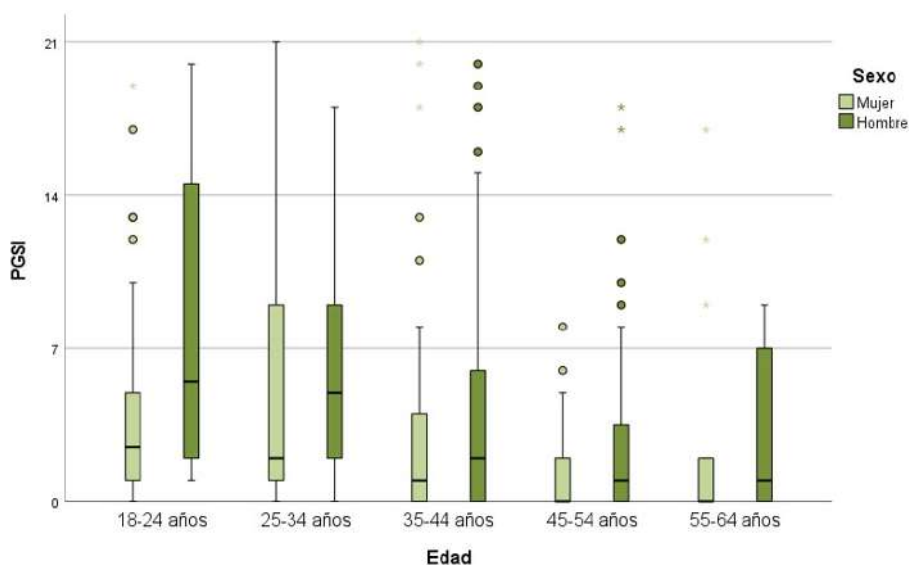


Figura 20.

Distribución de las puntuaciones del índice PGSI según grupo de edad y sexo.



La **Tabla 17** presenta la relación entre la de PGSI y diferentes factores explicativos relacionados con las características sociodemográficas de la muestra. Más allá de los factores ya mencionados del sexo y la edad, se observa una relación estadísticamente significativa de la situación de convivencia, de la situación laboral y de los ingresos de la unidad familiar con el grado de riesgo de severidad de problemas con el juego. Así, las personas que viven en pareja y sin hijos son las que más tienden a situarse en la categoría “sin riesgo” (48,4%, catorce puntos por encima del global de la muestra), mientras que las que viven con su familia de origen son las que lo hacen en menor medida (23,4%). De igual modo, las personas que están estudiando o trabajando en prácticas no remuneradas son las que más tienden a situarse en la categoría de riesgo alto (40,9%, un incremento importante respecto al global de la muestra que recordemos que se encuentra en el 20,5%). Estos dos últimos factores (eso es, la situación de convivencia y el hecho de ser estudiante) están altamente relacionados con la edad de las personas respondientes, hecho que puede ayudar a explicar estos resultados.

Por otro lado, las personas que se encuentran en situación de desempleo y/o que buscan trabajo son el colectivo laboral más representado en la categoría “sin riesgo” (55,3%, veinte puntos por encima del global). También las personas que trabajan en tareas de cuidados o del hogar no remuneradas, pero la muestra no dispone de suficientes casos de personas en esta situación para obtener resultados robustos en este sentido. El nivel de ingresos parecen ser también un factor de protección importante, siendo las personas con niveles más elevados de rentas familiares las que más habitualmente se encuentran en las categorías “sin riesgo” y “riesgo bajo” (el 74,1% de las personas en hogares con ingresos entre 2.500-2.999€ y el 72,2% de las personas en hogares con ingresos 3.000-4.999€ se sitúan en estas categorías, en frente al 61,8% del global de la muestra).

Tabla 17.
Distribución de la muestra según la categoría de PGSI y características sociodemográficas.

		n% ^a	Categoría PGSI			
			Sin riesgo	Riesgo bajo	Riesgo moderado	Riesgo alto
Sexo**	Mujeres	48,8%	42,0%	28,5%	13,0%	16,5%
	Hombres	51,2%	28,2%	25,4%	22,0%	24,4%
Edad**	18-24 años	7,9%	9,1%	36,4%	24,2%	30,3%
	25-34 años	19,8%	18,3%	23,2%	25,6%	32,9%
	35-44 años	25,9%	29,2%	31,1%	18,9%	20,8%
	45-54 años	26,0%	46,7%	29,0%	15,9%	8,4%
	55-64 años	20,4%	51,2%	20,2%	8,3%	20,2%
Situación de convivencia*	Solo/a	10,3%	28,6%	23,8%	16,7%	31,0%
	En pareja	22,5%	48,4%	18,3%	11,8%	21,5%
	Pareja e hijos/as	45,1%	31,9%	28,6%	20,0%	19,5%
	Familia de origen	15,8%	23,4%	34,4%	25,0%	17,2%
	Otra situación	6,4%	50,0%	30,8%	3,8%	15,4%
Tamaño del hábitat	<10.000 hab.	13,0%	37,7%	28,3%	5,7%	28,3%
	10.001-20.000 hab.	14,2%	31,0%	22,4%	19,0%	27,6%
	20.001-50.000 hab.	15,5%	35,9%	17,2%	26,6%	20,3%
	50.001-100.000 hab.	14,3%	44,8%	24,1%	15,5%	15,5%
	100.001-500.000 hab.	18,4%	36,4%	26,0%	18,2%	19,5%
	>500.000 hab.	24,5%	27,7%	36,6%	18,8%	16,8%
Situación laboral**	Trabajando	75,9%	32,6%	29,6%	18,9%	18,9%
	En desempleo	11,3%	55,3%	17,0%	8,5%	19,1%
	Jubilación o incapacidad	4,1%	37,5%	6,3%	31,3%	25,0%
	Estudiando o en prácticas	5,5%	4,5%	36,4%	18,2%	40,9%
	Tareas del hogar/cuidados	4,2%	56,3%	18,8%	0,0%	25,0%
Ingresos de la unidad familiar*	<499€	1,9%	0,0%	37,5%	25,0%	37,5%
	500-999€	6,2%	30,8%	23,1%	19,2%	26,9%
	1.000-1.499€	22,5%	34,8%	25,0%	15,2%	25,0%
	1.500-1.999€	21,9%	37,8%	23,3%	15,6%	23,3%
	2.000-2.499€	17,6%	28,2%	25,4%	22,5%	23,9%
	2.500-2.999€	14,1%	51,7%	22,4%	19,0%	6,9%
	3.000-4.999€	12,8%	33,3%	38,9%	16,7%	11,1%
≥5.000€	3,0%	8,3%	58,3%	16,7%	16,7%	
Nivel educativo	Primaria incompleta	0,5%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
	Primaria	1,1%	40,0%	0,0%	0,0%	60,0%
	Secundaria 1ª etapa	9,2%	43,2%	18,9%	24,3%	13,5%
	Secundaria 2ª etapa	31,3%	33,1%	24,4%	17,3%	25,2%
	Superior	43,6%	37,1%	27,0%	18,0%	18,0%
	Postgrado	14,4%	27,1%	37,3%	16,9%	18,6%
TOTAL DE LA MUESTRA		100%	34,8%	27,0%	17,7%	20,5%

^a Después de aplicar la ponderación. ** La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto $\geq a$ la definición de Cohen (1992) de “tamaño pequeño” ($\phi \geq 0,1$); * la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; † la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Otra cuestión importante para analizar es la relación entre los hábitos de participación e iniciación al juego de azar y el riesgo de severidad de los problemas con el juego. Si nos fijamos en el formato de juego preferido por las personas jugadoras (ver **Figura 21**), encontramos que una mayor presencia de personas que prefieren jugar de manera presencial entre las que presentan un juego “sin riesgo”, mientras que se observa un aumento de personas que prefieren el juego por Internet a medida que sube el nivel de riesgo según la escala PGSI. Estos datos son consistentes con los ofrecidos en las **Figuras 22 y 23**, que muestran la fuerte relación entre el promedio de juegos de azar a los que se ha participado en el último año y la categoría de riesgo de severidad

de los problemas con el juego. En este sentido, vemos que las personas en la categoría “sin riesgo” juegan a un promedio de 3,8 juegos, y que este número sufre importantes incrementos a medida que aumenta la categoría de riesgo hasta llegar a un promedio de 9,1 juegos entre las personas que están en riesgo alto. Si desgranamos este promedio según el formato de juego, vemos que en la categoría sin riesgo se ha jugado a 2,9 juegos de modo presencial y a 1,4 juegos de modo online de promedio. Ambas medias suben de modo progresivo y en paralelo a medida que aumenta la categoría de riesgo. No obstante, en la categoría de “riesgo alto” es en el único caso en que el promedio de juegos por internet (5,7) está por encima que el de juegos en formato presencial (4,6).

Figura 21.
Preferencia de formato de juego según categoría de PGSI

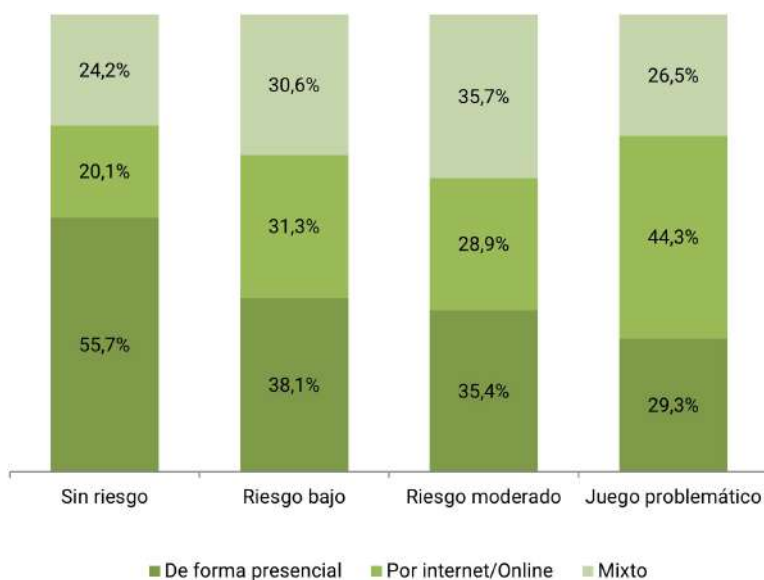


Figura 22.
Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según categoría de PGSI

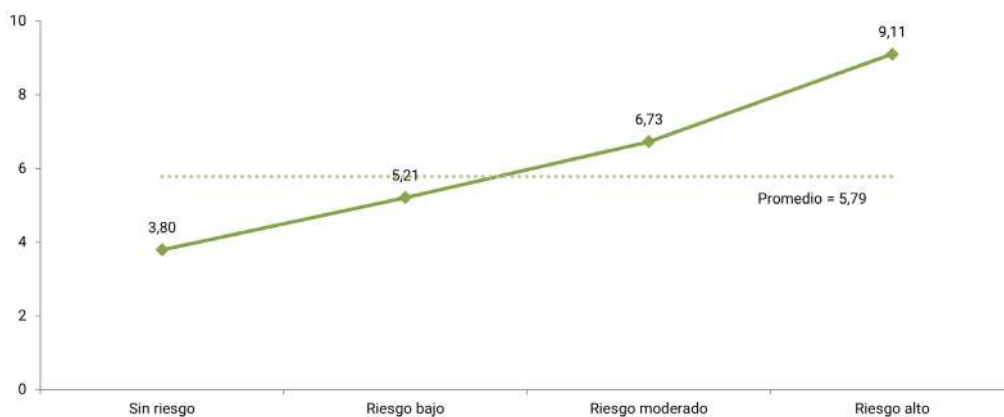
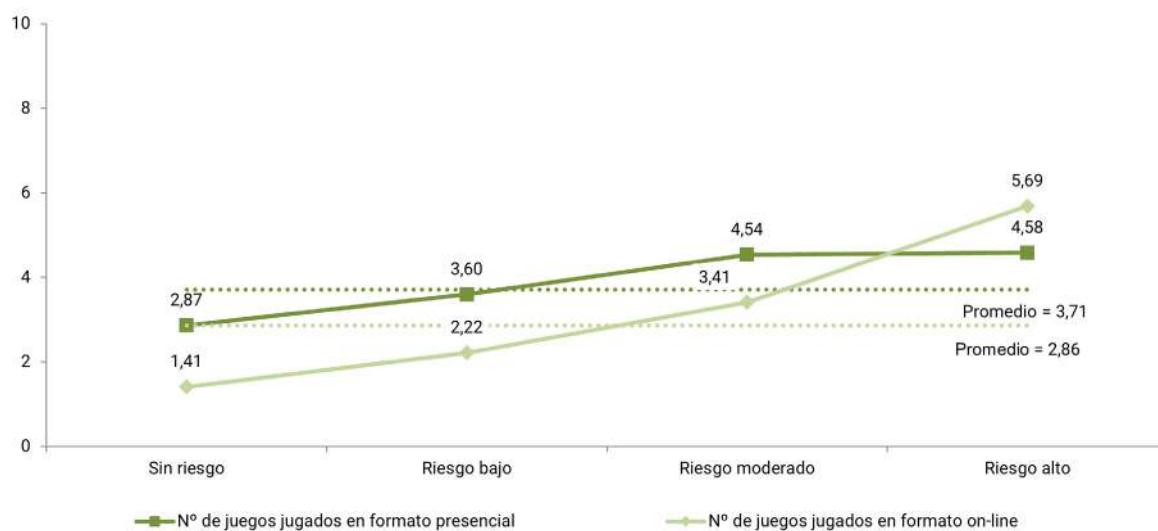


Figura 23.

Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según formato de juego y categoría de PGSI



También se confirma la robusta y estadísticamente significativa relación entre el número de juegos de azar en los que se ha participado en el último año (según formato) y el riesgo de desarrollar juego patológico si nos fijamos en la puntuación total de la escala PGSI (ver

Tabla 18). La relación más fuerte la encontramos entre la puntuación en la escala PGSI y el promedio total de juegos, seguida de la relación entre la primera y el número de juegos en formato online.

Tabla 18.

Correlación entre el número de juegos de azar a los que se ha participado según formato de juego y la puntuación de la escala PGSI

		PGSI	Número de juegos Total	Número de juegos Presencial	Número de juegos Online
PGSI	Correlación de Pearson	1	,538**	,233**	,475**
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001	<,001
	N	410	410	410	410
Número de juegos Total	Correlación de Pearson	,538**	1	,647**	,742**
	Sig. (bilateral)	<,001		<,001	<,001
	N	410	410	410	410
Número de juegos Presencial	Correlación de Pearson	,233**	,647**	1	,068
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001		,171
	N	410	410	410	410
Número de juegos Online	Correlación de Pearson	,475**	,742**	,068	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,171	
	N	410	410	410	410

La **Tabla 19** resume las relaciones más relevantes entre el perfil de juego y la categoría de riesgo según la escala PGSI. Existe una relación significativa entre la frecuencia de juego y el riesgo de desarrollar juego patológico, con una mayor tendencia de las personas que juegan un día a la semana o menos a situarse en la categoría “sin riesgo”. A la inversa, también se observa una mayor tendencia de los que juegan más de un día a la semana a situarse en categorías de riesgo alto (31,3%, diez puntos más que para el total de la muestra). Como es de esperar, el gasto mensual promedio se relaciona con el riesgo de desarrollar juego patológico en el mismo sentido que la frecuencia de juego. En cambio, no hemos encontrado diferencias significativas en la categoría de riesgo según si se participa en los juegos de azar en solitario o si se hace en compañía de otras personas, sean estas su pareja, familiares, amigos/as o conocidos, u otras personas.

Otra relación que destacar es la que existe entre la edad en que las personas se iniciaron en los juegos de azar y la categoría de PGSI. El dato más contundente lo vemos en el 52,4% de las personas que se iniciaron

cuando tenía 12 años o menos que se encuentran en situación de alto riesgo de desarrollar juego patológico, más de 30 puntos por encima del global de la muestra. La tendencia a situarse en la categoría de alto riesgo disminuye de forma progresiva a medida que aumenta la edad de inicio en el juego.

Finalmente, observamos resultados interesantes en relación con los motivos por los que se decide jugar y la categoría de riesgo. Sabemos, por los datos presentados anteriormente, que el dinero es el principal motivo argüido por el que se decide participar en juegos de azar. Sin embargo, esta motivación se reduce en importancia a medida que aumenta el riesgo de severidad de problemas con el juego, pasando de ser un motivo principal para el 72,7% de las personas en la categoría “sin riesgo” y para el 82% de las personas en la categoría de “riesgo bajo” a solo el 51,2% de las personas que muestran signos de riesgo alto. Para estas últimas, aumentan de forma significativa motivos como buscar retos personales, estar con otras personas y establecer relaciones sociales, evitar el aburrimiento o el apoyo a organizaciones sociales.

Tabla 19.
Distribución de la muestra según la categoría de PGSI y perfil de juego.

		n% ^a	Categoría PGSI			
			Sin riesgo	Riesgo bajo	Riesgo moderado	Riesgo alto
Formato preferido^{**}	De forma presencial	41,9%	45,9%	24,4%	15,1%	14,5%
	Por internet/Online	29,6%	23,8%	28,7%	17,2%	30,3%
	Mixto	28,4%	29,3%	29,3%	22,4%	19,0%
Frecuencia de juego^{**}	Un día al mes o menos	14,1%	37,9%	34,5%	20,7%	6,9%
	2-4 días al mes	43,2%	41,2%	28,8%	15,8%	14,1%
	2-3 días a la semana	35,1%	25,7%	24,3%	18,8%	31,3%
	4 días o más a la semana	7,7%	34,4%	15,6%	18,8%	31,3%
Gasto mensual promedio^{**}	Nada	2,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
	Menos de 10€	23,3%	54,2%	21,9%	10,4%	13,5%
	Entre 11€ y 25€	23,8%	38,8%	29,6%	16,3%	15,3%
	Entre 26€ y 50€	24,0%	30,6%	31,6%	14,3%	23,5%
	Entre 51 y 100€	18,7%	19,7%	25,0%	28,9%	26,3%
	Entre 101€ y 300€	6,6%	7,1%	32,1%	25,0%	35,7%
Más de 300€	1,6%	0,0%	0,0%	57,1%	42,9%	
Con quien juega	Sólo/a	42,7%	33,7%	24,0%	17,7%	24,6%
	Con mi pareja	18,5%	36,8%	28,9%	13,2%	21,1%
	Con familiares	5,8%	33,3%	33,3%	8,3%	25,0%
	Con amigos/as, conocidos/as	4,4%	22,2%	22,2%	44,4%	11,1%
	Solo/a y en compañía	23,7%	37,1%	29,9%	18,6%	14,4%
	En compañía (otras)	5,0%	45,0%	25,0%	15,0%	15,0%
Edad de inicio en el juego^a	≤12 años	5,4%	19,0%	9,5%	19,0%	52,4%
	13-14 años	4,0%	18,8%	37,5%	12,5%	31,3%
	15-17 años	7,3%	26,7%	30,0%	13,3%	30,0%
	18-24 años	47,7%	33,7%	29,6%	18,4%	18,4%
	25-34 años	23,7%	41,7%	25,0%	19,8%	13,5%
	>34 años	12,0%	42,9%	24,5%	14,3%	18,4%
Motivos para jugar^b	Dinero ^{**}	71,1%	72,7%	82,0%	74,0%	51,2%
	Diversión [†]	41,2%	35,2%	50,5%	43,8%	36,9%
	Hábito, costumbre, tradición	33,3%	34,3%	30,6%	35,6%	34,5%
	Dar emoción al deporte ^{**}	16,4%	7,0%	19,8%	28,8%	16,7%
	Apoyo a organizaciones sociales [*]	11,8%	7,0%	11,7%	12,5%	20,2%
	Evitar aburrimiento ^{**}	11,6%	2,8%	8,1%	24,7%	20,2%
	Reto personal ^{**}	11,4%	3,5%	8,2%	17,8%	22,6%
	Me gusta el riesgo [†]	11,1%	5,6%	14,4%	15,1%	13,1%
	Relación social ^{**}	9,1%	2,1%	3,6%	16,4%	21,4%
	Mejorar el ánimo ^{**}	8,6%	2,1%	13,5%	11,1%	10,7%
TOTAL DE LA MUESTRA		100%	34,8%	27,0%	17,7%	20,5%

^a Después de aplicar la ponderación. ^b Cada motivo se evalúa de forma independiente.
^{**} La diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,01 y con un tamaño del efecto \geq a la definición de Cohen (1992) de “tamaño pequeño” ($\phi \geq 0,1$); ^{*} la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,05 o tiene un tamaño del efecto considerado pequeño; [†] la diferencia es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

6.2. COGNICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE AZAR

La segunda escala recogida en la encuesta es la Escala de Cogniciones Relacionadas con los Juegos de Azar (GRCS, por sus siglas en inglés). Tal y como se explica en el Bloque I de este documento, este instrumento pide a las personas encuestadas que puntúen del 1 (“completamente en desacuerdo”) al 7 (“completamente de acuerdo”) su grado de acuerdo con afirmaciones del tipo “jugar me hace feliz”, o “no puedo resistir las ganas de jugar”. La escala GRCS permite disponer de una puntuación media global de cogniciones relacionadas con los juegos de azar, así como también de las puntuaciones de cinco subescalas específicas, correspondientes a las categorías: expectativas, ilusión de control, control predictivo, incapacidad para detenerse y sesgo interpretativo. Del mismo modo que la escala PGSI, la GRCS también ha mostrado niveles altos de consistencia interna y confiabilidad en el contexto español ($\alpha=0,976$).

