



PERCEPCIÓN SOCIAL Y VALORACIÓN DEL JUEGO EN EUSKADI

2.º Estudio
(2022)



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Un registro bibliográfico de esta obra puede consultarse en el catálogo de la
Biblioteca General del Gobierno Vasco:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>

Publicación electrónica

- EDICIÓN:** 1ª en esta editorial, octubre 2024
- © Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco
Departamento de Seguridad
- EDITA:** Eusko Jurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
- INTERNET:** www.euskadi.eus/publicaciones
www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego
- AUTORÍA:** Observatorio Vasco del Juego
- EQUIPO DE INVESTIGACIÓN:** Jonatan García Rabadán *Investigador Principal* (UPV/EHU)
Iraide Fernández Aragón (UPV/EHU)
Aidé Baranda Ortiz (UPV/EHU)
- DISEÑO:** IPAR, Soc. Coop.
- ISBN:** 978-84-457-3791-0



Índice

Introducción	6
1. Objetivos y metodología	9
1.1. Objetivos.	10
1.2. Metodología	10
2. Prevalencia de juego en Euskadi	11
2.1. Prevalencia de juego real	12
2.2. Prevalencia percibida	18
2.3. Problemática de juego	33
3. Percepción social de los juegos de azar	36
3.1. Percepción de los juegos de azar.	37
3.2. Percepción de los juegos de azar en relación a otros hábitos de consumo.	42
3.3. Criptomonedas.	44
4. Actitudes	47
5. Gestión del juego	51
5.1. Gestión del juego.	52
5.2. Ubicación de los locales de juegos y apuestas.	54
5.3. Publicidad	56
6. Conclusiones	58



Índice de tablas y gráficos

Índice de tablas

Tabla 2.1.	Ha jugado en el último año según su sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	13
Tabla 2.2.	Preferencia de juego según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	15
Tabla 2.3.	Frecuencia de juego presencial según sexo, edad y nivel de estudios (%)	17
Tabla 2.4.	Frecuencia de juego online según sexo, edad y nivel de estudios (%)	18
Tabla 2.5.	Media de personas que juegan por cada 100 habitantes según la sociedad vasca	19
Tabla 2.6.	Percepción del n.º de personas jugadoras que creen que hay según sexo, edad y nivel de estudios (%)	20
Tabla 2.7.	Motivo por el que creen que las personas juegan según sexo, edad y nivel de estudios (%)	21
Tabla 2.8.	Percepción de la intensidad de juego presencial en Euskadi según sexo, edad y nivel de estudios (%)	22
Tabla 2.9.	Percepción de la intensidad de juego online en Euskadi (%)	23
Tabla 2.10.	Juegos que se perciben como los más jugados según sexo, edad y nivel de estudios (%)	25
Tabla 2.11.	Percepción de la prevalencia de juego en Euskadi en comparación con el contexto Estatal según el sexo, la edad y nivel de estudios (%)	26
Tabla 2.12.	Percepción de la prevalencia de juego entre hombres y mujeres según sexo, edad y nivel de estudios (%)	27
Tabla 2.13.	Percepción de la prevalencia de juego entre jóvenes y mayores según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	29
Tabla 2.14.	Percepción de la prevalencia de juego en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	30
Tabla 2.15.	Percepción de la prevalencia de juego de los menores de 18 años en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	31
Tabla 2.16.	Percepción de la prevalencia de juego presencial en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	33
Tabla 2.17.	Percepción de la prevalencia de juego online en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	33
Tabla 2.18.	Personas que afirman tener o haber tenido problemas con el juego de azar o apuestas por sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	34
Tabla 2.19.	Personas que afirman que alguien de su entorno tiene o ha tenido problemas con el juego de azar o apuestas según su sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	35
Tabla 3.1.	Opinión del juego presencial según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	38
Tabla 3.2.	Opinión del juego online según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	39
Tabla 3.3.	Los juegos de azar suponen un problema para la sociedad vasca según sexo, edad y nivel de estudios (%)	41
Tabla 3.4.	Percepción social de los problemas relacionados con el juego en un futuro según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	42
Tabla 3.5.	Población que relaciona el juego con ciertos hábitos de consumo (%)	43



Índice de tablas y gráficos

Tabla 3.6.	Percepción del juego como problema en comparación de otros hábitos (%)	44
Tabla 3.7.	Población vasca que sabe lo que son las criptomonedas según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)	45
Tabla 3.8.	Personas que reconocen haber comprado criptomonedas (%)	45
Tabla 3.9.	Personas que consideran las criptomonedas un juego de azar o apuesta	46
Tabla 4.1.	Actitudes frente al juego de azar	49
Tabla 5.1.	Opinión de la gestión de la publicidad (%)	56

Índice de gráficos

Gráfico 2.1.	Ha jugado en el último año (%)	12
Gráfico 2.2.	Preferencia de juegos (%)	14
Gráfico 2.3.	Frecuencia de juego presencial (%)	16
Gráfico 2.4.	Frecuencia juego online (%)	17
Gráfico 2.5.	Percepción del n.º de personas jugadoras que creen que hay (%)	19
Gráfico 2.6.	Motivo por el que creen que las personas juegan (%)	20
Gráfico 2.7.	Percepción de la intensidad de juego en Euskadi (%)	22
Gráfico 2.8.	Juegos que se perciben como los más jugados (%)	23
Gráfico 2.9.	Percepción de la prevalencia de juego en Euskadi en comparación con el contexto Estatal (%)	25
Gráfico 2.10.	Percepción de la prevalencia de juego entre hombres y mujeres (%)	27
Gráfico 2.11.	Percepción de la prevalencia de juego entre jóvenes y mayores (%)	28
Gráfico 2.12.	Percepción de la prevalencia de juego en la actualidad y hace 10 años (%)	29
Gráfico 2.13.	Percepción de la prevalencia de juego de los menores de 18 años en la actualidad y hace 10 años (%)	31
Gráfico 2.14.	Percepción de la prevalencia de juego presencial y online en la actualidad y hace 10 años (%)	32
Gráfico 2.15.	Personas que afirman tener o haber tenido problemas con el juego de azar o apuestas (%)	34
Gráfico 2.16.	Personas que afirman que alguien de su entorno tiene o ha tenido problemas con el juego de azar o apuestas (%)	35
Gráfico 3.1.	Opinión de los juegos de azar según su modalidad (%)	37
Gráfico 3.2.	Opinión de los diferentes tipos de juegos (%)	40
Gráfico 3.3.	Los juegos de azar suponen un problema para la sociedad vasca (%)	40
Gráfico 3.4.	Percepción social de los problemas relacionados con el juego en un futuro (%)	41
Gráfico 3.5.	Población vasca que sabe lo que son las criptomonedas (%)	44
Gráfico 5.1.	Opinión de la gestión del juego presencial (%)	53
Gráfico 5.2.	Opinión de la gestión del juego online (%)	54
Gráfico 5.3.	Opinión sobre la ubicación de los locales de juego (%)	55



Introducción



Introducción

Los juegos de azar y las apuestas están en constante debate público y social por múltiples motivos, especialmente en los últimos años. Este escenario se debe, principalmente, a la aparición y regulación de las modalidades online o, la renovación y adaptación de los juegos tradicionalmente presenciales ante esta nueva modalidad. Así, las posiciones y reflexiones sobre este ámbito se han multiplicado. Por un lado, están quienes consideran que los juegos de azar y las apuestas son una forma de ocio más que, como cualquier otra, debe realizarse de una manera responsable y, por otro lado, se encuentran quienes conciben esta práctica como una problemática social que deriva en consecuencias negativas sociales e individuales.

En este sentido, y con la necesidad de recabar información sobre este fenómeno, desde el Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco se creó el Observatorio Vasco del Juego (OVJ) en 2018. Desde entonces, varios han sido los objetivos a poner en funcionamiento, cuyos resultados, entre otros, han sido la publicación anual de informes referentes a la sociedad vasca ante esta realidad.

El primero de ellos, Percepción social y hábitos de juego de la población vasca 2019, llevo a cabo por *IKEI Research & Consultancy*, cuya finalidad era presentar la información recopilada acerca de la percepción social y los hábitos de juego en Euskadi. A partir de 2020, el observatorio comenzó a colaborar con el Departamento de Sociología y Trabajo Social de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), obteniendo como primer resultado el informe Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020, en el que el objetivo era la realización de una radiografía de la ciudadanía vasca en materia de juegos de azar, en el que se abordaron diferentes cuestiones como los perfiles, el proceso de socialización o las problemáticas que se pueden generar de esta actividad. En 2021, como consecuencia de los datos obtenidos en la investigación previa, se tuvo la necesidad de poner en el centro de atención a la población adulta más joven, cuyo resultado se plasmó en Juventud y juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi 2021.

En este contexto, y con los discursos sociales tan polarizados, como ya se ha indicado, se ha querido conocer la percepción que tiene la sociedad vasca respecto a este fenómeno. Como resultado, se obtendrá el informe Percepción social y valoración de los juegos de azar en Euskadi 2022. En este sentido, el trabajo realizado en colaboración con IKEI, Percepción social y hábitos de juego de la población vasca 2019 permitirá realizar un estudio comparativo en alguno de los interrogantes, además del análisis de nuevas variables, más representativas de la realidad social actual.

Por ende, el presente estudio se dividirá en los siguientes apartados. El primer punto expondrá los objetivos y la metodología llevada a cabo. El segundo, pondrá de manifiesto la prevalencia y hábitos de juego. En el tercer capítulo, se podrá observar la percepción de la sociedad vasca respecto a los juegos de azar y las apuestas. El



Introducción

cuarto punto, expone la actitud de la ciudadanía respecto a diferentes ideas que se les presenta. En el quinto apartado, como novedad, quedará recopilado lo que opina la sociedad vasca respecto a la gestión de los juegos de azar. Y, por último, se expondrán las principales conclusiones del estudio.



1.

Objetivos y metodología



Objetivos y metodología

1.1. Objetivos

El objeto del presente documento es recopilar la percepción y opinión que tiene la población vasca respecto a los juegos de azar y las apuestas. Más en detalle, se ha querido obtener la valoración que tienen de los juegos de azar desde diferentes posturas y perspectivas, como desde el plano económico, la gestión de los mismos o las posibles consecuencias que pueden derivarse de un juego no responsable.

Además, también tiene como finalidad hacer una comparativa con los datos obtenidos en el estudio *Percepción social y hábitos de juego en la población vasca* realizado por Ikei Research en 2019. Esto permite ver una evolución tanto en la prevalencia de juego entre la ciudadanía adulta vasca como su opinión sobre esta actividad.

1.2. Metodología

La metodología escogida para llevar a cabo los objetivos es una metodología cuantitativa. Exactamente, se realizaron 1.200 encuestas presenciales a personas mayores de 18 años residentes en la Comunidad Autónoma del País Vasco. En concreto fueron 400 encuestas por cada uno de los Territorios Históricos, de cara a poder realizar un análisis separado si fuera necesario. Así pues, para el análisis de resultados, fue necesaria introducir una ponderación para corregir las cuotas en base al peso diferenciado de cada uno de ellos. Finalmente, se ofrecen resultados con un margen de error de +/- 2,82 para un nivel de confianza del 95%.

FICHA TÉCNICA

Realización: El estudio «Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022» ha sido realizado por el equipo del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, las profesoras Iraide Fernández Aragón y Julia Shershneva y la investigadora Aidée Baranda Ortiz.

Trabajo de Campo: Entrevistas individuales realizadas a presencialmente mediante cuestionario estructurado entre septiembre y octubre de 2022 por la red de campo de CPS.

Universo: Población de 18 y más años de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Tamaño muestral: 1.200 entrevistas en sendas muestras provinciales de 400.

Diseño muestral: Poliétapico y autoponderado, según la metodología del EUSTAT, en 37 municipios vascos (6 en Álava-Araba, 15 en Bizkaia y 16 en Gipuzkoa) y selección aleatoria de individuos por cuotas de edad y sexo.

Error muestral: Para un nivel de confianza del 95%, y supuesta la máxima variabilidad de la población $p=q=0,5$, el error muestral para el conjunto de las muestras es de +/- 2,82%. Para cada submuestra provincial y con las mismas condiciones probabilísticas, los errores respectivos son +/- 4,89% para los datos de Álava-Araba, Bizkaia y Gipuzkoa.

Calculo de elevadores: Mediante un método iterativo las muestras han sido ajustadas por provincias, sexo, edad y niveles de instrucción a partir del sorteo realizado por EUSTAT.



2.

Prevalencia de juego en Euskadi

Prevalencia de juego en Euskadi

Una de las claves para entender el fenómeno de los juegos de azar y las apuestas es conocer su extensión, es decir, ver hasta qué punto están arraigadas ambas realidades en la población vasca. Por ello, este primer apartado no solo tiene como objetivo exponer la prevalencia de juego en Euskadi, además de la frecuencia y los tipos de juego, sino que también quiere manifestar la percepción de la sociedad sobre dicha prevalencia. Con todo ello, se va a abordar el tema para mostrar el porcentaje de personas jugadoras existentes en el imaginario social, así como la percepción de dicha cantidad entre los distintos grupos poblacionales. Para ello, los resultados de cada una de las preguntas se expondrán de manera general y segregada por sexo, edad y nivel de estudios debido a que a lo largo de los estudios anteriores han sido las variables sociodemográficas que más diferencias significativas han manifestado en el tema.

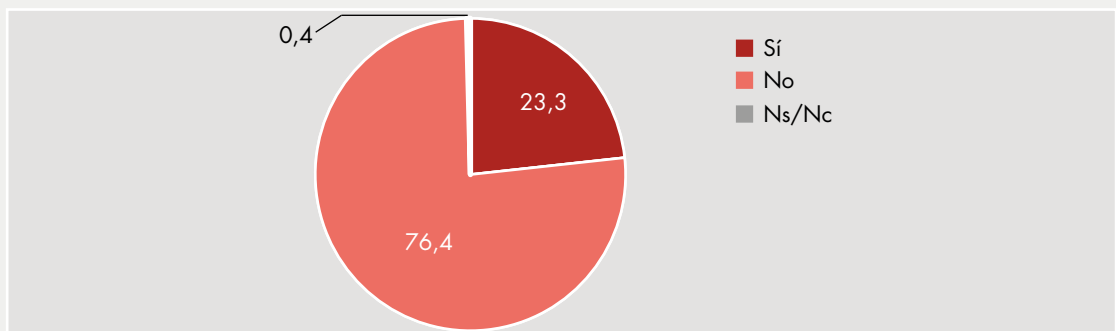
Igualmente, se abordará la consideración problemática del juego tanto personal, como en su entorno más cercano. Aprovechando los resultados de investigaciones previas se podrá proporcionar una comparativa longitudinal del fenómeno, respecto a aquellos obtenidos en las cuestiones que se repiten en ambos.

2.1. Prevalencia de juego real

En cuando al primero de los puntos, se aprecia una realidad diferenciada entre el porcentaje de personas jugadoras y no jugadoras. Así, el porcentaje de personas residentes en Euskadi y que reconocen haber jugado o apostado en los últimos doce meses asciende al 76,4%. De esta forma, se constata la significativa presencia de los juegos de azar en la sociedad vasca. Por el contrario, no llega a una de cada cuatro personas quienes reconocer no haber tenido relación con este sector. De ellos, el 23,3% niega haber apostado y el 0,4% no sabe o no lo recuerda.

Desde una perspectiva comparada con 2019, la prevalencia de juego muestra un incremento positivo de 10 puntos porcentuales. Este aumento resulta significativo si se tienen en cuenta que durante el mismo se produjo el cierre del sector (tanto público, como privado) debido a la pandemia.

Gráfico 2.1. Ha jugado en el último año (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

De manera más detallada, los resultados muestran que la prevalencia de juego no es homogénea en todos los grupos poblacionales. En cuanto a la diferencia entre mujeres y hombres se destaca una primera diferencia, si bien matizada y no significativa. En este primer punto es el colectivo masculino quien tiene una prevalencia de juego ligeramente mayor (77,5%), algo más de 2 puntos porcentuales (75,3%). Por el contrario, en cuanto a los grupos etarios sí que manifiestan diferencias significativas. Las personas de edad media —de 45 a 64 años— son las que tienen una prevalencia de juego mayor (85,5%), 8 puntos por encima de la media general. En el extremo contrario, se ubican las personas de la franja de 18 a 29 años (54,8%), algo que se viene confirmando años anteriores donde siempre se encuentran por debajo del conjunto. Por último, en referencia al nivel de estudios no se encuentran diferencias significativas, siendo quienes tienen estudios primarios y secundarios quienes juegan ligeramente en mayor proporción (76,5% y 76,6% respectivamente) que quienes tienen estudios superiores (75,8%).

