EL JUEGO EN ESPAÑA EN 2013

Estudio realizado para la:

Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE)

EL JUEGO EN ESPAÑA EN 2013

Director:

Pr. Francisco Javier Labrador.

Catedrático de Modificación de Conducta.
Universidad Complutense de Madrid

Equipo de investigación:

Pr. Elisardo Becoña.
Catedrático de Psicología Clínica. Universidad de Santiago de Compostela

Pra. María Crespo.
Profesora Titular de Psicología Clínica. Universidad Complutense Madrid

Pr. Enrique Echeburúa
Catedrático de Psicología Clínica. Universidad del País Vasco

M. Marta Labrador
Research Scientist. Department of Psychiatry, Columbia University, N. York.

Partes

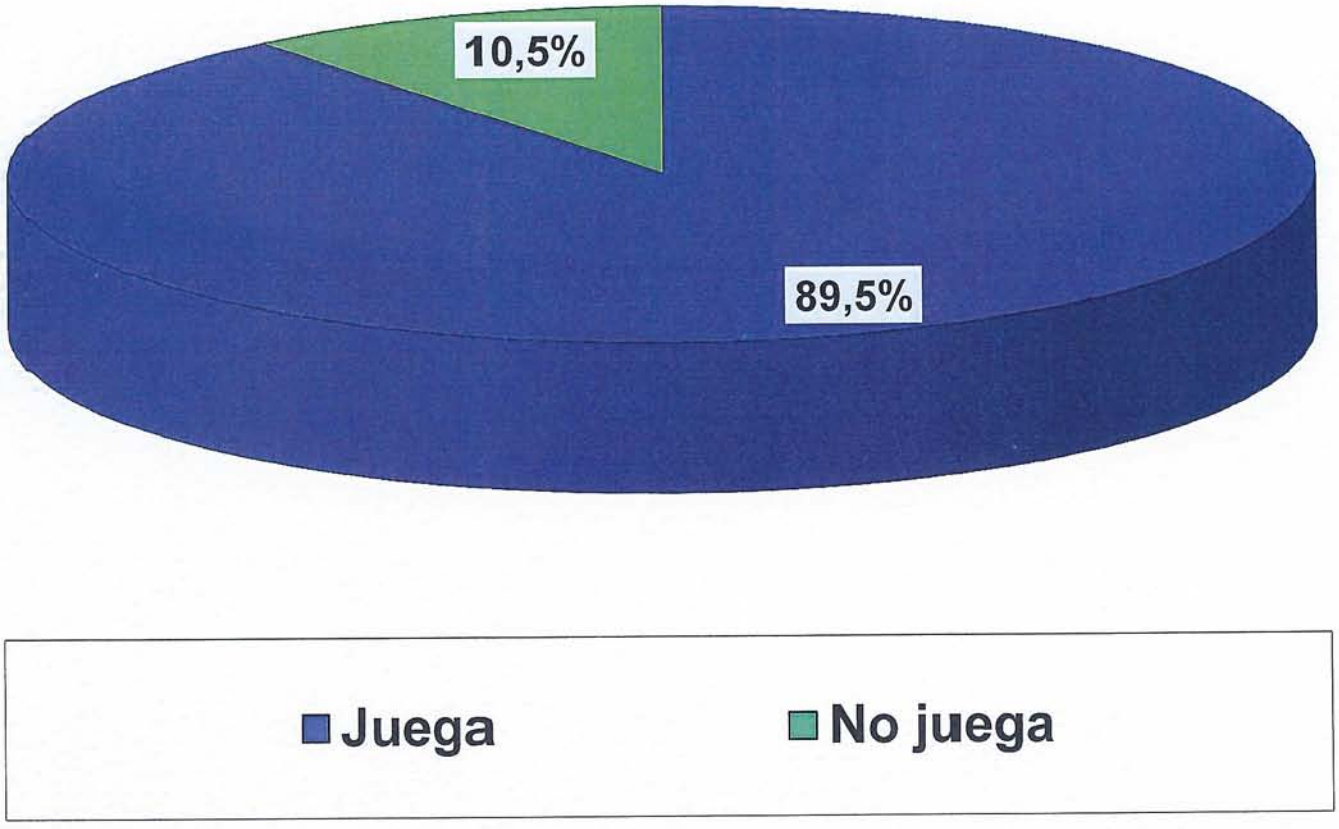
- Parte 1º.- El juego en España
- Parte 2º.- Juego según tipos de juegos
- Parte 3º.- Juego según tipo de jugadores
- Parte 4º.- Aspectos cognitivos y juego
- Parte 5º.- Juego y hábitos de vida
- Consideraciones finales

Ficha técnica de la encuesta

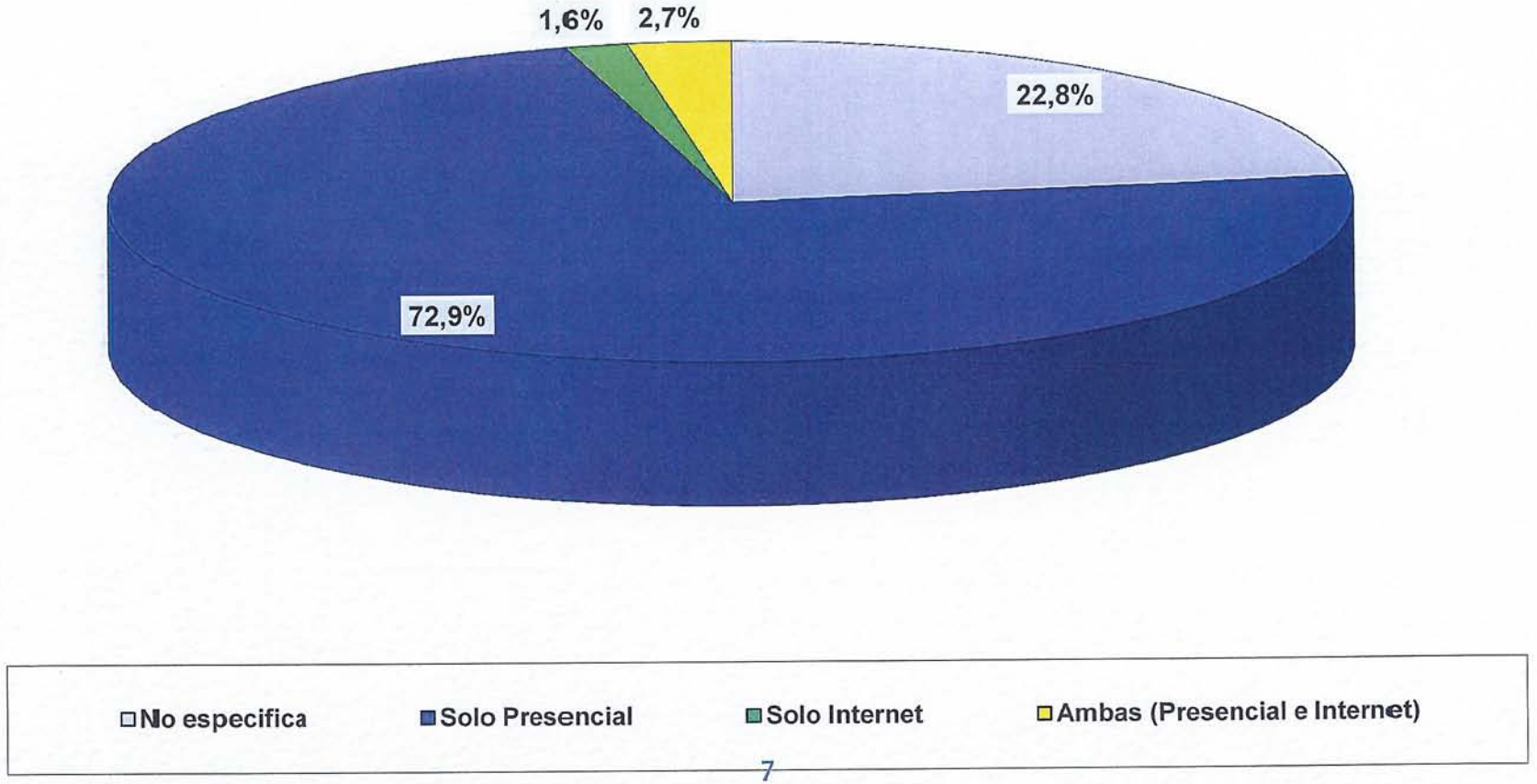
- **Ámbito:** Territorio español ; **Universo:** Residente en España, ambos géneros, 18-81 años.
- **Muestreo y Afijación:** **muestreo aleatorio estratificado por CCAA**, con afijación aproporcional de 100 entrevistas por CCAA y 25 en cada ciudad autónoma, más el porcentaje correspondiente al peso de cada CCAA. (calculados según datos del Censo de Población y viviendas 2011 del INE).
- **Selección de entrevistados:** muestreo aleatorizado en calle (195 puntos) según cuotas establecidas
- **Muestra: 3.000 entrevistas. Entrevista personal a pie de calle**
- **Error muestral:** ±1,83% para el total de la muestra (nivel de confianza del 95,5% - 2 sigma)
- **Instrumento de recogida de información:** cuestionario semi-estructurado diseñado exprofeso. Validación y ajustes previos (estudio piloto de 50 entrevistas)
- **Fecha de trabajo de campo:** 27 de mayo a 12 de junio de 2013.