Para el conjunto de personas encuestadas, la puntuación media global de la escala de cogniciones GRCS se sitúa en el 3,02, con las puntuaciones más elevadas pertenecientes a la subescala de expectativas ($X=3,55$). La siguen las subescalas de sesgos interpretativos ($X=3,11$) y control predictivo ($X=3,06$). Las puntuaciones más bajas son para las subescalas de ilusión de control ($X=2,77$) e incapacidad para detenerse ($X=2,64$).

Las **Figuras 24 y 25** muestran las puntuaciones en la escala GRCS y sus distintas categorías según sexo y grupo de edad. Observamos como, por un lado, las mujeres presentan puntuaciones alrededor de 0,5 puntos menores a los hombres tanto para la escala global como para cada subescala (diferencias significativas al nivel de 0,01), con las discrepancias más marcadas pertenecientes a las categorías de control predictivo e incapacidad para detenerse. Por otro lado, la edad también muestra tener un impacto estadísticamente significativo en las cogniciones, con los/as encuestados/as más jóvenes mostrando puntuaciones más elevadas que las personas de más edad. En este caso, las diferencias más marcadas las encontramos entre las personas de 25 a 34 años y las de 45 y 54 años, y particularmente en las categorías de control predictivo y sesgos interpretativos.

Figura 24.

Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según sexo.

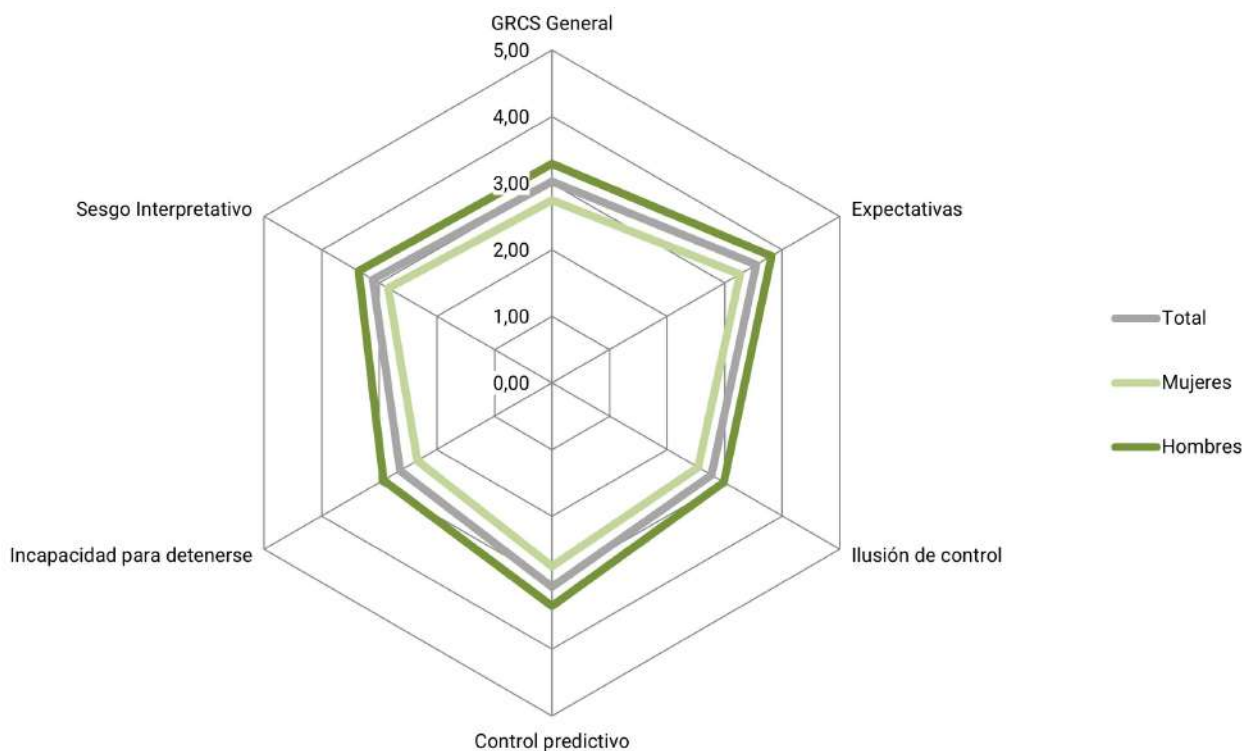
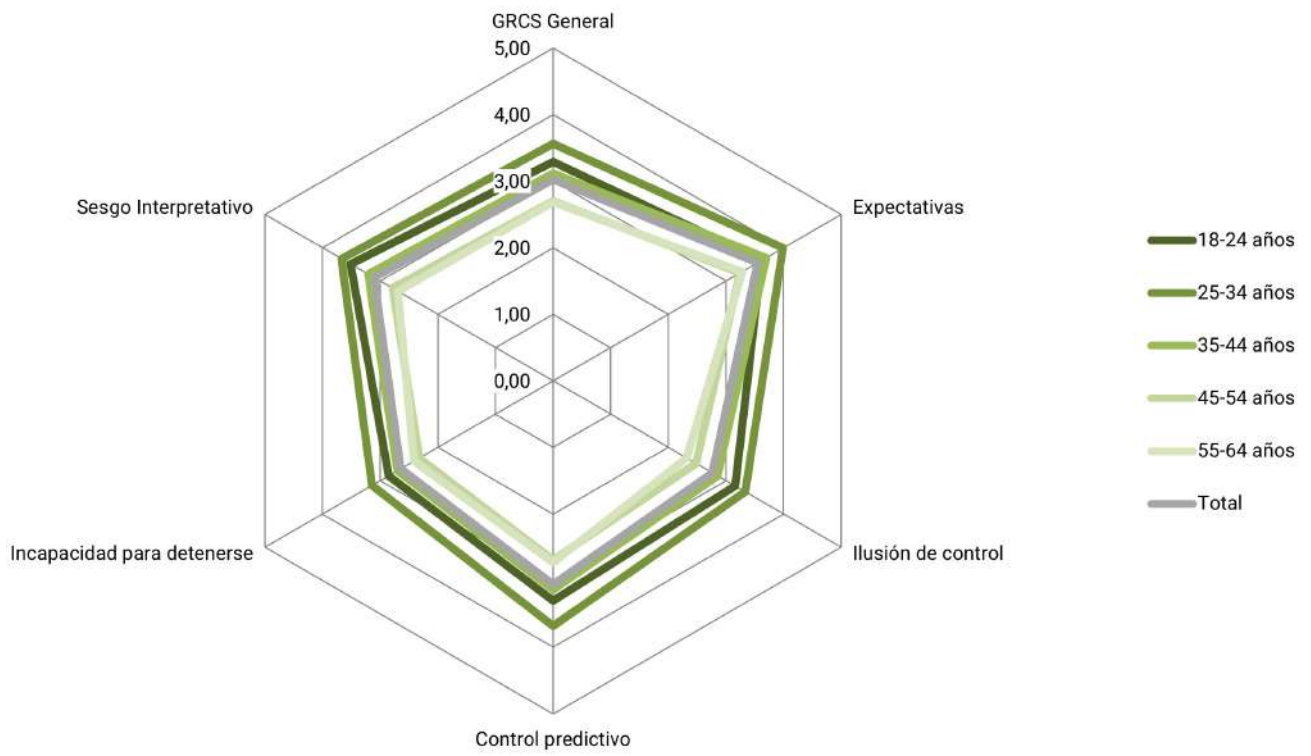


Figura 25.

Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según grupo de edad.



En la **Tabla 20** hemos recogido la media global de la GRCS y de cada subescala según las principales variables sociodemográficas y socioeconómicas de la población encuestada. Las únicas diferencias sistemáticas en la escala global de cogniciones relacionadas con los juegos de azar que hemos encontrado son las diferencias ya mencionadas por sexo y grupo de edad. Sin embargo, si nos fijamos en las diferentes subescalas, se aprecian diferencias estadísticamente significativas ($p=0,05$) en el grado de expectativas según situación de convivencia y la situación laboral. Así, son las personas que viven en pareja y con hijos/as las que presentan puntuaciones de expectativas más elevadas ($X=3,84$), y las que viven en 'otras situaciones' (principalmente, compartiendo vivienda con amigos/as o conocidos/as), las que tienen puntuaciones más bajas ($X=2,86$). De igual modo, las expectativas son más altas entre las personas

que están trabajando ($X=3,66$), y menos entre las que están en paro o buscando trabajo ($X=3,04$).

El tamaño del hábitat y los ingresos de la unidad familiar, por su parte, muestran un impacto en la subescala de ilusión de control. Las personas que viven en poblaciones de tamaño medio-bajo y, sobre todo, las que ingresan menos de 500€ mensuales, son las que tienen una mayor ilusión de control ($X=3,17$ y $X=3,93$, respectivamente), mientras que las que viven en poblaciones pequeñas de menos de 10.000 habitantes y las que tienen ingresos familiares entre los 3.000 y los 4.999€ mensuales tienen niveles menores de ilusión de control ($X=2,34$ y $X=2,19$). El último factor socioeconómico estudiado, el nivel educativo, no parece mantener una relación estadísticamente significativa con las cogniciones relacionadas con los juegos de azar.

Tabla 20.
Media global de la GRCS y para cada subescala según las características socio-demográficas.

		n% ^a	GRCS General	Expectación	Ilusión de control	Control predictivo	Incap. para detener	Sesgo Interpretativo
Sexo	Mujeres	48,8%	2,75**	3,27**	2,53**	2,75**	2,34**	2,85**
	Hombres	51,2%	3,29**	3,82**	2,99**	3,35**	2,93**	3,36**
Edad	18-24 años	7,9%	3,29	3,62	3,16	3,30	2,85	3,51
	25-34 años	19,8%	3,56**	3,99*	3,33**	3,68**	3,14*	3,67**
	35-44 años	25,9%	3,12	3,70	2,85	3,14	2,70	3,21
	45-54 años	26,0%	2,71**	3,25*	2,478*	2,69**	2,32*	2,79**
	55-64 años	20,4%	2,69**	3,28*	2,32**	2,73**	2,41	2,70**
Situación de convivencia	Solo/a	10,3%	2,90	3,28	2,64	2,94	2,73	2,92
	En pareja	22,5%	2,88	3,32	2,58	2,94	2,60	2,96
	Pareja e hijos/as	45,1%	3,20	3,84*	2,91	3,19	2,73	3,31
	Familia de origen	15,8%	3,04	3,48	2,86	3,13	2,56	3,15
	Otra situación	6,4%	2,49	2,86*	2,39	2,60	2,18	2,44
Tamaño del hábitat	<10.000 hab.	13,0%	2,71	3,20	2,34*	2,80	2,46	2,75
	10.001-20.000 hab.	14,2%	3,28	3,72	3,17*	3,33	2,79	3,40
	20.001-50.000 hab.	15,5%	3,37	3,79	3,19 ¹	3,40	2,97	3,49
	50.001-100.000 hab.	14,3%	2,75	3,22	2,55	2,77	2,35	2,85
	100.001-500.000 hab.	18,4%	3,05	3,64	2,64	3,10	2,71	3,16
	>500.000 hab.	24,5%	2,97	3,61	2,72	2,97	2,57	3,00
Situación laboral	Trabajando	75,9%	3,08	3,66*	2,81	3,11	2,65	3,17 ¹
	En desempleo	11,3%	2,59	3,04*	2,33	2,67	2,35	2,54 ¹
	Jubilación o incap.	4,1%	3,05	3,57	2,75	3,01	2,64	3,26
	Estudiando/En práct.	5,5%	3,40	3,62	3,23	3,48	3,09	3,60
	Tareas de cuidados	4,2%	2,69	2,87	2,57	2,65	2,63	2,72
Ingresos de la unidad familiar	<499€	1,9%	3,72	3,83	3,93*	3,55	3,75	3,54
	500-999€	6,2%	3,06	3,46	2,79	3,01	2,73	3,32
	1.000-1.499€	22,5%	2,92	3,37	2,71	2,96	2,61	2,95
	1.500-1.999€	21,9%	3,14	3,69	2,97	3,16	2,66	3,23
	2.000-2.499€	17,6%	3,35	3,78	3,05	3,43	2,93	3,57
	2.500-2.999€	14,1%	2,93	3,56	2,58	2,98	2,60	2,94
	3.000-4.999€	12,8%	2,59	3,34	2,16*	2,65	2,12	2,67
≥5.000€	3,0%	2,85	3,42	2,63	2,93	2,55	2,70	
Nivel educativo	Primaria o inferior	1,6%	3,74	4,14	3,50	3,97	3,18	3,91
	Secundaria 1ª etapa	9,2%	3,06	3,29	2,81	3,16	3,03	3,01
	Secundaria 2ª etapa	31,3%	3,17	3,68	2,91	3,19	2,72	3,32
	Superior	43,6%	2,91	3,48	2,68	2,93	2,50	2,98
	Postgrado	14,4%	2,95	3,56	2,60	3,01	2,57	3,01
TOTAL DE LA MUESTRA		100%	3,02	3,55	2,77	3,06	2,64	3,11

^a Después de aplicar la ponderación. ** La diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,01; *la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,05; ¹ la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Otro conjunto de aspectos a analizar es la relación entre el perfil de juego y las cogniciones de las personas jugadoras. La **Tabla 21** muestra la puntuación media global y para cada subescala de la GRCS según la participación en cada tipo de juego de azar analizado. Se observa un aumento lineal de las puntuaciones promedio de cogniciones a medida que disminuye la popularidad del juego en cuestión. Las personas que participan en juegos como las apuestas deportivas, los juegos de cartas y los juegos de casino destacan por presentar mayores desviaciones respecto del promedio en las categorías de control predictivo y sesgo interpretativo que en el resto de las categorías, mientras que las que participan en concursos muestran mayores desviaciones en la incapacidad para detenerse y la ilusión de control.

Sin embargo, lo que queda acreditado es que quienes participan en los juegos menos habituales (incluyendo

los slots o máquinas tragaperras, los juegos de cartas y de casino y, por encima de todo, los concursos) son las personas con mayores puntuaciones en la escala de cogniciones empleada. Estos resultados pueden tener que ver con el hecho de que las personas que participan en los juegos menos populares suelen ser también las que participan a un número mayor de juegos. En este sentido, igual que pasaba con la escala PGSI, cabe destacar que existe una correlación robusta y estadísticamente significativa entre las puntuaciones de la GRCS y el número de juegos en los que se ha participado en el último año (ver **Tabla 22**). Si desagregamos el número de juegos en los que se ha participado según el formato, vemos que las puntuaciones de la GRCS siguen manteniendo una correlación positiva y estadísticamente significativa con el número de juegos en los que se ha participado tanto de forma presencial como on-line, aunque pierde cierta fuerza para esta última.

Tabla 21.

Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según tipo de juego.

	n% ^a	GRCS General	Expec-tación	Ilusión de control	Control predictivo	Incapac. para detenerse	Sesgo Interpretativo
Loterías Públicas	95,6%	3,04	3,56	2,78	3,07	2,65	3,12
ONCE**	76,7%	3,15	3,65	2,90	3,18	2,77	3,25
Apuestas deport.**	62,1%	3,50	4,00	3,21	3,57	3,11	3,61
Rascas**	60,7%	3,39	3,86	3,16	3,45	2,97	3,50
Quinielas**	49,4%	3,52	3,98	3,24	3,58	3,14	3,64
Rifas**	48,1%	3,46	3,83	3,26	3,50	3,11	3,58
Bingo**	45,5%	3,75	4,21	3,51	3,82	3,31	3,89
Slots**	40,4%	3,86	4,27	3,59	3,92	3,51	4,00
Cartas**	38,1%	3,97	4,46	3,71	4,01	3,55	4,11
Casino**	37,2%	3,94	4,37	3,68	4,00	3,56	4,08
Concursos**	25,3%	4,18	4,42	4,09	4,22	3,94	4,23
Total	100%	3,02	3,55	2,77	3,06	2,64	3,11

^a La diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,01.

Tabla 22.

Correlación entre el número de juegos de azar a los que se ha participado según formato de juego y la puntuación de la escala GRCS

		GRCS	Número de juegos Total	Número de juegos Presencial	Número de juegos Online
GRCS	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 410	,563** <,001 410	,451** <,001 410	,306** <,001 410
Número de juegos Total	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,563** <,001 410	1 410	,742** <,001 410	,647** <,001 410
Número de juegos Presencial	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,451** <,001 410	,742** <,001 410	1 410	,068 ,171 410
Número de juegos Online	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,306** <,001 410	,647** <,001 410	,068 ,171 410	1 410

** La correlación es estadísticamente significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La escala de cogniciones GRCS presenta diferencias significativas según otras características del perfil de juego, incluyendo el formato de juego preferido, la frecuencia del juego, el gasto mensual promedio, la edad de la primera experiencia con los juegos de azar y las motivaciones por las cuales se juega (ver **Tablas 23 y 24**). En primer lugar, se aprecian puntuaciones superiores en la escala de cogniciones y en todas sus subescalas entre las personas que prefieren el formato online respecto a las que prefieren jugar de forma presencial. Destacan las diferencias en el nivel de expectativas, que es hasta 0,74 puntos más alto de promedio para las personas que prefieren el juego por internet que para las que prefieren el juego presencial. Además, las personas que indican una preferencia por ambos formatos tienden a situarse en puntuaciones de cogniciones parecidas a las que prefieren el formato online.

