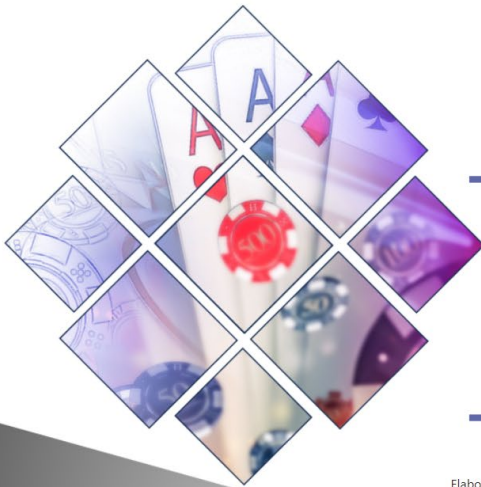




MINISTERIO  
DE CONSUMO

SECRETARÍA GENERAL DE  
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL DE  
ORDENACIÓN DEL JUEGO



# Estudio de prevalencia de juego

2022-2023

Elaborado por la  
Dirección General de Ordenación del Juego

## NOTA METODOLÓGICA

## GESTIÓN, ANÁLISIS Y REDACCIÓN

Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)  
Secretaría General de Consumo y Juego  
MINISTERIO DE CONSUMO

## AGRADECIMIENTOS

- Instituto Nacional de Estadística
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) y Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD)
- Sección científica del Consejo Asesor de Juego Responsable:
  - D<sup>ª</sup>. Ana Estévez Gutiérrez. Profesora titular de Personalidad, Evaluación y Tratamientos. Universidad de Deusto.
  - D<sup>ª</sup>. Ángela Ibáñez Cuadrado. Jefa de sección de Psiquiatría. Hospital Universitario Ramón y Cajal.
  - D. Jose Luis Pérez Triviño. Profesor de filosofía del derecho. Universitat Pompeu Fabra.
  - D. José Manuel Recousó Ramos. Psicólogo especialista en tratamiento de adicción al juego.
  - D. Juan Francisco Navas. Profesor Ayudante Doctor del Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica de la Universidad Complutense de Madrid. **(COORDINADOR)**
  - D. Levi Pérez Carcedo. Profesor titular de Fundamentos del Análisis Económico. Universidad de Oviedo.
  - D<sup>ª</sup>. María Neus Aymami Sanromá. Psicóloga de la Unidad de juego patológico y otras conductas adictivas. Servicio de Psiquiatría, Salud Mental y Adicciones. Hospital Universitario de Santa María. Lleida.
  - D. Néstor Szerman Bolotner. Jefe de servicio salud mental. Retiro Hospital Universitario Gregorio Marañón.
- D<sup>ª</sup>. Susana Jiménez Murcia. Jefa de la unidad de psicología clínica. Hospital Universitario de Bellvitge.

NIPO: 068-23-037-X

## CONTACTO

Dirección General de Ordenación del Juego  
C/Atocha, 3 – Madrid  
Correo electrónico: dgoj.publicaciones@ordenacionjuego.gob.es

## INDICE

1.	OBJETIVOS.....	4
2.	ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN .....	4
2.1	Ámbito geográfico.....	4
2.2	Ámbito poblacional .....	5
2.3	Ámbito temporal.....	5
3.	DISEÑO MUESTRAL .....	5
3.1	Tipo de muestreo.....	5
3.2	Tamaño de la muestra. Afijación.....	6
3.3	Selección de la muestra .....	6
3.4	Recogida de información .....	7
4.	PRESENTACION DE LOS DATOS .....	8
4.1	Definiciones .....	8
4.1.1	Juego de azar .....	8
4.1.2	Canal de acceso al juego .....	8
4.1.3	Juego.....	8
4.1.4	Segmento de juego .....	10
4.1.5	Tipo de jugador .....	10
4.2	Juego problemático.....	11
4.3	Cuestiones relativas a la presentación de los datos.....	12

## 1. OBJETIVOS

La Encuesta sobre Prevalencia de Juegos de Azar, EPJ 2022-2023, es una encuesta realizada por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). El objetivo general de la encuesta es obtener el porcentaje de población española que participa en los diferentes tipos de juegos de azar y conocer el comportamiento y características de los usuarios de juego.