Parte 1º.- El juego en España

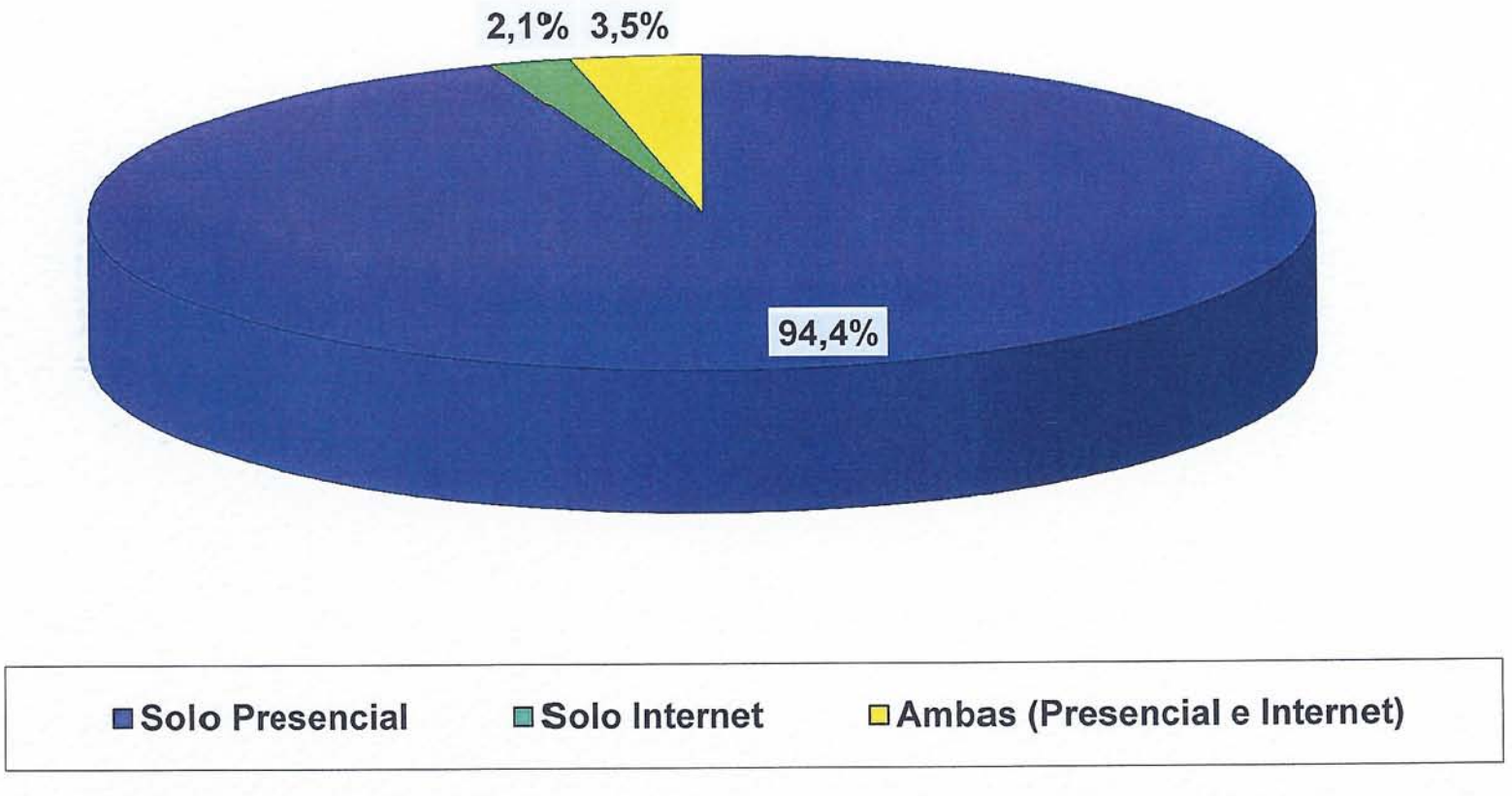
Juegan en España



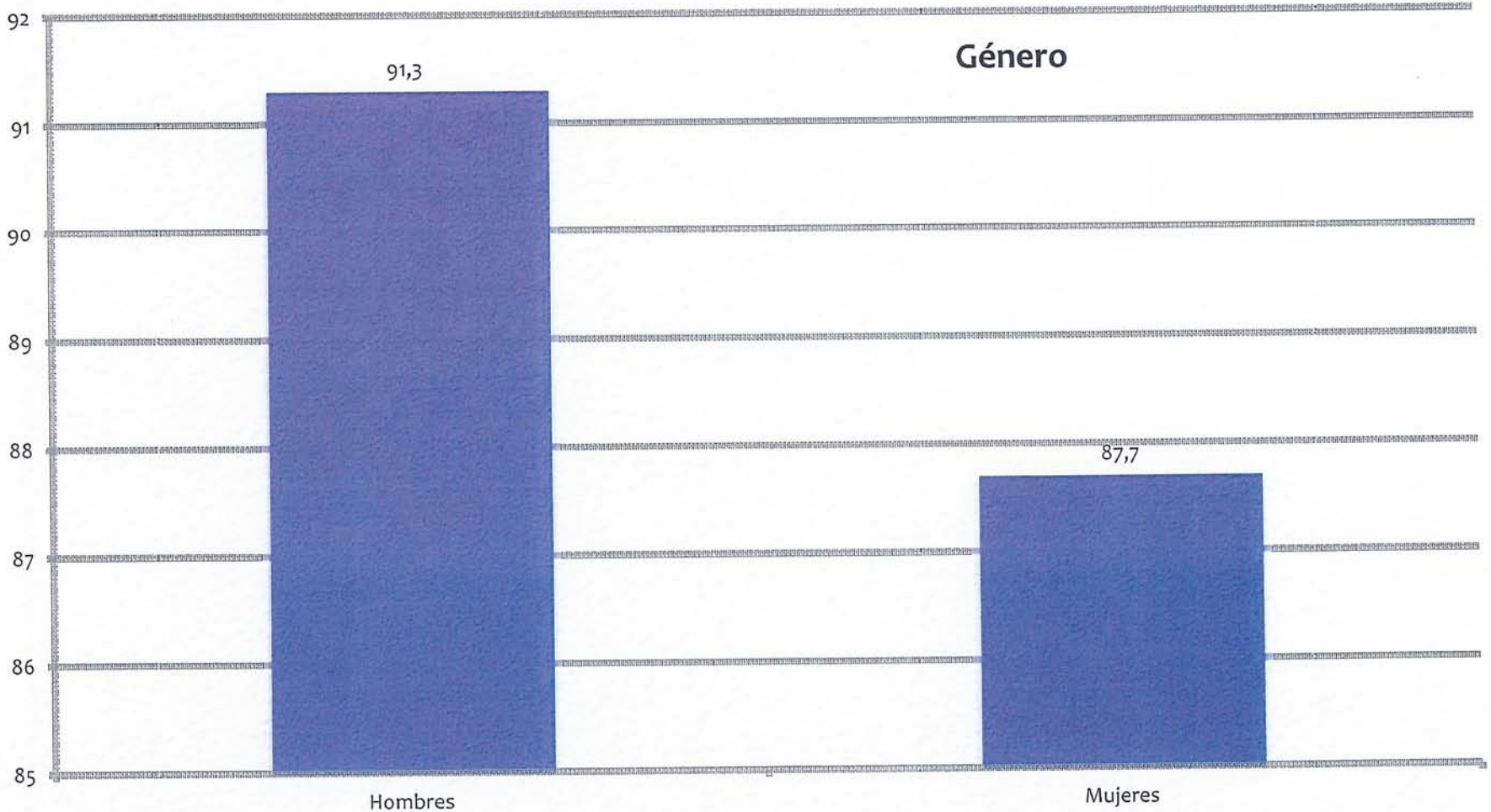
Forma de juego



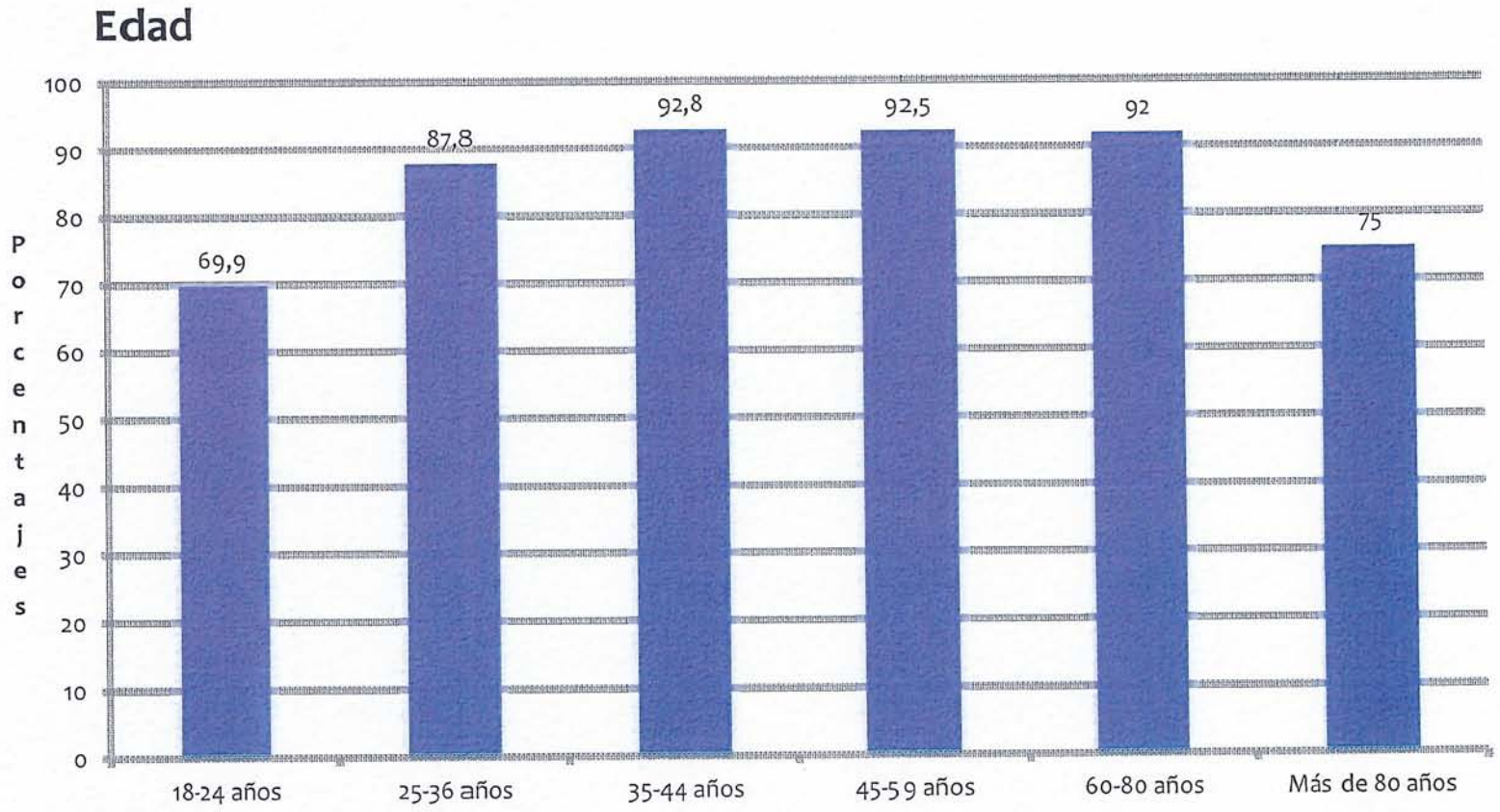
Forma de juego



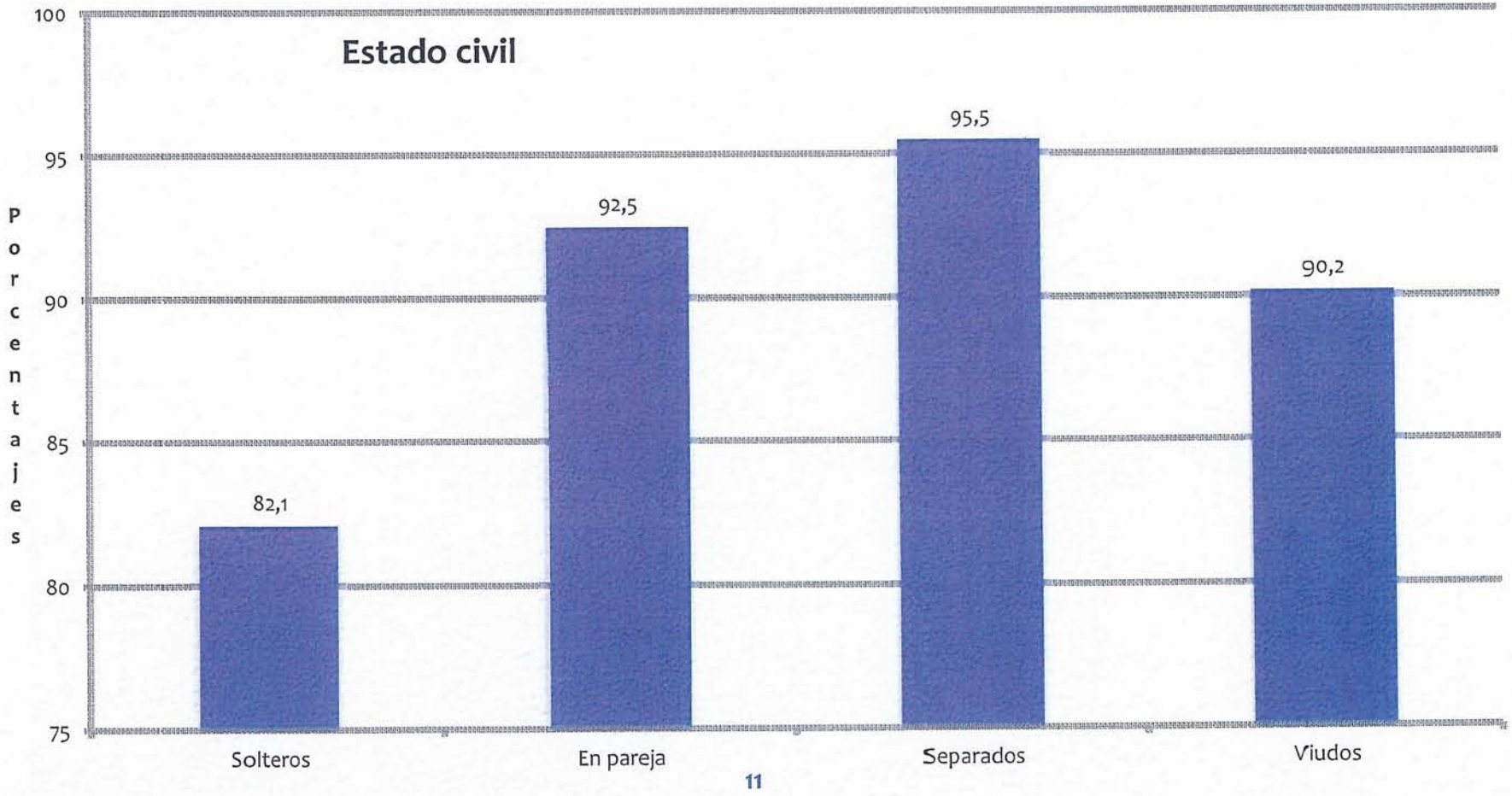