En segundo lugar, la frecuencia de juego también mantiene una relación con la escala GRCS. En este caso, podríamos hablar de dos grupos con puntuaciones diferenciadas en la escala de cogniciones: el grupo de personas que juegan una vez a la semana o menos, que presentan puntuaciones en la escala significativamente menores a la media, y el que los hace más de una vez a la semana, con puntuaciones significativamente mayores. No se aprecian diferencias significativas, sin embargo, en las cogniciones de las personas que juegan menos de una vez al mes y las que lo hacen dos o tres veces al mes, ni tampoco entre las que juegan dos o tres días a la semana y las que lo hacen cuatro días o más a la semana. Estos patrones se reproducen para todas las subescalas de cogniciones analizadas, aunque de forma más marcada en la subescala de incapacidad para detenerse, con diferencias que llegan a los 1,38 puntos entre las personas juegan con más frecuencia y las que lo hacen con menos frecuencia.

En cuanto al gasto mensual promedio, como cabía esperar, las puntuaciones en la escala de cogniciones aumentan de forma progresiva a medida que subimos de rango de gasto. Se aprecian diferencias notables dentro de la muestra, que nos permiten dividir a las personas encuestadas en tres grupos: el grupo de las que dicen no gastar nada en un mes promedio en juegos de azar, los de personas que gastan entre 1 y 100€ mensuales y el grupo cuyo gasto supera los 100€. Destacan las notables diferencias que existen en las subescalas de control predictivo y sesgo interpretativo, para las que hay hasta 2,95 y 2,89 puntos de diferencia, respectivamente, entre las personas que más y las que menos gastan. En cambio, igual que pasaba con la escala PGSI, no hemos encontrado diferencias significativas en las cogniciones relacionadas con los juegos de azar según si se participa en los juegos de azar en solitario o si se hace en compa-

ña de otras personas, sean estas su pareja, familiares, amigos/as o conocidos, u otras personas.

La edad de la primera experiencia sí que tiene un impacto significativo en la puntuación global de la escala de cogniciones ($p=0,05$). Las diferencias más robustas las encontramos entre las personas que empezaron a jugar a los 12 años o antes, que son las que tienen mayores puntuaciones en la escala GRCS y en todas sus subescalas, y el resto de las personas jugadoras. En particular, destacan las que empezaron a jugar entre los 25 y los 34 años, que son las que muestran índices de cogniciones menores en todas las categorías. Si nos fijamos en las diversas subcategorías de cogniciones, la edad de inicio tiene claros impactos en las subescalas de ilusión de control e incapacidad para detenerse (con diferencias de 1,49 y 1,38 puntos entre las personas que jugaron por primera vez a los 12 años o antes y las que lo hicieron entre los 25 y los 34 años), y en menor medida, en la subescala de sesgo predictivo (diferencial de 1,23 puntos, para un nivel de $p=0,05$).

Respecto a las motivaciones por las que se decide participar en juegos de azar, observamos que las puntuaciones de cogniciones más altas tanto a nivel global como para todas las subescalas son las de quienes juegan para estar con otras personas y establecer relaciones sociales (GRCS $X=4,16$), así como para las que jugar constituye un reto personal (GRCS $X=4,13$) y las que juegan por aburrimiento ($X=3,93$). Estos tres grupos de personas destacan de modo particular por tener promedios notablemente superiores a los del global de la muestra en las subescalas de ilusión de control y de sesgos interpretativos. Las personas que juegan para dar emoción al deporte (GRCS $X=3,78$), en cambio, destaca por un elevado promedio en la subescala de expectativas.

Tabla 23.

Media global de la GRCS y para cada subescala según perfil de juego y categoría de PGSI.

		n% ^a	GRCS General	Expec-tación	Ilusión de control	Control predic-tivo	Incap. para detene-r	Sesgo Interpr.
Formato preferido	De forma presencial	41,9%	2,74**	3,20**	2,51*	2,77**	2,41**	2,84**
	Por internet/Online	29,6%	3,33**	3,94**	3,00*	3,33**	2,99**	3,41**
	Mixto	28,4%	3,12	3,66*	2,90	3,22 [†]	2,62	3,19
Frecuencia de juego	Un día al mes o menos	14,1%	2,37**	2,75**	2,37*	2,28**	2,06**	2,41**
	2-4 días al mes	43,2%	2,80**	3,37*	2,54*	2,84**	2,36**	2,86**
	2-3 días a la semana	35,1%	3,47**	4,02**	3,16*	3,56**	3,03**	3,58**
	4 días o más a la semana	7,7%	3,47**	3,85*	3,01	3,44**	3,45**	3,59**
Gasto mensual promedio	Nada	2,0%	1,76**	2,24**	1,55*	1,85*	1,42*	1,75*
	Menos de 10€	23,3%	2,52**	2,90**	2,46	2,53**	2,21**	2,50**
	Entre 11€ y 25€	23,8%	2,84**	3,34**	2,57	2,80**	2,48**	2,99*
	Entre 26€ y 50€	24,0%	3,16	3,72**	2,81	3,23	2,74 [†]	3,28 [†]
	Entre 51 y 100€	18,7%	3,35*	4,00**	3,11	3,40*	2,81	3,42*
	Entre 101€ y 300€	6,6%	4,10**	4,71**	3,44*	4,23**	3,93**	4,19**
Más de 300€	1,6%	4,58*	4,99*	4,33*	4,79*	4,12 [†]	4,64 [†]	
Con quien juega	Sólo/a	42,7%	2,98	3,54	2,66	3,06	2,61	3,00
	Con mi pareja	18,5%	3,18	3,56	3,02	3,17	2,87	3,26
	Con familiares	5,8%	3,17	3,52	3,18	3,26	2,46	3,44
	Amigos/as, conocidos/as	4,4%	3,36	3,74	3,06	3,40	2,94	3,67
	Solo/a y en compañía	23,7%	2,93	3,59	2,58	2,88	2,54	3,03
	En compañía (otras)	5,0%	2,85	3,24	2,79	2,87	2,40	2,97
Edad de inicio en el juego	≤12 años	5,4%	3,95*	4,22	3,99*	3,80	3,68**	4,07*
	13-14 años	4,0%	3,30	4,15	2,91	3,19	3,11	3,15
	15-17 años	7,3%	2,88	3,41	2,59	2,98	2,56	2,87
	18-24 años	47,7%	2,99	3,55	2,75*	2,95	2,57 [†]	3,13
	25-34 años	23,7%	2,77*	3,30	2,50*	2,94	2,30**	2,84*
	>34 años	12,0%	3,23	3,60	2,86	3,41	3,02	3,25
PGSI	Sin riesgo	71,1%	2,05**	2,59**	1,80**	2,05**	1,76**	2,05**
	Riesgo bajo	41,2%	2,59**	3,41**	2,22**	2,65**	1,98**	2,69**
	Riesgo moderado	33,3%	3,65**	4,24**	3,49**	3,71**	2,97**	3,85**
	Riesgo alto	16,4%	4,70**	4,75**	4,49**	4,74**	4,71**	4,81**
TOTAL DE LA MUESTRA		100%	3,02	3,55	2,77	3,06	2,64	3,11

^a Después de aplicar la ponderación. ** La diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,01;

* la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,05;

[†] la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Tabla 24.

Media global de la GRCS y para cada subescala según las razones por las cuales se participa en el juego de azar.

		n% ^a	GRCS General	Expec-tación	Ilusión de control	Control predic-tivo	Incap. para detener	Sesgo Interpr.
Por dinero	Sí	71,1%	2,91*	3,50	2,61**	2,96*	2,45**	3,02 [†]
	No	28,9%	3,31*	3,67	3,14**	3,31*	3,11**	3,33 [†]
Por diversión	Sí	41,2%	3,12	3,84**	2,78	3,15	2,64	3,20
	No	58,8%	2,96	3,34**	2,76	3,00	2,64	3,05
Por hábito, costumbre, trad.	Sí	33,3%	3,14	3,72 [†]	2,92	3,16	2,67	3,21
	No	66,7%	2,97	3,46 [†]	2,69	3,01	2,63	3,06
Dar emoción al deporte	Sí	16,4%	3,78**	4,53**	3,46**	3,77**	3,15**	3,98**
	No	83,6%	2,88**	3,36**	2,63**	2,92**	2,54**	2,94**
Apoyar a org. sociales	Sí	11,8%	3,53**	4,08**	3,51**	3,50*	2,88	3,69**
	No	88,2%	2,96**	3,48**	2,67**	3,00*	2,61	3,03**
Evitar el aburrimiento	Sí	11,6%	3,93**	4,51**	3,69**	3,99**	3,31**	4,14**
	No	88,4%	2,91**	3,42**	2,65**	2,94**	2,55**	2,97**
Reto personal	Sí	11,4%	4,13**	4,68**	3,95**	4,07**	3,70**	4,26*
	No	88,6%	2,88**	3,40**	2,61**	2,93**	2,50**	2,96*
Le gusta el riesgo	Sí	11,1%	3,28	3,85	2,69	3,53*	3,01 [†]	3,34
	No	88,9%	2,99	3,51	2,78	3,00*	2,59 [†]	3,08
Estar con otras personas	Sí	9,1%	4,16**	4,52**	4,07**	4,17**	3,61**	4,42**
	No	90,9%	2,91**	3,45**	2,64**	2,95**	2,54**	2,98**
Mejorar el ánimo	Sí	8,6%	3,64**	4,29**	3,18	3,81**	3,12 [†]	3,79**
	No	91,4%	2,97**	3,48**	2,73	2,99**	2,59 [†]	3,04**
Total de la muestra		100%	3,02	3,55	2,77	3,06	2,64	3,11

^a Después de aplicar la ponderación. ** La diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,01;

*la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,05;

[†] la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

En último lugar, hemos explorado la relación entre las puntuaciones en la escala de cogniciones GRCS y la escala de severidad de problemas con el juego PGSI. En la **Tabla 25**, observamos claramente como existe una relación positiva y fuerte entre las puntuaciones globales de ambas escalas (estadísticamente significativa para el nivel de $p \leq 0,01$), indicando mayores puntuaciones en las cogniciones a medida que se incrementa el riesgo de severidad de los problemas con el juego. Esta relación se confirma también con los datos ya mostrados en la **Tabla 22**, que revelan aumentos significativos en los promedios de cogniciones para cada aumento de la categoría de PGSI. Únicamente para las subescalas de ilusión de control e incapacidad para detenerse, no hay diferencias significativas entre las personas que se encuentran en las categorías “sin riesgo” y “riesgo bajo”, aunque sí que las hay para todas las demás.

Las **Figuras 26 y 27** analizan más a fondo esta relación entre cogniciones y severidad de los problemas con el juego. Se observa, por un lado, que las personas en situaciones calificadas como “sin riesgo” o “riesgo bajo” según la escala PGSI presentan puntuaciones en cada subescala de cogniciones por debajo de la media de la muestra, mientras que las personas en “riesgo moderado” y “riesgo alto” se sitúan por encima de ésta. Cabe destacar también que la subescala de expectativas mantiene puntuaciones superiores al resto de subescalas en la mayoría de las categorías de PGSI, mientras que la ilusión de control y la incapacidad para detenerse tienen las puntuaciones más bajas. Sin embargo, las puntuaciones de todas las subescalas de cogniciones convergen alrededor de los 4,7 puntos (su punto más alto) para las personas que están en situación de “riesgo alto” de severidad de problemas con el juego.

Tabla 25.
CORRELACIÓN ENTRE LA PUNTUACIÓN DE LAS ESCALAS PGSI Y GRCS.

		PGSI	GRCS
PGSI	Correlación de Pearson	1	,652**
	Sig. (bilateral)		<,001
	N	410	410
GRCS	Correlación de Pearson	,652**	1
	Sig. (bilateral)	<,001	
	N	410	410

Figura 26.

Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según la categoría de PGSI.

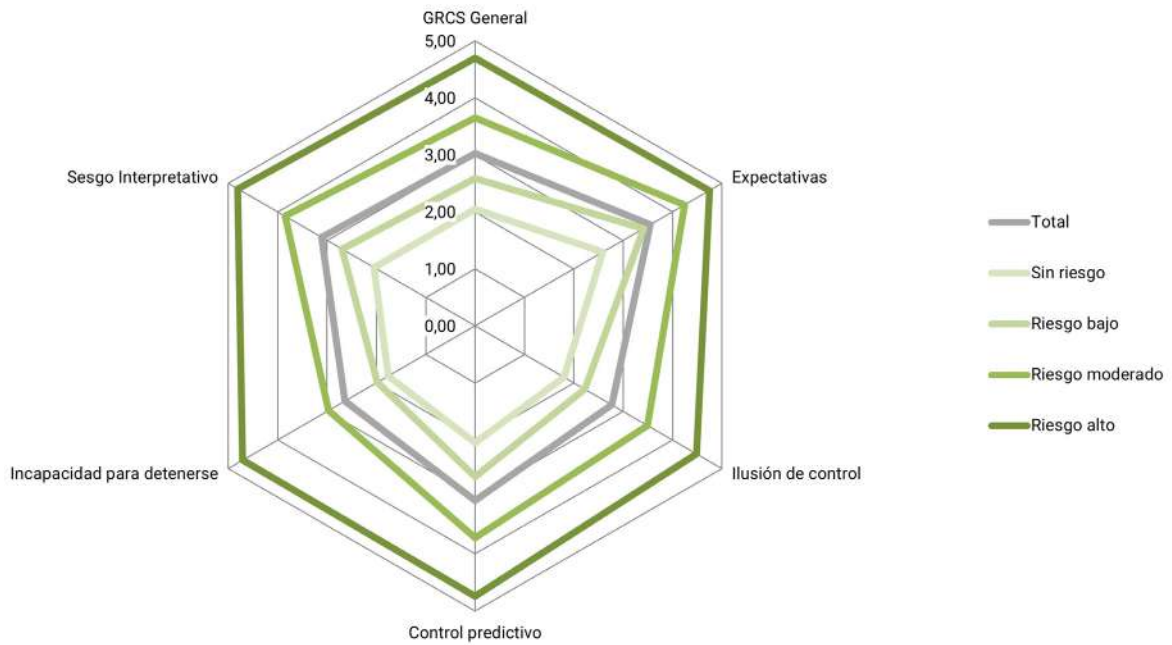
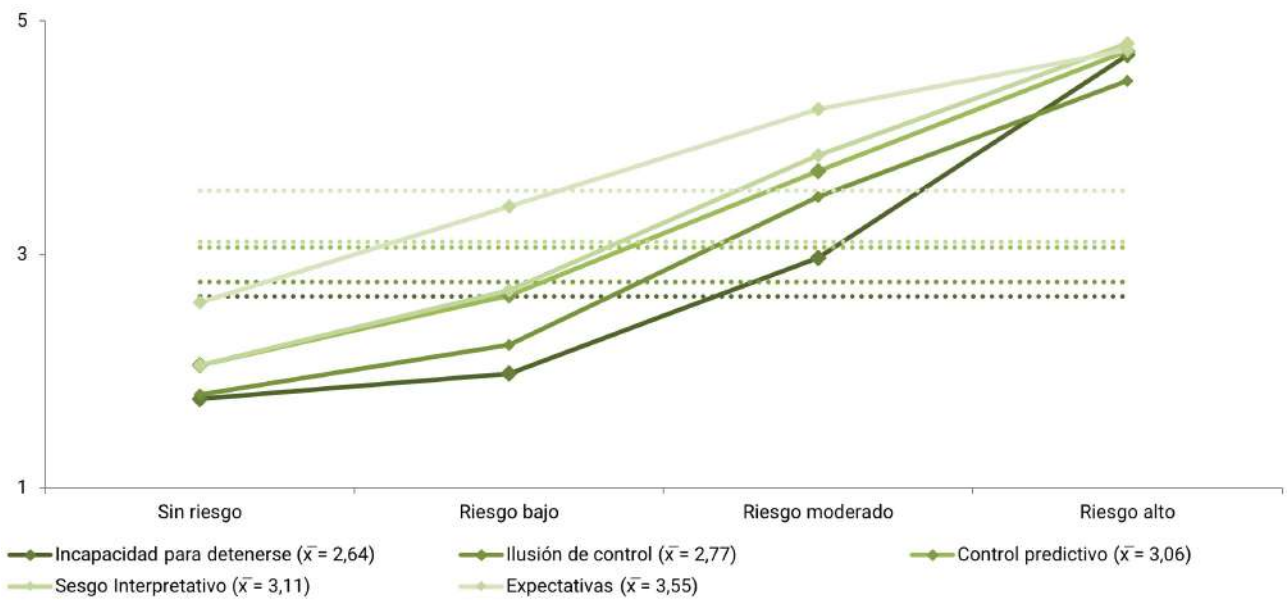


Figura 27.

Promedio de puntuaciones de cada subescala de la GRCS según categoría de PGSI.



6.3. ACTITUDES HACIA EL JUEGO

La tercera y última escala empleada en la encuesta es la Escala de Actitudes Hacia los Juegos de Azar (ATGS, por sus siglas en inglés). Este instrumento, que agrega las puntuaciones del 1 (“muy de acuerdo”) al 5 (“muy en desacuerdo”) en 8 ítems del tipo “hoy en día existen demasiadas oportunidades para apostar” o “se debe desalentar el juego con apuestas”, considera como neutrales puntuaciones cercanas a 24, mientras que califica como negativas las puntuaciones menores a esta cifra, y como positivas las puntuaciones mayores.

La **Tabla 26** muestra los resultados de la escala de actitudes para toda la muestra. Como se puede apreciar, el promedio se sitúa en los 23,1 puntos, hecho que indica una tendencia agregada hacia actitudes ligeramente negativas. De hecho, vemos como un 45,6% de la muestra presenta actitudes más bien negativas (entre 8 y 23 puntos en la escala ATGS), un 20,8% actitudes neutrales (24 puntos) y el restante 33,6% actitudes positivas (de 25 a 34 puntos).

Tabla 26.
Resultados globales de la escala ATGS por ítem.