Los objetivos concretos del estudio son:

- Conocer la prevalencia de consumo, participación y adicciones en juegos de azar en España, tanto a nivel general como por Comunidad Autónoma, modalidad y/o tipo de juego u otros segmentos que se determinen.
- Conocer las características sociodemográficas y económicas de los consumidores.
- Conocer los patrones y perfiles de consumo de juegos de azar.
- Realizar una aproximación a los factores de riesgo.
- Analizar la prevalencia y los facilitadores de consumo en juego ilegal.
- Conocer la prevalencia de consumo con dinero en videojuegos y en videojuegos con elementos de azar y los riesgos asociados.
- Sentar las bases para el análisis longitudinal de los aspectos antes mencionados.
- Obtener información comparable entre Comunidades Autónomas.

La DGOJ realizó un estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España en 2015, pero los resultados del trabajo actual no son comparables con los realizados entonces; el cuestionario se ha actualizado y el diseño muestral y el procedimiento de recogida son diferentes y no comparables.

El cuestionario se ha actualizado para incorporar la escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 de evaluación del riesgo de los juegos; además se introducen algunos ítems, que desde diversas perspectivas, académicas y regulatorias, se han venido relacionando con el juego, tales como la compra de cajas botín en videojuegos y las inversiones financieras o en criptoactivos. El cuestionario ha sido realizado por los miembros de la sección científica del Consejo Asesor de Juego Responsable, en el que hay personas procedentes del ámbito académico y también del ámbito asistencial, y con diferentes áreas de especialización (principalmente psicólogos, médicos o economistas), con el objetivo de que este estudio sirva para enriquecer el debate científico y la investigación.

En 2015 la muestra se seleccionó por cuotas en determinados municipios preseleccionados según un criterio de equiprobabilidad, realizándose entrevistas personales en diversos puntos de la vía pública a individuos seleccionados atendiendo a las cuotas de edad y sexo establecidas. En el presente trabajo las entrevistas se han realizado en los domicilios previamente seleccionados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) a partir de las secciones censales y las viviendas familiares; la entrevista se realiza a la persona seleccionada de entre las residentes, de más de 14 años, en cada vivienda de la muestra. Se aplica este método, siguiendo las indicaciones del INE, con el objetivo de obtener resultados **estadísticamente válidos** para la población española y, en la medida que sea posible, para las Comunidades Autónomas.

El trabajo de campo ha sido realizado por la empresa SIGMADOS.

## 2. ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN

### 2.1 Ámbito geográfico

El ámbito geográfico de la investigación es todo el territorio nacional, con el objetivo de obtener resultados globales y por Comunidad Autónoma.

## 2.2 Ámbito poblacional

El marco muestral (20000 unidades) es la población de todas las Comunidades Autónomas y las Ciudades Autónomas de Ceuta y Melilla. La encuesta se realiza en las viviendas familiares principales de la muestra, a la persona que resulte seleccionada mediante procedimiento aleatorio realizado entre todas las personas residentes en la vivienda con **15 o más años** en el momento de la entrevista.

## 2.3 Ámbito temporal

**Periodo de referencia de los resultados de la encuesta:** la recogida de datos se realiza desde el 18 de octubre de 2022 hasta el 4 de junio de 2023.

**Periodo de referencia de la información:** algunas variables se refieren a los últimos 12 meses o al mismo momento de la entrevista.

# 3. DISEÑO MUESTRAL

## 3.1 Tipo de muestreo

Se utiliza un muestreo trietápico con estratificación en las unidades de primera etapa.

Las unidades de primera etapa son las secciones censales. Las unidades de segunda etapa, las viviendas familiares principales y, en la tercera etapa se selecciona una persona de más de 14 años en cada vivienda.

Para la selección de la muestra, se utilizó un marco de áreas formadas a partir de la relación de secciones censales existentes con referencia enero de 2022.