Tabla 2.1. Ha jugado en el último año según su sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombres	Mujeres	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí	77,5	75,3	54,8	73,3	85,4	78,1	76,5	76,6	75,8
No	22,0	24,6	44,6	26,7	14,4	21,3	22,9	23,1	23,9
NS/NC	0,5	0,2	0,6	0,0	0,2	0,6	0,5	0,2	0,3

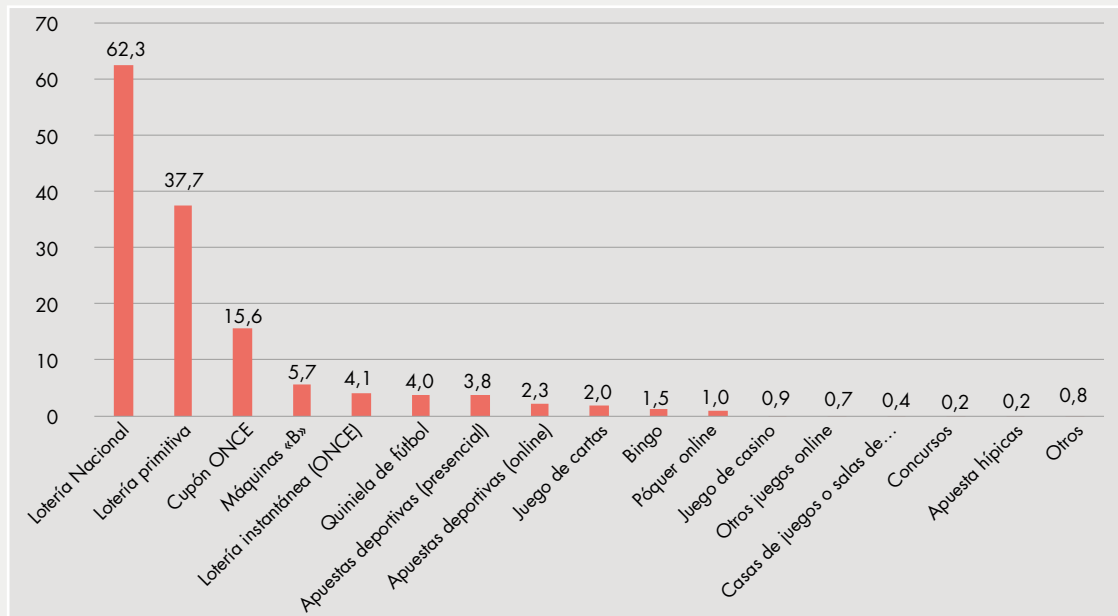
Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Tan relevante como la tasa de personas jugadoras es la distribución que se hace de la misma entre las diferentes alternativas que integran el sector del juego. Nuevamente, las preferencias descritas en estudios previos se repiten. La Lotería Nacional (62,6%), la Primitiva (37,7%) y el Cupón ONCE (15,6%) copan los tres primeros puestos. Tras los anteriores, les siguen otras opciones como las máquinas «B» (popularmente conocidas como tragaperras), la Quiniela y las apuestas deportivas (tanto en su versión presencial como online), todas ellas entre el 2% y el 6%. El resto de las opciones se ubican por debajo de ese índice. Estos datos son muy parecidos a los registrados en 2019, donde las Loterías del Estado ya eran las más populares (61,7%), seguidas de la ONCE (21,2%) y las Máquinas B (3%). Desde entonces, se aprecia un notable incremento de la presencia de los juegos online, especialmente las apuestas deportivas, como reflejo de los cambios sociales y tecnológicos.

Sin embargo, y como ya fue constatado en previos estudios, no todas las personas juegan a los mismos tipos, sino que las preferencias cambian según el sexo, el nivel de estudios y, sobre todo, por la edad de las mismas.

Prevalencia de juego en Euskadi

Gráfico 2.2. Preferencia de juegos (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

La Lotería Nacional es escogida por dos de cada tres mujeres (66,6%) frente al 58,2% de los hombres. Cerca del 80% de las personas mayores 30 años optaban por el principal juego de la Sociedad Española de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE), pero apenas el 30% de la juventud se decanta por el mismo. Esta cuestión que se mantiene desde 2019. Lo mismo sucede con la otra de las opciones que ofrece la SELAE como la lotería primitiva. Las personas más jóvenes son quien menos atraídas se sienten por esta modalidad, incrementándose según avanza la edad. Entre los mismos también destacan las personas con estudios primarios (38,2%) y secundarios (43,1%), quienes juegan a este tipo en mayor medida que quienes poseen estudios superiores (30,1%). El nivel de estudios se encuentran diferencias en las primitivas, las apuestas deportivas presenciales, y el bingo, los cuales muestran que quienes tienen estudios secundarios juegan más a estos que quienes tienen estudios primarios o superiores.

En la Tabla 2.2, lo que también se observa es que los grupos más jóvenes (de 18 a 29, y de 30 a 44 años) tienen unas preferencias más heterogéneas o diversificadas que aquellos jugadores jugadoras de mayor edad. Con ello, las nuevas modalidades de juego aparecidas en los últimos años no han recibido una atención por igual. Al tener en cuenta los datos de 2019, se puede ver como la juventud diversifica y experimenta con diversos juegos y va homogeneizando y, optando por los más tradicionales, a medida que envejecen.

Los juegos de modalidad online como las apuestas deportivas o el póquer, destacan por tener un público joven y masculinizado, algo que ya se había obtenido en los anteriores informes. De nuevo, hay juegos que se han adaptado más efectivamente a ciertos colectivos poblacionales en la medida que iban apareciendo en el sector.



Prevalencia de juego en Euskadi

Tabla 2.2. Preferencia de juego según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombres	Mujeres	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Lotería Nacional	58,2	66,6	29,9	57,3	73,4	70,0	64,6	60,0	63,6
Lotería primitivas	40,7	34,8	12,7	35,1	49,1	37,5	38,2	43,1	30,1
Cupón ONCE	14,0	17,0	7,2	8,9	21,3	18,1	18,1	15,5	12,8
Máquinas «B»	9,9	1,9	13,3	8,2	3,2	2,8	7,2	6,3	3,4
Lotería instantánea (ONCE)	4,3	4,0	4,8	3,5	3,5	5,3	6,4	3,1	3,1
Quiniela de fútbol	7,6	0,6	3,0	6,4	3,0	3,8	2,8	4,4	4,8
Apuestas deportivas (presencial)	7,1	0,8	10,2	5,3	2,5	0,9	3,4	6,1	1,4
Apuestas deportivas (online)	4,0	0,8	9,6	2,5	0,7	0,6	1,8	2,8	2,0
Juego de cartas	3,5	0,6	4,2	4,3	0,9	0,0	1,8	2,0	2,3
Bingo	1,2	1,8	3,0	2,9	0,9	0,0	0,3	2,4	1,7
Póquer online	1,7	0,2	4,2	1,8	0,0	0,0	1,3	0,7	1,1
Juego de casino	1,7	0,2	3,6	1,1	0,5	0,0	1,0	0,7	1,1
Otros	1,0	0,5	3,6	0,4	0,7	0,3	1,3	0,2	1,1
Otros juegos online	1,2	0,2	2,4	1,1	0,0	0,3	1,3	0,2	0,9
Casas de juegos o salas de apuestas	0,9	0,0	2,4	0,4	0,0	0,0	0,3	0,9	0,0
Concursos	0,3	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,6
Apuestas hípcas	0,0	0,3	0,0	0,0	0,2	0,3	0,0	0,2	0,3

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

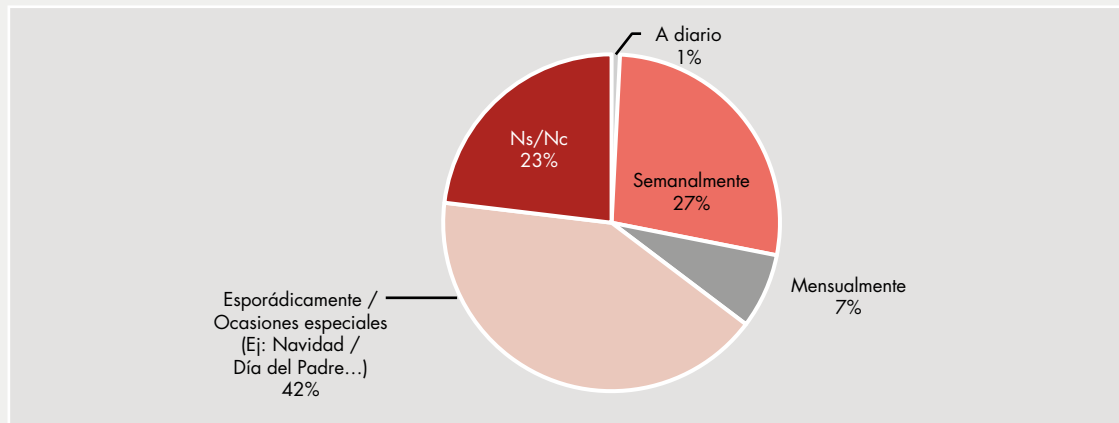
Otro de los aspectos que requiere de atención se corresponde con la frecuencia de juego, es decir, cada cuanto tiempo se tiende a realizar una apuesta o jugar al azar. Como apuntan los resultados, desde una perspectiva descriptiva en este hecho se percibe una relación con la preferencia de juego de la ciudadanía vasca. La periodicidad del juego, el sorteo o cualquier otra modalidad condicionará, en cierta manera, cuando se acerque la persona a los mismos. Los datos han sido presentados diferenciando entre la modalidad presencial (mayoritaria) y la online (minoritaria).

En este sentido se ha podido confirmar que esta misma no ha variado en los últimos años. El porcentaje más significativo de respuestas se aglutinan en torno a la opción esporádica (42% en 2022 y 42,3% en 2019). El dato encaja con la tendencia al juego en días u ocasiones concretas como el sorteo de Navidad, del Niño o relacionado con acontecimiento de carácter social. No obstante, es notable el porcentaje de quienes declaran haber jugado semanalmente (27% en 2022 y 16,4% en 2019) y mensualmente (7% en 2022 y 9,2% en 2019). Entre ambos suman más de un tercio de las respuestas. En contraposición con

Prevalencia de juego en Euskadi

los anteriores colectivos están quienes juegan diariamente (1% ligeramente superior que el 0,4% en 2019). Por último, destaca el gran porcentaje de personas que desconocen con exactitud la periodicidad o que no quiere contestar a esta pregunta (23%).

Gráfico 2.3. Frecuencia de juego presencial (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En esta ocasión, las tres variables sociodemográficas básicas tomadas en consideración expresan diferencias significativas. El sexo muestra como los hombres juegan con mayor asiduidad que las mujeres, al encontrarse un grupo notable de hombres que juegan semanalmente (38,2%) frente al de mujeres (23,5%), así como en la frecuencia diaria. En esta última, las mujeres reducen su porcentaje hasta el 0,6% (frente al 0,9% de los hombres). De manera general, ellas declaran apostar o jugar en mayor medida en ocasiones especiales (44,9%), aunque para ambos sea la opción más común.

En segundo lugar, la edad muestra comportamientos muy heterogéneos. Las personas ubicadas en los extremos etarios —18-29 años y mayores de 65 años— presentan las tasas más elevadas de participación diaria (en torno al 1,7%), a mucha distancia de los otros dos grupos. Empero, las personas comprendidas entre los 45 y 64 años son quienes se concentran en torno al juego semanal (34,9%) o mensualmente (9,8%), frente a los más jóvenes (9,6% y 7,8% en respectivamente). Dentro de este último grupo merece ser destacado que casi la mitad de las personas entrevistadas jóvenes no fueron capaces de determinar la frecuencia o no quisieron hacerlo. Una realidad que requeriría de un análisis en detalle por lo que puede suponer de cara a futuro. Estas cifras marcan las mismas tendencias que las encontradas en la investigación de 2019, en la que la frecuencia diaria y semanal de quienes jugaban era mayor entre los hombres y las personas mayores de 65 años.

Finalmente, el nivel de estudio presente una tendencia decreciente a medida que aumenta el nivel de estudios, es decir, a menor nivel formativo mayor frecuencia de juego. Un tercio (33,1%) de las personas con estudios primarios afirmaron jugar diaria o mensualmente, frente a menos del 20% entre las universitarias y los universitarios. Precisamente, más de la mitad de las anteriores se aproxima al juego esporádicamente.

Prevalencia de juego en Euskadi

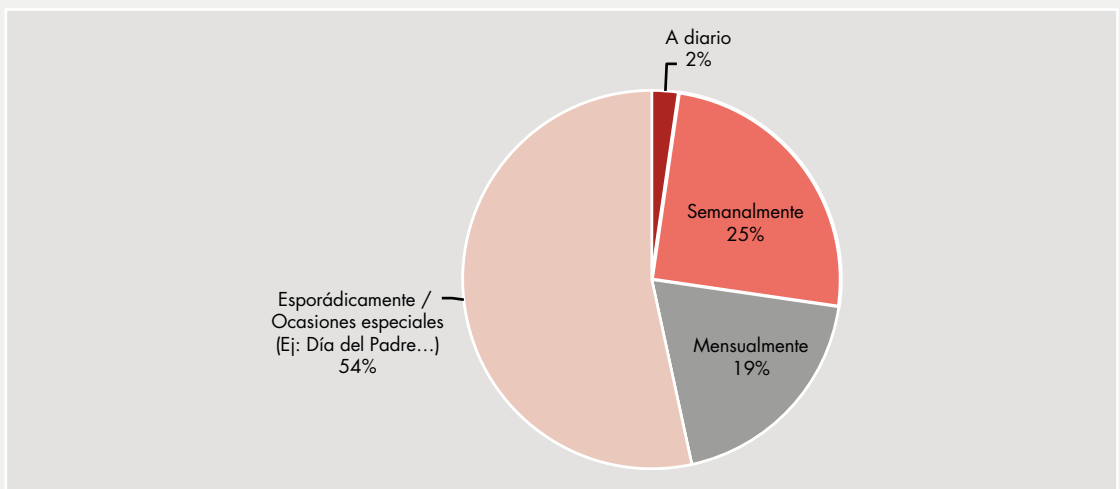
Tabla 2.3. Frecuencia de juego presencial según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
A diario	0,9	0,6	1,8	0,4	0,0	1,6	1,5	0,7	0,0
Semanalmente	31,4	23,5	9,6	22,1	34,9	30,9	31,6	30,7	18,2
Mensualmente	7,6	6,8	7,8	6,4	9,8	3,8	5,1	9,4	6,5
Esporádicamente/ Ocasiones especiales (Ej: Navidad/ Día del Padre)	38,2	44,9	35,5	44,8	41,4	42,5	38,8	36,6	51,1
NS/NC	21,9	24,3	45,2	26,3	14,0	21,3	22,9	22,7	24,1

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

A pesar de que de la modalidad de juego online aun siga siendo minoritaria, el crecimiento experimentado por la misma en los últimos años hace que requiera de atención propia. En este punto, se repite un esquema parecido en frecuencia de juego. Predomina el juego esporádico frente al resto de opciones, pues así lo declara el 54%. A este colectivo le sigue el juego semanal (25%), mensual (19%) y diario (2%). En comparativa con el juego presencial, crecen todas las frecuencias salvo semanalmente, al no haber recogido no respuestas; un punto que también es destacable.

Gráfico 2.4. Frecuencia juego online (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

Un estudio más detallado muestra que lo más característico es que quienes juegan online diariamente son únicamente hombres (3,3%). Además, este dato ha aumentado ligeramente desde 2019 (2,7%) hasta hoy, pero que en cambio ha visto reducirse el de mujeres (1,5%). En este caso, edad y nivel de estudios son las dos variables que más destacan, ya que ambas siguen un mismo patrón de comportamiento; un proceso decreciente. Cuanto más joven es la persona y menor su nivel de instrucción mayor frecuencia de juego online. A modo de ejemplo puede verse como cerca del 7% (6.7%) de las personas menores de 30 años afirmaron haber jugado diariamente online, lejos del 2% de media. En el otro caso, las personas con formación superior se concentraron de manera mayoritaria en el juego esporádico (84,6%), duplicando el porcentaje de quienes tiene estudios primarios o secundarios.

Tabla 2.4. Frecuencia de juego online según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
A diario	3,3	0,0	6,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Semanalmente	23,3	28,6	40,0	15,4	0,0	0,0	42,9	26,7	15,4
Mensualmente	16,7	42,9	20,0	15,4	28,6	0,0	14,3	33,3	0,0
Esporádicamente/ Ocasiones especiales (Ej: Navidad/ Día del Padre)	56,7	28,6	33,3	69,2	71,4	0,0	42,9	40,0	84,6

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

2.2. Prevalencia percibida

El segundo sub-apartado de este bloque de análisis presta atención directa sobre un aspecto de gran transcendencia como la prevalencia. Para ello este aspecto se medirá tanto desde la óptica subjetiva, es decir, lo que piensa la sociedad vasca sobre sí misma respecto a la prevalencia, preferencias y frecuencia de juego en sus diferentes modalidades. En otras palabras, cómo la población vasca percibe el juego del resto.

En primer lugar, se pidió que respondieran de cada 100 personas cuántas jugaban en Euskadi. De media, la sociedad adulta vasca cree que casi 6 de cada 10 personas juegan. Por lo tanto, el dato se aleja ligeramente de la realidad declarada en este mismo estudio, infrarrepresentando la cifra más de 15 puntos. A pesar de que la opinión es prácticamente homogénea entre los diferentes grupos poblacionales, las

Prevalencia de juego en Euskadi

mujeres perciben este dato más alto que los hombres, 61 y 59 personas de cada 100 respectivamente. Respecto al grupo de edad, en todos ellos creen que el número de jugadores es entre 58 y 60. En cambio, respecto al nivel de estudios, la creencia del número de personas jugadoras aumenta a medida que disminuye el nivel de estudios; aunque con diferencias limitadas.