	Promedio	Error est. del promedio	De acuerdo o muy de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo o muy en desacuerdo
1. Las personas deberían tener derecho a apostar cuando quieran. *	2,4	0,05	54,4%	37,4%	8,3%
2. Hoy en día existen demasiadas oportunidades para apostar.	1,8	0,04	78,3%	18,7%	3,1%
3. Se debe desalentar el juego con apuestas.	2,7	0,05	36,1%	50,3%	13,6%
4. La mayoría de las personas que juegan lo hacen con sensatez. *	2,9	0,05	36,4%	39,1%	24,6%
5. El juego es peligroso para la vida en familia.	2,4	0,05	51,1%	36,0%	12,8%
6. En conjunto, el juego es bueno para la sociedad. *	3,1	0,05	25,9%	45,8%	28,4%
7. El juego da alegría a la vida. *	2,8	0,05	40,7%	38,6%	20,8%
8. Sería mejor si los juegos de azar estuvieran completamente prohibidos.	3,3	0,06	21,2%	39,4%	39,4%
	Promedio	Error est. del promedio	Actitudes negativas	Actitudes neutrales	Actitudes positivas
Puntuación total ATGS (suma de los 8 ítems)	23,1	0,21	45,6%	20,8%	33,6%

La misma **Tabla 26** muestra también que los ítems que generan más confluencia de opiniones son el 2 (“hoy en día existen demasiadas oportunidades para apostar”), con el que está de acuerdo un 78,3% de las personas encuestadas, y el 1 (“las personas deberían tener derecho a apostar cuando quieran”), que tiene la aprobación del 54,4% de personas. Por el contrario, el más polarizado o que genera mayores controversias entre las jugadoras encuestadas son es 8 (“sería mejor si los juegos de azar estuvieran completamente prohibidos”), con el que un 39,4% están en desacuerdo, otro 39,4% muestra actitudes neutrales y un 21,2% está a favor.

Si analizamos como varían los promedios en la escala de actitudes ATGS según las principales características sociodemográficas y socioeconómicas, el primer elemento que llama la atención es que no existe una relación estadísticamente significativa entre las actitudes de las personas encuestadas y el sexo, la edad, el nivel educativo o el tamaño de la población donde residen (ver

Tabla 27). Sí que existe una relación, en cambio, entre actitudes y situación de convivencia, con las personas que viven con su familia de origen mostrando actitudes neutrales (24 puntos), mientras que las que viven en cualquier otra situación muestran actitudes negativas (entre 22,2 y 22,5 puntos). La situación laboral también mantiene una relación con las actitudes (para un nivel de $p=0,05$), con las personas encargadas de las tareas del hogar y de cuidados y las desempleadas manifestando las actitudes más negativas (21,6 y 21,7 puntos), y con las jubiladas o con una incapacidad permanente siendo las únicas que no muestran actitudes de tipo negativo (24,1 puntos). El nivel de ingresos de la unidad familiar, por su parte, presenta también un impacto en las actitudes, siendo las personas con ingresos en las franjas de bajas de entre 500 y 999€ y de entre 1.000 y 1500€ las que tienen actitudes más negativas (21,4 y 21,8 puntos), y los que están en las franjas altas de 2.500 a 2.999€ y de más de 5.000€ las únicas que tienen actitudes ligeramente positivas (24,3 y 24,4 puntos).

Tabla 27.
Promedio de la escala ATGS la según las características sociodemográficas.

		n ^a	Promedio ATGS	Desviación estándar	Error est. del promedio
Sexo	Mujeres	48,8%	22,8	4,1	0,29
	Hombres	51,2%	23,4	4,4	0,30
Edad	18-24 años	7,9%	22,0	4,5	0,79
	25-34 años	19,8%	23,2	4,8	0,53
	35-44 años	25,9%	23,3	4,0	0,39
	45-54 años	26,0%	23,0	4,0	0,38
	55-64 años	20,4%	23,2	4,3	0,47
Situación convivencial**	Solo/a	10,3%	22,2	4,6	0,71
	En pareja	22,5%	22,4	4,2	0,44
	Pareja e hijos/as	45,1%	24,0	4,1	0,30
	Familia de origen	15,8%	22,2	4,6	0,57
	Otra situación	6,4%	22,5	2,4	0,47
Tamaño del hábitat	<10.000 hab.	13,0%	23,0	3,5	0,48
	10.001-20.000 hab.	14,2%	23,6	4,2	0,55
	20.001-50.000 hab.	15,5%	23,0	3,4	0,42
	50.001-100.000 hab.	14,3%	22,5	4,1	0,54
	100.001-500.000 hab.	18,4%	23,6	5,1	0,59
>500.000 hab.	24,5%	22,9	4,6	0,45	
Situación laboral [†]	Trabajando	75,9%	23,4	4,2	0,24
	En desempleo	11,3%	21,7	4,5	0,67
	Jubilación o incapacidad	4,1%	24,1	3,4	0,82
	Estudiando o en prácticas	5,5%	22,2	5,1	1,08
	Tareas del hogar o de cuidados	4,2%	21,6	3,3	0,79
Ingresos de la unidad familiar**	<499€	1,9%	23,3	1,8	0,65
	500-999€	6,2%	21,4	4,9	0,98
	1.000-1.499€	22,5%	21,8	3,8	0,40
	1.500-1.999€	21,9%	23,6	4,1	0,43
	2.000-2.499€	17,6%	23,5	4,4	0,52
	2.500-2.999€	14,1%	24,3	3,8	0,50
	≥3.000-4.999€	12,8%	23,1	4,8	0,66
≥5.000€	3,0%	24,4	4,6	1,32	
Nivel educativo	Primaria o inferior	1,6%	23,5	1,5	0,59
	Secundaria 1ª etapa	9,2%	21,8	3,6	0,58
	Secundaria 2ª etapa	31,3%	22,9	4,3	0,38
	Superior	43,6%	23,5	4,0	0,30
	Postgrado	14,4%	23,1	5,3	0,70
TOTAL DE LA MUESTRA		100,0%	23,1	4,3	0,21

^a Después de aplicar la ponderación. ** La diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,01; * la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,05; [†] la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

En cuanto al perfil de juego, factores como el número total de juegos en los que se ha participado, el formato de juego preferido, la frecuencia de juego, el gasto mensual promedio y la edad de inicio en el juego están relacionadas de forma estadísticamente significativa con las actitudes hacia el juego (ver **Tablas 28 y 29**). Primeramente, el número total de juegos en los que se ha participado está correlacionado de forma positiva y estadísticamente significativa con las actitudes hacia los juegos de azar, aunque esta conexión es de baja intensidad. Desgranando el número de juegos en los que se ha participado según el formato de juego, esta correlación con las actitudes se mantiene para el juego presencial, aunque no para el juego online. Sin embargo, si nos fijamos en el formato de juego favorito, las personas que prefieren el formato presencial muestran actitudes hacia el juego 1,3 puntos inferiores a las que prefieren el formato online (diferencias significativas para un nivel de $p=0,05$). Estas últimas, no obstante, se quedan en un promedio de actitudes que roza la neutralidad (23,8 puntos).

Por otro lado, quienes juegan una vez al mes o con menor frecuencia y quienes aseguran tener un gasto mensual promedio cercano a los 0€ son también las personas que muestran actitudes más críticas con el juego de toda la muestra (20,1 y 18,3 puntos, respectivamente).

En claro contraste, encontramos a las que juegan 2 o 3 días a la semana (24,3 puntos), a las que afirman gastar entre 51 y 100€ (24,2 puntos), las que gastan entre 101 y 300€ (24,9€) y, por encima de todo, las que gastan más de 300€ (27,1 puntos), siendo estas últimas las que muestran las actitudes más positivas hacia el juego de todas las personas encuestadas.

La edad de inicio en el juego también tiene un impacto en las actitudes hacia el juego, aunque esta relación entre las dos variables no es lineal y progresiva. Las personas con actitudes más positivas son las que empezaron a jugar cuando tenían entre 13 y 14 años (25 puntos, aunque con una elevada dispersión interna en los datos de este grupo), en frente a las actitudes más negativas de las que empezaron a entre los 25 y 34 años (22,3 puntos) y de las que lo hicieron después de los 44 años (22,8 puntos).

De forma interesante, algunas de las motivaciones que llevan a las personas jugadoras a participar en los juegos de azar, como son el hecho de buscar retos personales, dar emoción al deporte o evitar el aburrimiento, tienen una relación positiva con las actitudes hacia el juego. Los/as encuestados/as que se decantan por este tipo de razones muestran promedios de entre 24,7 y 25,5 puntos en la escala ATGS.

Tabla 28.
Correlación entre el número de juegos de azar a los que se ha participado según formato de juego y la puntuación de la escala ATGS

		ATGS	Número de juegos Total	Número de juegos Presencial	Número de juegos Online
ATGS	Correlación de Pearson	1	,203**	,212**	,078
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001	,117
	N	410	410	410	410
Número de juegos Total	Correlación de Pearson	,203**	1	,742**	,647**
	Sig. (bilateral)	<,001		<,001	<,001
	N	410	410	410	410
Número de juegos Presencial	Correlación de Pearson	,212**	,742**	1	,068
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001		,171
	N	410	410	410	410
Número de juegos Online	Correlación de Pearson	,078	,647**	,068	1
	Sig. (bilateral)	,117	<,001	,171	
	N	410	410	410	410

** La correlación es estadísticamente significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 29.

Promedio de la escala ATGS perfil de juego y categoría de PGSI.

		n% ^a	Promedio ATGS	Desviación estándar	Error est. del promedio
Formato preferido*	De forma presencial	41,9%	22,5	3,7	0,28
	Por internet/Online	29,6%	23,8	4,0	0,36
	Mixto	28,4%	23,2	5,2	0,48
Frecuencia de juego**	Un día al mes o menos	14,1%	20,1	4,5	0,60
	2-4 días al mes	43,2%	23,0	3,9	0,29
	2-3 días a la semana	35,1%	24,3	3,8	0,31
	4 días o más a la semana	7,7%	23,4	5,2	0,92
Gasto mensual promedio**	Nada	2,0%	18,3	4,8	1,68
	Menos de 10€	23,3%	22,0	4,0	0,41
	Entre 11€ y 25€	23,8%	22,8	4,3	0,44
	Entre 26€ y 50€	24,0%	23,2	3,8	0,39
	Entre 51 y 100€	18,7%	24,2	4,1	0,47
	Entre 101€ y 300€	6,6%	24,9	4,5	0,87
	Más de 300€	1,6%	27,1	4,3	1,71
Con quien juega	Sólo/a	42,7%	22,9	4,2	0,32
	Con mi pareja	18,5%	23,0	3,7	0,42
	Con familiares	5,8%	23,1	3,6	0,73
	Con amigos/as, conocidos/as	4,4%	21,2	4,6	1,07
	Solo/a y en compañía	23,7%	23,8	4,9	0,50
	En compañía	5,0%	23,3	3,9	0,87
Edad de inicio en el juego*	<12 años	5,4%	24,2	3,1	0,65
	13-14 años	4,0%	25,0	6,0	1,49
	15-17 años	7,3%	22,4	4,3	0,79
	18-24 años	47,7%	23,1	4,1	0,30
	25-34 años	23,7%	22,3	4,4	0,44
	35-44 años	7,7%	24,4	3,3	0,57
	≥45 años	3,5%	22,8	5,1	1,30
Razones juego^b	Dinero*	71,1%	23,4	4,3	0,25
	Diversión [†]	41,2%	23,6	4,4	0,34
	Hábito, costumbre o tradición	33,3%	23,6	4,2	0,36
	Dar emoción al deporte**	16,4%	25,3	3,9	0,48
	Apoyo a org. sociales*	11,8%	24,4	4,4	0,63
	Evitar aburrimiento**	11,6%	24,7	4,1	0,6
	Reto personal**	11,4%	25,5	4,4	0,65
	Me gusta el riesgo	11,1%	23,6	5,1	0,76
	Relación social	9,1%	23,0	4,5	0,74
	Mejorar el ánimo*	8,6%	24,4	4,6	0,77
Categoría PGSI*	Sin riesgo	34,8%	22,3	3,8	0,32
	Riesgo bajo	27,0%	23,7	4,8	0,45
	Riesgo moderado	17,7%	23,3	4,9	0,57
	Riesgo alto	20,5%	23,4	3,5	0,39
TOTAL DE LA MUESTRA		100,0%	23,1	4,3	0,21

^a Después de aplicar la ponderación. ^{**} La diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,01;

^{*} la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel de 0,05; [†] la diferencia de medias es estadísticamente significativa al nivel 0,1.

Finalmente, en cuanto a la relación entre actitudes hacia el juego y categoría de riesgo de severidad de problemas con el juego (PGSI), a pesar de que existe una cierta relación (para un nivel de significación de $p=0,05$), ninguna categoría de riesgo muestra actitudes positivas, es decir, que estén por encima de los 24 puntos. En este mismo sentido, en la **Tabla 30** observamos que la escala de actitudes ATGS no guarda una relación estadísticamente significativa con la escala global de riesgo de severidad de problemas con el juego PGSI. Sí que existe una relación positiva y estadísticamente significativa, aunque con un grado de intensidad considerado medio-bajo ($r=0,255$) entre las actitudes y las cogniciones relacionadas con los juegos de azar medidas con la escala GRCS.

Tabla 30.

Correlación entre la puntuación de la escala ATGS y las escalas PGSI y GRCS.

		ATGS	PGSI	GRCS
ATGS	Correlación de Pearson	1	,055	,255**
	Sig. (bilateral)		,266	<,001
	N	410	410	410
PGSI	Correlación de Pearson	,055	1	,652**
	Sig. (bilateral)	,266		<,001
	N	410	410	410
GRCS	Correlación de Pearson	,255**	,652**	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	
	N	410	410	410

** La correlación es estadísticamente significativa al nivel 0,01 (bilateral).

7. PERFILES DE POBLACIÓN JUGADORA

Atendiendo a los resultados presentados hasta el momento, el último apartado de esta sección tiene por objetivo presentar una tipología que permita clasificar a las personas jugadoras en España según sus perfiles con tal de poder analizar los factores de riesgos y protección específicos de cada grupo y, en última instancia, poder proponer un conjunto de recomendaciones estratégicas para mejorar la calidad preventiva. El procedimiento para la construcción de la tipología consta de dos fases:

Primeramente, hemos realizado un análisis factorial de correspondencias múltiples (ACM), que ha hecho emerger las dimensiones subyacentes en nuestro conjunto de datos. Hemos seleccionado las variables usadas en el análisis a partir de los resultados mostrados en los apartados 4 a 6 del presente estudio, y se su contraste posterior con la literatura especializada. Una vez realizado el ACM, se han extraído un total de 10 dimensiones usando el método de rotación de Varimax con normalización de Kaiser. De manera conjunta, estas dimensiones acumulaban una varianza explicada del 67,6%. Hemos inspeccionado mediante la alfa de Cronbach la consistencia interna de los conjuntos de variables que formaban de cada dimensión y hemos excluido aquellos ítems que no presentaban un buen ajuste con el modelo. El modelo final, de 8 dimensiones, conseguía acumular una varianza explicada del 73,4% ($K-M-O=0,962$).

En segundo lugar, hemos encadenado el ACM con un análisis de clasificación o de clústeres jerárquicos (ACL), que ha permitido distribuir las unidades de análisis (es decir, las personas jugadoras de la muestra) en un conjunto de clases o grupos que estructural en fenómeno de estudio. El criterio de clasificación aplicado ha sido el método de Ward. A partir del dendograma obtenido, se determinó que la partición más adecuada del conjunto inicial de individuos es el que divide la muestra en 5 clústeres o grupos. Los resultados del ACM y del ACL se pueden consultar en el Anexo II de este documento.

7.1. GRUPO 1: JUGADORES/AS OMNÍVOROS DE ALTO RIESGO

El primer clúster incluye el 25,1% de la muestra. Las principales características sociodemográficas de las personas de este perfil es que son tanto hombres como mujeres de edades jóvenes y medias, principalmente de entre 25 y 44 años (en un 61,6% de los casos). Es población mayormente empleada (78,8%), y con ingresos familiares en rangos intermedios (entre 1.000 a 2.500€ al mes), pero también con una mayor tendencia que el resto de los grupos a situarse en las franjas más bajas de ingresos (16,7% ingresan menos de 1.000€, el doble que para el total de la muestra).

En cuanto a los hábitos de juego, dicen haber participado en los últimos 12 meses a una media de 7,3 juegos de los 11 propuestos en la encuesta, siendo 8 la mediana de juegos (ver **Figuras 28 y 29**). De hecho, presentan unos índices de participación en todos y cada uno de los juegos estudiados significativamente mayor que el resto de los perfiles, especialmente para los juegos menos populares para el global de la muestra como son el Bingo, las máquinas tragaperras o slots, los juegos de cartas, los de casino y los concursos. Este grupo suele tener un formato de juego favorito, bien sea presencial (en el 51,5% de los casos) o bien por Internet (38,8%). La frecuencia de juego más habitual es de 2 a 3 días a la semana (44,2% de los casos), aunque es el grupo que concentra más personas en las franjas de frecuencias superiores (18,2% juega 4 días o más a la semana, en frente al 7,6% del global de la muestra). A pesar de que suelen jugar solos/as (42,3%), presentan una mayor tendencia que el global de la muestra a jugar con sus parejas (26%, el doble que en el conjunto de encuestados/as). Destaca también el elevado número de personas de este grupo que iniciaron su experiencia en el juego de azar antes de los 12 años (18,6%, en frente al 5,4% del global de la muestra). Aunque el dinero sigue siendo su motivación más habitual, lo es en menor medida que para el resto de los jugadores (61,2%, contra el 71% global). En cambio, hay un porcentaje significativo de personas que dicen jugar para estar con otras personas o para mejorar el estado de ánimo (14,6% en cada caso, casi el doble que para el global de la muestra).

Pero si algo define a este clúster de jugadores es el carácter altamente problemático de su participación en los juegos de azar. En este sentido, encontramos un 22,1% de sus miembros en situación de riesgo moderado según el índice PGSI, y un 44,2% en situación de riesgo

alto. Esto se traduce también en el hecho que 1 de cada 4 personas del grupo que dice haber mentido y ocultado sus conductas con respecto al juego, haber tenido discusiones o peleas con familiares y amigos y haber tenido problemas de insomnio o ansiedad por este motivo. De igual modo, 1 de cada 5 ha tenido problemas económicos y 1 de cada 6 dice haber tenido problemas en el trabajo o en los estudios a causa del juego y haber tenido que pedir dinero prestado o contraído alguna deuda para apostar.

Este grupo presenta actitudes más bien neutrales hacia el juego. A nivel cognitivo, muestran promedios más elevados que la media en todas las subescalas. Destacan de modo particular los elevados índices de sesgo interpretativo y control predictivo. Así pues, las personas de este grupo tienden a interpretar ciertos estímulos neutrales o ambiguos (por ejemplo, un ciclo de ganancias o pérdidas) como indicadores de su habilidad o de su suerte, y los usan para intentar predecir las probabilidades de ganar, hecho que les impulsa a seguir jugando.

Figura 28.

Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según perfil de jugador/a.