Las secciones se agrupan en estratos, dentro de cada comunidad autónoma, de acuerdo con el tamaño del municipio al que pertenecen. Se han considerado los siguientes estratos:

Estrato 0	Municipios con 500.000 o más habitantes
Estrato 1	Municipios capitales de provincia con menos de 500.000 habitantes
Estrato 2	Municipios entre [100.000, 500.000) habitantes, que no son capitales de provincia
Estrato 3	Municipios entre [50.000, 100.000) habitantes, que no son capitales de provincia
Estrato 4	Municipios entre [20.000, 50.000) habitantes, que no son capitales de provincia
Estrato 5	Municipios entre [10.000, 20.000) habitantes
Estrato 6	Municipios con menos de 10.000 habitantes

Para cada comunidad autónoma se diseña una muestra independiente que la representa, por ser uno de los objetivos de la encuesta facilitar datos con este nivel de desagregación.

En la selección de unidades de segunda etapa se ha utilizado la relación de viviendas familiares principales, en cada una de las secciones seleccionadas para la muestra, obtenidas de la explotación del Padrón Continuo de habitantes más actualizado disponible.

### 3.2 Tamaño de la muestra. Afijación

Para cubrir los objetivos de la encuesta de poder facilitar estimaciones, con un determinado grado de fiabilidad a nivel nacional y de comunidad autónoma, se ha establecido un tamaño muestral de **2.500** secciones censales, siendo 8 el número de viviendas titulares seleccionadas en cada unidad censal y 12 suplentes o reservas.

Se pretende obtener un tamaño muestral de  $8 \times 2.500 = 20.000$  cuestionarios.

### 3.3 Selección de la muestra

La selección de las unidades de primera etapa en cada estrato se realizó con probabilidad proporcional al tamaño de cada sección. La distribución de la muestra por comunidades autónomas se establece mediante una afijación de compromiso entre la uniforme y proporcional al tamaño de la comunidad. De esta forma se trata de garantizar un tamaño muestral suficiente que proporcione estimadores fiables en cada comunidad autónoma. Entre estratos, la afijación es un 40% uniforme y un 60% proporcional al tamaño de éstos.

En la segunda etapa las viviendas se seleccionaron con igual probabilidad, mediante un muestreo sistemático con arranque aleatorio, entre las viviendas de la sección, procedimiento que nos conduce a obtener muestras autoponderadas de viviendas en cada estrato.

En una tercera etapa, y dentro de cada vivienda, se elige con probabilidad igual una persona entre las de 15 y más años.

1. DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE VIVIENDAS			
COMUNIDADES AUTÓNOMAS	Viviendas titulares	Viviendas reservas	Total muestra
<b>Total</b>	<b>20000</b>	<b>30000</b>	<b>50000</b>
Andalucía	2576	3864	6440
Aragón	824	1236	2060
Asturias	720	1080	1800
Baleares	760	1140	1900
Canarias	1008	1512	2520
Cantabria	616	924	1540
Castilla y León	1072	1608	2680
Castilla-La Mancha	976	1464	2440
Cataluña	2408	3612	6020
Valencia	1728	2592	4320
Extremadura	728	1092	1820
Galicia	1136	1704	2840
Madrid	2160	3240	5400
Murcia	856	1284	2140
Navarra	632	948	1580
País Vasco	1016	1524	2540
Rioja	544	816	1360
Ceuta	120	180	300
Melilla	120	180	300

### 3.4 Recogida de información

El trabajo de campo se ha llevado a cabo en todo el territorio español.

La información se ha recibido por diferentes canales de cumplimentación, cuestionario web, entrevista telefónica y entrevista personal en domicilio. La entrevista en domicilio fue la que demostró una mayor eficacia al concentrar el 88,01% de las respuestas.

La **cobertura** final obtenida es la que se detalla a continuación.

2. TABLA GLOBAL DE COBERTURA			
	VIVIENDAS MUESTRA	ENCUESTAS EFECTUADAS	PORCENTAJE DE VIVIENDAS RECOGIDA
<b>TOTAL</b>	20000	18711 <sup>1</sup>	93,56%