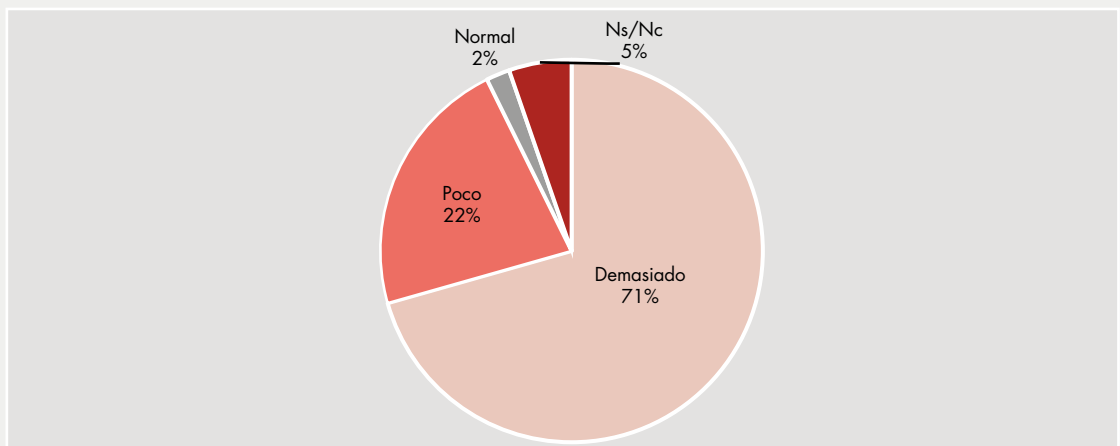
Tabla 2.5. Media de personas que juegan por cada 100 habitantes según la sociedad vasca

	Media percibida de personas jugadoras
Hombre	58,6
Mujer	60,7
18-29 años	60,3
30-44 años	59,5
45-64 años	60,0
Más de 65 años	58,8
Estudios primarios	62,7
Estudios secundarios	57,5
Estudios superiores	59,5
Total	59,7

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Una vez dada la cifra, se consultó qué opinión le merecía esa misma cifra declarada. Con ello, se produjo una nueva coincidencia en pareceres. Casi tres cuartas partes (71%) de la ciudadanía considera que ese porcentaje es demasiado (71%). Por el contrario, el 22% cree que es poca, el 2% normal y, el resto, 5%, no sabe o no contesta. En este sentido resulta curioso que, aun considerando que juegan menos personas de las que realmente lo declaran, la sensación sea que excede el número a lo socialmente aceptable. En este caso, no se ha procedido a una diferenciación entre modalidades de juego, por cuanto podía resultar complicado para la población determinar esa diferencia.

Gráfico 2.5. Percepción del n.º de personas jugadoras que creen que hay (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

Esta percepción es muy similar entre hombres y mujeres, así como entre personas con diferentes niveles formativos. No obstante, la variable edad sí presenta diferencias entre grupos. Aquellas personas comprendidas entre los 30 y 44 años afirman que se juega demasiado (75,2%) frente a las personas de mayor edad (64,7%). En contraposición, creen que se juega poco el 23,4% de quienes están entre 45 y 64 años, frente al 19,1% de quienes están entre los 30 y 44 años. Por ende, las personas de más edad son las que menor prevalencia de juego perciben, no solo porque hay menor número de personas que crean que se juega demasiado, sino que también hay un 9,7% que no sabe o no contesta.

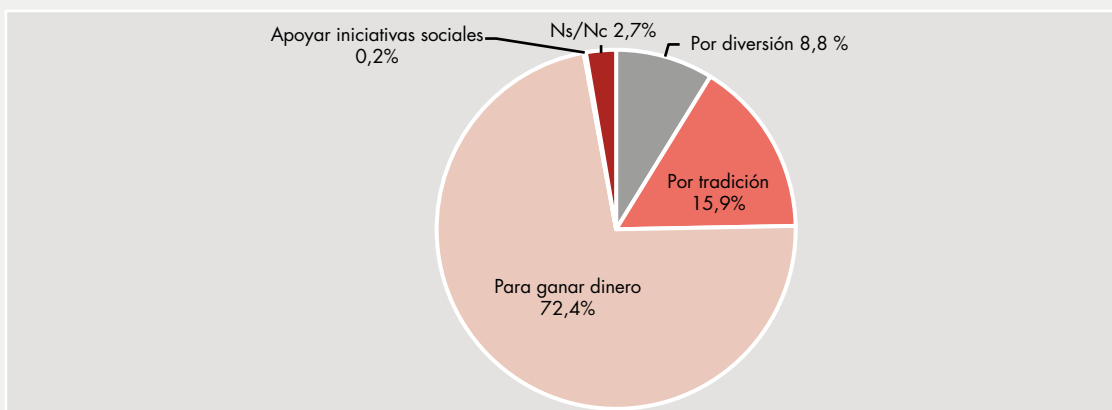
Tabla 2.6. Percepción del n.º de personas jugadoras que creen que hay según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Demasiado	72,4	69,0	71,1	75,2	71,8	64,7	66,9	70,2	74,8
Poco	21,3	22,8	22,3	19,1	23,4	22,8	24,0	24,0	17,6
Normal	2,1	1,9	3,0	1,1	1,6	2,8	2,8	1,7	1,7
Ns/Nc	4,2	6,3	3,6	4,6	3,2	9,7	6,2	4,1	5,9

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Los motivos por los que las personas deciden apostar o jugar también han tenido su presencia en la investigación. De manera evidente, la idea de que se juega por ganar dinero está arraigada en el 72,4% de las personas. Le siguen el 15,9% que creen que se juega por tradición, el 8,8% por diversión y el 0,2% por apoyar iniciativas sociales. Con ello, el componente económico es percibido como el principal motor del juego.

Gráfico 2.6. Motivo por el que creen que las personas juegan (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

Como en ocasiones anteriores, la percepción de la sociedad en su conjunto no es homogénea y, en este caso, difiere por edad y nivel de estudios. La juventud considera que se juega más por ganar dinero (73,5%) que la población mayor (68,8%). Además de ese mismo motivo irrumpe en segundo lugar la motivación lúdica (14,5%), por encima de la media general. El apoyo a iniciativas sociales, por su parte, solo es considerada por las personas jóvenes y jubiladas junto a las personas con estudios superiores; aunque todos ellos por debajo del 1%. El grupo de población más envejecido destaca también por ser quien percibe en mayor medida que se juega por tradición (23,8%), en consonancia con su forma de haber entendido los juegos de azar y las tradiciones sociales.

Tabla 2.7. Motivo por el que creen que las personas juegan según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Por diversión	9,20	8,4	14,5	12,8	7,2	4,1	5,2	10,5	10,8
Por tradición	15,1	16,6	7,8	17,0	12,5	23,8	17,8	12,9	17,4
Para ganar dinero	73,1	71,9	73,5	68,4	77,3	68,8	74,0	74,9	67,5
Apoyar iniciativas sociales	0,2	0,3	0,6	0,0	0,0	0,6	0,0	0,0	0,9
NS/NC	2,4	2,9	3,6	1,8	3,0	2,8	3,1	1,7	3,4

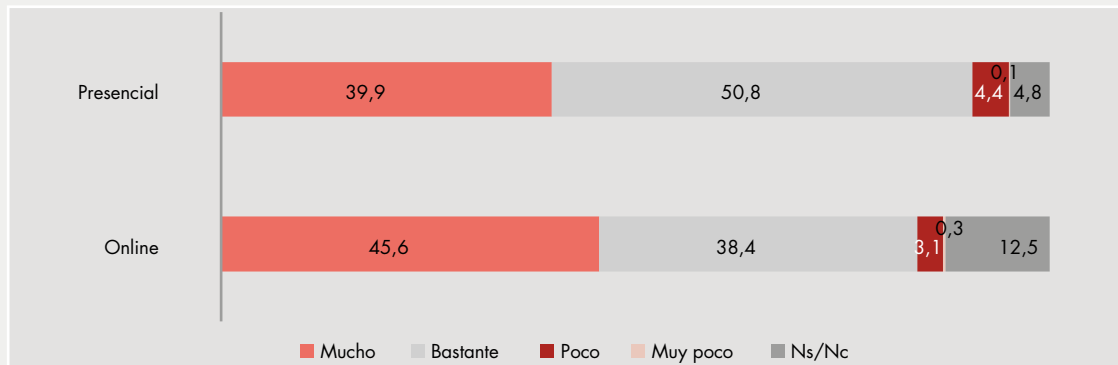
Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Siguiendo con este bloque se quiso conocer la percepción de la frecuencia del juego, diferenciando entre modalidades presencial y online. En ambos casos hay una coincidencia al considerar que la sociedad vasca juega mucho o bastante. En la modalidad presencial esa cifra asciende al 90,7% y algo menos para el juego online (84%). De manera comparada con los datos de 2019, se ha producido un cambio en la intensidad de juego como nivel de frecuencia y gasto percibido. En aquel momento se obtuvo que, de manera general, percibían un 47,2% como un nivel alto/muy alto y un 3,2% de poco/muy poco. Por tanto, la sensación subjetiva es que la intensidad o nivel de juego en la actualidad es superior a la de hace tres años.

Dicha percepción de la frecuencia varía según el grupo de edad y el nivel de estudios, tanto en la referente al juego presencial como al online. En la Tabla 2.8, se observa que el colectivo más joven percibe una intensidad ligeramente mayor del juego presencial que aquellos grupos de mayor edad. Estos últimos destacan por no saber o no contestar, mientras que el grupo etario de 18 a 29 años muestra un repunte del 7,2% de quienes piensan que la intensidad es leve, frente al 3-5% del resto de grupos.

Prevalencia de juego en Euskadi

Gráfico 2.7. Percepción de la intensidad de juego en Euskadi (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Los que muestran un mayor desconocimiento o deciden no contestar son quienes poseen estudios secundarios (7,2%). Los que tienen estudios superiores se diferencian de las demás por creer que la intensidad es poca/muy poca (6% frente a 3,6% y 4,4% respectivamente).

Tabla 2.8. Percepción de la intensidad de juego presencial en Euskadi según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Mucho/Bastante	90,8	90,5	91,0	91,8	90,8	89,4	89,2	91,5	90,9
Poco/Muy poco	4,9	4,2	7,2	3,5	5,1	3,1	3,6	4,4	6,0
NS/NC	4,3	5,3	1,8	4,6	4,2	7,5	7,2	4,1	3,1

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En el juego online, por otra parte, edad y nivel de estudios vuelven a marcar las diferencias significativas. A medida que disminuye la edad se observa como la percepción de la intensidad de juego online aumenta, siendo el grupo más juvenil quienes creen que la intensidad es mucha/bastante en el 91,6% de los casos. Además, a medida que aumenta la edad aumenta el porcentaje de personas que no saben o no contestan lo que pone de manifiesto el desconocimiento sobre esta modalidad. Ambos puntos podrían estar evidenciando el grado de proximidad hacia la modalidad, donde se entiende que son las personas más jóvenes las que tienen un contacto más directo. En cuanto al nivel de estudios indica que, a menor nivel, mayor es el porcentaje de personas que no saben o no contestan, 5,7% frente a 21,6%. Supone una cuestión destacable por el peso de la indeterminación frente a una temática tan destacable. También que, a mayor nivel, aumenta la percepción de la intensidad de juego de esta modalidad, 75,3% hasta 91,2%.

Prevalencia de juego en Euskadi

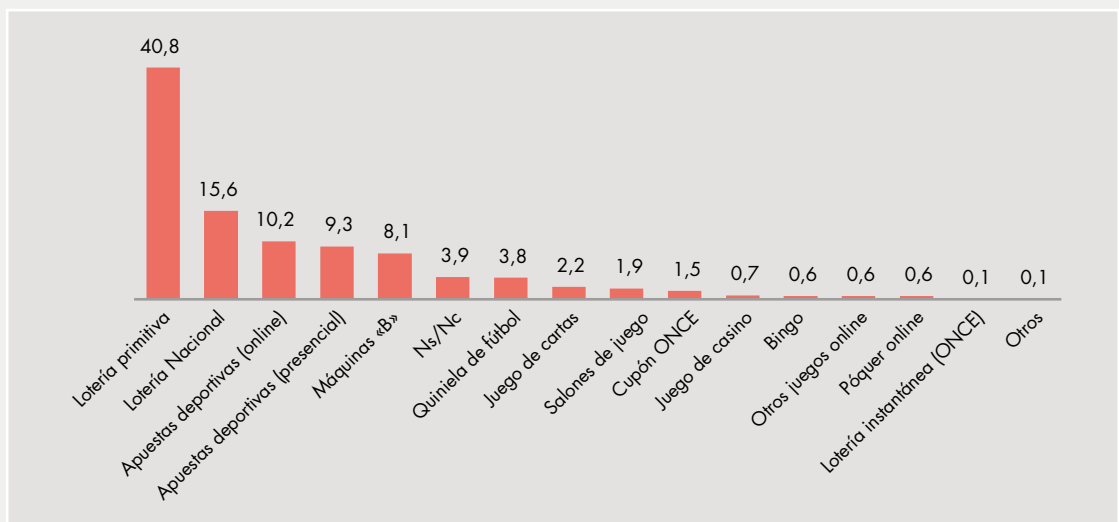
Tabla 2.9. Percepción de la intensidad de juego online en Euskadi (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Mucho/Bastante	83,5	84,6	91,6	90,4	84,8	73,8	75,3	86,0	91,2
Poco/Muy poco	4,5	2,4	4,8	2,8	3,7	2,8	3,1	3,9	3,1
NS/NC	12,0	13,0	3,6	6,7	11,5	23,4	21,6	10,0	5,7

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Al igual que se preguntó a la ciudadanía sobre sus preferencias por los diferentes juegos, esa misma cuestión se planteó desde la óptica subjetiva o percibida. De tal forma que todas aquellas alternativas relacionadas con el azar y apuestas que se perciben como las más escogidas entre la sociedad vasca son la Lotería Primitiva (40,8%), seguido de la Lotería Nacional (15,6%), y las apuestas tanto en su modalidad online (10,2%) como presencial (9,3%). Con ello, en las dos primeras se aproximan bastante a la propia realidad, aunque en orden inverso entre ellas. Las otras dos opciones, no obstante, se perciben por encima de lo que muestra el dato personal, lo que escenifica una mayor difusión en el imaginario social. Como consecuencia, las máquinas «B» aunque también bastante representativas de la realidad, quedan relegadas. Por otro lado, los diferentes juegos de la ONCE, muy expandidos entre la sociedad, no son percibidos como tal, pues solo un 1,6% cree que se juega a estos tipos, mientras que la realidad muestra que casi un 20% de la población ha jugado al Cupón de la ONCE o la Lotería instantánea de la ONCE en el último año.

Gráfico 2.8. Juegos que se perciben como los más jugados (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

Después de percibir las diferencias en las preferencias de juego, se han detectado otro tipo de factores discriminantes como los producidos por el sexo, el grupo de edad o el nivel de estudios; todos ellos en relación a los juegos que se perciben como los más populares. De tal forma, las mujeres, respecto a los hombres, creen que se juega más en aquellos con un componente más tradicional y/o solidario como son las loterías primitivas (44,2% y 37%), la Lotería Nacional (16,6% y 14,6%) y los juegos de la ONCE. Por el contrario, los hombres lo perciben, al contrario, siendo más notorias estas diferencias en las Máquinas B», las apuestas deportivas y los salones de juego. Las posiciones parecen relacionarse directamente con las preferencias propias de cada colectivo, desde su propia visión.

En cuanto a la edad, por su parte, revela que a medida que aumenta esta, aumenta la popularidad percibida de ciertos juegos azarosos como las loterías primitivas, la Lotería Nacional o la quiniela de fútbol. Por el contrario, a medida que la edad disminuye, la popularidad percibida aumenta entre las apuestas deportivas o los juegos de casino, entre otros. Las máquinas «B» destacan por ser vistos como uno de los juegos más consumidos entre la población de edad intermedia, especialmente entre quienes tienen entre 54 y 64 años. Por tanto, viene a comprobarse una nueva discriminación entre bloques.

Por último, el nivel de estudios deja entrever que aquellas personas con una educación primaria perciben los juegos más tradicionales —lotería primitiva y Lotería Nacional—, como los juegos más escogidos, frente al resto de personas. Por el contrario, las personas con mayor nivel de estudios creen que son las apuestas deportivas, ya sean presenciales o internet, y la quiniela de fútbol como lo más atractivo para la sociedad vasca.

En ocasiones la comparación con otras realidades sociales o geográficas puede resultar de ayuda para ubicarse uno mismo. En este sentido, se ha querido averiguar si la sociedad vasca se (auto)percibe más o menos jugadora en comparación con el contexto Estatal. Como se observa en el gráfico 2.9, casi un 60% cree que son equiparables a las personas jugadoras del Estado. El 15% cree que se juega más en Euskadi, mientras que el 6% opina que menos. Un 20% no sabe o no opina al respecto. Por lo tanto, en términos comparativos se constata que no hay una sensación subjetiva de diferencia en este ámbito, aunque sean más las personas que consideran que se juegue más, respecto a las de menos.