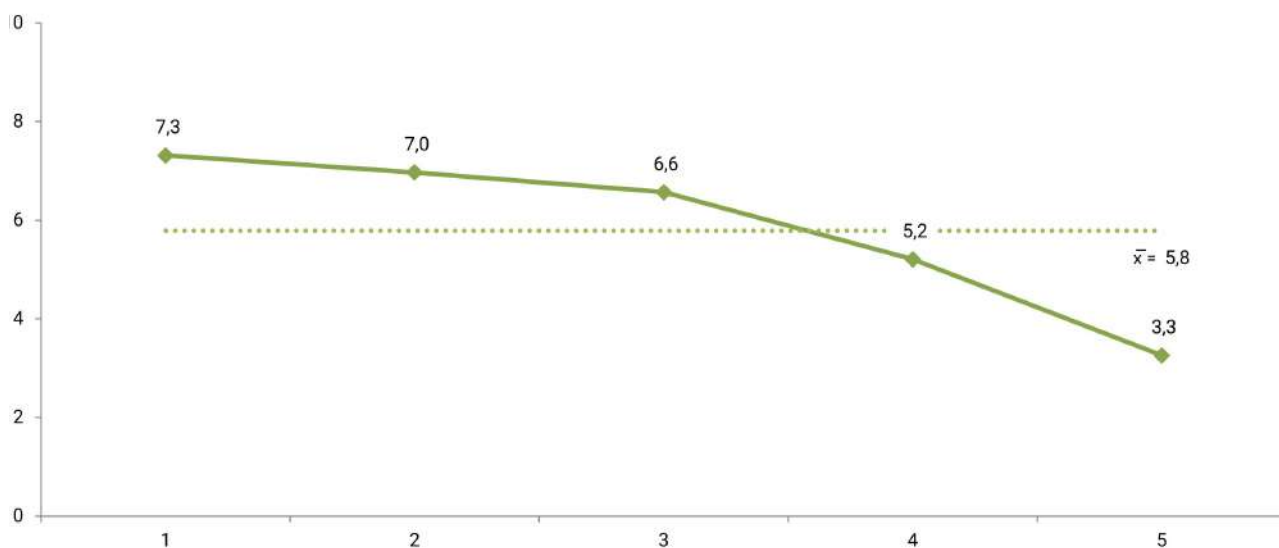


Figura 29.

Promedio de juegos de azar a los que se ha participado en los últimos 12 meses según formato de juego y perfil de jugador/a.

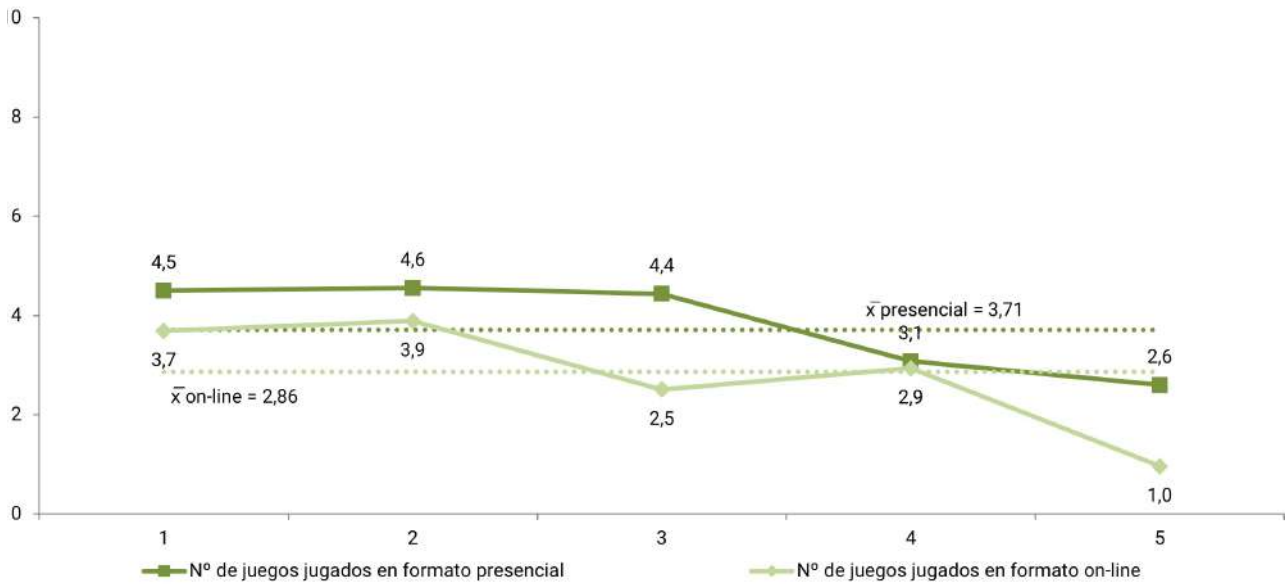
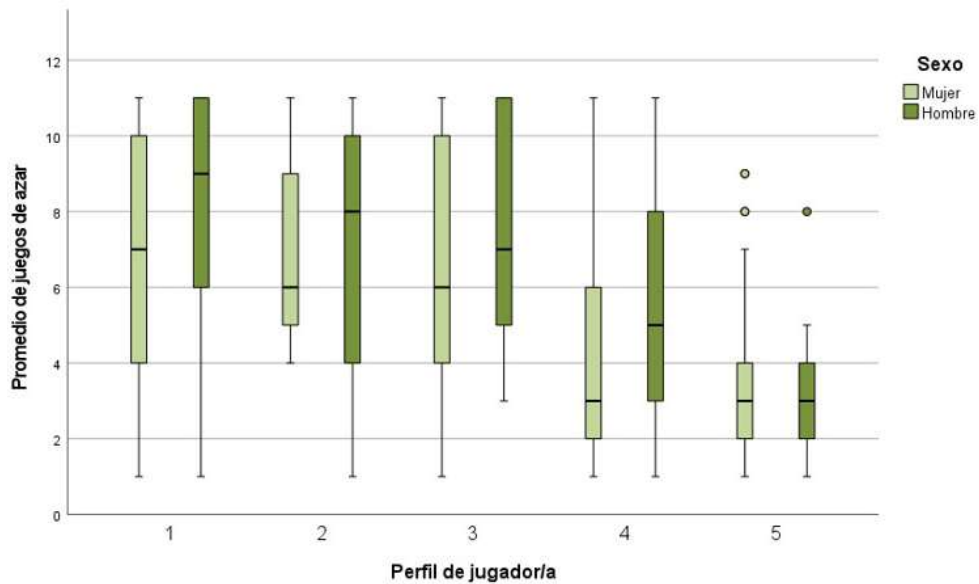


Figura 30.

Distribución del promedio de juegos de azar en los que se ha participado en los últimos 12 meses según el perfil de jugador/a y sexo.



7.2. GRUPO 2: APOSTADORES/AS DEPORTIVOS/AS EN BÚSQUEDA DE RETOS Y EMOCIONES

El 14,8% de la muestra se sitúa en el segundo de los clústeres identificados. Con relación a sus características sociodemográficas, este grupo se caracteriza por ser el que comprende edades más avanzadas (un 57,4% tiene 45 años o más, y sólo un 1,6% tiene menos de 25 años). De nuevo encontramos en este grupo tanto a mujeres como a hombres, pero en este caso viven principalmente en pareja y con hijos/as (70%, con un 25% adicional que vive en pareja y sin hijos/as). A nivel laboral, el grupo se comprende eminentemente de personas empleadas (86,4% de los casos) y con un nivel de ingresos de la unidad familiar que se sitúa en las franjas medias-altas (el 66,7% ingresa entre 2.000€ y 5.000€ al mes).

Además de participar en el juego mediante las loterías públicas y los Cupones de la ONCE, este es el grupo que concentra a más personas que participan en apuestas deportivas (80,3%, contra el 62% del global de la muestra), especialmente en formato online, y Quiniegol de Fútbol o Quinigol (63,3%, contra el 49,3%) tanto en formato online como presencial. El número promedio de juegos en los que han participado en los últimos 12 meses es de 7, y con una mediana también de 7 juegos. El formato mixto es el preferido por este perfil de

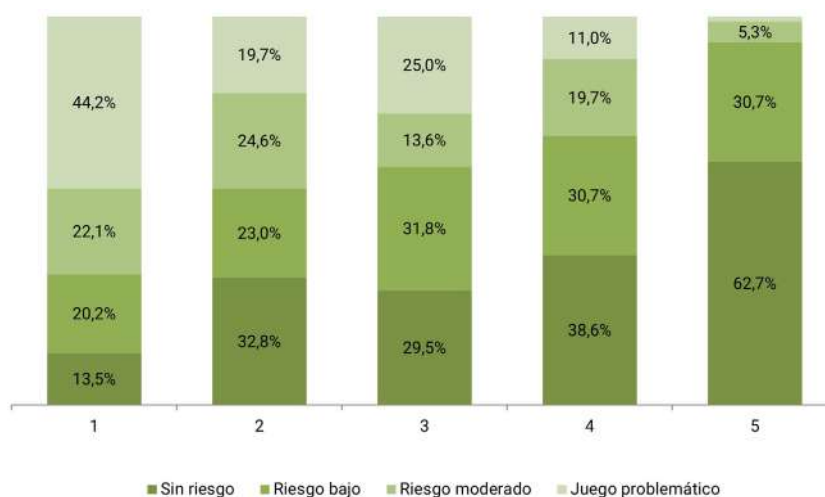
jugador/a, con un 71,7% de sus miembros optando por combinar el juego online con el presencial (en el global de la muestra, sólo el 28,6% se decantan por este modelo mixto). A pesar de no jugar con mucha frecuencia – el 61,6% juegan menos de un día a la semana – es el grupo que presenta un mayor gasto mensual promedio, con un 46,7% de personas que gastan más de 50€. Juegan tanto solos/as como en compañía según la ocasión (73,8%), y sus motivaciones principales, más allá del dinero y la diversión, son dar más emoción al deporte y marcarse un reto personal. Es interesante también el hecho que un segmento importante de este grupo se inició en el juego online a través de las máquinas tragaperras o slots (15,3%, porcentaje que duplica el del conjunto de la muestra).

A diferencia del primer grupo, y pesar de jugar a un promedio comparativamente alto de juegos y de tener un volumen de gasto elevado, sus niveles de riesgo de severidad del problema con el juego son muy cercanos a los del global de la muestra, sin mostrar diferencias significativas respecto a esta. Aun así, encontramos a un 24,6% de los miembros de este grupo en posiciones de riesgo moderado según el PGSI, y un 19,7% en situación de riesgo alto.

También en el caso de las cogniciones relacionadas con el juego vemos que la casi totalidad de subescalas se sitúan en posiciones idénticas las del global de la muestra. Destaca sin embargo el alto nivel de expectativas de las personas que componen este grupo, que tienden a relacionar el juego de azar con emociones como la ilusión o la esperanza para el futuro. Así mismo, sus actitudes hacia el juego tienden a ser las más positivas de todos los perfiles identificados.

Figura 31.

Composición de los 5 perfiles de jugadores/as según categoría de PGSI.



7.3. GRUPO 3: JUGADORAS SOCIALES JÓVENES CON BAJO PRESUPUESTO

Recogiendo un 10,5% de la muestra, el tercer clúster es el más pequeño de los que hemos identificado en el análisis de clasificación. Se compone en un 74,4% de los casos por mujeres, y son en su mayoría jóvenes (un 37,2% tienen entre 18 y 24 años, siendo esta la franja de edad más habitual en el grupo). A consecuencia de estas edades tempranas del grupo, encontramos que la mayoría de las personas que lo componen (44,2%) viven con su familia de origen. Aunque tienden a situarse en niveles educativos menores, esto se debe también en gran parte a sus edades, ya que buena parte del grupo está todavía estudiando o trabajando en prácticas no remuneradas (46,5%). Hay una parte que se dedica a las tareas del hogar o de cuidados (30,2%). Como último elemento sociodemográfico, vemos que este clúster presenta una mayor tendencia que el resto de los grupos a vivir en po-

blaciones de tamaño medio-bajo, con un 62,8% viviendo en poblaciones de menos de 50.000 habitantes.

En cuanto a tipo de juego se refiere, este grupo destaca por su participación en juegos más bien tradicionales, como los Cupones de la ONCE (90,7%), los rascas o premios instantáneos (83,7%) y las rifas (72,1%), además de las omnipresentes loterías públicas. Han participado a un promedio de 6,6 juegos, con una mediana de 6. Muestran una mayor preferencia por el juego presencial (76,7%) y tienen niveles de gasto mensual promedio bajos (un 38,1% gastan menos de 10€ al mes). Es un grupo que juega eminentemente en compañía, ya sea con sus parejas (30,2%), o con amistades u otras personas (32,6%).

Hasta un 25% de las personas que forman parte de este grupo se encontrarían en una situación de alto riesgo según el índice de PGSI. Aunque no destacan por su alto gasto, hasta un 18,6% de sus miembros afirman haber tenido problemas económicos a causa de los juegos de azar, y un 14% han pedido dinero prestado o contraído una deuda para apostar (en frente a un 10% y un 6,8% para el global de la muestra, respectivamente). A diferencia del grupo anterior, su motivación tiende a alejarse de la diversión, no se crean expectativas elevadas y muestran actitudes más bien negativas hacia el juego.

Figura 32.

Puntuación media global de la GRCS y puntuaciones para cada subescala según el perfil de jugador/a.v

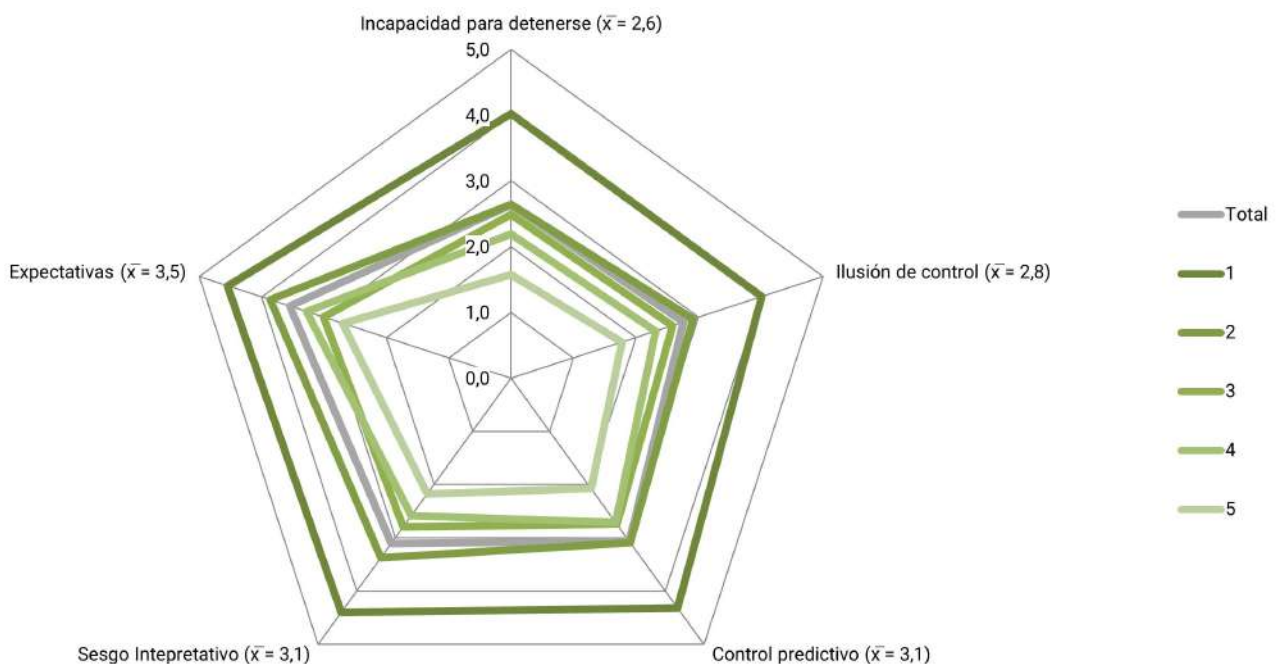
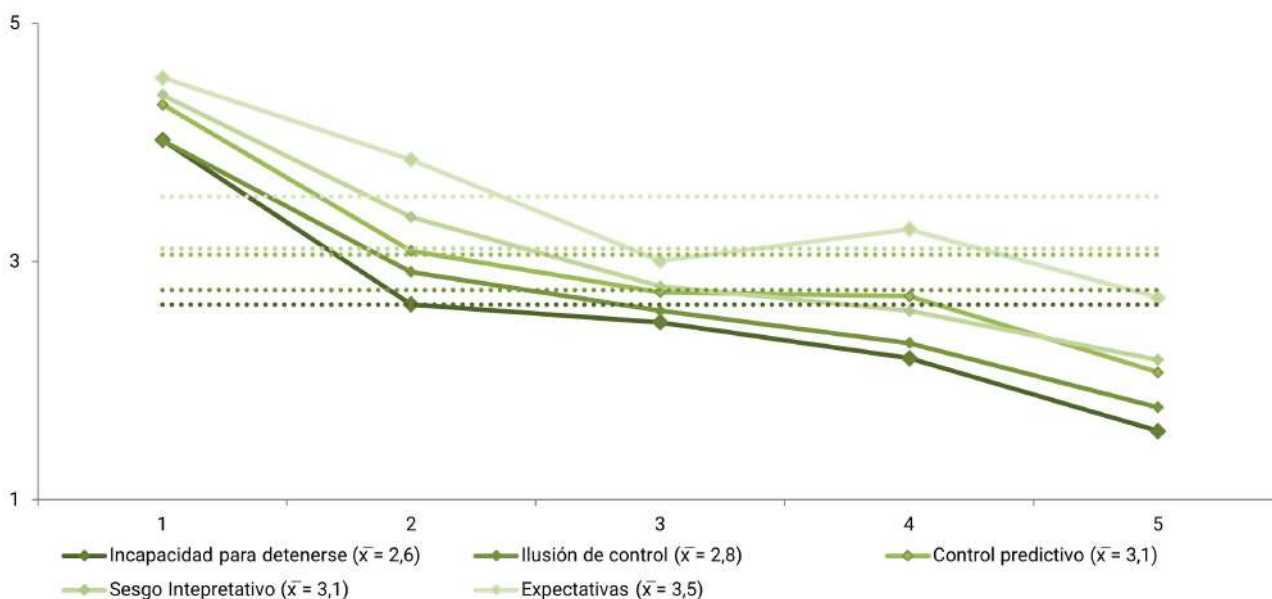


Figura 33.

Promedio de puntuaciones de cada subescala de la GRCS según el perfil de jugador/a.



7.4. GRUPO 4: CIBERNAUTAS SOLITARIOS

El cuarto clúster es el más extenso, ya que incluye un 31,2% de las personas encuestadas. Sus miembros son en su inmensa mayoría hombres (80,5%) de más de 35 años y empleados (87,5%). El nivel de ingresos de sus familias no es particularmente alto, con un 29,7% que ingresan entre 1.000 y 1.500€ mensuales, y la mayoría de sus miembros (40,6%) tienen estudios secundarios de segunda etapa. Tienen una mayor tendencia que otros grupos a vivir en municipios pequeños y, aunque la mayoría viven con su pareja e hijos/as (46,5%), también hay una parte destacable de personas que viven solas (18,6%, en frente al 10% de la muestra global).

Este grupo presenta porcentajes de participación en los distintos tipos de juego de azar menores que la media, y es subrayable su poca participación en la ONCE, los rascas, las rifas, el bingo o los concursos. Las apuestas deportivas y las cartas son los únicos juegos en los que presentan niveles de participación ligeramen-

te superiores al global de la muestra, pero sin que las diferencias sean notables. Este grupo opta por jugar en solitario (84,5%) y se decanta por el juego online o de formato mixto, siendo el único que juega de media al mismo número de juegos online (2,9) que presenciales (3,1). En total, han participado a un promedio de 5,2 juegos en los últimos 12 meses, con una mediana de 5. Es interesante también su tardía iniciación a los juegos de azar, con un 46,9% de personas que jugaron por primera vez cuando tenían entre 18 y 24 años, y otro 46,9% que lo hicieron cuando tenían más de 25 años. Su principal puerta de entrada al juego online son las apuestas deportivas (35,3%).