3. TABLA DE COBERTURA POR COMUNIDADES AUTÓNOMAS			
COMUNIDADES AUTÓNOMAS	VIVIENDAS MUESTRA	ENCUESTAS EFECTUADAS	PORCENTAJE DE VIVIENDAS RECOGIDA
<b>TOTAL</b>	<b>20000</b>	<b>18711</b>	<b>93,56%</b>
Andalucía	2576	2250	87,34%
Aragón	824	718	87,14%
Asturias (Principado de)	720	617	85,69%
Baleares (Illes)	760	751	98,82%
Canarias	1008	968	96,03%
Cantabria	616	616	100,00%
Castilla y León	1072	1030	96,08%
Castilla-La Mancha	976	977	100,00%
Cataluña	2408	2384	99,00%
Comunidad Valenciana	1728	1629	94,27%
Extremadura	728	686	94,23%
Galicia	1136	981	86,36%
Madrid (Comunidad de)	2160	2017	93,38%
Murcia (Región de)	856	795	92,87%
Navarra (Comunidad Foral de)	632	576	91,14%
País Vasco	1016	978	96,26%
Rioja (La)	544	516	94,85%
Ceuta	120	105	87,50%
Melilla	120	117	97,50%

<sup>1</sup> En el número total de encuestas efectuadas se contabilizan 646 encuestas válidas que se corresponden a algunas secciones en las que se consiguieron más de 8 titulares.

## 4. PRESENTACION DE LOS DATOS

### 4.1 Definiciones

#### 4.1.1 Juego de azar

A efectos de este estudio se considera que hay juego de azar cuando se cumplen todas las siguientes condiciones:

- El/la jugador/a al participar en el juego apuesta con dinero (Participación con dinero)
- Hay un resultado incierto sobre los hechos sobre los que se apuesta (Azar)
- Hay premios económicamente evaluables. (Premios)

No se considerará juego de azar:

- Un videojuego en el que un/a jugador/a paga por 'echarse una partida' pero no hay premios económicamente evaluables.
- Un juego en el que se pueda participar sin dinero, pero sí se puede obtener un premio por ejemplo por el mero hecho de haberse registrado, haber dado unos datos personales o acceder a participar en un juego a través de una campaña promocional.
- Un juego (presencial/online) con familiares/amistades/conocidos/as en el que se puede participar sin dinero o con cantidades simbólicas, y los premios son en especie y/o de valor simbólico (Ej.: juegos de entretenimiento online, juegos en locales sociales, echar una partida en el hogar del jubilado/pensionista, juegos populares de los pueblos (bolos, chito, mus, petanca, dominó, parchís, ajedrez, etc.)).

#### 4.1.2 Canal de acceso al juego

Se considera **juego presencial** cualquier tipo de juego de azar que se realice en la **calle o en lugar/local físico** en territorio español (independientemente de que dicho local tenga o no título habilitante y el juego sea la principal actividad económica).

Ej.: casas particulares, locales de peñas, administraciones de lotería nacional (SELAE), puntos de venta de ONCE, Cruz Roja, bares, restaurantes, locales de hostelería, bingos, casinos, salones de juego, casas de apuestas, hipódromos, centros deportivos, etc.

Se considera **juego online** a cualquier tipo de juego de azar que se ofrezca en un **sitio web** por un operador, en territorio español, independientemente de que tenga título habilitante otorgado por la DGOJ o Comunidad Autónoma correspondiente.

El listado de operadores legales que ofrecen juego a nivel nacional está publicado en la página web de la DGOJ: <http://www.ordenacionjuego.es/es/url-operadores>. Los operadores autorizados tienen url acabada en ".es".

#### 4.1.3 Juego

El detalle de los juegos incluidos en la encuesta es el siguiente:



Nombre del juego	Definición
Lotería (Boletos/Billetes /Décimos)	<p><i>Se refiere a la compra de boletos/billetes/décimos o participaciones de lotería comercializados por:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- SELAE: Lotería Nacional (Jueves/Sábado), Sorteo de Navidad, El Niño</li> <li>- ONCE: Cupón Diario, Viernes, Extraordinario, Fin de Semana, Cuponazo, El Sueldazo, La Paga, Cuponazo XXL</li> <li>- Loterías de cataluña: La Grossa y sus diferentes variantes</li> <li>- Otras: Cruz Roja, Asociación contra el Cáncer, , etc</li> </ul>
Lotería ('Primitivas y Bonolotos')	<p><i>Se refiere a la compra de participaciones en sorteos comercializadas por:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- SELAE: Euromillones, Lotería Primitiva, El Gordo de la Primitiva, Bono Loto, LotoTurf</li> <li>- ONCE: Eurojackpot, 7/39, SuperOnce, Mi Día, Triplex Once</li> <li>- Loterías de cataluña: Loto 6/49, Lotto Express, Trío</li> </ul>
Lotería Instantánea (Rascas)	<p><i>Se refiere a la compra de participaciones en sorteos comercializadas por:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ONCE: Supermillonario, Mega Millonario, x20, x10, Sueldo de tu vida, 7 de la suerte, Rueda de la fortuna, Horóscopo, etc.), Lotto Rapid, etc.</li> <li>- Loterías de cataluña: Rasca Ràpid, SuperToc</li> </ul>
Quinielas	<p><i>Incluye las quinielas de fútbol y/o quinigol, quiniela hípica (Quintuple Plus).</i></p>
Otras loterías/rifas	<p><i>Se refiere a la compra de rifas, boletos o participaciones no incluidas en los anteriores apartados. Se incluyen aquí por ejemplo cupones de la ONDEE (antes OID), lotería dominicana, rifas, etc.</i></p>
Apuestas Deportivas Convencionales	<p><i>Se refiere a las apuestas deportivas y que se realizan <u>antes</u> de que comience el evento sobre el que se hace la apuesta.</i></p>
Apuestas Deportivas en Directo	<p><i>Se refiere a las apuestas deportivas que se realizan <u>mientras</u> se desarrolla el evento sobre el que se hace la apuesta.</i></p>
Otras Apuestas	<p><i>Se refiere a otro tipo de apuestas sobre eventos no deportivos. Incluyen apuestas hípicas o cualquier otro tipo de apuesta mutua o de contarpartida.</i></p>
Bingo	<p><i>Se refiere al juego de bingo en sus distintas modalidades (tradicional, electrónico, mixto, etc.).</i></p>
Máquinas de azar (Tragaperras)	<p><i>Se refiere a los juegos en máquinas de azar, slot, tragaperras. En el canal presencial se denominan máquinas B y/o máquinas C.</i></p>
Ruleta	<p><i>Se refiere a los juegos de ruleta en modalidad francesa, americana, electrónica.</i></p>
Póquer Cash	<p><i>Se refiere a la modalidad de póquer en la que el participante podrá entrar o abandonar la partida cuando desee, pudiendo hacer efectivas las ganancias</i></p>

	<i>obtenidas en cada una de las manos en las que haya participado hasta el momento en que se produzca su retirada del juego.</i>
Póquer Torneo	<i>Se refiere a la modalidad de póquer en el que el participante está dispuesto a participar en mesas sucesivas, compitiendo hasta llegar a enfrentarse, si no abandona el juego previamente, a su contrincante o contrincantes finales. Se podrá participar en el torneo tras abonar el correspondiente derecho de inscripción y participación. El fondo de juego se entregará al ganador/a o se repartirá entre un número preestablecido de finalistas.</i>
Black Jack y/o Punto y Banca	<i>Se refiere a los juegos de cartas denominados Black Jack y/o Punto y Banca.</i>
Otros juegos de cartas	<i>Se refiere a otros juegos de cartas diferentes a los recogidos en apartados anteriores (mus, tute, brisca, julepe, etc.) con apuesta económica.</i>
Otros juegos de azar	<i>Se refiere a otros juegos de azar con apuesta económica. Se incluyen aquí por ejemplo juegos de dados, dados portugueses, corros de chapas, Mahjong u otros juegos de origen chino/asiático, carreras de galgos, peleas de gallos, perros u otros animales, etc.</i>

#### 4.1.4 Segmento de juego

Para facilitar el análisis de los juegos se crea la categoría *Segmento de juego* que agrupa los diferentes juegos atendiendo a su naturaleza y a sus características estructurales.

<b>Segmento de juego</b>	<b>Juegos que incluye</b>
Lotería	Lotería (Boletos/Billetes/Décimos) Lotería ('Primitivas y Bonolotos') Lotería Instantánea (Rascas) Otras loterías/rifas
Apuestas	Quinielas Apuestas Deportivas Convencionales Apuestas Deportivas en Directo Otras Apuestas
Máquinas de azar	Máquinas de azar
Ruleta	Ruleta
Bingo	Bingo
Cartas	Póquer Cash Póquer Torneo Black Jack y/o Punto y Banca Otros juegos de cartas
Otros	Otros juegos de azar

#### 4.1.5 Tipo de jugador

Los datos del estudio muestran que el **97,26%** de las personas que juegan lo hacen en algún juego de lotería y el **81.24%** lo hacen exclusivamente en juegos de lotería. Ante este enorme peso de los juegos de lotería en el conjunto, se ha creado una categoría específica, *Tipo de jugador*, que permita analizar de manera separada ambos grupos de jugadores.