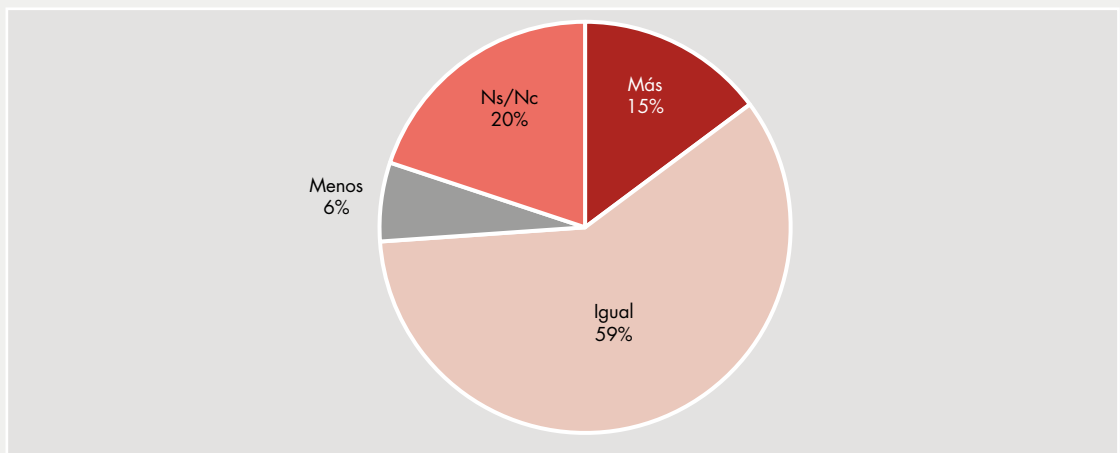
Prevalencia de juego en Euskadi

Tabla 2.10. Juegos que se perciben como los más jugados según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Máquinas B	10,1	6,2	8,5	9,5	10,0	4,0	7,8	8,7	7,9
Bingo	0,7	0,5	0,0	1,1	0,7	0,3	0,5	0,9	0,6
Juegos de cartas	2,4	1,9	4,3	2,	0,9	2,8	1,8	2,4	2,3
Juegos de casino	0,9	0,5	4,9	0,0	0,0	0,0	0,3	1,5	0,0
Lotería primitivas	37,0	44,2	24,4	36,4	43,1	50,0	47,3	36,3	39,0
Apuestas deportivas presenciales	10,9	7,7	19,5	10,2	9,3	3,4	3,6	13,0	10,5
Apuestas deportivas online	10,9	9,6	22,6	15,9	8,1	1,6	5,4	10,7	15,0
Póquer online	0,9	0,5	0,6	1,4	0,5	0,0	0,0	1,1	0,8
Salones de juego	2,6	1,3	3,0	1,8	2,3	0,9	1,6	2,6	1,4
Quiniela de fútbol	3,8	3,8	1,2	3,5	4,4	4,3	1,8	4,6	5,1
Lotería Nacional	14,6	16,6	8,5	12,7	12,7	25,5	24,3	10,9	11,9
Lotería instantánea	0,0	0,3	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,6
Cupón ONCE	0,7	2,2	1,2	1,8	1,9	1,2	1,0	1,5	2,3
Otros juegos online	0,7	0,5	0,0	1,1	0,5	0,6	0,5	1,1	0,3
Otros	0,2	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
NS/NC	3,6	4,2	0,6	1,8	5,8	5,3	4,1	4,8	2,5

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Gráfico 2.9. Percepción de la prevalencia de juego en Euskadi en comparación con el contexto Estatal (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

Mientras que no se detectan diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres, la edad sí marca variaciones entre sí. Los grupos de edad intermedios opinan que en Euskadi se juega más que en el contexto estatal, en comparación con el grupo más juvenil y con el más mayor. A medida que disminuye la edad, va aumentando el imaginario de que en Euskadi se juega menos. Quizás el hecho de que la población joven no se haya integrado completamente en el espacio del juego —producto de la limitación de edad legalmente impuesta— pueda explicar este hecho puntual. Por último, las personas de mayor edad son quienes creen, en mayor medida, que la prevalencia de juego es similar, a la vez de ser quienes en menor medida creen que se juegue menos en Euskadi (2,8%). El nivel educativo solo resulta destacable por cuanto crece los extremos (más y menos), cuanto mayor es la formación de la persona entrevistada. Así, el colectivo universitario es el que presenta un mayor número de personas que opinan que se juega más (16,2%) y menos (7,7%), en comparación a quien tiene estudios primarios (14,7% y 5,5%)

Tabla 2.11. Percepción de la prevalencia de juego en Euskadi en comparación con el contexto Estatal según el sexo, la edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Más	17,5	12,4	13,3	16,0	15,5	13,8	14,7	13,8	16,2
Igual	58,2	59,9	54,2	58,0	59,5	62,5	60,7	61,6	54,5
Menos	5,5	6,7	13,9	7,1	5,1	2,8	3,4	7,4	7,7
NS/NC	18,7	21,0	18,7	18,9	19,9	20,9	21,2	17,2	21,6

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

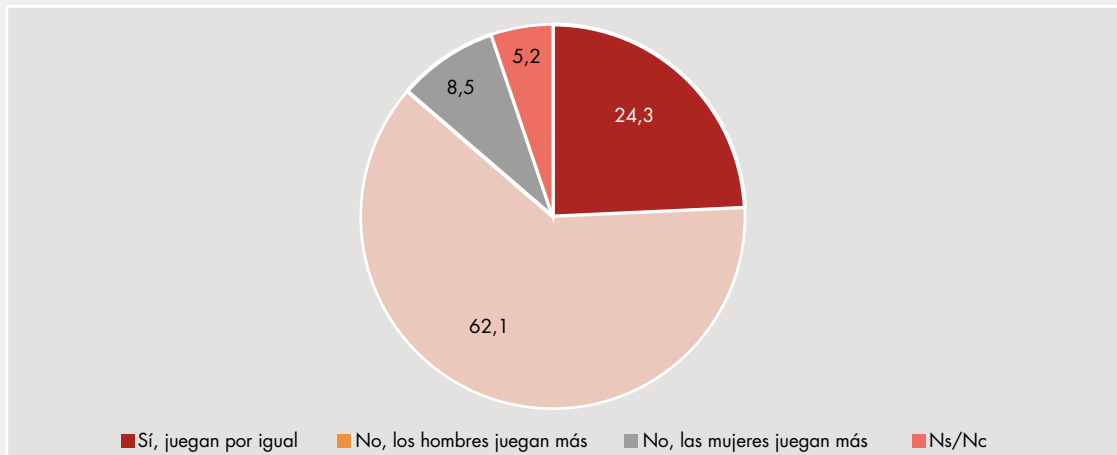
Siguiendo con las comparaciones, también es objeto de interés conocer si se perciben diferencias entre mujeres y hombres. Los datos muestran que el 62,1% de la población vasca opina que los hombres juegan más que las mujeres, frente al 8,5% que opinan lo contrario. Una cuarta parte de la población afirma que hombres y mujeres juegan por igual, mientras que el 5,2% declara no saber o no quiere opinar al respecto. Con ello, la opinión generalizada es que el juego/los juegos de azar son todavía un espacio masculinizado; con las consecuencias que pueda tener ello.

Al contrario que en la opinión sobre las diferencias entre la población vasca y el contexto estatal, en este caso si se obtiene diferencias significativas según el sexo y el nivel de estudios, además de la edad. Aunque hombres y mujeres piensen, en términos generales, que ellos juegan más que ellas (65,7% y 58,6%, respectivamente), ambos tienen un repunte sobre la percepción de sí mismos como más jugadores/as, es decir, los hombres de los hombres y las mujeres sobre las mujeres tienen una autopercepción

Prevalencia de juego en Euskadi

más negativa que el conjunto. Lo mismo sucede con la edad. Pese a pensar en su mayoría que los hombres juegan más que las mujeres, se aprecia que esta idea se generaliza más a medida que disminuye la edad; hasta alcanzar el máximo del 83% entre las personas menores de 30 años. Por el contrario, a medida que aumenta la edad aumenta la creencia de que ellas juegan más que ellos, desde el 1,8% de la juventud hasta 15% de la población más mayor. Este punto puede estar proyectando el hecho de que el acceso de las mujeres a los juegos de azar se produce de manera más progresiva a lo largo de los años; en comparación a los hombres. Finalmente, el nivel de estudios muestra que a medida que aumenta la instrucción, crece la idea de que ellos juegan más que ellas. En contraposición, a medida que disminuye el nivel de estudios se expande más la idea de que ellas juegan más que ellos.

Gráfico 2.10. Percepción de la prevalencia de juego entre hombres y mujeres (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Tabla 2.12. Percepción de la prevalencia de juego entre hombres y mujeres según sexo, edad y nivel de estudios (%)

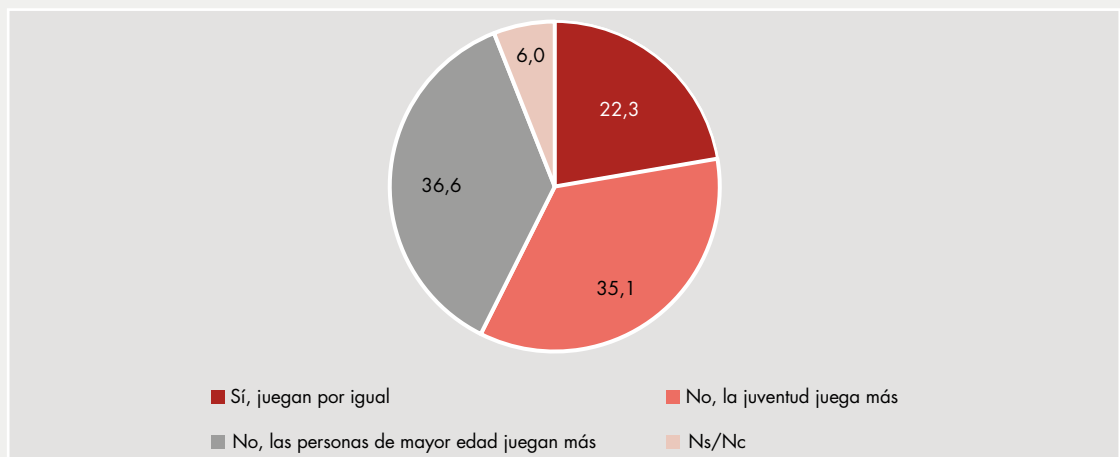
	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí, juegan por igual	23,5	25,0	13,3	17,0	33,6	23,8	25,8	25,7	20,8
No, los hombres juegan más	65,7	58,6	83,0	75,3	51,5	53,9	55,6	62,1	69,5
No, las mujeres juegan más	6,4	10,3	1,8	3,5	9,3	15,0	12,1	7,4	5,7
NS/NC	4,3	6,1	1,8	4,2	5,6	7,2	6,5	4,8	4,0

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

Si las diferencia entre hombres y mujeres forman parte del debate sobre el juego, no es menos la concepción existente sobre las diferencias por edad. A la hora de comparar la prevalencia de juego entre jóvenes y mayores se encuentra que la opinión está altamente dividida, pues el 36,6% cree que las personas de mayor edad juegan más; el 35,1% cree que la juventud juega más y el 22,3% cree que juegan por igual. El 6% restante no sabe o no contesta. Este extremo puede verse afectado por las propias modalidades de juego, ya que, como se vio, no todos los juegos tienen la misma presencia en todas las edades y, con ello, el sentido de que la intensidad es alta en todos los casos.

Gráfico 2.11. Percepción de la prevalencia de juego entre jóvenes y mayores (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En la lógica vista en los puntos anteriores, no todos los grupos poblacionales se posicionan de igual manera ante la disyuntiva. Por ejemplo, las mujeres creen de manera más amplia que las personas de mayor edad juegan más. Mientras, los hombres consideran lo contrario, hay una mayor propensión a creer que la juventud juega más. La variable edad indica que el propio grupo se percibe a sí mismo como más jugador respecto a su opuesto, pues al aumentar la edad aumenta el porcentaje de personas que creen que las personas de mayor edad juegan más. Y, por su parte, al disminuir la edad, aumenta el porcentaje de personas que opina que la juventud juega más. Finalmente, el nivel de estudios muestra una nueva graduación, como en muchas de las anteriores preguntas. A un nivel formativo mayor se da una posición más proclive a pensar que es corresponde a la juventud una mayor participación en los juegos de azar. El grupo de personas con estudios primarios que consideraron que eran las personas mayores las que más jugaban se reduce en 11 puntos (del 42,5% al 31,4%) según avanza los estudios, casi los mismos puntos que recupera las respuestas en favor de la juventud (+8). Con ello, hay cierta tendencia social a considerar a la juventud como más afectada por el juego.

Prevalencia de juego en Euskadi

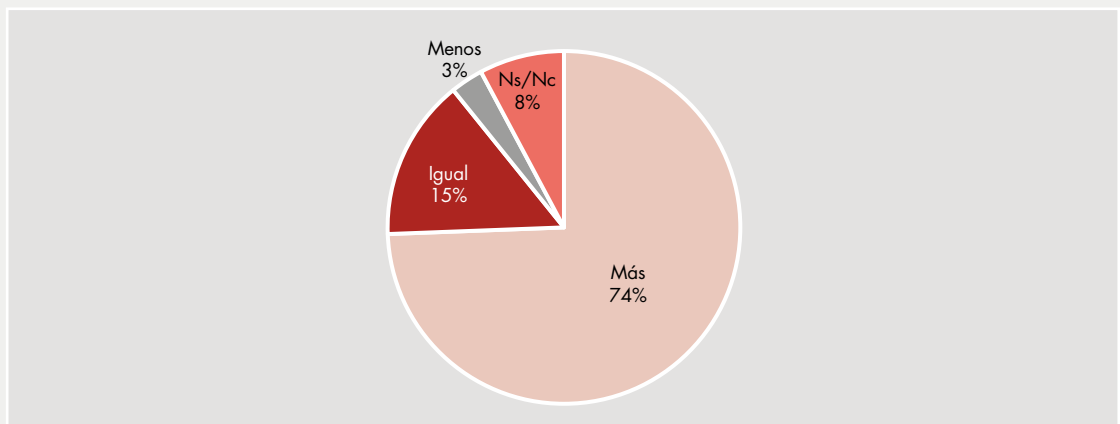
Tabla 2.13. Percepción de la prevalencia de juego entre jóvenes y mayores según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí, juegan por igual	24,4	20,4	20,5	23,0	25,5	18,2	19,1	24,0	23,8
No, la juventud juega más	37,2	33,2	46,4	39,6	33,8	27,3	29,4	38,1	37,4
No, las personas de mayor edad juegan más	34,9	38,0	31,3	32,5	33,8	46,7	42,5	35,3	31,4
NS/NC	3,5	8,3	1,8	4,9	6,90	7,8	9,0	2,6	7,4

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En este mismo bloque de preguntas construidas desde la lógica de la comparación, tampoco ha querido obviarse la concepción temporal; especialmente si se tiene en cuenta el crecimiento del sector del juego en algunos ámbitos. A la hora de preguntar sobre el parecer de la prevalencia de juego en la actualidad respecto a la prevalencia de hace 10 años, tres cuartas partes de la ciudadanía vasca considera que ahora se juega más que en el periodo mencionado. Este mismo dato es ligeramente superior a lo que se creía hace 3 años (69,5%). El resto de los porcentajes se reparten entre el 15% que considera que el nivel de prevalencia es el mismo y el 3% cree que es menor, datos exactamente iguales a los recopilados en 2019. Así, en una comparativa global parece haberse consolidado el imaginario de un avance de los juegos de azar en su presencia en Euskadi.

Gráfico 2.12. Percepción de la prevalencia de juego en la actualidad y hace 10 años (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Prevalencia de juego en Euskadi

En una nueva revisión de las diferencias entre variables, la primera disimilitud que se halla es que los hombres tienen opiniones más polarizadas que las mujeres, pues existe un ligero repunte entre quienes piensan que se juega más que hace diez años y entre los que piensan que se juega menos. Por su parte, las mujeres creen en mayor medida que los hombres que la prevalencia es la misma. Respecto al grupo etario destacan las personas de mayor edad, pues son quienes destacan respecto al resto por creer que se juega igual (22,2% frente al 7,8% de los más jóvenes) y también por representar en menor proporción a quienes creen que se juega igual (65% respecto al 74,4% de la media). Los estudios superiores son un indicativo de creer que en la actualidad hay una mayor prevalencia de juego que hace 10 años, es decir, una imagen más negativa o crítica sobre la realidad. Por el contrario, tener estudios primarios hace que la prevalencia de juego se perciba por igual en la actualidad que en el pasado, además de mostrar un porcentaje mayor de no respuesta.

En este caso, tanto los hombres como de las personas más jóvenes y de edad intermedia siguen siendo quienes tienen una percepción más alta de la prevalencia de juego actual que de la que había hace unos años.