En relación con el juego problemático, sólo un 11% de las personas incluidas en este clúster presentarían indicaciones de tener un juego de alto riesgo. Sus miembros tienden a no contraer deudas o pedir dinero prestado para apostar, tener problemas económicos, tener problemas de ansiedad o insomnio o tener discusiones o peleas con familiares o amigos/as por sus conductas en relación con el juego de azar. En cuanto a sus cogniciones relacionadas con el juego, y únicamente destaca ligeramente por encima de los demás su nivel de expectativas. Presentan, además, actitudes neutrales hacia el juego.

7.5. GRUPO 5: JUGADORAS OCASIONALES DE LOTERÍAS

El último de los clústeres de personas jugadoras que han emergido con el análisis de clasificación contiene un 18,3% de la muestra. Como el grupo 3, se trata mayoritariamente de mujeres (81,3%), pero en esta ocasión encontramos una variedad de edades y situaciones de convivencia. Viven principalmente en ciudades medias y grandes, con hasta el 38,7% viviendo en ciudades de más de 500.000 habitantes (en frente al 24,4% del global de la muestra) y destacan por tener en mayor medida estudios superiores (un 51,3% tienen estudios de grado o equivalente y un 23,7% tienen estudios de postgrado, contra el 43,7% y el 14,3% del total de la muestra).

Su tipo de juego preferido son, con diferencia, las loterías públicas (97,3%), seguidas a gran distancia por los Cupones de la ONCE (64,5%) y los rascas o premios instantáneos (44%). Sin embargo, presentan niveles de juego significativamente menores que el resto de los/as jugadores/as excepto para las primeras. Su formato de juego favorito es el presencial (80% de los casos). De modo consistente, las personas de este grupo dicen haber jugado a un promedio global de 3,3 juegos en los últimos 12 meses (3 de mediana), desgranados en 2,6 juegos presenciales (mediana de 2) y 1 juego online

(mediana de 0). Es el colectivo que juega con menos frecuencia, con un 80% de personas que juegan un día o menos a la semana y nadie que juegue cuatro días o más. También es el que tiene un menor gasto mensual promedio, con un 50,7% que gastan 10€ o menos al mes. Tienden a jugar acompañados/as, y es el grupo que más juega juntamente con su familia (12%, el doble que en el global de la muestra).

Este perfil de jugadora es el que menos riesgo muestra de severidad del problema con el juego, según la escala PGSI. Un 62,7% se sitúan en la categoría “sin riesgo”, y un 30,7% adicional en “riesgo bajo”. Esto se confirma también con el resto de indicadores de riesgo, con 0% de personas que han contraído una deuda o pedido dinero prestado para apostar o que han tenido problemas laborales o en sus estudios a raíz de su participación en los juegos de azar, un 1,3% que han tenido problemas económicos o que han mentado u ocultado sus conductas a familiares o amigos/as, y un 4% que dicen haber tenido problemas de insomnio o ansiedad o haber tenido discusiones o peleas con familiares o amigos/as por su juego.

En cuanto a cogniciones se refiere, muestran los niveles más bajo de toda la muestra en todas las subcategorías y únicamente destaca un poco por encima de las demás la dimensión de expectativas, ya que juegan esencialmente motivadas por el dinero (en un 81,3% de los casos). Finalmente, sus actitudes hacia el juego son también las más negativas de la muestra.

Tabla 31.

Caracterización de cada perfil de jugador/a según sus características sociodemográficas.

		n%*	1	2	3	4	5
Sexo**	Mujeres	48,8%	49,5%	50,8%	74,40%	19,50%	81,30%
	Hombres	51,2%	50,5%	49,2%	25,60%	80,50%	18,70%
Edad**	18-24 años	8,0%	8,7%	1,6%	37,2%	2,3%	5,3%
	25-34 años	19,7%	30,8%	19,7%	16,3%	12,5%	18,7%
	35-44 años	26,0%	30,8%	21,3%	4,7%	30,5%	28,0%
	45-54 años	25,8%	17,3%	41,0%	14,0%	28,9%	26,7%
	55-64 años	20,4%	12,5%	16,4%	27,9%	25,8%	21,3%
Situación de convivencia**	Solo/a	10,0%	13,6%	0,0%	0,0%	18,6%	4,1%
	En pareja	22,7%	28,2%	25,0%	20,9%	13,2%	31,1%
	Pareja e hijos/as	45,2%	44,7%	70,0%	25,6%	46,5%	35,1%
	Familia de origen	15,6%	11,7%	1,7%	44,2%	13,2%	20,3%
	Otra situación	6,4%	1,9%	3,3%	9,3%	8,5%	9,5%
Tamaño del hábitat**	<10.000 hab.	13,0%	11,70%	6,70%	18,60%	21,90%	1,30%
	10.001-20.000 hab.	14,2%	21,40%	13,30%	18,60%	12,50%	5,30%
	20.001-50.000 hab.	15,4%	15,50%	25,00%	25,60%	10,90%	9,30%
	50.001-100.000 hab.	14,4%	8,70%	11,70%	11,60%	14,10%	26,70%
	100.001-500.000 hab.	18,6%	18,40%	25,00%	14,00%	17,20%	18,70%
	>500.000 hab.	24,4%	24,30%	18,30%	11,60%	23,40%	38,70%
Situación laboral**	Trabajando	74,8%	78,8%	86,4%	11,6%	87,5%	74,7%
	En desempleo	11,5%	16,3%	0,0%	2,3%	7,8%	25,3%
	Jubilación o incapacidad	4,2%	3,8%	8,5%	9,3%	3,1%	0,0%
	Estudiando o en prácticas	5,4%	1,0%	0,0%	46,5%	0,8%	0,0%
	Tareas del hogar/cuidados	4,2%	0,0%	5,1%	30,2%	0,8%	0,0%
Ingresos de la unidad familiar**	<499€	2,0%	4,9%	0,0%	2,3%	1,6%	0,0%
	500-999€	6,4%	11,8%	0,0%	6,8%	2,3%	10,7%
	1.000-1.499€	22,7%	20,6%	6,7%	27,3%	29,7%	24,0%
	1.500-1.999€	22,0%	20,6%	21,7%	31,8%	18,0%	25,3%
	2.000-2.499€	17,4%	18,6%	20,0%	13,6%	18,0%	14,7%
	2.500-2.999€	13,9%	12,7%	25,0%	13,6%	10,2%	13,3%
	3.000-4.999€	12,7%	9,8%	21,7%	2,3%	14,8%	12,0%
	≥5.000€	2,9%	1,0%	5,0%	2,3%	5,5%	0,0%
Nivel educativo**	Primaria o inferior	1,7%	2,9%	0,0%	0,0%	1,6%	2,6%
	Secundaria 1ª etapa	9,2%	12,5%	6,6%	18,6%	8,6%	2,6%
	Secundaria 2ª etapa	31,1%	23,1%	31,1%	41,9%	40,6%	19,7%
	Superior	43,7%	45,2%	47,5%	37,2%	38,3%	51,3%
	Postgrado	14,3%	16,3%	14,8%	2,3%	10,9%	23,7%
TOTAL	100%	25,1%	14,8%	10,5%	31,2%	18,3%	

Tabla 32.

Caracterización de cada perfil de jugador/a según sus características de juego.

		n%*	1	2	3	4	5
Promedio de juegos de azar**		5,8	7,3	7,0	6,6	5,2	3,3
Error estándar del promedio		0,16	0,33	0,37	0,47	0,28	0,21
Formato preferido**	De forma presencial	42,1%	51,5%	8,3%	76,7%	16,4%	80,0%
	Por internet/Online	29,3%	38,8%	20,0%	14,0%	42,2%	10,7%
	Mixto	28,6%	9,7%	71,7%	9,3%	41,4%	9,3%
Frecuencia de juego**	Un día al mes o menos	14,2%	9,6%	3,3%	16,3%	14,2%	28,0%
	2-4 días al mes	43,0%	27,9%	58,3%	48,8%	40,9%	52,0%
	2-3 días a la semana	35,2%	44,2%	30,0%	32,6%	40,2%	20,0%
	4-5 días a la semana	3,7%	6,7%	1,7%	2,3%	4,7%	0,0%
	6 días o más a la semana	3,9%	11,5%	6,7%	0,0%	0,0%	0,0%
Gasto mensual promedio*	Nada	1,7%	0,0%	0,0%	0,0%	1,6%	6,7%
	Menos de 10€	23,3%	18,4%	1,7%	38,1%	20,3%	44,0%
	Entre 11€ y 25€	23,8%	18,4%	20,0%	28,6%	23,4%	32,0%
	Entre 26€ y 50€	24,3%	25,2%	30,0%	23,8%	26,6%	14,7%
	Entre 51 y 100€	18,9%	24,3%	36,7%	4,8%	20,3%	2,7%
	Entre 101€ y 300€	6,6%	10,7%	10,0%	4,8%	6,3%	0,0%
	Más de 300€	1,5%	2,9%	1,7%	0,0%	1,6%	0,0%
Con quien juega**	Sólo/a	42,7%	42,3%	1,6%	16,3%	84,5%	20,0%
	Con mi pareja	18,4%	26,0%	14,8%	30,2%	6,2%	25,3%
	Con familiares	5,8%	5,8%	3,3%	9,3%	2,3%	12,0%
	Con amigos/as, conocidos/as	4,4%	5,8%	0,0%	11,6%	2,3%	5,3%
	Solo/a y en compañía	23,5%	17,3%	73,8%	20,9%	2,3%	29,3%
	En compañía	5,1%	2,9%	6,6%	11,6%	2,3%	8,0%
Edad de inicio en el juego**	<12 años	5,4%	18,6%	3,3%	2,4%	0,0%	0,0%
	13-14 años	3,7%	2,9%	4,9%	4,8%	2,3%	5,3%
	15-17 años	7,4%	9,8%	4,9%	11,9%	3,9%	9,3%
	18-24 años	47,8%	47,1%	49,2%	54,8%	46,9%	45,3%
	25-34 años	24,0%	13,7%	24,6%	14,3%	32,0%	29,3%
	35-44 años	8,1%	3,9%	4,9%	7,1%	11,7%	10,7%
>44 años	3,7%	3,9%	8,2%	4,8%	3,1%	0,0%	
TOTAL		100%	25,1%	14,8%	10,5%	31,2%	18,3%

Tabla 33.

Caracterización de cada perfil de jugador/a según el tipo de juego y las motivaciones de participación.

		n% ^a	1	2	3	4	5
Tipo de juego**	Loterías Públicas	95,4%	98,1%	100,0%	93,0%	90,6%	97,3%
	ONCE	76,6%	85,6%	90,2%	90,7%	65,4%	64,5%
	Apuestas deportivas	62,0%	75,0%	80,3%	51,2%	63,0%	33,3%
	Rascas	60,7%	73,1%	65,6%	83,7%	50,4%	44,0%
	Quinielas	49,3%	60,2%	63,3%	58,1%	47,2%	21,3%
	Rifas	48,0%	65,0%	55,7%	72,1%	38,3%	21,3%
	Bingo	45,5%	65,0%	62,3%	53,5%	33,6%	21,1%
	Slots	40,4%	58,7%	50,8%	44,2%	39,1%	6,7%
	Cartas	38,0%	54,8%	48,3%	32,6%	39,8%	6,7%
	Casino	37,2%	54,8%	44,3%	41,9%	35,9%	6,7%
	Concursos	25,4%	40,8%	36,1%	37,2%	17,3%	2,7%
Razones juego**	Dinero*	71,0%	61,2%	73,8%	65,1%	73,4%	81,3%
	Diversión	41,1%	42,7%	51,7%	20,9%	47,7%	30,7%
	Hábito, costumbre o tradición	8,8%	14,6%	11,7%	11,6%	3,9%	5,3%
	Dar emoción al deporte	16,1%	15,5%	38,3%	4,7%	14,8%	8,0%
	Apoyo a organizaciones sociales ¹	12,0%	13,6%	21,3%	7,0%	7,0%	13,3%
	Evitar aburrimiento ¹	11,7%	13,6%	18,3%	9,3%	13,3%	2,7%
	Reto personal	11,4%	16,3%	21,7%	11,6%	7,8%	2,6%
	Me gusta el riesgo*	11,2%	15,4%	14,8%	16,3%	9,4%	2,7%
	Relación social ¹ *	8,8%	14,6%	11,7%	11,6%	3,9%	5,3%
	Mejorar el ánimo	8,6%	14,6%	15,0%	2,3%	7,1%	1,3%
Total	100,0%	25,1%	14,8%	10,5%	31,2%	18,3%	

Tabla 34.

Caracterización de cada perfil de jugador/a según la severidad de problemas con el juego, las cogniciones relacionadas con los juegos de azar y las actitudes hacia el juego.

	n% ^a	1	2	3	4	5	
Promedio PGSI**	3,8	7,1	4,5	4,1	2,6	0,7	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,26	0,62	0,76	0,79	0,34	0,19	
PGSI**	Sin riesgo	34,8%	13,5%	32,8%	29,5%	38,6%	62,7%
	Riesgo bajo	27,0%	20,2%	23,0%	31,8%	30,7%	30,7%
	Riesgo moderado	17,8%	22,1%	24,6%	13,6%	19,7%	5,3%
	Riesgo alto	20,4%	44,2%	19,7%	25,0%	11,0%	1,3%
Mentir**	13,4%	25,0%	19,7%	11,6%	8,6%	1,3%	
Discutir**	9,8%	23,3%	6,7%	11,6%	3,1%	4,0%	
Ansiedad**	11,7%	23,3%	13,3%	14,0%	5,5%	4,0%	
Problemas laborales**	6,6%	17,5%	4,9%	4,7%	3,1%	0,0%	
Problemas económicos**	10,0%	21,4%	6,7%	18,6%	4,7%	1,3%	
Deuda**	6,8%	15,5%	4,9%	14,0%	2,4%	0,0%	
Promedio GRCS**	15,1	21,3	15,9	13,6	13,1	10,3	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,36	0,62	0,97	1,15	0,52	0,53	
Incapacidad para detenerse**	2,6	4,0	2,6	2,5	2,2	1,6	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,08	0,15	0,20	0,24	0,11	0,10	
Ilusión de control**	2,8	4,0	2,9	2,6	2,3	1,8	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,08	0,15	0,24	0,24	0,11	0,13	
Control predictivo**	3,1	4,3	3,1	2,7	2,7	2,1	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,08	0,13	0,22	0,23	0,12	0,12	
Sesgo Interpretativo**	3,1	4,4	3,4	2,8	2,6	2,2	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,08	0,13	0,22	0,26	0,12	0,13	
Expectativas**	3,5	4,5	3,9	3,0	3,3	2,7	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,07	0,12	0,18	0,24	0,12	0,14	
Promedio ATGS**	23,1	23,4	25,3	21,9	23,0	21,6	
<i>Error estándar del promedio</i>	0,21	0,40	0,47	0,70	0,37	0,49	
Total	100,0%	25,1%	14,8%	10,5%	31,2%	18,3%	

BLOQUE III: CONCLUSIONES

8. CONCLUSIONES

La “Encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar en España, 2022” nos ha permitido describir un escenario hasta ahora muy poco explorado, eso es, el de las dimensiones psicosocial y motivacional de las conductas apostadoras, especialmente entre las personas más jóvenes. A continuación, presentamos los principales resultados obtenidos en la presente investigación:

- El primer y más destacable hallazgo es que **el 20,5% de las personas jugadoras encuestadas presentan un riesgo alto y un 17,7% un riesgo moderado** de severidad de problemas con el juego según el índice PGSI.
- Existe una relación estadísticamente significativa entre presentar un nivel de riesgo alto de problemas por el juego, **edades tempranas de inicio en el juego de azar** (especialmente, haberse iniciado a los 12 años o antes), **ser joven, participar en un alto número de juegos, preferir el formato online y unas mayores distorsiones cognitivas relacionadas con el juego**. Podemos, por consiguiente, considerarlos como factores de riesgo para el desarrollo de juego problemático.
- En cambio, **las mujeres, las personas que viven en pareja y sin hijos, las desempleadas y las que declaran rangos altos de rentas familiares** muestran una relación estadísticamente significativa con índices de riesgo bajos o nulos.
- La mayoría de las personas encuestadas empezaron a jugar cuando eran mayores de edad. El 16,6% inició su actividad antes de los 18 años y el 5,4% jugó por primera vez antes de los 12 años.
- **La principal razón para participar en juegos de azar es ganar dinero** (71,1% de la muestra). La diversión es la segunda (41,2%), seguida por el hecho de jugar por hábito, una costumbre o una tradición (33,3%). En consonancia con estos resultados, las distorsiones cognitivas más habituales están relacionadas con el alto nivel de expectativas derivadas del juego. Las siguen los sesgos interpretativos y el control predictivo.
- En general, las actitudes hacia el juego entre las personas jugadoras encuestadas tienden a ser ligeramente negativas. Sin embargo, **estas**

actitudes no muestran una relación estadísticamente significativa con la escala global de riesgo de severidad de problemas con el juego PGSI.

- Las **loterías públicas son el juego de azar más popular** (95,6% de las personas encuestadas han participado en este tipo de juego en el último año). La siguen los cupones de la ONCE (76,7%), las apuestas deportivas (62,1%), los rasca o premios instantáneos (60,7%), la Quiniela de Fútbol y Quinigol (49,4%), las rifas (48,1%), el Bingo (45,5%), los slots o máquinas tragaperras (40,4%), los juegos de cartas (38,1%), los juegos de casino (37,2%) y, por último, los concursos (25,3%).
- Las **mujeres tienden a mostrar niveles mayores de participación en las loterías** públicas que los **hombres**, mientras que éstos participan en mayor medida **en apuestas deportivas, slots o máquinas tragaperras, juegos de cartas y juegos de casino**.
- El 44,4% tuvo la primera experiencia de juego de azar presencial con las loterías públicas, el 15,8% con los cupones de la ONCE y el 11,8% con las Quinielas de fútbol y el Quinigol. **En el juego por internet, el 24% se inició con las loterías públicas y el 23,9% lo hizo con las apuestas deportivas**.
- Hemos identificado cinco perfiles diferenciados de personas jugadoras:
 - **Jugadores/as omnívoros de alto riesgo** (25,1% de la muestra), el perfil de más alto riesgo. Son personas de edades jóvenes y medias que se iniciaron en el juego en edades tempranas y participan con mucha frecuencia en todos los juegos de azar analizados.
 - **Apostadores/as deportivos/as en búsqueda de retos y emociones** (14,8%), un perfil de riesgo moderado. Son personas de edades más avanzadas, con ingresos medios-altos que juegan para dar emoción al deporte y marcarse un reto personal. Un segmento importante se inició en el juego

online a través de las máquinas tragaperras o slots.