Tipo de jugador puede tomar dos valores:

Sólo lotería	En este grupo se incluyen los jugadores que sólo juegan a juegos del tipo Lotería. Son el 81.24% de los jugadores.
Resto	En este grupo se incluye el resto de los jugadores, esto es, aquellos jugadores que juegan a cualquiera de los otros tipos diferentes de lotería. Algunos de estos jugadores también lo hacen con juegos de Lotería. Suponen el 18,76% de los jugadores.

Los estudios realizados por otras jurisdicciones también utilizan categorías similares para diferenciar el juego de loterías y el resto. Algunos ejemplos:

- GAMBLING BEHAVIOUR 2015 TO 2023: QUARTERLY TELEPHONE SURVEY TRENDS (<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/page/gambling-behaviour-2015-to-2023-gambling-participation-over-time> )
- GAMBLING PARTICIPATION AND EXPERIENCE OF HARM IN AUSTRALIA, publicado en marzo de 2023 por Australian Gambling Research Centre Research (<https://aifs.gov.au/research/research-snapshots/gambling-participation-and-experience-harm-australia>) diferencia entre loterías, apuestas hípcas, apuestas deportivas y máquinas).
- MEASURES OF PROBLEM GAMBLING, GAMBLING BEHAVIOURS AND PERCEPTIONS OF GAMBLING IN IRELAND realizado por The Economic and Social Research Institute y publicado em octubre de 2023 (<https://www.esri.ie/system/files/publications/RS169.pdf>)

#### 4.2 Juego problemático

En la encuesta se incorpora la escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5<sup>2</sup> para explorar la existencia de posible juego problemático y trastorno de juego. Estas preguntas se realizan si el encuestado es mayor de edad y si participado en el juego en los últimos 12 meses.

Los ítems de DSM-5 usados en la encuesta y sus correspondientes síntomas son los siguientes:

Ítems del sistema DSM-5	Síntoma
a) ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que pasase una gran cantidad de tiempo pensando en sus experiencias con el juego o planificando detalladamente futuros episodios de juego o de apuestas?	<i>Preocupación</i>
b) ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que pasase mucho tiempo pensando en cómo conseguir dinero para jugar?	<i>Preocupación</i>
c) ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que necesitaba jugar con cantidades de dinero cada vez mayores, o apuestas mayores que antes, para conseguir la misma excitación?	<i>Tolerancia</i>
d) ¿Ha intentado alguna vez dejar, reducir o controlar su juego?	<i>Síndrome de abstinencia</i>
e) <i>(Contestar si P35d=Si)</i> En una o más de estas ocasiones de intento de dejar, reducir o controlar su juego, ¿se sintió irritable?	<i>Síndrome de abstinencia</i>
f) <i>(Contestar si P35d=Si)</i> ¿Alguna vez ha intentado dejar, reducir o controlar su conducta de juego sin poder conseguirlo?	<i>Pérdida de control</i>
g) <i>(Contestar si P35f=Si)</i> ¿Alguna vez ha intentado dejar, reducir o controlar su conducta de juego sin poder conseguirlo 3 o más veces?	<i>Pérdida de control</i>
h) ¿Ha jugado alguna vez como una forma de escapar de los problemas personales?	<i>Escape</i>

<sup>2</sup> DSM: Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (Diagnostic and statistical manual