Juego según Género



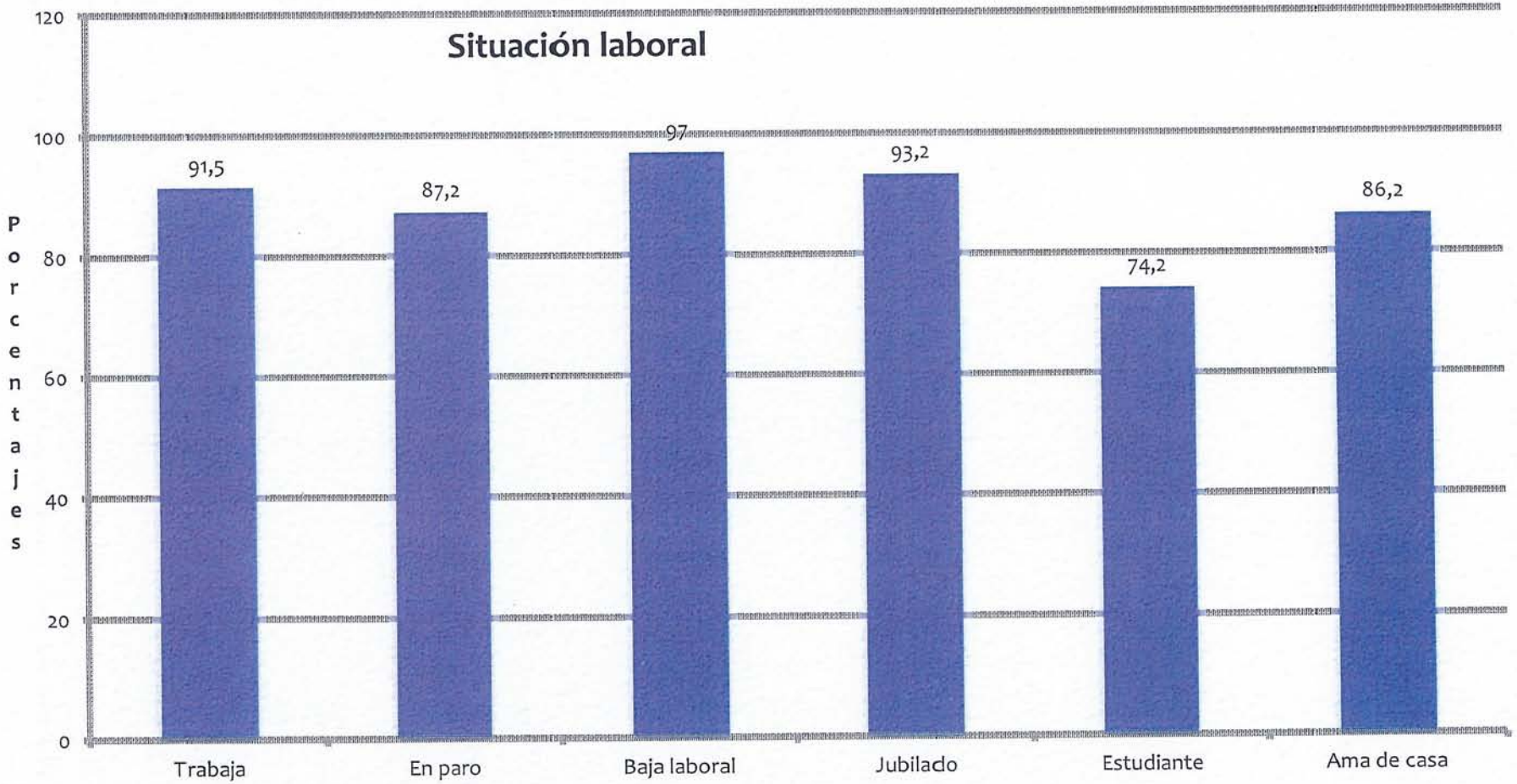
Juego según Edad



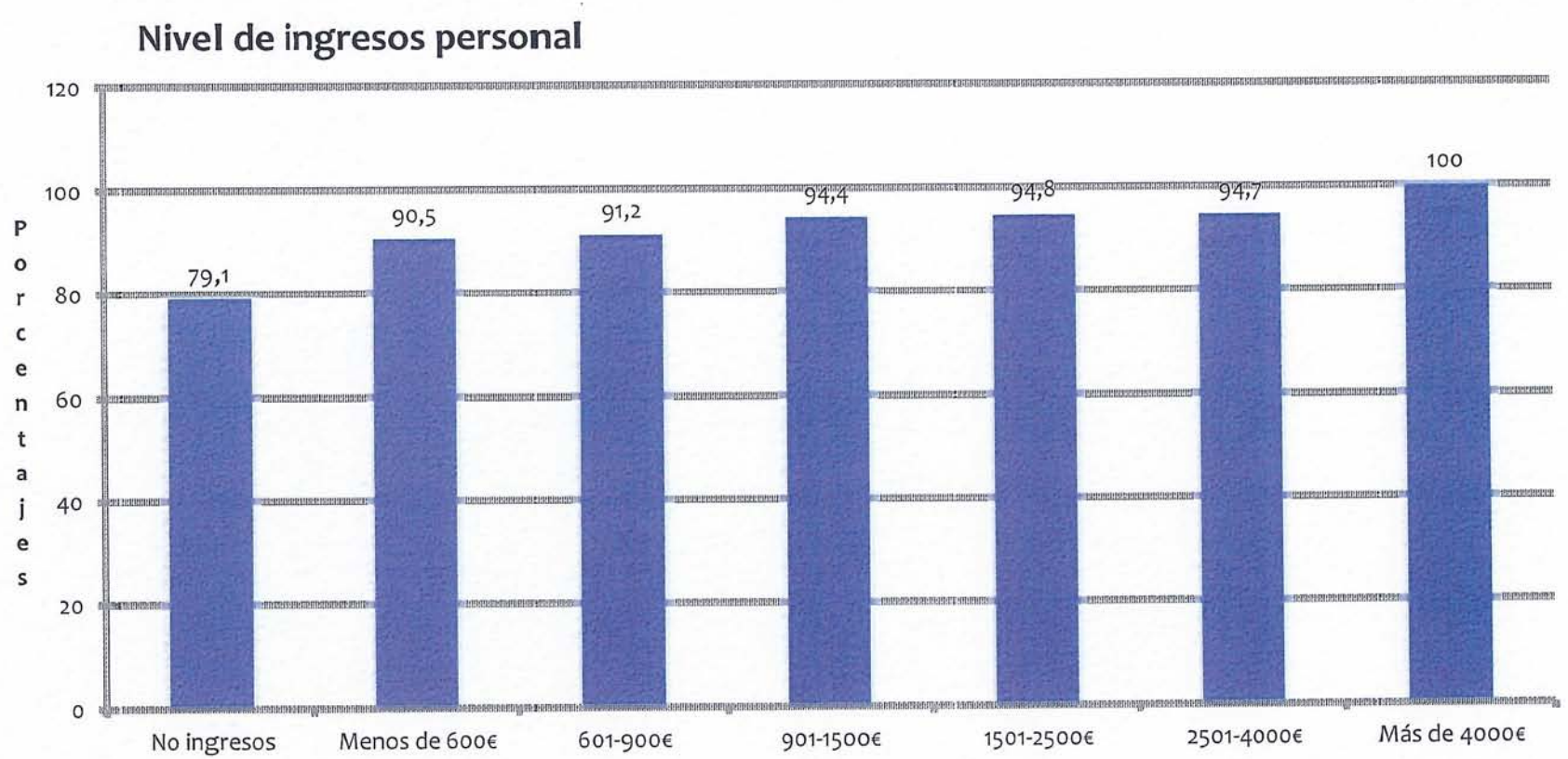
Juego según Estado Civil



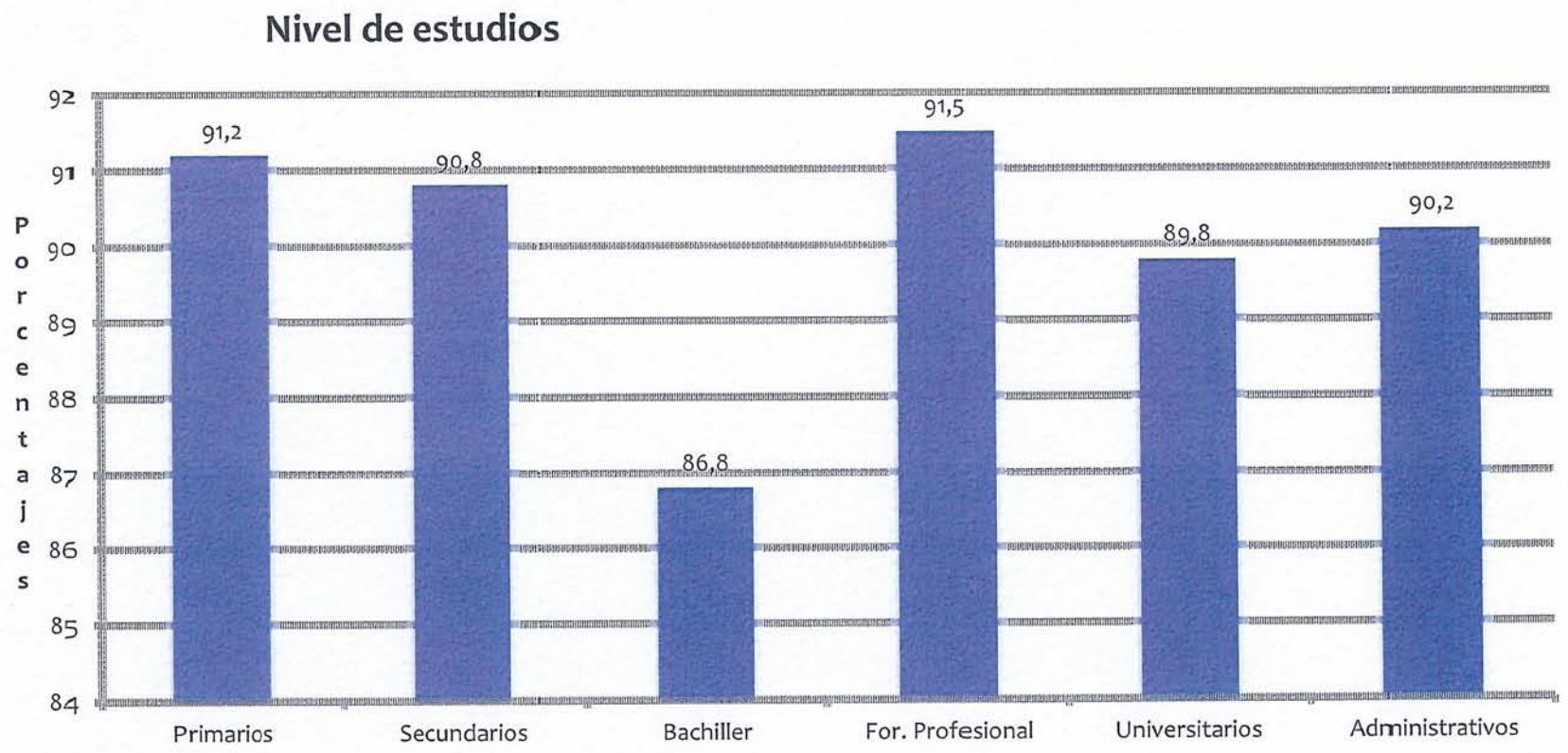
Juego según Situación laboral