Tabla 2.14. Percepción de la prevalencia de juego en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

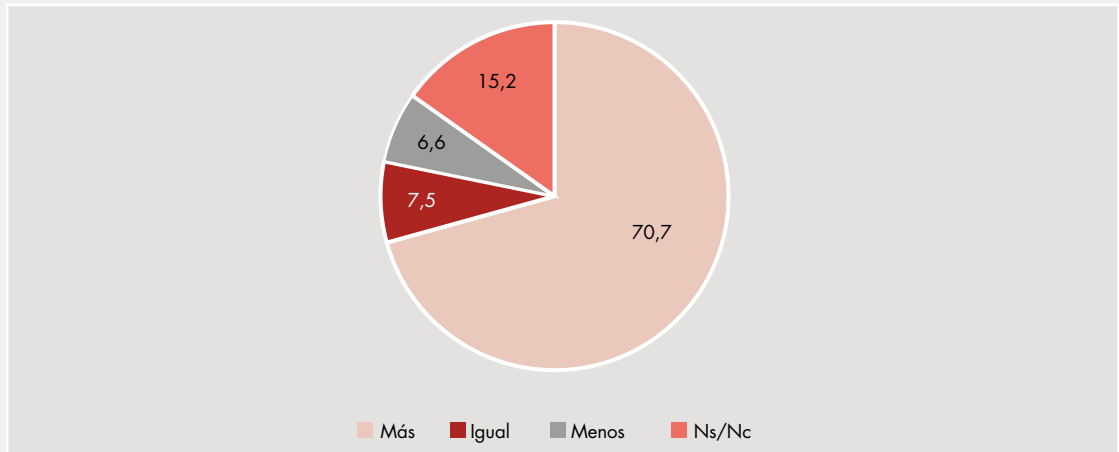
	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Más	75,7	73,2	75,4	78,6	78,2	65,0	67,0	75,4	81,6
Igual	13,0	16,4	7,8	12,1	13,9	22,2	19,3	13,5	11,3
Menos	4,3	1,8	3,6	2,8	2,3	3,8	3,6	3,7	1,4
NS/NC	6,9	8,7	13,2	6,4	5,6	9,1	10,1	7,4	5,7

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Con esta mirada retrospectiva, el 70,7% de la población vasca cree que la juventud menor de edad juega más que hace años, el 7,5% cree que la prevalencia es la misma y el 6,6% que se ha reducido. La edad de las personas hace que a medida que disminuye esta, aumente el porcentaje de personas que cree que ahora se juegue más, pero de que también se juegue menos. Por tanto, a medida que aumenta la edad mayor es el porcentaje de quienes declaran que la prevalencia es la misma y de aquellos que se muestran más indecisos.

Prevalencia de juego en Euskadi

Gráfico 2.13. Percepción de la prevalencia de juego de los menores de 18 años en la actualidad y hace 10 años (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En la misma tabla 2.15, se observa que a medida que aumenta el nivel de estudios de las personas entrevistadas aumenta el porcentaje de quienes perciben que se juega más actualmente. Por el contrario, cuando disminuye el nivel de estudios, aumenta el nivel de quienes consideran que los y las menores juegan igual o menos.

Tabla 2.15. Percepción de la prevalencia de juego de los menores de 18 años en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Más	72,3	69,2	74,5	76,2	73,1	61,1	62,0	73,1	77,6
Igual	6,6	8,3	3,6	5,0	8,3	10,3	9,6	7,4	5,1
Menos	7,1	6,1	7,9	8,2	6,5	4,7	7,2	7,2	5,1
Ns/Nc	14,0	16,4	13,9	10,7	12,0	23,8	21,2	12,2	12,2

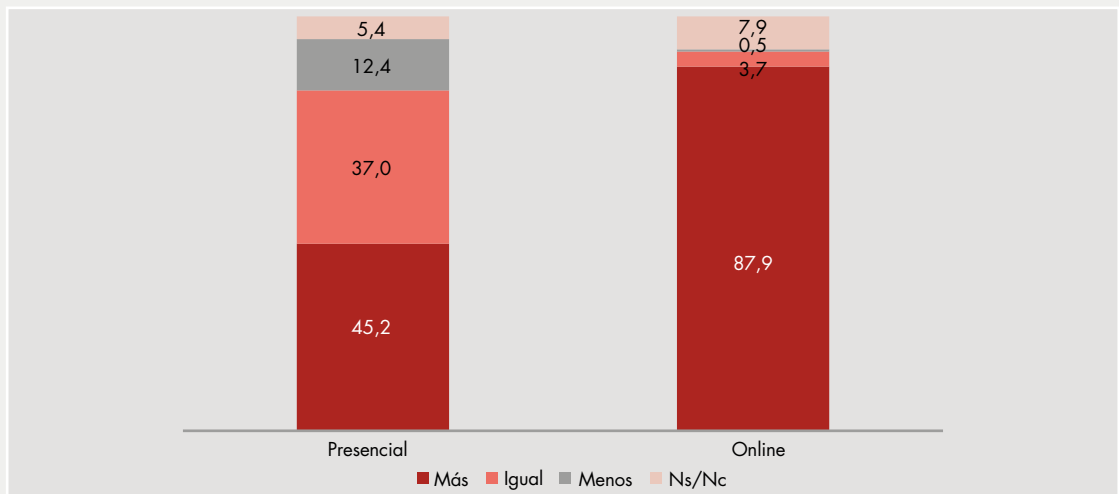
Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

El siguiente gráfico muestra la percepción de la prevalencia del juego presencial y online en la actualidad en comparación hace 10 años; una temática de gran transcendencia en el actual escenario social. Como se puede apreciar, la mayoría de las personas percibe que la prevalencia del juego online es mayor en la actualidad, 87,9%. Quizás el reciente acceso de la modalidad online influya directamente en la

Prevalencia de juego en Euskadi

opinión. La prevalencia del juego presencial, por su parte, también se considera que es mayor que hace diez años. Sin embargo, con un porcentaje inferior, 45,2%. En consonancia con lo mencionado previamente, mientras que existe un 12,4% que cree que el juego presencial ha disminuido en los últimos años, este dato es del 0,5% en el caso online.

Gráfico 2.14. Percepción de la prevalencia de juego presencial y online en la actualidad y hace 10 años (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En la tabla 2.16, el hecho de ser hombre, joven o tener estudios secundarios o superiores hace que la prevalencia del juego presencial se perciba más alta en la actualidad, pero también como menor. Por el contrario, las mujeres, la población mayor de 65 años y quienes poseen estudios primarios destacan por considerar que la prevalencia de juego es la misma en mayor medida. Esos mismos datos muestra que a edades más juveniles y a nivel de formación superior, la prevalencia de juego online se percibe más alta que en los últimos años. Por el contrario, a mayor edad, se considera que hay una prevalencia igual o menor, pero en niveles mucho más bajos. Ambos perfiles, presencia y online, difieren en intensidad, pero no tanto en la tendencia.

Prevalencia de juego en Euskadi

Tabla 2.16. Percepción de la prevalencia de juego presencial en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Más	46,2	44,1	51,8	44,0	47,5	39,7	40,6	47,6	47,3
Igual	33,9	39,8	20,5	35,1	35,2	49,4	44,7	34,5	31,7
Menos	14,7	10,3	23,5	13,0	12,0	4,1	7,5	13,8	15,9
Ns/Nc	5,2	5,8	4,2	4,4	4,4	6,9	7,2	4,1	5,1

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Tabla 2.17. Percepción de la prevalencia de juego online en la actualidad y hace 10 años según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Más	88,9	86,9	94,6	95,0	92,3	72,2	76,5	91,7	95,2
Igual	2,4	5,0	3,6	2,1	3,5	5,3	5,9	3,9	1,1
Menos	0,3	0,6	0,0	1,1	0,5	0,3	0,0	0,9	0,8
Ns/Nc	8,3	7,5	1,8	1,8	3,7	22,2	17,5	3,5	2,8

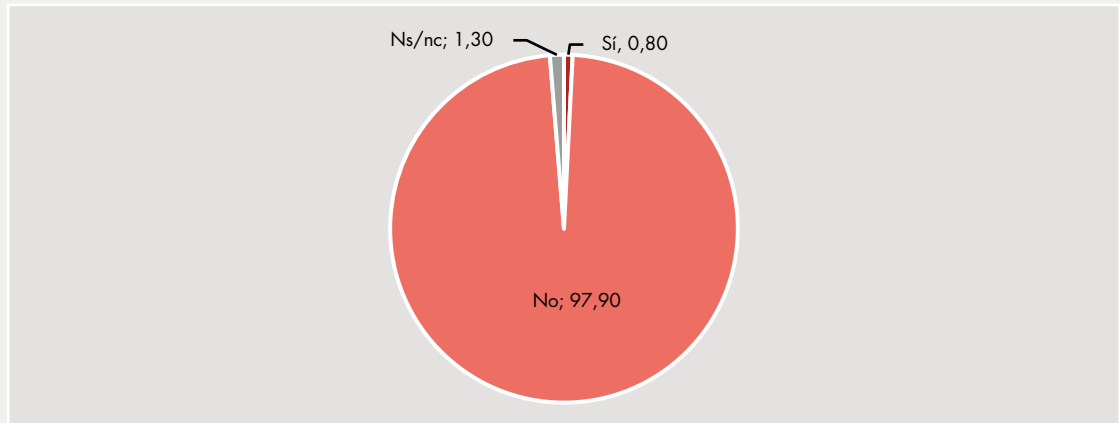
Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

2.3. Problemática de juego

Este tercer tema puede ser considerado como el de mayor proyección por su impacto social. Así, respecto a las problemáticas relacionadas con el juego de azar y las apuestas, el 97,9% afirma no haberlas padecido, mientras que el 0,8% lo confirma. El 1,3% de la población encuestada decide no contestar o no sabe (ver gráfico 2.15). En este sentido, aunque se haya consolidado en la agenda pública el debate de la problemática del juego, el porcentaje de personas que afirman haber tenido contacto directo con esta realidad se reduce a menos del 1% de la población vasca. La trasposición a datos cuantitativos serían algo menos de 20.000 personas las que respondieron afirmativamente al dicho contacto.

Prevalencia de juego en Euskadi

Gráfico 2.15. Personas que afirman tener o haber tenido problemas con el juego de azar o apuestas (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

A diferencia de lo ocurrido con otras preguntas, en este caso, solo se han encontrado diferencias significativas en la variable edad. Las personas más jóvenes (de 18 a 30 años) reconocen haber tenido problemáticas con el juego (3,6%) cuatro veces por encima de la media. En el resto de las variables las existencias de diferencias no llegan a convertirse en estadísticamente significativas, por lo que no se desarrolla más allá el análisis.

Tabla 2.18. Personas que afirman tener o haber tenido problemas con el juego de azar o apuestas por sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

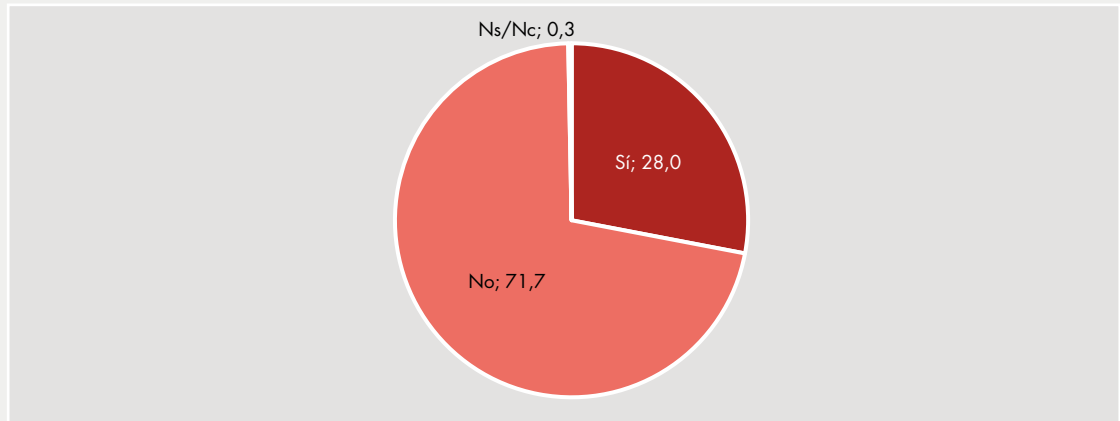
	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí	1,4	0,3	3,6	0,7	0,0	0,6	0,5	1,3	0,6
No	97,9	97,8	94,6	97,5	99,1	98,1	97,7	97,6	98,6
Ns/Nc	0,7	2,0	1,8	1,8	0,9	1,3	1,9	1,1	0,0

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En la lógica anterior, aunque con matices, una parte importante de la sociedad vasca afirma no conocer a nadie en su entorno más próximo que haya desarrollado situaciones problemáticas con el juego. Casi tres cuartas partes de la ciudadanía vasca (71,7%) afirmaba este extremo, siendo un 28% las que sí habían tenido contacto con alguien (ver gráfico 2.16). Aunque el porcentaje principal siga estando en el no, no resulta desdeñable el 28% antes descrito, por su implicación cuantitativa y cualitativa.

Prevalencia de juego en Euskadi

Gráfico 2.16. Personas que afirman que alguien de su entorno tiene o ha tenido problemas con el juego de azar o apuestas (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

En el contacto secundario con la problemática del juego, nuevamente, la edad marca diferencias significativas, pues son los grupos de menor edad quienes conocen a un porcentaje mayor de personas que tienen o han tenido problemáticas con el juego. El 38,6% de los y las más jóvenes frente al 18,8% de los y las más mayores de acuerdo a los datos. En este caso, también el sexo hace que difiera significativamente la respuesta, pues son ellos quienes tienen en su entorno a más personas que tienen o han tenido problemáticas de juego, 31% frente al 25,2% de mujeres. También son ellos quienes manifiestan no saber o prefieren no contestar, aunque sea en unos porcentajes muy bajos.

Tabla 2.19. Personas que afirman que alguien de su entorno tiene o ha tenido problemas con el juego de azar o apuestas según su sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí	31,0	25,2	38,6	34,5	26,6	18,8	26,0	29,5	27,6
No	68,3	74,8	60,2	65,5	73,0	81,3	73,7	69,9	72,4
NS/NC	0,7	0,0	1,2	0,0	0,5	0,0	0,3	0,6	0,0

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022



3.

Percepción social de los juegos de azar

Percepción social de los juegos de azar

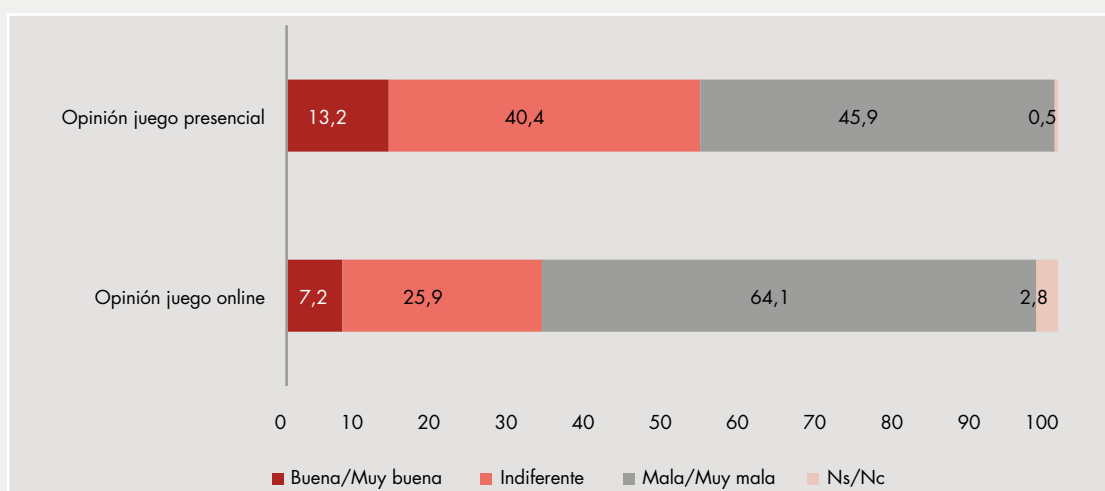
En el tercero de los capítulos se recoge la opinión de la población vasca respecto a los juegos de azar y las apuestas desde otra perspectiva, en este caso de manera más detallada y haciendo hincapié en la consideración que se tiene sobre los mismos. A su vez, también se ha querido conocer si los perciben como un problema para la sociedad y la tendencia de los mismos en un futuro. En otro orden de ideas, se ha querido conocer la asociación percibida de los juegos de azar con otros comportamientos de consumo que pueden derivar en adicción, tanto con sustancia como sin sustancia. Finalmente, a pesar de lo novedoso del tema, se ha abordado el tema de las criptomonedas. Desde ciertos sectores se apuesta por considerar esta nueva realidad como un factor muy dependiente del componente del azar.

3.1. Percepción de los juegos de azar

En primer lugar, en Euskadi hay una tendencia hacia la percepción tendente a negativa del juego. Dicha posición es tendentemente peor en la versión online (64,1%) que en la presencial (45,9%). Como consecuencia, el extremo contrario, la percepción positiva se sitúa en índices más bajos especialmente en su versión online (13,2% y 7,2%). La percepción social existente en el debate público parece verse reflejada en los datos. Además, el grupo de indiferentes tampoco es desdeñable (40,4% presencial y 25,9% online).

En 2019, quienes tenían una opinión mala/muy mala del juego, en general, ascendía 66,8%, mientras que, al especificar sobre los juegos de modalidad online, este dato se incrementaba hasta el 84,4%. En consecuencia, se puede percibir como en este periodo de tiempo ha ocurrido una mejoría respecto a la imagen. Quizá no se sustente tanto en el aumento de las personas que lo ven como algo positivo, sino por el incremento de personas que se mantienen indiferentes.