i) ¿Ha jugado alguna vez para aliviar sentimientos desagradables como culpabilidad, ansiedad, indefensión o depresión?	<i>Escape</i>
j) ¿Ha tenido alguna vez un periodo en el cual si perdía dinero en el juego volvía a jugar otro día para recuperarlo?	<i>Recuperar pérdidas</i>
k) ¿Ha mentado alguna vez a su familia, amistades o a otras personas, sobre cuánto juega o cuánto dinero perdía en el juego?	<i>Mentir</i>
m) ¿Ha extendido alguna vez un cheque sin fondos o cogido dinero que no era suyo de familiares u otra persona para gastar en el juego?	<i>Necesidad de apoyo financiero</i>
n) ¿Le ha causado alguna vez el juego problemas graves o repetidos en relación con algún familiar o amistad?	<i>Interferencia</i>
o) ¿Le ha producido el juego algún problema con los estudios, como por ejemplo perder clases o días de escuela o suspender algún curso?	<i>Interferencia</i>
p) ¿Le ha causado el juego la pérdida de un trabajo, tener problemas en el trabajo o no poder aprovechar una oportunidad profesional importante?	<i>Interferencia</i>
q) ¿Ha necesitado alguna vez pedir dinero prestado a un familiar, o a otra persona, para poder salir de una situación económica desesperada causada en gran parte por su juego?	<i>Necesidad de apoyo financiero</i>


La categorización de las participantes se realiza de la siguiente forma:

- **Sin síntomas**, cuando el jugador ha contestado negativamente a todas las cuestiones recogidas en la tabla anterior.
- **Con síntomas**, cuando el jugador ha contestado de forma afirmativa a una o varias de las preguntas recogidas en la tabla anterior.

### 4.3 Cuestiones relativas a la presentación de los datos<sup>3</sup>

El informe contiene las siguientes secciones:

<sup>3</sup> El informe se presenta en formato interactivo, permitiendo cierta interoperabilidad con la información mostrada en tablas, gráficos y mapas.

La información que se muestra en las tablas se expresa en términos porcentuales, de acuerdo con los datos recogidos en la encuesta. A este respecto debe señalarse que, en algunos casos, los datos de que se disponen pueden ser no representativos por no contar con el número suficiente de respuestas (Se toma como valor de referencia 11, con carácter general, y 9 para la tabla de “Motivaciones para jugar”). En estos casos, se mostrará el siguiente símbolo de aviso: 

Nota Metodológica (descargar pdf)		
Resumen Ejecutivo (descargar pdf)		
Cuestionario Encuesta (descargar zip)		
<b>1- Prevalencia de juego</b>	<b>3- Análisis de riesgos según DSM-5</b>	<b>6- Juego no autorizado</b>
● Canal de acceso y tipo de jugador (CCAA)	● Riesgo global por tipo de jugador, sexo y edad	● Presencial y online
● Sexo, edad, estado civil (CCAA)	● Riesgo por ítems DSM-5	
● Estudios, tipo de hogar, situación laboral	<b>4- Análisis de riesgo. Perspectiva de juego</b>	<b>7- Creencias, actitudes frente al juego</b>
<b>2- Análisis de prevalencia. Perspectiva de juego</b>	● Segmento y canal de acceso	● Actitudes
● Segmento y juego	● Número de segmentos	● Creencias
● Frecuencia por canal y juego	<b>5- Iniciación y motivación en el juego</b>	<b>8- Otros datos</b>
● Tiempo y gasto por canal y juego	● Juego de iniciación	● Cajas botín
● Número de segmentos y relaciones entre juegos	● Motivación	

## 1) Prevalencia de juego.

En este apartado se proporcionan los datos de prevalencia globales por tipo de jugador (Solo loterías, Resto) y canal de acceso (presencial y online).

Adicionalmente se muestran los datos de prevalencia atendiendo a diversos criterios sociodemográficos: sexo, edad, estado civil, estudios terminados, tipo de hogar, situación laboral e ingresos.

Para sexo, edad y estado civil, es posible consultar la información desglosada por Comunidad Autónoma.

## 2) Análisis de prevalencia. Perspectiva de juego

A partir de los datos de frecuencia de participación en cada uno de los juegos, tanto del canal presencial como online, se proporcionan los índices de prevalencia:

- Por canal, segmento y juego
- Por número de segmentos en los que jugador participa

Asimismo, a través de las frecuencias de participación se extraen estadísticas de relaciones entre distintos juegos.

Se completa este apartado con datos de distribución de los jugadores:

- Frecuencia por segmento/juego
- Tiempo y gasto promedio por canal

## 3) Análisis de riesgos según DSM-5

Tomando como punto de partida los criterios de DSM-5 se proporcionan los índices de juego de riesgo:

- De ámbito global
- Por canal de acceso, por tipo de jugador
- Sociodemográfico: sexo y edad

Estos datos se muestra en función del cumplimiento temporal en los “últimos 12 meses” y “alguna vez en la vida”

Adicionalmente se informa de la respuesta a los nueve ítems de DSM-5 y el detalle por canal de acceso y tipo de jugador.