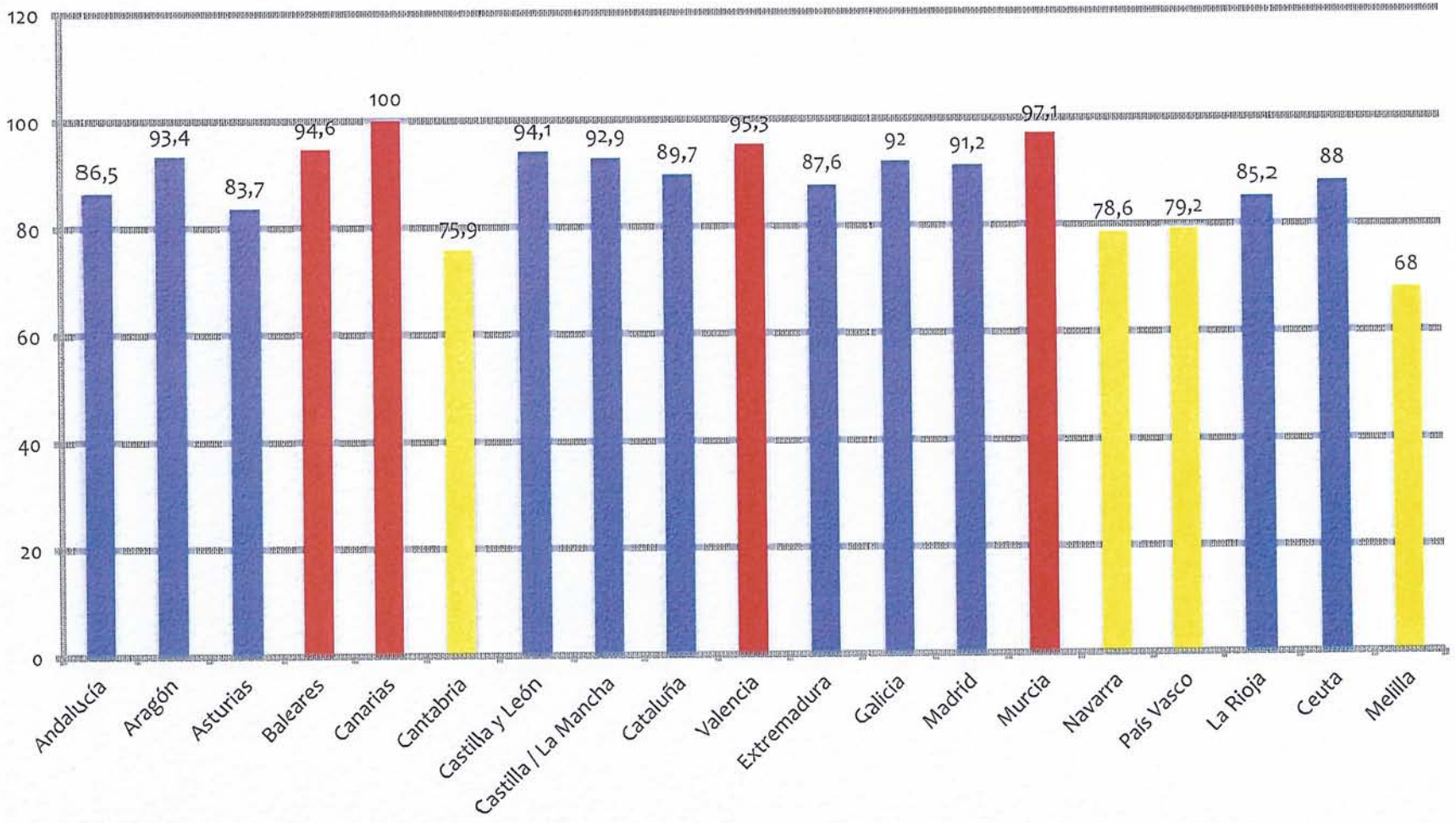
Juego según Nivel de ingresos personal



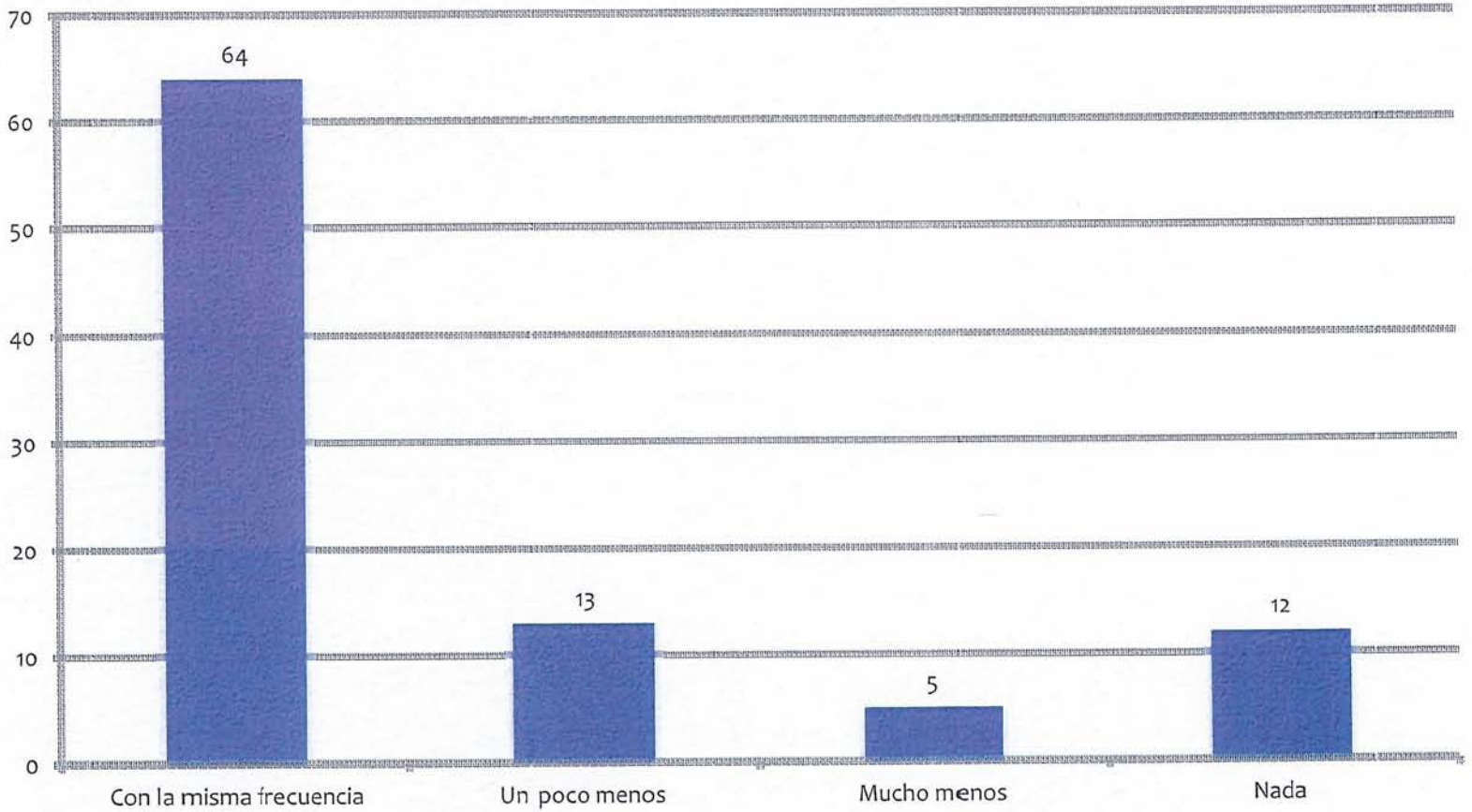
Juego según Nivel de estudios



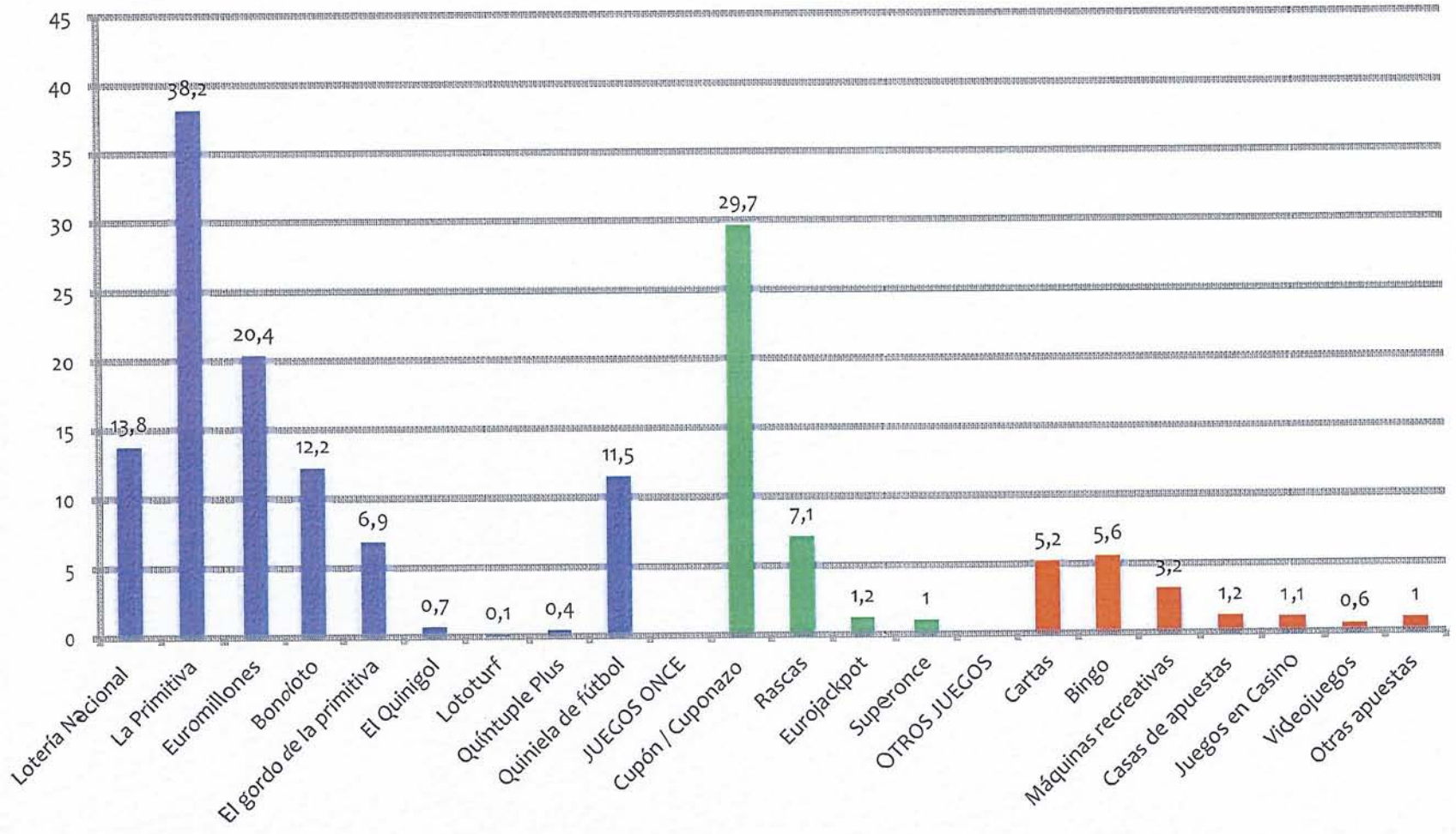
Juego por CC AA