Gráfico 3.1. Opinión de los juegos de azar según su modalidad (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Percepción social de los juegos de azar

El nivel de estudios se muestra como la única variable sociodemográfica que proyecta diferencias significativas. Como se percibe en la tabla siguiente, a medida que aumenta el nivel de estudios, disminuye el porcentaje de personas que tienen una percepción buena de los mismos. Por el contrario, y como cabría esperar, al aumentar el nivel de estudios aumenta el porcentaje de personas que opinan que el juego presencial es malo o muy malo, pasando del 42,3% al 56,6%. También hay que destacar que aquellas personas con estudios primarios y secundarios no mantienen una opinión consolidada de los mismos, pues no creen que sean ni buenos, ni malos, siendo esta misma categoría la que concentra el mayor número de respuestas (39,9% y 45,5%).

Tabla 3.1. Opinión del juego presencial según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Muy buena	0,2	0,3	0,6	0,0	0,5	0,0	0,3	0,0	0,6
Buena	14,7	11,4	10,2	7,8	14,6	16,9	17,5	13,3	8,0
Ni mala ni buena	41,2	39,5	39,8	42,2	41,0	38,2	39,9	45,5	34,4
Mala	34,3	38,4	38,6	38,7	34,0	36,4	33,0	32,2	45,5
Muy mala	9,0	10,0	10,2	10,6	9,7	7,8	9,3	8,3	11,1
NS/NC	0,5	0,5	0,6	0,7	0,2	0,6	0,0	0,7	0,6

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

La modalidad del juego online, además del nivel de estudios, la edad también proyecta diferencias significativas. La formación académica, al igual que en la modalidad presencial, indica que a medida que aumenta el nivel educativo disminuye el porcentaje de personas que lo perciben como bueno y aumenta el de aquellas que opinan que es malo o muy malo. La versión digital del juego experimenta un crecimiento desde el 60,2% al 71,5%; lo que supone porcentajes superiores a los 20 puntos porcentuales. La edad informa que los más jóvenes son quienes tienen una opinión más positiva de los juegos online, aunque también se muestran más imparciales, quizás por el grado de conocimiento y proximidad a los mismos. Por otro lado, a medida que aumenta la edad aumenta la proporción de personas con una opinión mala o muy mala, pero no así el desconocimiento o la indiferencia a los mismos.

Percepción social de los juegos de azar

Tabla 3.2. Opinión del juego online según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Muy buena	0,2	0,3	0,6	0,0	0,5	0,0	0,3	0,0	0,6
Buena	8,0	6,1	8,4	5,0	7,6	7,2	9,0	6,6	5,7
Ni mala ni buena	28,3	23,6	30,7	29,8	26,4	19,1	25,6	29,9	21,0
Mala	43,1	45,1	41,6	44,0	43,3	46,9	40,6	43,0	49,1
Muy mala	18,1	21,8	18,7	19,5	21,3	19,4	19,6	18,3	22,4
NS/NC	2,4	3,0	0,0	1,8	0,9	7,5	4,9	2,2	1,1

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

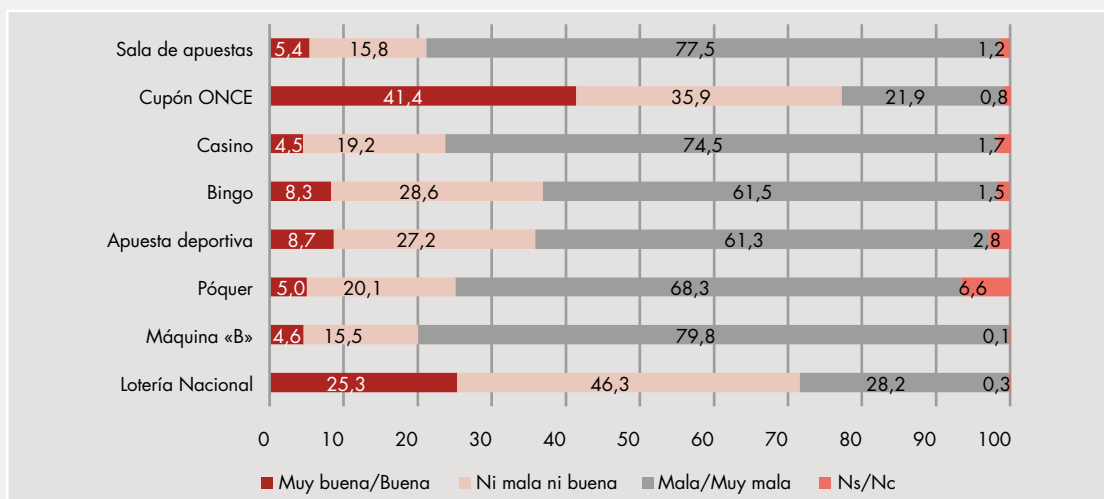
Más allá de la modalidad, los tipos de juegos concretos también generan percepciones enfrentadas entre sí. Entre los mejores vistos destaca, principalmente, el Cupón de la ONCE (41,4%), a distancia de la Lotería Nacional, con más de un 25% de personas que tiene una opinión buena o muy buena. Los juegos tradicionales y con un componente solidario se ubican en esa posición, siendo también los más aceptados o normalizados. Estos datos son iguales que el informe anterior de 2019, pues la ONCE y los Juegos integrados en la SELAE eran los mejor vistos, con una percepción buena del 48,3% y 29,7% respectivamente.

A la inversa, las salas de apuestas y las Máquinas B se consideran como juegos negativos por casi un 30% de personas que creen que son muy malos. Les siguen muy de cerca los casinos y el póker con más de un 20%. La suma de las respuesta mala y muy mala ascendería a tasas superiores al 70%, llegando hasta el 80% en el caso de máquinas B. Desde una óptica retrospectiva, hace cinco años el juego peor visto era el juego online, utilizado como juego y no como una modalidad, 84,4%, seguido de las máquinas B (82,7%) y los locales de apuestas y salones de juego con un 79% lo dos.

Como se ha informado en los estudios previos realizados por el propio OVJ, hay ocasiones en las que los juegos de azar y las apuestas, cuando no se hace un juego responsable de los mismos, lleva a situaciones críticas afectando a una pequeña, pero notable, proporción de personas. Esto tiene consecuencias económicas y a su bienestar físico, mental y social. En consecuencia, se ha querido preguntar si creen que los juegos de azar suponen un problema para la sociedad vasca. Ante esta pregunta, el 68,6% ha respondido afirmativamente, el 25% no lo cree así y el 6,3% no sabe o no contesta. Un lustro atrás, esta misma pregunta se presentó como si consideraban que «el juego es bueno para la sociedad», y se obtuvo que el 88,1% estaba en desacuerdo, lo que supone que un 20% de la sociedad vasca del pasado lo percibían como más perjudicial para la sociedad que en la actualidad.

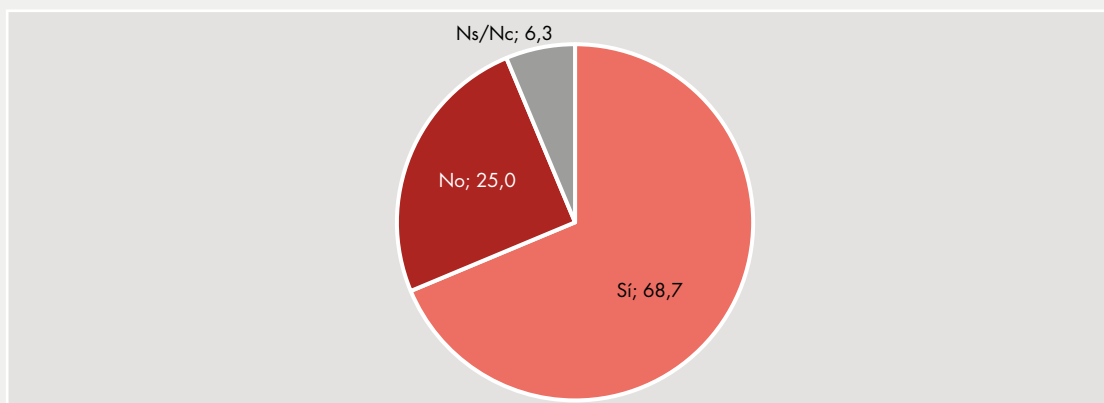
Percepción social de los juegos de azar

Gráfico 3.2. Opinión de los diferentes tipos de juegos (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Gráfico 3.3. Los juegos de azar suponen un problema para la sociedad vasca (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Desde una perspectiva sociodemográfica, el hecho de creer o no que los juegos de azar representan una problemática social está estrechamente relacionado con la edad de las personas, así como el nivel de estudios. Estas dos variables, si bien en ocasiones pueden verse condicionadas, han ido proyectando diferencias en diferentes bloques de la investigación. La primera de ellas indica que son los grupos de edad intermedia, entre los 30 y 64 años, los que más de acuerdo están con esta afirmación (74,1% y 70,1% respectivamente). En contraposición, la juventud y las personas en edad de jubilación se posicionan en el extremo contrario, no considerando que el juego genere ningún perjuicio social. Aunque el grupo de más de 65 años se caracteriza por el desconocimiento o el no posicionamiento a esta pregunta (casi 10%).

El nivel formativo deja entrever que, a mayor nivel, mayor es el número de personas que evalúan como perjudiciales los efectos del juego sobre la sociedad. Además, a menor

Percepción social de los juegos de azar

grado de instrucción, menor es el porcentaje de personas que no se posicionan, aunque dichos porcentajes se encuentren por debajo del 8%. De esta manera, vuelve a evidenciarse el mismo esquema que hay ido presentándose en muchos de los puntos anteriores.

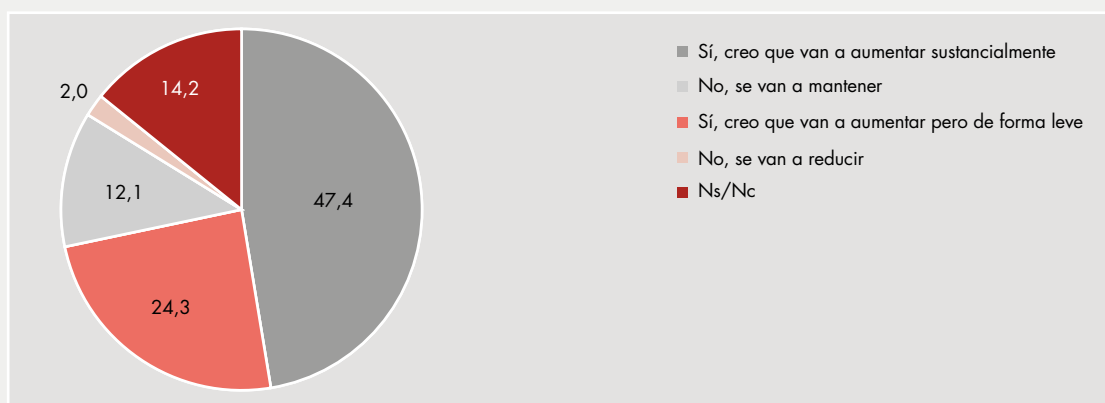
Tabla 3.3. Los juegos de azar suponen un problema para la sociedad vasca según sexo, edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí	67,2	70,1	69,9	74,1	70,1	61,6	64,9	66,4	76,4
No	27,4	22,8	26,5	20,9	24,1	29,1	27,6	27,7	18,2
NS/NC	5,4	7,1	3,6	5,0	5,8	9,4	7,5	5,9	5,4

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

De manera general, la proyección a futuro reproduce el mismo patrón general que la percepción actual. La tendencia de estos problemas en el futuro se considera que va a aumentar sustancialmente (47,4%), seguido de quienes consideran que el incremento sería leve (24,3%) y de quienes piensan que se van a mantener (12,2%). El 14,2% no sabe o no contesta. La ciudadanía que confía en la mejora o reducción de las situaciones problemáticas se reduce al 2%; la última opción de respuesta. De esta forma, resulta curioso que se proyecte un escenario negativo, a pesar de todas las medidas que puedan ir siendo tomadas a lo largo del momento actual. Ya en el pasado reciente, en 2019, estos mismos datos fueron muy similares: 46,8% representando a quienes creen que van a aumentar sustancialmente, 25% aumentar de forma leve, 12,4% que creen que se van a mantener, 15% que no sabe o prefiere no contestar y 0,8% que considera que se van a reducir; con lo que se consolida la idea del efecto negativo presente y futuro.

Gráfico 3.4. Percepción social de los problemas relacionados con el juego en un futuro (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Percepción social de los juegos de azar

Socio-demográficamente, la percepción no es acorde en todos los estratos analizados, ya que se han encontrado diferencias significativas según el grupo de edad y el nivel de estudios de las personas encuestadas. La edad sugiere que el colectivo de mayor edad es el que menos cree que los problemas vayan a aumentar sustancialmente, a pesar de ser esta la opción que concentra más respuestas (35,8%). También destacan por creer que se van a mantener (14%), en comparación a las personas más jóvenes (5,4%). De tal forma que se reproduce el esquema visto en 2019, pues las y los jóvenes eran quienes creían en mayor medida que los problemas iban a aumentar moderada y sustancialmente, y la población mayor, en comparación a estos eran quienes pensaban que se iban a mantener. En segundo lugar, el nivel de estudios marca diferencias, especialmente entre quienes se encuentra en su nivel superior. Este grupo es el que se posiciona más abiertamente con la idea de que las problemáticas se acrecentarán significativamente en el futuro (54,4%) y, por ende, quienes menos consideran que van a tender a reducirse. El discurso más negativo se vuelve a relacionar con la formación universitaria.

Tabla 3.4. Percepción social de los problemas relacionados con el juego en un futuro según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí, creo que van a aumentar sustancialmente	45,8	49,1	50,0	55,0	50,1	35,8	40,7	48,0	54,4
Sí, creo que van a aumentar pero de forma leve	25,6	23,0	28,3	23,8	20,6	27,4	23,5	27,7	21,1
No, se van a mantener	13,0	11,2	5,4	11,0	13,9	14,0	14,7	9,4	12,5
No, se van a reducir	2,3	1,8	1,8	1,8	1,4	3,1	2,8	2,2	0,6
Ns/Nc	13,3	14,9	14,5	8,5	13,9	19,6	18,3	12,7	11,4

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

3.2. Percepción de los juegos de azar en relación a otros hábitos de consumo

Socialmente existe un discurso que tiende a relacionar el juego con otros hábitos de consumo o comportamiento con posibilidad de desarrollo de dependencias. El cuestionario de la investigación también ha querido consultar con la ciudadanía vasca



Percepción social de los juegos de azar

su opinión respecto a esta idea. Precisamente, como se puede ver en la tabla 3.6, de manera considerable la población vasca tiende a encontrar relación entre comportamientos presentados en la tabla, especialmente si están relacionados con el consumo de sustancias. El 61,6% relaciona el juego con el consumo de alcohol, un 53,6% con el de tabaco y un 51,6% con otras drogas (sean cuales fueren). En cambio, en los hábitos de consumo sin sustancia se percibe una relación más leve, el 36,5% lo asocia con los videojuegos y el 30,4% con las compras online; otras dos realidades en ascenso descritas por colectivos sociales y entidades que trabajan las dependencias.

En los cinco casos el sexo, la edad y el nivel de estudios vuelven a ser las variables socio-demográficas que mejor consiguen explicar las diferencias entre las posiciones a este hecho., encontrando un patrón común en la asociación entre los juegos de azar y otros hábitos de consumo. El colectivo femenino destaca respecto al masculino por creer en mayor medida que los juegos de azar se relacionan con cada uno de los hábitos, con lo que proyectan una nueva imagen de peligrosidad o problemática. Lo mismo pasa con la juventud respecto al resto de grupos etarios, siendo también notable las personas mayores de 65 años. Relacionado con el punto anterior, a mayor nivel de estudios, mayor es el porcentaje de personas que creen que hay una relación entre el juego y el consumo de alcohol, tabaco, otras drogas, videojuegos y compras online. Con todo, al igual que con el sexo, la formación académica vuelve a presentarse como las dos características más evidentes para la realización de una evaluación más crítica sobre los juegos de azar.

Tabla 3.5. Población que relaciona el juego con ciertos hábitos de consumo (%)

	Comportamientos con sustancia			Comportamientos sin sustancia	
	Alcohol	Tabaco	Otras drogas	Videojuegos	Compras online
Sí	61,6	53,6	51,2	36,5	30,4
No	35,5	42,8	41,1	51,2	57,5
NS/NC	3,0	3,5	7,7	12,3	12,2
Total	100	100	100	100	100

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Más allá de la consideración de la relación que se produzca entre comportamientos, el cuestionario incluía una valoración posterior sobre la percepción subjetiva del riesgo de cada uno de ellos respecto al juego. Este último se percibe como más peligroso cuando es comparado con los videojuegos (72,9%) y el tabaco (56,1%), pero no así con las drogas (70,6%) y el alcohol (56,4%). Resulta curiosa la diferenciación social que ocurre entre los diferentes fenómenos, especialmente por las posiciones claras que se presentan.