#### 4) Análisis de riesgo. Perspectiva de juego

De forma análoga a como procedíamos con los índices de prevalencia, en esta sección se analizan los índices de riesgo atendiendo a los elementos estructurales del juego:

- Canal/segmento/juego
- Número de segmentos donde participa

#### 5) Iniciación y motivación en el juego

En este apartado se muestran, por un lado, datos relativos a la fecha y edad de iniciación en el juego presencial y online.

Y por otro, se muestra una distribución de las motivaciones:

- Los motivos de las personas que juegan para “participar en el juego”.
- Los motivos de las personas que no juegan para “no participar en el juego”

#### 6) Juego no autorizado

Se muestran datos de juego no autorizado, tanto presencial como online, a partir de los datos recogidos en la encuesta. Para evaluar el juego ilegal se incluyen en el cuestionario las siguientes preguntas:

¿En los últimos 12 meses, jugó en algún local/lugar no autorizado para el juego?  Ej: timbas, bares, locales de peñas, otros espacios destinados para peleas de animales o personas, etc.	<input type="radio"/> Sí →	¿Podría indicar en qué locales y a qué juegos jugó? -----
	<input type="radio"/> No	
	<input type="radio"/> NS	

¿En los últimos 12 meses, compró boletos de lotería, rifas, etc., no comercializados por Loterías y Apuestas del estado (SELAE), ONCE, Cruz Roja u otros organismos autorizados a nivel autonómico?	<input type="radio"/> Sí →	¿Podría indicar tipo de lotería o quien lo comercializa o dónde lo adquirió? .....
	<input type="radio"/> No	
	<input type="radio"/> NS	

¿En los últimos 12 meses, jugó en la web de algún operador no autorizado (con url no acabada en “es”)?	<input type="radio"/> Sí →	¿Podría indicar en cuáles?
	<input type="radio"/> No	
	<input type="radio"/> NS	

Cuando el encuestado responde que Sí ha jugado en juego ilegal pero en la relación de locales, tipos de juego o páginas web que indica incluye solo nombres de operadores autorizados, entonces se incorpora a la categoría NS.

## 7) Creencias, actitudes frente al juego

En esta sección se muestran algunos datos relativos a las creencias y actitudes frente al juego de la población encuestada.

Más concretamente, se muestra la información relativa a las preguntas P39 y P40.

**P39. Indíqueme, por favor, su grado de acuerdo con las siguientes frases relativas a los juegos de azar. (Utilice una escala del 1 al 5 donde 1: Totalmente en desacuerdo, 5: Totalmente de acuerdo)**

		1	2	3	4	5
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo.					
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica.					
3	El juego es un vicio, una droga, y a la larga se engancha uno a él.					
4	El juego es una enfermedad					
5	Los juegos tradicionales (loterías, quinielas) son buenos y los juegos modernos (online, casino, bingo, tragaperras) son malos					
6	La mayoría de las personas que juegan lo hacen de forma responsable.					
7	El estado debería prohibir los juegos de azar.					
8	Las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen.					
9	El juego es peligroso para la vida en familia.					
10	Por su capacidad para generar adicción, considera que el juego presencial (en directo) es menos adictivo que el online					

**P40. ¿Hasta qué punto está de acuerdo con las siguientes frases relativas a los juegos de azar? (Utilice una escala del 1 al 5 donde 1: Totalmente en desacuerdo, 5: Totalmente de acuerdo)**

		1	2	3	4	5
1	En los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios.					
2	Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.					
3	Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara.					
4	Los buenos/as jugadores/as, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero.					
5	Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.					
6	Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe.					
7	Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuando saldrán los premios.					
8	A veces ocurre algo "especial" y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.					
9	Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.					
10	A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar.					

## 8) Otros datos

Se completa el estudio con algunos datos estadísticos relativos a la compra de cajas botín jugando a videojuegos. Se muestran datos globales y datos desagregados por sexo y edad.

Estos datos se contrastan con datos relativos al juego: tipo de jugador, canal de acceso al juego y índices de riesgo.