El impuesto sobre los premios de la SELAE hace que juegue



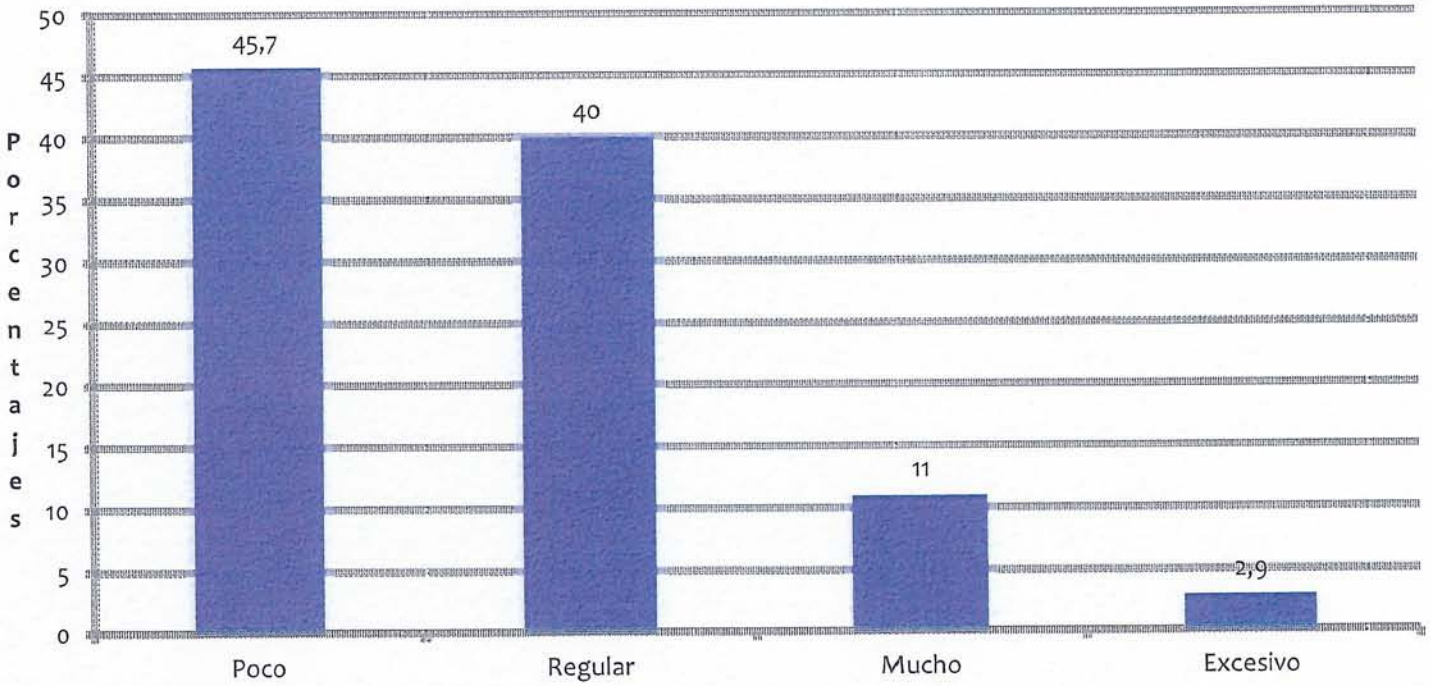
A qué juegan


45
40
35
30
25
20
15
10
5
0
13,8
38,2
20,4
12,2
6,9
0,7
0,1
0,4
11,5
29,7
7,1
1,2
1
5,2
5,6
3,2
1,2
1,1
0,6
1
Lotería Nacional
La Primitiva