En todos los casos se ha encontrado diferencias por edad, pues destaca la juventud por ser quienes consideran en todos los casos en relación a las personas de otras edades, y teniendo en cuenta la media, que el juego es más problemático que los otros hábitos. Un efecto esperable en la medida que la presencia de los videojuegos es superior entre

Percepción social de los juegos de azar

el colectivo joven. Las personas mayores destacan por un mayor nivel de no respuesta. En el alcohol, otras drogas y los videojuegos, se aprecia que, a mayor nivel de estudios, hay mayor porcentaje de personas que ven una problemática mayor en los juegos de azar, con lo que el tabaquismo sería la única opción que quedase fuera del esquema.

Tabla 3.6. Percepción del juego como problema en comparación de otros hábitos (%)

	Alcohol	Tabaco	Otras drogas	Videojuegos
El juego es más problemático que...	26,0	56,1	15,7	72,9
El juego es menos problemático que...	56,4	32,3	70,6	14,1
NS/NC	17,6	11,5	13,7	13,0

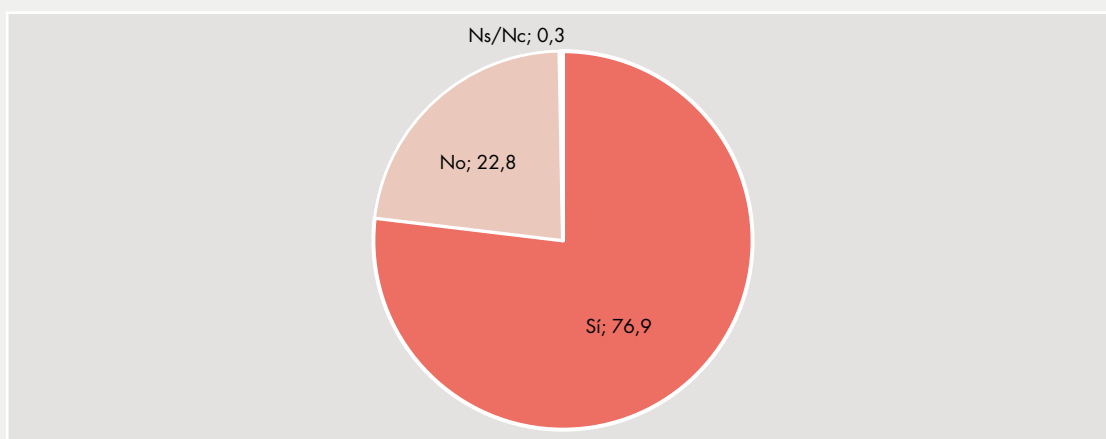
Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

3.3. Criptomonedas

Este estudio sobre la percepción social y valoración del juego en Euskadi ha querido aprovechar para incluir una referencia puntual a un fenómeno en ascenso con una considerable presencal social y mediática: las criptomonedas. Se ha preguntado sobre el conocimiento de las mismas, su uso y si pueden ser consideradas como juegos de azar; como se plantea en el debate social. No obstante, esta realidad sigue estando poco estudiada fuera del campo de las ciencias económicas o empresariales, lo que a continuación será una aproximación inicial al fenómeno.

El primer punto a destacar es el alto grado de conocimiento de la sociedad vasca sobre la realidad de las criptomonedas. Como se puede constatar en el gráfico 3.6, un 77% de la población vasco responde afirmativamente. Con ello, se evidencia la rápida y considerable inserción social de esta novedad en todas las capas sociales, como muestra la tabla 3.8.

Gráfico 3.5. Población vasca que sabe lo que son las criptomonedas (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Percepción social de los juegos de azar

A pesar del alto grado de conocimiento de las criptomonedas, los hombres (81,4%), la juventud (94%) y las personas con estudios superiores (92%) destacan por encontrarse en tasas por encima del 77% anteriormente descrito. Por el contrario, las mujeres (72,7%), las personas de mayor edad (47,5%) y quienes tienen estudios primarios (55,9%) se hallan por debajo de aquella barrera. Por todo ello, parece que las criptomonedas son una realidad relacionada con un perfil sociodemográfico muy claro y, hasta cierto punto, diferenciado del visto en la mayoría de los estudios sobre las personas jugadoras en Euskadi.

Tabla 3.7. Población vasca que sabe lo que son las criptomonedas según sexo, grupo de edad y nivel de estudios (%)

	Sexo		Grupo de edad				Nivel de estudios		
	Hombre	Mujer	18-29 años	30-44 años	45-64 años	Más de 65 años	Estudios primarios	Estudios secundarios	Estudios superiores
Sí	81,4	72,7	94,0	87,6	85,2	47,5	55,9	83,0	92,0
No	18,6	26,8	6,0	12,4	14,6	51,9	44,1	16,6	7,7
Ns/Nc	0,0	0,5	0,0	0,0	0,2	0,6	0,0	0,4	0,3

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Más allá del propio conocimiento, el porcentaje de personas que afirman haber realizado alguna operación con éstas, como su compra, se reduce al 3,8% entre quienes las conocen y al 2,9% entre todas las personas entrevistadas. Por lo tanto, en la actualidad, el hecho de conocer todavía no ha supuesto un desarrollo posterior a través de su adquisición. Por otra parte, De quienes han respondido, destacan los grupos de edad de 18 a 29 y de 30 a 45 años, puesto que el 8,3% y el 6,9%, respectivamente, afirman haber comprado. En contraposición, la población más envejecida reconoce no haber comprado criptomonedas. Los datos muestran una etapa todavía en un estadio inicial que requerirá de un seguimiento futuro, si es que las criptomonedas se consolidan como una nueva modalidad de juego de azar. El hecho de que sean los colectivos más jóvenes los que significativamente más se encuentren en el espacio virtual, hace que pueda ir expandiéndose al resto con una generalización progresiva.

Tabla 3.8. Personas que reconocen haber comprado criptomonedas (%)

	Respecto a quienes saben lo que son	Total población
Sí	3,8	2,9
No	95,3	96,4
NS/NC	0,9	0,7
Total	100	100

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Percepción social de los juegos de azar

Como se decía, el factor final de análisis debe relacionarse con el hecho de reconocer o no a las criptomonedas como una nueva realidad de juego de azar. Entre las personas que las conocían, el 43,3% lo considera un juego de azar o apuesta, un 39,2% no está de acuerdo con esta equiparación y un 17,5% no sabe o no contesta a la pregunta realizada. De esta forma, el debate parece abierto y nada claro para la ciudadanía vasca. En este caso destacan las mujeres (47,6% frente al 39,2% de hombres), la juventud (51% respecto al 32,9% de la población mayor de 65 años) y quienes tienen estudios secundarios (46,2%) y superiores (45,7%) frente al 34,6% de quienes poseen estudios primarios, por ser quienes, en mayor medida, los consideran juegos de azar.

Tabla 3.9. Personas que consideran las criptomonedas un juego de azar o apuesta

	¿Las considera un juego de azar o apuesta?
Sí	43,3
No	39,2
NS/NC	17,5
Total	100

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022



4.

Actitudes

Actitudes

En este apartado se van a presentar los principales resultados obtenidos en una serie de ideas y nociones respecto a los juegos de azar y las apuestas. Estas se han propuesto a los encuestados y las encuestadas con el objetivo de seguir indagando y ahondando más sobre lo que piensa la sociedad vasca sobre esta actividad. Esto permite conocer con más exactitud cómo perciben los juegos de azar y las apuestas y cuáles son los motivos o razones por lo que se perciben como algo positivo o negativo, es decir, un posicionamiento frente a la realidad.

En la tabla 4.1 se observa el grado de desacuerdo o acuerdo con algunas afirmaciones vinculadas con el ámbito de los juegos de azar en referencia 14 situaciones diferentes. La primera de ellas, *El juego es un tipo de entretenimiento y ocio*, con la cual el 56,9% está bastante de acuerdo o de acuerdo, seguido del 27,7% que está bastante en desacuerdo. En 2019, el 55,8% estaba de acuerdo con esta idea, por lo que no se ha modificado la actitud al respecto. La siguiente de las afirmaciones, *El juego puede tener graves consecuencias* está ampliamente expandida entre la sociedad vasca, con el 54,5% de quienes están totalmente de acuerdo con la misma y el 41,6% que está bastante de acuerdo, dato muy similar al de 2019 (96,8%) al igual que sucede con la idea de que *El juego puede perjudicar relaciones sociales y familiares*, 59,6% y 34,9% en el mismo orden.

El juego tiene efectos positivos para la economía está dividida entre quienes están bastante de acuerdo (34,6%) y quienes están bastante en desacuerdo (33,3%), porcentajes muy similares a *jugar es un medio para generar ingresos*, 33,3% y 34,1% respectivamente. En 2019 el 51,1% estaba de acuerdo con esta última idea, y el 42,4% en desacuerdo. Así, en estos últimos años se ha ido dando una transformación en la posición ciudadana sobre lo que puede significar el juego con lo económico.

Ante la sentencia *Debería haber menos restricciones para el juego* se produce un considerable consenso, pues casi un 80% están en desacuerdo de alguna manera. De esta forma, el discurso ciudadano se posiciona con las limitaciones administrativas sobre el sector. Esta idea se refuerza con el dato que muestra *Hay demasiadas oportunidades para jugar en cualquier parte*. En esta afirmación el grado de concentración superior al anterior, ya que supera el 95% (96,8% en 2019). Finalmente, en cuanto a la sensación subjetiva de que *El juego online es más peligroso que el presencial*, los resultados también superan el 85%, una cifra considerable.

La percepción también se homogeneiza al considerar que *la sociedad estaría mejor si el juego estuviera prohibido*, pues el 48% está bastante en desacuerdo con esta idea. En el extremo contrario, destaca el 18,5% de quienes están totalmente de acuerdo. En el anterior estudio de opinión (2019) estos datos se dividían entre el 46,35% que estaba de acuerdo y el 43,3% que estaba en desacuerdo.

Desde otra perspectiva, las afirmaciones presentadas a la ciudadanía vasca en las se muestran posiciones en favor de las limitaciones y restricciones vuelven a evidenciar un alto grado de consenso. Así, en orden de menor a mayor consenso, un 81,1% concluye que *El juego debería desaconsejarse, desincentivarse* —este dato se ha mantenido muy similar

Actitudes

durante los últimos años, ya que en el anterior informe ascendía al 82,7%—, el 87,4% de la población vasca está de acuerdo con que *Debería haber más control en el acceso al juego* y, finalmente, un 90,9% afirma que *La publicidad del juego hace que se juegue más*. Con ello, vuelve a considerarse la presencia de un cierto discurso pro-regulatorio. En relación a este punto se halla el hecho de que los posicionamientos favorables a otras afirmaciones sean menores. Como ejemplo, un 39,3% está bastante de acuerdo con la idea de que *La mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites*, mientras que el 27,8% está bastante en desacuerdo. En 2019, y solo con dos opciones de respuesta, el 69,3% estaba en desacuerdo y el 20,2% estaba de acuerdo.

Tabla 4.1. Actitudes frente al juego de azar

	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo	NS/NC
El juego es un tipo de entretenimiento y ocio	14,6	27,7	42,9	13,9	0,9
El juego puede tener graves consecuencias y generar adicción	0,3	3,2	41,6	54,5	0,3
El juego tiene efectos positivos para la economía	13,5	33,3	34,6	8,8	9,9
El juego puede perjudicar relaciones sociales y familiares	0,5	4,4	34,9	59,6	0,6
Debería haber menos restricciones para el juego	33,9	46,0	10,3	3,8	5,9
Hay demasiadas oportunidades para jugar en cualquier parte	1,0	2,7	41,0	53,8	1,5
El juego online es más peligroso que el presencial	1,4	3,6	30,2	55,4	9,4
La sociedad estaría mejor si el juego estuviera prohibido	10,4	48,0	15,5	18,5	7,5
Jugar es un medio para generar ingresos	12,9	34,1	33,3	15,2	4,5
Debería haber más control en el acceso al juego	1,1	7,3	35,5	51,9	4,2
La mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites	10,1	27,8	39,3	16,3	6,5
El juego debería desaconsejarse, desincentivarse	1,7	12,4	33,2	47,9	4,8
Jugar es una forma de sociabilizar o relacionarse	17,0	33,4	36,0	9,2	4,3
La publicidad del juego hace que se juegue más	2,7	4,6	34,5	56,4	1,9

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Actitudes

En términos generales, las actitudes de la sociedad vasca en torno a los juegos de azar tienden a cierto grado de consenso, según las variables sociodemográficas. Sin embargo, en algunas ocasiones se han encontrado diferencias significativas, especialmente cuando se trata de la edad. Por ejemplo, en relación a la idea de que *El juego tiene efectos positivos para la economía* el grupo de edad más joven muestra una polarización en su actitud, pues resalta un pequeño incremento entre quienes están totalmente de acuerdo y entre quienes están totalmente en desacuerdo, respecto a las personas de otras edades. Las personas en la franja adulta, por su parte, son quienes más de acuerdo están con esta misma idea. Una vez más, se vuelven a proyectar imágenes muy distintas sobre el juego según el momento vital en el que se encuentre la persona entrevistada.

Un escenario similar se produce con *debería haber menos restricciones para el juego* en el que las respuestas en contra se anteponen, pero destaca un porcentaje de personas jóvenes que está de acuerdo con esta idea, al igual que sucede entre aquellas con estudios primarios.

A pesar de que la gran mayoría está totalmente de acuerdo en que *hay demasiadas oportunidades para jugar en cualquier parte*, los hombres lo están ligeramente menos que las mujeres, y la juventud menos que las personas mayores, quienes indican no saber o prefieren no contestar en mayor medida.

Las personas que se hallan en la franja de mayor edad vuelven a destacar al no saber o no contestar a la idea de que *el juego online es más peligroso que el presencial*, lo que se replica entre las personas con estudios primarios.

La sociedad estaría mejor si el juego estuviera prohibido muestra un mayor desacuerdo a medida que aumenta la edad y, en contraposición, un mayor acuerdo a medida que disminuye la edad. Los hombres están ligeramente en total desacuerdo con esta idea que las mujeres.

A pesar de que hay un claro consenso en que *debería haber más control en el acceso al juego*, los hombres se muestran menos estrictos que las mujeres.

Jugar es un medio para generar ingresos crea una división entre quienes están bastante de acuerdo y bastante en desacuerdo, y aunque esta sea la mayoría, existe un notorio incremento de quienes están totalmente de acuerdo entre los grupos etarios más jóvenes.

La edad vuelve a mostrar diferencias significativas, pues son las personas más jóvenes quienes están menos de acuerdo con la idea de que *la mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites*, pero que están más de acuerdo en que las personas de mayor edad en que *el juego debería desaconsejarse, desincentivarse* y en que *La publicidad del juego hace que se juegue más*. Esto último hace que aumente el grado de acuerdo a medida que aumenta el nivel de estudios.



5.

Gestión gubernamental del juego



Gestión gubernamental del juego

El último capítulo del presente informe centra su atención en la percepción de la ciudadanía vasca sobre la gestión regulatoria, la ubicación de los locales de juego y apuestas y la publicidad de los juegos de azar y las apuestas. Todos los anteriores temas tienen o han tenido una gran repercusión social y mediática en fechas recientes producto de los cambios legislativos y normativos desarrollados por las diferentes administraciones públicas. Por todo ello, no puede obviarse la posición ciudadana a este respecto.

5.1. Gestión del juego

La primera gran cuestión en materia de gestión de los juegos de azar es el grado de reglamentación de este mismo sector económico. Como en anteriores puntos, en este también se ha consultado a la ciudadanía por su opinión hacia el juego presencial y el online. Precisamente este último ha sido uno de los más presentes en los cambios ocurridos.

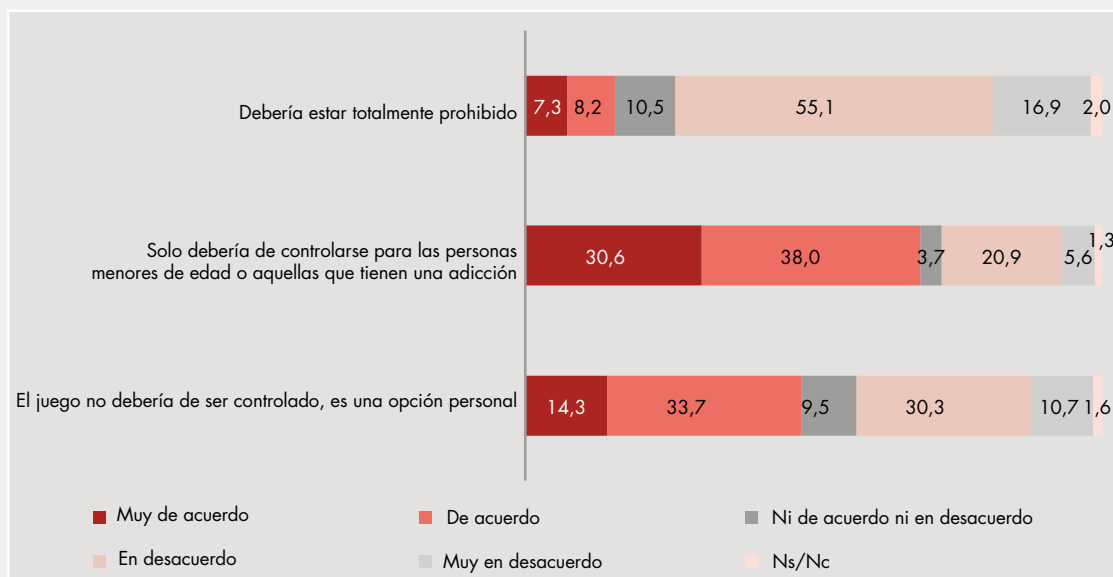
El gráfico 5.1 se centra en la gestión del juego presencial, e indica una posición contraria a una prohibición total del juego en cualquiera de sus formas, ya que el 55,1% está en desacuerdo con dicha afirmación. De hecho, el 15% de la población se ubica en la posición de la limitación completa (7,3% Muy de acuerdo y 8,2% De acuerdo). En las otras dos afirmaciones las posiciones se reparten de manera algo más equilibradas las diferentes opciones.