- **Jugadoras sociales jóvenes con bajo presupuesto** (10,5%), un perfil de riesgo moderado-alto. Son mujeres en edades tempranas que participan socialmente en loterías, rascas y rifas presenciales. Aunque tienen niveles de gasto mensual promedio bajos, un sector importante de este grupo ha tenido problemas económicos a causa del juego.
- **Cibernautas solitarios** (31,2%). Un perfil de riesgo bajo. Son hombres de más de 35 años y empleados que juegan en solitario y se decantan por el juego online o mixto. Suelen jugar a un número reducido de juegos e iniciarse tardíamente. Su principal puerta de entrada al juego online son las apuestas deportivas. Aunque suelen tener altos niveles de expectativas, presentan bajas desviaciones cognitivas.
- **Jugadoras ocasionales de loterías** (18,3%), un perfil mayormente no problemático. Son mujeres con estudios superiores que cuyo tipo de juego preferido son las loterías públicas, seguidas a gran distancia por los Cupones de la ONCE y los rascas.

8.1. RECOMENDACIONES PREVENTIVAS ESTRATÉGICAS

Los hallazgos que acabamos de describir muestran un panorama potencialmente problemático, donde la prevención puede devenir un elemento capital para reducir los riesgos asociados a los juegos de azar y las apuestas deportivas. Por esta razón, queremos acabar este informe proponiendo un conjunto de recomendaciones estratégicas con perspectiva de género para mejorar la calidad preventiva y estimular el debate y la reflexión en este ámbito.

- **Destinar los recursos preventivos en programas de prevención selectiva e indicada.** Esta investigación nos ha permitido identificar cinco perfiles diferenciados de personas jugadoras, cada uno con unas características socioeconómicas y psicosociales, conductas apostadoras, motivaciones y sesgos cognitivos propios. Estos resultados sugieren que, más que orientarse a la prevención universal dirigida al conjunto de la población, los esfuerzos deberían enfocarse de modo selectivo en aquellos grupos que presentan un mayor nivel de vulnerabilidad al juego de riesgo o problemático. Esto incluye:

A – Iniciar programas de prevención indicada y de tratamiento enfocados al grupo de jugadores/as omnívoros de alto riesgo. Este grupo incluye población joven con un juego altamente problemático. Sus motivaciones estiban, en gran medida, en la necesidad de socializar con otras personas y/o mejorar el estado de ánimo. Además, es el grupo que presenta mayores sesgos cognitivos relacionados con el juego de azar. Poner especial énfasis en la prevención indicada con este grupo de alto riesgo y explicarle el funcionamiento formal de los juegos de azar podría ayudar a que jugara de manera más consciente, sin crearse falsas expectativas o una quimérica ilusión de control. Sin embargo, algunas de las personas integrantes de este grupo se encuentran en una situación de necesidad de atención y tratamiento terapéutico. Para estos casos, sería imperativo implementar programas de tratamiento que estén específicamente diseñados para atender a la población joven e incorporen también a sus familias, factor capital para la mejora de los resultados terapéuticos.

B – Limitar al máximo o prohibir las máquinas tragaperras o slots online. Este tipo de juego se ha convertido en los últimos años en uno de los principales señuelos para la industria del juego, siendo un camino habitual de entrada a otros juegos de azar, especialmente para el grupo de apostadores/as deportivos/as en búsqueda de nuevos retos y emociones. Además, las máquinas tragaperras o slots online tienen un alto componente adictivo y suelen conllevar niveles de gasto muy altos, dado que diluyen la percepción del gastado en las personas jugadoras. Esto se confirma con el hecho de que este perfil de jugadores/as es el que presenta un mayor gasto mensual promedio, a pesar de no jugar con mucha frecuencia. Cabe destacar también que las personas que prefieren el juego presencial subrayan la mayor sensación de seguridad y de control del gasto de esta modalidad de juego frente a la online. Separar en las páginas web de casinos online de las de apuestas online, así como limitar los tiempos de conexión y el dinero máximo diario gastado, podrían ser también medidas ambientales efectivas para evitar los daños del juego online

C – Poner énfasis en la prevención selectiva dirigida a mujeres jóvenes. Uno de los grandes hallazgos de este estudio ha sido el descubrimiento de un perfil de jugadora ignorado por la inmensa mayoría de los programas preventivos, eso es, el grupo de jugadoras sociales jóvenes con bajo presupuesto. Se trata de mujeres jóvenes y altamente invisibilizadas, que habitan en poblaciones de tamaño medio-bajo y tienen un perfil de juego tradicional. Aunque su gasto no suele ser elevado, **el impacto del juego en sus economías puede llegar a ser devastador a causa de su bajo presupuesto inicial.** La prevención dirigida a este perfil debe poner especial atención a productos tradicionales como los cupones de la ONCE y las loterías presorteadas instantáneas (rascas), ya que su promesa de una recompensa inmediata tiene un gran potencial adictivo. Debe prestar también una clara atención al género y ofrecer alternativas de ocio especialmente orientadas a las mujeres jóvenes que, viviendo en muchos casos poblaciones de tamaño reducido, buscan en los juegos de azar tradicionales un punto de encuentro y socialización con sus parejas y su grupo de iguales.

- **Retrasar las edades de inicio en el juego.** Las edades de inicio en el juego son muy definitorias de cómo se establecerán las relaciones futuras de las personas con los juegos de azar y las apuestas deportivas. Los datos han mostrado una relación estadísticamente significativa entre la edad de inicio y el riesgo de desarrollar juego problemático. De hecho, un 52,4% de las personas encuestadas que se iniciaron a los 12 años o antes que se encuentran en situación de alto riesgo de desarrollar juego patológico. Así mismo, la tendencia a situarse en la categoría de alto riesgo disminuye de forma progresiva a medida que aumenta la edad de inicio en el juego. Programas de prevención escolar específica y de promoción de hábitos saludables en la población juvenil son algunas de las medidas que pueden resultar efectivas para retrasar las edades de inicio y representan, en consecuencia, una estrategia preventiva clave a largo plazo.
- **Regular la figura de los «tipsters» y otros «influencers» de las apuestas deportivas.** Es cada vez más habitual encontrar personas que se presentan como grandes expertas pronosticadoras de los resultados de eventos deportivos a través de sus canales de Telegram o Twitch, cuentas de Twitter u otras páginas web o redes sociales. Tal y como se ha apuntado anteriormente en la literatura (véase, por ejemplo, MartínezOró, 2020), estos «influencers» de las apuestas deportivas tienen un especial impacto entre las poblaciones más jóvenes, que presentan una alta vulnerabilidad a introducirse en el mundo de las apuestas online. Controlar el tipo de mensajes, a menudo fraudulentos, que diseminan desde sus cuentas y canales, y regular su actividad económica sigue siendo una asignatura pendiente en España.
- **Continuar trabajando en prevención ambiental para frenar y revertir el proceso de “gamblificación” del deporte.** La industria del juego ha conseguido, en los últimos años, fagocitar un sector del deporte de élite. El reciente Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, ha funcionado como medida de prevención ambiental en este sentido, limitando los contratos entre los clubes y torneos deportivos profesionales, por un lado, y las casas de apuestas, por otro. Es especialmente destacable el establecimiento de amplias restricciones aplicables a las comunicaciones comerciales de los operadores de juego en servicios de comunicación audiovisual, contenido en su artículo 18. La industria del juego ante la imposibilidad de invertir en bonos, publicidad durante los partidos, patrocinios a equipos de

élite, entre otras comunicaciones comerciales, han invertido gran parte de los recursos en la programación televisiva que va de entre la 1 a. m. y las 5 a. m., donde encontramos un alto número de programas relacionados con los juegos de casino, los juegos de cartas y las apuestas deportivas. A pesar de que a partir de las 2 a. m. la audiencia televisiva va en claro descenso (hasta llegar a su mínimo hacia las 5 a. m.), se estima que en su momento más bajo la audiencia es de unos 400.000 espectadores en toda España. Además de ser un número nada menospreciable, es una audiencia de mayor vulnerabilidad, con potenciales problemas de ansiedad e insomnio o con trabajos en horarios nocturnos o rotatorios. Controlar la emisión de este tipo de programas en horario de madrugada podría servir como medida de prevención ambiental para estos colectivos. Debemos estar atentos a cómo la industria invierte sus recursos en publicidad y comunicaciones comerciales aún permitidos por el Real Decreto 958/2020. Los espacios en que aún puede publicitarse pueden permitir captar a colectivos vulnerables.

- **Centrar los esfuerzos y recursos en programas de prevención que presenten evidencia de efectividad.** Tal y como lleva ya más diez años avisando el Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías (EMCDDA, 2011), el diseño y la implementación de programas de prevención deben estar basados en la evidencia científica de su efectividad. Esta evidencia se puede recoger ya sea mediante un análisis sistemático de la literatura científica, con la elaboración de ensayos propios o a través de la incorporación de un proceso evaluativo como parte fundamental de los programas (particularmente, de evaluaciones de resultados y de impacto). Sólo de esta manera, podremos evitar poner esfuerzos y recursos en programas inefectivos o que incluso pueden tener efectos iatrogénicos y garantizar una prevención verdaderamente preventiva y de calidad.

9. AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría agradecer a las personas que han hecho posible este programa y, muy especialmente, a la Subdirección General de Coordinación de Programas de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas por sus aportaciones en relación con el cuestionario. También a las personas que, de forma anónima y confidencial, han participado como encuestadas y han hecho posible el presente estudio.

10. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Abarbanel, B. y Johnson, M. R. (2019). Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity, *International Gambling Studies*, 19:2, 296-311, DOI: [10.1080/14459795.2018.1558451](https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1558451)
- Baggio, S.; Gainsbury, S. M.; Starcevic, V.; Richard, J. B.; Beck, F. y Billieux, J. (2018). Gender differences in gambling preferences and problem gambling: a network-level analysis, *International Gambling Studies*, 18:3, 512-525, DOI: [10.1080/14459795.2018.1495750](https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1495750)
- Brooks, G.A. y Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions, *Addictive Behaviors* 96 (Sep):26-34. DOI: [10.1016/j.add-beh.2019.04.009](https://doi.org/10.1016/j.add-beh.2019.04.009)
- Chóliz, M., Marcos, M., y Lázaro-Mateo, J. (2019). The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain, *International Journal of Mental Health and Addiction*. Advance online publication. DOI: [10.1007/s11469-019-00067-4](https://doi.org/10.1007/s11469-019-00067-4)
- Ciccarelli, M.; Cosenza, M., Griffiths, M. D.; Nigro, G. y D'Olimpio, F. (2019). Facilitated attention for gambling cues in adolescent problem gamblers: An experimental study, *Journal of Affective Disorders* 252: 39-46. DOI: [10.1016/j.jad.2019.04.012](https://doi.org/10.1016/j.jad.2019.04.012)
- Del Prete, F., Steward, T., Navas, J. F., Fernández-Aranda, F., Jiménez-Murcia, S., Oei, T. P., y Perales J. C (2017). The role of affect-driven impulsivity in gambling cognitions: A convenience-sample study with a Spanish version of the Gambling-Related Cognitions Scale. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(1):51-63. DOI: [10.1556/2006.6.2017.001](https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.001)
- Dirección General de Ordenación del Juego (2021). Análisis del perfil del jugador online 2020. Madrid: Ministerio de Consumo. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online> [último acceso el 4 de febrero de 2022].
- EMCDDA, European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (2011). *European drug prevention quality standards: A manual for prevention professionals*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Disponible en: https://www.emcdda.europa.eu/publications/manuals/prevention-standards_en [último acceso el 25 de mayo de 2022].
- Ferris, J., y Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Canadian Centre on Substance Abuse. Ottawa, Canada: Canadian Consortium for Gambling Research.
- Gómez Yáñez, J. A. y Lalanda, C. (2021). *Juego y sociedad. Actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego*. Madrid: IPOLGOB-UC3M y CEJUEGO. Disponible en: <https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/09/Juego-y-Sociedad-XII-2021-Def.pdf> [último acceso el 7 de febrero de 2022].
- González-Vallés, J.E.; Barquero-Cabrero, J.D.; Caldevilla-Domínguez, D.; Barrientos-Báez, A. (2021). Tipsters and Addiction in Spain. Young People's Perception of Influencers on Online Sports Gambling, *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18(11): 6152. DOI: [10.3390/ijerph18116152](https://doi.org/10.3390/ijerph18116152)
- Ibáñez, C. (2011). *Ludopatía. La ruleta nacional*. Bilbao: Esbeta.
- King, D. L., and Delfabbro, P. H. (2018) Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction*, 113: 1967-1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>.
- Lloret Irlles, D., Cabrera Perona, V., Falces Delgado, C., García Andreu, H., y Mira Molina, S. (2020). ¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: [10.5281/zenodo.3629535](https://doi.org/10.5281/zenodo.3629535)

- Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., y Griffiths, M. D. (2018). Spanish validation of the Problem Gambling Severity Index: A confirmatory factor analysis with sports bettors, *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 814-820. DOI: [10.1556/2006.7.2018.84](https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.84).
- Lotzin, A., Ulas, M., Buth, S., Milin, S., Kalke, J., Schäfer, I. (2018) Profiles of childhood adversities in pathological gamblers - A latent class analysis. *Addictive Behaviors* 81 (Jun):60-69. DOI: [10.1016/j.addbeh.2018.01.031](https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.01.031)
- Martínez Oró, D. P. (2020). *Ludomorfina. El fenómeno de las apuestas deportivas en la juventud española*. Barcelona: Icaria.
- Megías, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: [10.5281/zenodo.3601078](https://doi.org/10.5281/zenodo.3601078)
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2021). *Informe sobre Adicciones Comportamentales 2020: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Disponible en: https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf [último acceso el 4 de febrero de 2022].
- Raylu, N. and Oei, T.P.S. (2004), The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99: 757-769. DOI: [10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x](https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x)
- van der Maas, M., Matheson, F. I., Turner, N. E., Hamilton, H. A., Mann, R. E. y McCready, J. (2019). A generational comparison of problem gambling and gambling attitudes among older adult gambling venue patrons, *International Gambling Studies*, 19:1, 22-35, DOI: [10.1080/14459795.2018.1497071](https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1497071)
- Wardle H., Moody A., Spence S., Orford J., Volberg R., Jotangia D., Griffiths, M. Hussey, D. y Dobbie, F. (2011). *British Gambling Prevalence Survey 2010*. London: Her Majesty's Stationery Office. Disponible en: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/243515/9780108509636.pdf [último acceso el 8 de febrero de 2022].

ANEXOS

ANEXO I: CUESTIONARIO

Estimado/a,

Desde Episteme: Investigación e intervención social queremos invitarle a participar en una encuesta sobre apuestas deportivas y juegos de azar.

Nos gustaría saber su opinión sobre algunas cuestiones relacionadas con las apuestas deportivas y los juegos de azar. Rellenar la encuesta supone tan solo 10 minutos, su participación es totalmente voluntaria y puede parar en cualquier momento. Todas sus respuestas serán anónimas y confidenciales, y serán tratadas sólo con fines estadísticos. Sus datos serán objeto de protección, no serán cedidos a terceros y quedarán amparados por el secreto estadístico de acuerdo con el Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea (Reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016).

¿Sería tan amable de contestar la encuesta?

Muchas gracias por su tiempo y ayuda.

P1. Sexo:

1. Mujer
2. Hombre
3. Otros / Prefiero no decirlo

P2. ¿Cuál es su edad?

1. 18-24 años
2. 25-34 años
3. 35-44 años
4. 45-54 años
5. 55-65 años

P3. ¿En qué comunidad autónoma vive?

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

P4. Aproximadamente, ¿cuántos habitantes tiene el municipio donde vive?

1. Menos de 10.000 hab.

2. Entre 10.001 y 20.000 hab.
3. Entre 20.001 y 50.000 hab.
4. Entre 50.001 y 100.000 hab.
5. Entre 100.001 y 500.000 hab.
6. Más de 500.000 hab.

P5. En los últimos 12 meses, ¿ha jugado alguna vez a juegos de azar y/o apuestas deportivas que hayan implicado algún tipo de apuesta económica?

Por juegos con apuesta económica entendemos: Lotería Nacional, Loterías primitivas, loterías de su comunidad autónoma, cupones de la ONCE, quinielas, loterías instantáneas ("rascas"), máquinas tragaperras, bingo, juegos de casino, concursos, juegos de cartas apostando dinero, quinielas, apuestas hípicas u otras apuestas deportivas, etc.

1. Sí
2. No

P6. En los últimos 12 meses, ¿en cuáles de los siguientes juegos de azar con apuesta económica y/o apuestas deportivas ha jugado? (Marque todas las opciones que correspondan)

	De forma presencial	Por internet/Online
Loterías públicas (lotería nacional, primitiva, Euromillones, lotería autonómica...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cupones de la ONCE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rascas o premios instantáneos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concursos (televisión, radio...) con apuesta económica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Máquinas tragaperras o slots	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juegos de casino tipo ruleta o dados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apuestas deportivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loterías privadas, rifas o sorteos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quinielas o Quinigol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P7. ¿Qué formato de juego prefiere para este tipo de juegos?

1. Presencial
2. Por internet/Online
3. Ambos/Me es indiferente

P8. ¿Por qué motivo/s prefiere este formato de juego? (Marque todas las opciones que correspondan)

1. Es más anónimo y privado
2. Es más fácil acceder al juego

3. Permite el cobro inmediato
4. Es más seguro
5. Ofrece más opciones de juego
6. Es más divertido o emocionante
7. Tengo un mayor control del gasto
8. Hay más gente, puedo estar con otras personas
9. Puedo jugar desde donde quiera y/a a cualquier hora
10. Por la COVID
11. Por la tranquilidad
12. Hay premios más altos
13. Otros. Especificar: _____

P9. ¿Con quién suele jugar a este tipo de juegos (tanto de forma presencial como por internet)? (Marque todas las opciones que correspondan)

1. Solo/a
2. Con mi pareja
3. Con familiares
4. Con amigos/as, conocidos/as
5. Otros (especificar): _____

P10. En un mes promedio, ¿con qué frecuencia apuesta dinero en este tipo de juegos?

1. Un día al mes o menos
2. 2-4 días al mes
3. 2-3 días a la semana
4. 4-5 días a la semana
5. 6 días o más a la semana
6. Otra frecuencia (especificar): _____

P11. En un mes promedio, ¿cuánto dinero de sus ingresos personales destina aproximadamente a este tipo de juegos?

Recuerde que por juegos entendemos: Lotería Nacional, Loterías primitivas, loterías de su comunidad autónoma, cupones de la ONCE, quinielas, loterías instantáneas ("rascas"), máquinas tragaperras, bingo, juegos de casino, concursos, juegos de cartas apostando dinero, quinielas, apuestas hípcas u otras apuestas deportivas, etc.