Euromillones
Bonoloto
El gordo de la primitiva
El Quinigol
Lototurf
Quíntuple Plus
Quiniela de fútbol
JUEGOS ONCE
Cupón / Cuponazo
Rascas
Eurojackpot
Superonce
OTROS JUEGOS
Cartas
Bingo
Máquinas recreativas
Casas de apuestas
Juegos en Casino
Videojuegos
Otras apuestas

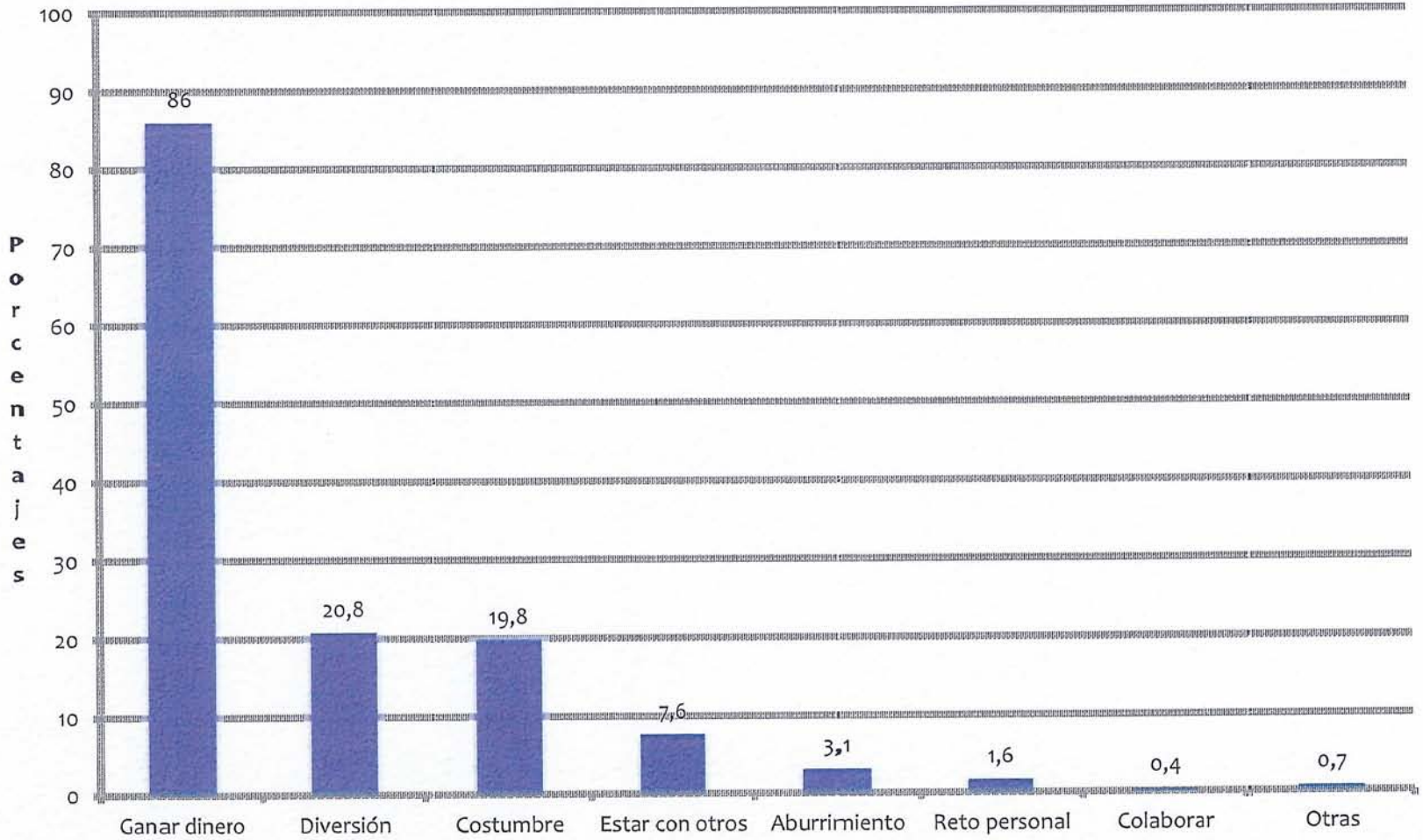
Gasto en juego

Gasto en juego	Media	D.T.	Rango
Último mes	19,67	38,0	0-700
Promedio mes, último año	25,59	51,0	0-850
Lotería de Navidad	68,29	74,3	3-600

