

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

Financiado por:



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% (2σ), 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 ligera, 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 participación 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, 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 ingresos 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.