1. Nada
2. Menos de 10€
3. Entre 11€ y 25€
4. Entre 26€ y 50€
5. Entre 51 y 100€
6. Entre 101€ y 300€
7. Entre 301€ y 500€
8. Más de 500€

P12. ¿Cuáles son los principales motivos que le han llevado a jugar a juegos de azar con apuesta económica y/o apuestas deportivas? (Marque todas las opciones que correspondan)

1. Ganar dinero
2. Por diversión
3. Es un reto personal, una forma de demostrar mis habilidades/conocimientos
4. Para estar con otras personas, relaciones sociales
5. Es un hábito, costumbre o tradición
6. Apoyo a organizaciones sociales
7. Evitar el aburrimiento

8. Para dar más emoción al deporte
9. Para mejorar el estado de ánimo
10. Me gusta el riesgo
11. Otras (especificar): _____

P13. A continuación se muestran una serie de afirmaciones que describen las consecuencias de los juegos de azar y/o las apuestas. Indique con qué frecuencia ha experimentado las siguientes consecuencias en los últimos 12 meses:

	Nunca	A veces	La mayoría de las veces	Casi siempre
¿Ha apostado más de lo que podría permitirse perder?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Ha necesitado apostar cantidades cada vez más grandes de dinero para obtener la misma sensación de emoción?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando apostó, ¿volvió otro día para tratar de recuperar el dinero que había perdido?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Ha pedido dinero prestado o ha vendido algo para obtener dinero para apostar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Ha sentido que podría tener un problema con el juego?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿El juego le ha causado algún problema de salud, incluyendo una sensación de estrés o ansiedad?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Ha sentido que la gente criticaba sus apuestas o le han dicho que tenía un problema con el juego, independientemente de si usted piensa que es cierto o no?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Apostar le ha causado algún problema económico a usted o a su hogar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Se ha sentido culpable por la forma en que apuesta o por lo que sucede cuando apuesta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P14. ¿A qué edad aproximadamente jugó por primera vez a juegos con apuestas económicas y/o apuestas deportivas?

	Nunca ha jugado	Menos de 12 años	Entre 13 y 14 años	Entre 15 y 17 años	Entre 18 y 24 años	Entre 25 y 34 años	Entre 35 y 44 años	Entre 45 y 54 años	Entre 55 y 65 años
De forma presencial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por internet/Online	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P15. ¿Con qué juego de azar con apuestas económicas y/o apuestas deportivas tuvo su primera experiencia?

	Loterías públicas (lotería nacional,	Cupones de la ONCE	Rascas o premios instantáneos	Concursos (televisión,	Máquinas tragaperras o	Juegos de casino tipo	Juegos de cartas con dinero	Bingo	Apuestas deportivas	Loterías privadas,	Quinielas o Quinigol
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	primitiva, Euromillon es, lotería autonómica...)			radio...) con apuesta económica	slots	ruleta o dados	(póquer, mus, blackjack...)			rifas o sorteos	
De forma presencial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por internet/Online	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P16. Pensando en sus experiencias con el juego, marque en una escala del 1 al 7 (donde 1 significa "Completamente en desacuerdo" y 7 "Completamente de acuerdo") su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

	1	2	3	4	5	6	7
Jugar me hace más feliz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No puedo vivir sin jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rezar me ayuda a ganar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las pérdidas en el juego, sin duda, van seguidas de una racha de ganancias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relacionar mis ganancias con mi habilidad y mi destreza en el juego hacen que siga jugando.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar hace que las cosas parezcan mejores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estoy fuera de control, así que me resulta difícil parar de jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Algunos colores y números incrementan mis probabilidades de ganar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hay que perder durante un tiempo si se quiere adquirir la experiencia necesaria para ganar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relacionar mis pérdidas con la mala suerte o a las circunstancias adversas me hace seguir jugando.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar hace que el futuro parezca mejor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No puedo resistir las ganas de jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guardo objetos que me ayudan a tener más probabilidades de ganar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si consigo ganar una vez, sin duda, seguiré ganando.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relacionar mis pérdidas con la casualidad hace que siga jugando.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Echar una partida me ayuda a reducir la tensión y el estrés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No soy lo suficientemente fuerte como para dejar de jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ciertos hábitos y rituales mejoran mis probabilidades de ganar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A veces me siento con suerte, y aprovecho esas ocasiones para jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recordar cuánto dinero gané la última vez, me hace continuar jugando.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nunca seré capaz de dejar de jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tengo cierta capacidad para predecir cuándo voy a ganar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si cambio los números a los que juego habitualmente, tengo menos posibilidades de ganar que si mantengo siempre los mismos números.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P17. Por favor, indique si alguna vez los juegos de azar con apuesta económica y/o apuestas deportivas le llevaron a...

	Sí	No
Mentir u ocultar sus conductas a familiares o amigos/as	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tener discusiones o peleas con familiares o amigos/as	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tener problemas de insomnio o ansiedad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tener problemas en el trabajo o estudios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tener problemas económicos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pedir dinero prestado o contraer una deuda para apostar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P18. Aproximadamente, ¿cuál ha sido la mayor cantidad de dinero que ha llegado a invertir en un sólo día?

 €

P19. A continuación figuran algunas afirmaciones de diferentes personas sobre los juegos con apuestas económicas y/o apuestas deportivas. Por favor, marque la respuesta que más de acerque a su opinión:

	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
Las personas deberían tener derecho a apostar cuando quieran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hoy en día existen demasiadas oportunidades para apostar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se debe desalentar el juego con apuestas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La mayoría de las personas que juegan lo hacen con sensatez	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El juego es peligroso para la vida en familia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En conjunto, el juego es bueno para la sociedad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El juego da alegría a la vida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sería mejor si los juegos de azar estuvieran completamente prohibidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

P20. ¿Podría indicar cuál es el mayor nivel de estudios que ha terminado?

1. Sin estudios o estudios primarios incompletos
2. Estudios primarios
3. Educación secundaria de 1ª etapa (ESO, EGB, FP Básica)
4. Educación secundaria de 2ª etapa (Bachillerato LOMCE, BUP, COU, FP de grado medio)
5. Educación superior (Grado, Licenciatura, FP de grado superior)
6. Estudios de Postgrado, Máster o Doctorado

P21. ¿En qué situación laboral se encuentra actualmente?

1. Trabajando
2. En desempleo
3. Jubilación o incapacidad permanente
4. Estudiando
5. Realizando voluntariado o prácticas no remuneradas
6. Realizando tareas del hogar o de cuidados no remuneradas
7. Otra situación (especificar): _____

P22. Aproximadamente, ¿cuáles son los ingresos mensuales netos del conjunto de su hogar o unidad familiar?

1. Hasta 499€
2. De 500 a 999€
3. De 1.000 a 1.499€
4. De 1.500 a 1.999€
5. De 2.000 a 2.499€
6. De 2.500 a 2.999€
7. De 3.000 a 4.999€
8. 5.000€ o más

P23. ¿Con quién vive actualmente? (Marque todas las opciones que correspondan)

1. Sólo/a
2. Con mi pareja
3. Con mis hijos/as
4. Con mi familia de origen (padre/s, madre/s y otros familiares)
5. Con amigos/as o compañeros/as de piso
6. Otras personas (especificar): _____

P24. Contándole a usted, ¿cuántas personas conviven en su hogar?

P25. Finalmente, ¿podría indicar cuál es su país de nacimiento?

1. España
2. Otro país. ¿Cual? (especificar): _____

ANEXO II: ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES Y ANÁLISIS DE CLASIFICACIÓN

Resultados principales del análisis factorial de correspondencias múltiples.

Tabla 35.
Comunalidades

	Inicial	Extracción
Zscore(numerojuegos)	1,000	0,646
Zscore(Gasto)	1,000	0,677
Zscore(FrecJuego)	1,000	0,758
Zscore(Educacion)	1,000	0,536
Zscore(Ingresos)	1,000	0,618
Zscore(Actividad)	1,000	0,660
Zscore(Sexo)	1,000	0,663
Zscore(Edad)	1,000	0,688
Zscore(ATGS)	1,000	0,595
Zscore(Cojugadora)	1,000	0,742
Zscore(PGSI)	1,000	0,715
Zscore(EdadPrimer)	1,000	0,791
Zscore(tamaño_muni)	1,000	0,674
Zscore(FormatoJuego)	1,000	0,806
Zscore(Convivencia)	1,000	0,789
Zscore(grcsExpectativas)	1,000	0,831
Zscore(grcsIlusionControl)	1,000	0,862
Zscore(grcsControlPredictivo)	1,000	0,900
Zscore(grcsIncapacidadDetenerse)	1,000	0,818
Zscore(grcsSesgoInterpretativo)	1,000	0,919

Método de extracción:
Análisis de Componentes Principales

Tabla 36.
Varianza total explicada.

Componente	Autovalores iniciales			Suma de las saturaciones al cuadrado de la extracción			Suma de las saturaciones al cuadrado de la rotación		
	Total	% de la varianza	% acum.	Total	% de la varianza	% acum.	Total	% de la varianza	% acum.
1	5,752	28,761	28,761	5,752	28,761	28,761	5,330	26,648	26,648
2	2,127	10,633	39,393	2,127	10,633	39,393	1,640	8,202	34,851
3	1,432	7,158	46,551	1,432	7,158	46,551	1,601	8,005	42,856
4	1,196	5,982	52,533	1,196	5,982	52,533	1,278	6,392	49,248
5	1,166	5,829	58,362	1,166	5,829	58,362	1,243	6,217	55,465
6	1,090	5,449	63,811	1,090	5,449	63,811	1,206	6,028	61,493
7	1,013	5,064	68,874	1,013	5,064	68,874	1,202	6,010	67,502
8	0,913	4,567	73,442	0,913	4,567	73,442	1,188	5,939	73,442
9	0,827	4,133	77,575						
10	0,755	3,775	81,350						
11	0,673	3,367	84,717						
12	0,603	3,016	87,733						
13	0,559	2,796	90,529						
14	0,549	2,743	93,272						
15	0,438	2,188	95,460						
16	0,328	1,638	97,098						
17	0,225	1,127	98,225						
18	0,173	0,866	99,091						
19	0,114	0,571	99,662						
20	0,068	0,338	100,000						

Figura 34.
Gráfico de sedimentación.

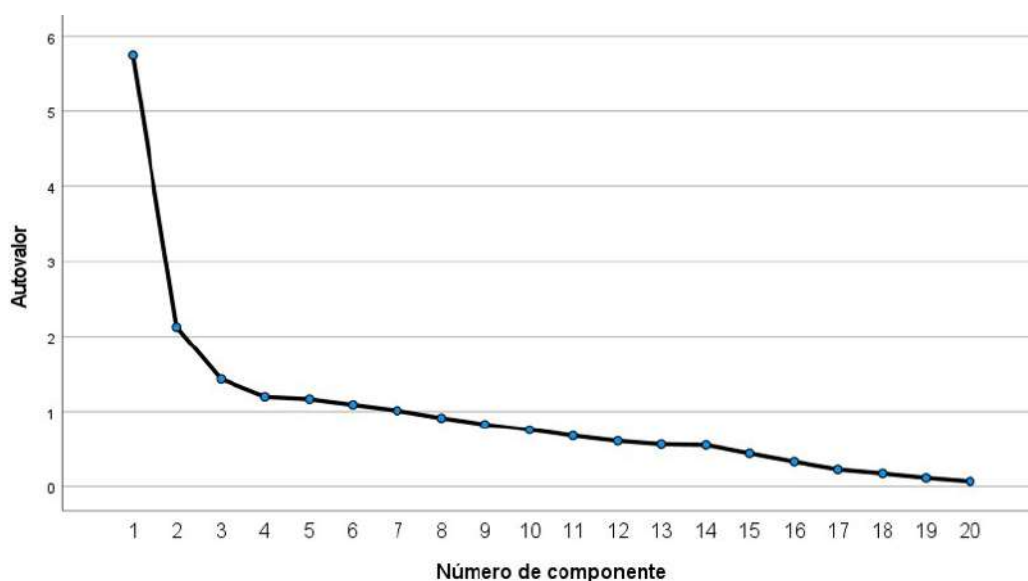


Tabla 37.
Matriz de componentes rotados

	Componente							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Zscore(grcsSesgoInterp)	0,954	-0,001	0,080	-0,001	0,003	0,006	0,035	-0,011
Zscore(grcsControlPredictivo)	0,940	-0,016	0,091	-0,064	0,016	0,034	0,015	0,042
Zscore(grcsIlusionControl)	0,927	-0,024	-0,012	-0,001	0,005	-0,003	0,014	-0,036
Zscore(grcsIncapDetenerse)	0,893	-0,047	0,111	-0,042	-0,053	-0,027	-0,016	0,007
Zscore(grcsExpectativas)	0,879	0,080	0,121	-0,028	0,025	0,045	0,173	-0,058
Zscore(PGSI)	0,714	-0,087	0,216	-0,069	-0,066	0,124	-0,323	-0,148
Zscore(numerojuegos)	0,573	-0,120	0,403	0,012	0,133	0,240	-0,237	-0,095
Zscore(tamaño_muni)	0,008	0,708	0,139	0,105	-0,064	-0,091	-0,068	0,356
Zscore(Educacion)	-0,080	0,692	0,105	0,075	0,073	0,057	-0,136	-0,081
Zscore(Actividad)	-0,030	-0,571	0,128	0,388	0,113	-0,176	-0,273	0,220
Zscore(FrecJuego)	0,152	0,098	0,828	-0,109	-0,090	-0,085	0,105	0,037
Zscore(Gasto)	0,260	0,159	0,688	-0,028	0,136	0,291	0,071	-0,042
Zscore(Cojugadora)	0,026	0,162	-0,119	0,764	0,225	0,149	0,137	-0,161
Zscore(Sexo)	0,161	0,057	0,046	-0,694	0,270	0,244	0,070	-0,117
Zscore(Convivencia)	0,007	-0,062	-0,022	-0,005	0,857	-0,190	-0,092	0,077
Zscore(Ingresos)	-0,126	0,410	0,171	0,033	0,482	0,335	0,237	-0,048
Zscore(FormatoJuego)	0,090	0,054	0,087	-0,064	-0,141	0,863	-0,010	0,134
Zscore(Edad)	-0,235	-0,246	-0,015	-0,062	-0,192	-0,034	0,663	0,301
Zscore(ATGS)	0,241	0,052	0,299	0,116	0,131	0,054	0,605	-0,213
Zscore(EdadPrimer)	-0,058	0,033	-0,025	-0,021	0,066	0,124	0,040	0,874

Método de Extracción: Análisis de Componentes Principales. Método de Rotación: Normalización Varimax con Kaiser. a La rotación ha convergido en 15 iteraciones.

RESULTADOS PRINCIPALES DEL ANÁLISIS DE CLASIFICACIÓN

Figura 35.

Dendrograma de clasificación de perfiles de jugadores.

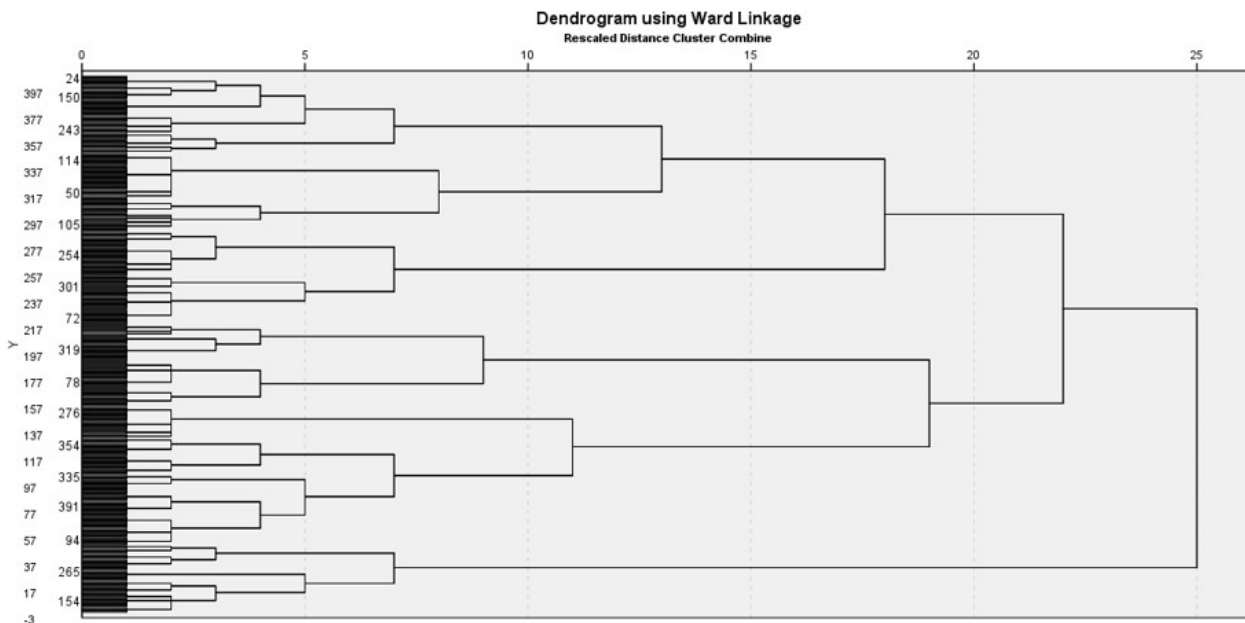


Tabla 38.

Sumario de casos (método de Ward).

Método de Ward	Componente 1	Componente 2	Componente 3	Componente 4	Componente 5	Componente 6	Componente 7	Componente 8
1	N	103	103	103	103	103	103	103
	Media	0,8135589	0,1297602	0,2477748	-0,0805748	-0,3256060	-0,4353990	-0,0746749
	Mediana	0,8094722	0,3137269	0,4467899	-0,1578398	-0,1923687	-0,4337271	-0,1324937
	Error est. de la media	0,08725692	0,10011330	0,11390666	0,08588968	0,09242996	0,07020354	0,10027192
2	N	61	61	61	61	61	61	61
	Media	0,0936428	0,0721611	0,2159322	0,8538226	0,2603078	1,1647922	0,4806950
	Mediana	0,0186749	0,1800689	-0,0584286	0,8387394	0,2524114	1,2065931	0,5359330
	Error est. de la media	0,13721734	0,11642270	0,12170751	0,08529099	0,08142219	0,06849253	0,11028947
3	N	43	43	43	43	43	43	43
	Media	-0,1767719	-1,1591046	0,2848612	0,9792030	0,6195841	-0,5695636	-0,9121146
	Mediana	-0,1979431	-1,3571123	0,1215968	1,1778075	0,7693338	-0,8549616	-0,7229770
	Error est. de la media	0,15392763	0,11129978	0,13873019	0,10975183	0,14849588	0,11520091	0,16721769
4	N	128	128	128	128	128	128	128
	Media	-0,3118101	-0,1193688	-0,0134449	-0,9234163	-0,0332924	0,4142050	0,1476500
	Mediana	-0,4644322	0,0344876	0,0224914	-1,0642887	0,1562980	0,4771440	0,2410972
	Error est. de la media	0,07069545	0,07983511	0,07732043	0,04701078	0,09854293	0,07404518	0,07809910
5	N	75	75	75	75	75	75	75
	Media	-0,5643120	0,6297237	-0,6558160	0,4287236	-0,0605995	-0,7198081	-0,0142432
	Mediana	-0,7210518	0,5956498	-0,5463699	0,5020012	-0,1391795	-0,8585259	0,0830198
	Error est. de la media	0,07335709	0,08149019	0,08648733	0,08285428	0,10874308	0,09522479	0,10050901
Total	N	410	410	410	410	410	410	410
	Media	0,0000000	0,0000000	0,0000000	0,0000000	0,0000000	0,0000000	0,0000000
	Mediana	-0,0274797	0,1456374	-0,0316968	-0,0378240	0,0869896	-0,1350462	0,0496066
	Error est. de la media	0,04940994	0,04940994	0,04940994	0,04940994	0,04940994	0,04940994	0,04940994

Figura 36.

Gráficos de dispersión usados para caracterizar a los diferentes perfiles de jugadores/as.