Cuando la afirmación se refiere a la limitación selectiva, es decir a ciertos colectivos como menores y personas con adicción, las respuestas a favor de la misma suman más de dos tercios (68,6%). Cabe resaltar que a medida que aumenta la edad esta posición concita un grado mayor de aceptación social. En comparación a las otras dos afirmaciones por las que se pregunta, las personas que no contestan o no tienen una posición clara se sitúan en el 5%, la tasa más baja de todas. Este hecho podría estar mostrando un claro componente de debate social.

La tercera de las sentencias que se presentó lo hacía desde una óptica individual, donde el juego quedaba en manos de las personas y por tanto no requería la intervención pública. En el presente caso, no hay una opción real que concite cierto acuerdo significativo. El 48% de la población era favorable al control personal frente al 41% en contra de dicha posición. La variable estudio se presenta aquí como significativa. Las personas de estudios primarios destacan por estar de acuerdo (38,3%) y las personas con estudios superiores por estar en desacuerdo (35,5%).

Gestión gubernamental del juego

Gráfico 5.1. Opinión de la gestión del juego presencial (%)



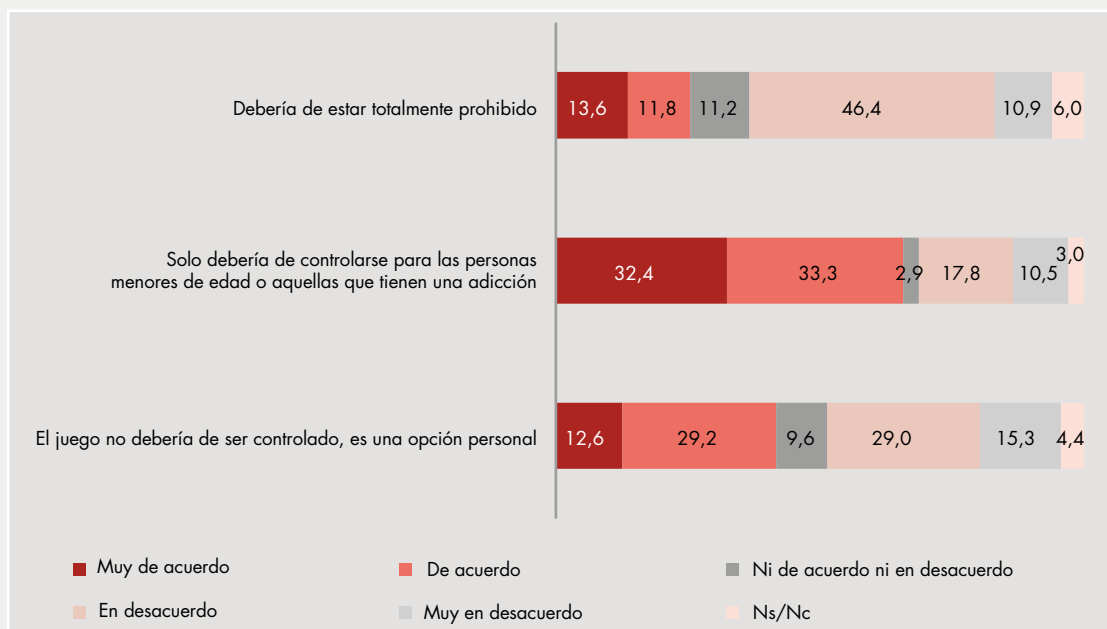
Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Al ser preguntada la ciudadanía por las mismas medidas en cuanto a la modalidad de juego online, como se ve en el gráfico 5.2, varía la intensidad de las respuestas, pero no así el esquema visto anteriormente. Por una parte, el porcentaje de personas que están en desacuerdo con la prohibición total es la primera opción de respuesta (46,4%), aunque sensiblemente menor que en el caso del juego presencial. Sin embargo, las respuestas «muy de acuerdo» con esta restricción duplican a las del juego presencial (13,6% y 7,3% respectivamente). Una vez más, la edad genera una discriminación significativa, pues las personas mayores vuelven a destacar al ser notorio el porcentaje que declara no saber o prefiere no contestar (12,8%), lo que pone de manifiesto un desconocimiento del juego online o lejanía respecto al tema por parte de este grupo. Junto a lo anterior, las personas con mayor nivel de estudios muestran mayor desacuerdo que las personas con estudios primarios, 52,4% y 41,8% respectivamente. Además, las mujeres se muestran más estrictas que los hombres.

Por otra parte, el hecho de que solo debería controlarse para las personas menores de edad o aquellas que tienen una adicción, se asemeja al caso de la modalidad presencial, dos terceras partes de la población vasca está de acuerdo con la medida. Como ocurría con la modalidad presencial, las no respuestas o la indiferencia hacia el planteamiento es el más bajo de las tres afirmaciones con casi el 6%. Finalmente, la última noción respecto a la gestión del juego online, no debería de ser controlado por ser un tema exclusivamente personal, vuelve a mostrar una división en dos bloques muy similares. El 41,8% a favor de la libertad individual y el 44,3% en contra de dicha posición.

Gestión gubernamental del juego

Gráfico 5.2. Opinión de la gestión del juego online (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

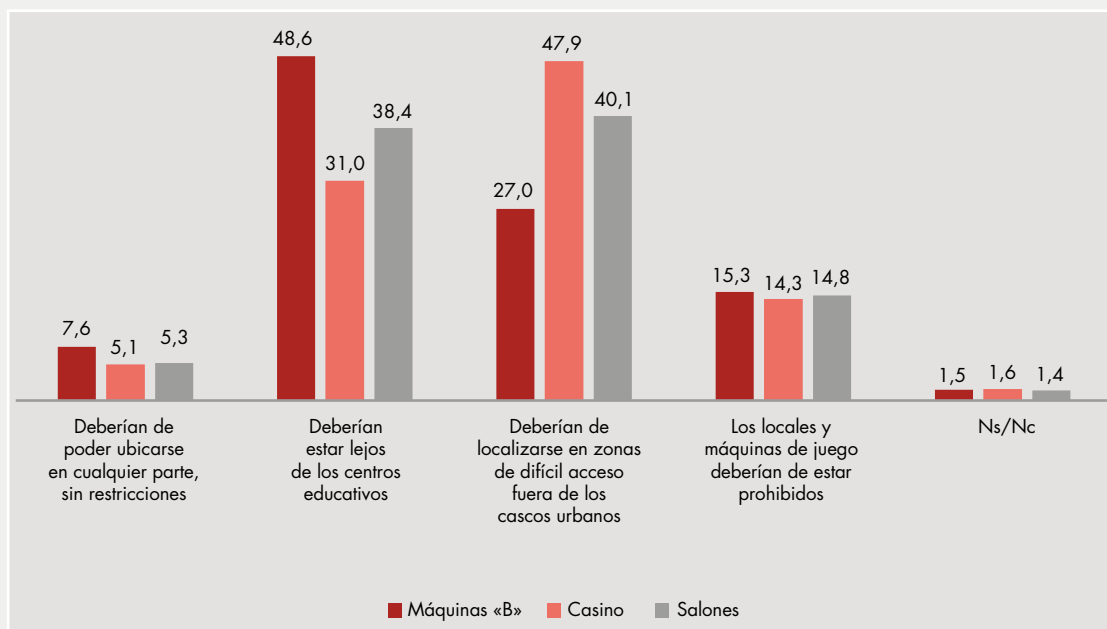
5.2. Ubicación de los locales de juegos y apuestas

Entre los temas que mayor atención ha recabado por parte de medios de comunicación y, por tanto, de la ciudadanía se refiere a la ubicación que los locales de juego y apuestas en los municipios y su proximidad respecto a ciertos lugares como centros educativos. Las administraciones públicas han legislado en esta materia en fechas recientes, por lo que no debería ser desconocido.

La ciudadanía vasca, de manera general, considera que los juegos de azar y las apuestas con presencia física deberían estar lejos de los centros educativos y que deberían localizarse en zonas de difícil acceso, fuera de los casos urbanos. Destacan las Máquinas «B» por ser el tipo de juego que consideran que debería estar más lejos de los centros educativos (48,6%), mientras que casinos (47,9%) y salones de juego (40,1%) son los que consideran que debería tener una ubicación de difícil acceso. Por su parte, en torno al 15% considera que los locales y máquinas de juego deberían estar prohibidos. Las posturas a favor del libre establecimiento sin restricción se reducen por debajo del 10%, entre el 5,1% de los casinos y 7,6% de las máquinas B.

Gestión gubernamental del juego

Gráfico 5.3. Opinión sobre la ubicación de los locales de juego (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

De manera más detallada, en las máquinas B la variable edad muestra una diferencia significativa. En líneas generales, a medida que disminuye la edad aumenta el porcentaje de quienes consideran que deberían ubicarse en cualquier lugar, pasando del 4,4% al 14,5%. Por el contrario, al aumentar la edad aumenta el porcentaje de quienes creen que deberían estar lejos de los centros educativos (del 46,4% al 52%) y en zonas de difícil acceso, fuera de los cascos urbanos (del 23,5% al 29,2%).

En el caso de los casinos, las mujeres se posicionan en mayor medida por la localización de estos fuera de los cascos urbanos (50,9% frente al 44,6% de los hombres). Los hombres, por su parte, consideran son favorables al libre emplazamiento (6,2% y 4,3%), así como que deberían estar lejos de los centros educativos (34,6% y 27,8%).

Respecto a los salones, hombres y mujeres proyectan la misma opinión que para el caso de los casinos. Las mujeres creen que deben estar en zonas de difícil acceso. Los hombres, lejos de los centros educativos o sin restricciones, en mayor medida. La edad vuelve a mostrar que, a menor edad, menos restrictivos son, aunque, en este caso, también son quienes consideran en mayor medida que deberían estar lejos de los centros educativos. Por tanto, la libertad de ubicación se topa con el factor colegio, aquel que concita un cierto grado de consenso.



Gestión gubernamental del juego

5.3. Publicidad

El tercero de los temas sobre el que las administraciones públicas también ha puesto atención legislando al respecto es la publicidad. En los últimos años se ha debatido sobre la presencia de ciertas empresas en medios de comunicación o como sponsor de equipos deportivos. De forma amplia los vascos y las vascas (46,4%) están de acuerdo con que *la publicidad y promoción del juego deberían de estar completamente prohibidos*. Este dato aumenta más de 10 puntos porcentuales cuando se hace referencia específica a los casinos (60,4%).

Un tercio de la ciudadanía cree que *Debería de tener límites por horario y/o espacio para no exponer a los y las menores de edad*. Este dato se reparte de manera muy similar por tipo de juego, ya sean máquinas B, casinos, salones de juego o el juego online. Esa misma posición enlaza con la realidad previamente detallada sobre el distanciamiento de los centros de juego respecto a los centros educativos. Hay una cierta coherencia en la protección de la infancia respecto al tema del juego.

La postura que menor apoyo recibe es aquella que apuesta por la libertad. Así, un 13% considera que *La publicidad y promoción del juego no debería de ser limitada*. Sin embargo, esa tasa se reduce cuando se especifica por modalidades de juego, reduciéndose a tasas inferiores al 5%. Casinos y salones de juegos (3,5% en ambos casos) son los sectores para los que la ciudadanía apuesta en menor medida por la no limitación, si bien a una diferencia de un punto respecto a juego online y máquinas B (4,3% y 4,2% respectivamente).

Tabla 5.1. Opinión de la gestión de la publicidad (%)

	En general	Máquinas B	Casinos	Salones de juego	Juego online
La publicidad y promoción del juego no debería de ser limitada	13,7	4,2	3,5	3,5	4,3
Debería de tener límites por horario y/o espacio para no exponer a los y las menores de edad	37,5	34,7	34,1	34,8	34,0
La publicidad y promoción del juego deberían de estar completamente prohibidas, como el tabaco	46,4	59,3	60,4	59,8	58,4
NS/NC	2,4	1,8	1,9	1,9	3,3
Total	100	100	100	100	100

Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022



Gestión gubernamental del juego

El sexo y el nivel de estudios son las dos variables sociodemográficas que más diferencias significativas evidencia. En el caso de la primera de ellas, y a pesar de que ambos grupos creen que debería de estar prohibido de forma mayoritaria, los hombres apuestan por la limitación de horarios y/o espacio (41,6% frente al 33,7% de mujeres). Mientras, las mujeres creen que no debería ser limitada (15,7% frente al 11,4% de hombres). Por su parte, el nivel de estudios indica que a medida que aumenta la formación, aumenta el porcentaje de personas que creen que debería estar completamente prohibido, pasando del 42,4% al 49,3%. Al contrario, a menor nivel de estudios, mayor es el porcentaje de personas que creen que la publicidad y promoción del juego no debería ser limitada (17,8% frente al 13,4%).



6.

Conclusiones



Conclusiones

La medición de la opinión pública es una herramienta de gran importancia en las sociedades plurales, como la vasca. La aproximación científica a las posiciones ciudadanas, no solo son útiles para radiografiar la propia realidad, también son fuente de datos para las medidas a implementar por parte de las instituciones públicas. Este II Informe «Percepción social y valoración del juego en Euskadi» consolida la labor investigadora del Observatorio Vasco del Juego con la presentación de datos longitudinales que permiten ir aproximándose a la evolución en esta materia. Si, como en anteriores estudios del OVJ, los juegos de azar forman parte de la sociedad y cultura vasca y, el sector del juego también se encuentra inmerso en un proceso de transformación —social, económico y tecnológico— este tipo de estudios suma en la proyección y transparencia social.

Por este motivo, en los próximos puntos se recogen algunas de las principales conclusiones extraídas de los datos del estudio actual.

Una parte considerable de la ciudadanía vasca ha jugado o ha realizado una apuesta en este periodo. Para ser exacto un 70% lo afirmó, lo que indica la presencia social y cultural de esta realidad en Euskadi. No obstante, el alto porcentaje de participación se contrapone al hecho de que el juego sigue siendo percibido como negativo. En un escenario de «disonancia cognitiva», el 46% de la ciudadanía tiene esta consideración, incluso superior al 64% para la modalidad online.

La modalidad o el tipo de juego también es un elemento de atención para un estudio como el presente. En este caso, para la ciudadanía vasca, los juegos relacionados con la SELAE, es decir, aquellos con un carácter público son los preferidos. Este dato consolida lo mostrado por la mayoría de los estudios previos. Junto a la preferencia de la SELAE, los juegos dependientes de la ONCE se muestran como los mejor valorados. Así, ambos se sitúan en una posición diferenciada respecto del resto; especialmente comparado con las máquinas B (tragaperras) o los casinos. Ambos a la cola en valoraciones. Por último, los cambios tecnológicos más recientes empiezan de notarse en este punto, como evidencia el que la modalidad online empieza a hacerse un hueco significativo tanto por participación, como en conocimiento/valoración.

Las variables Edad y Nivel Educativo se muestran como aquellas que producen un mayor número de diferencias significativas; por encima de la clásica diferencia entre mujeres y hombres. En cuanto a la **EDAD**, esta marca una distinción significativa en ámbitos como la prevalencia, la modalidad del juego o su posicionamiento con perspectiva de futuro. Por poner un ejemplo, las personas más jóvenes se ubican más en el sector online, aunque también se da una mayor sensación de riesgo. El **NIVEL EDUCATIVO**, por su parte, en base a los datos anteriores se proyecta como un factor de protección. La ciudadanía con un nivel formativo superior es aquella que tiene menores tasas de juego, poseen una percepción negativa en mayor medida y tienen una perspectiva más negativa de cara al futuro.

Conclusiones

La investigación también dedicaba espacio a una realidad de gran proyección pública como la dependencia o problemáticas con el juego. En base a las respuestas recogidas, algo menos del 1% de la población confesaba tener o haber tenido algún tipo de problemática; aunque el porcentaje aumentaba a casi 3 de cada 10 cuando la pregunta se redirigía al conocimiento de segundo nivel (entorno próximo). Quizás por este hecho, la proximidad al conocimiento de este factor negativo, el 69% considera que el juego es perjudicial socialmente hablando.

En materia de **GESTIÓN del JUEGO**, la opinión pública vasca tiene un posicionamiento más claro que en otros ámbitos. En este caso, la prohibición y las limitaciones al sector del juego privado son las posturas mayoritarias. En el caso de la publicidad predomina la idea de que esta debe estar prohibida o contar con limitaciones claras. Esa misma posición de regulación normativa se expande a la ubicación de locales y salones, al considerarse que deben estar alejados de lugares «sensibles» como centros educativos; incluso fuera de los núcleos urbanos.

De manera resumida, en Euskadi se juega —especialmente en juegos públicos— de manera normalizada, pero hay un posicionamiento negativo tanto de lo que es el juego, como de sus posibles consecuencias sociales y personales.