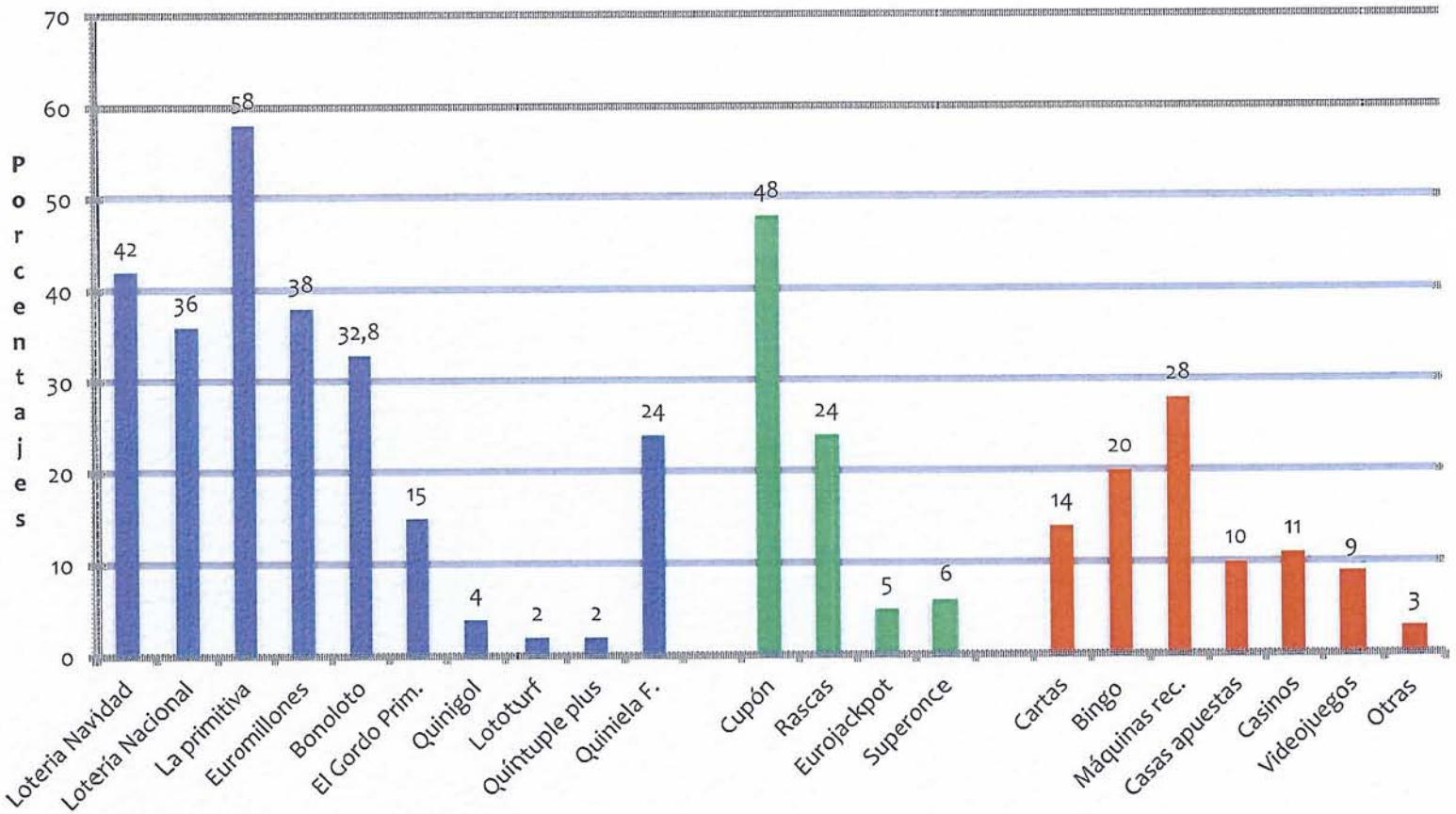
Percepción del gasto en juego



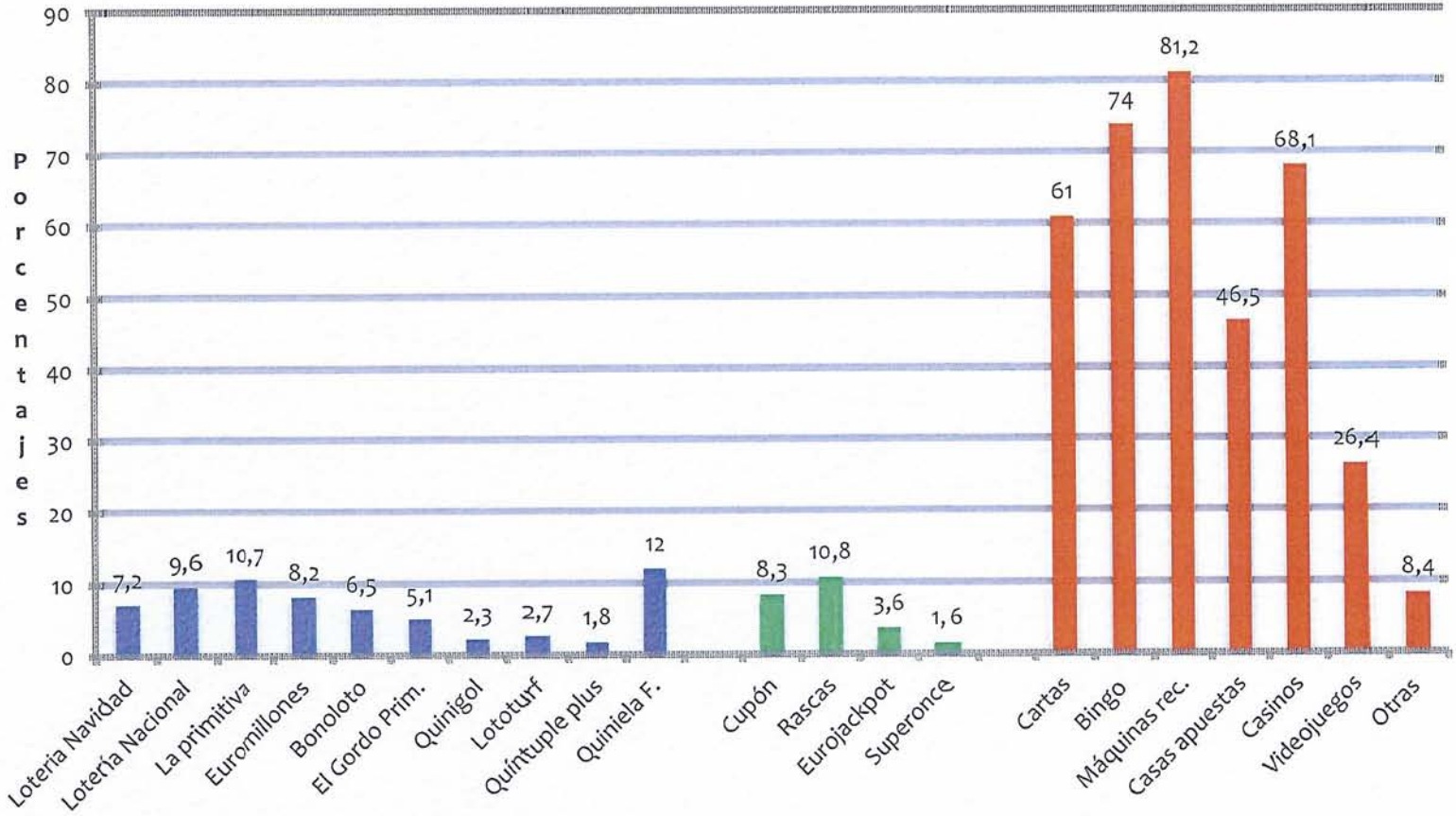
Motivos para jugar



Juegos más accesibles

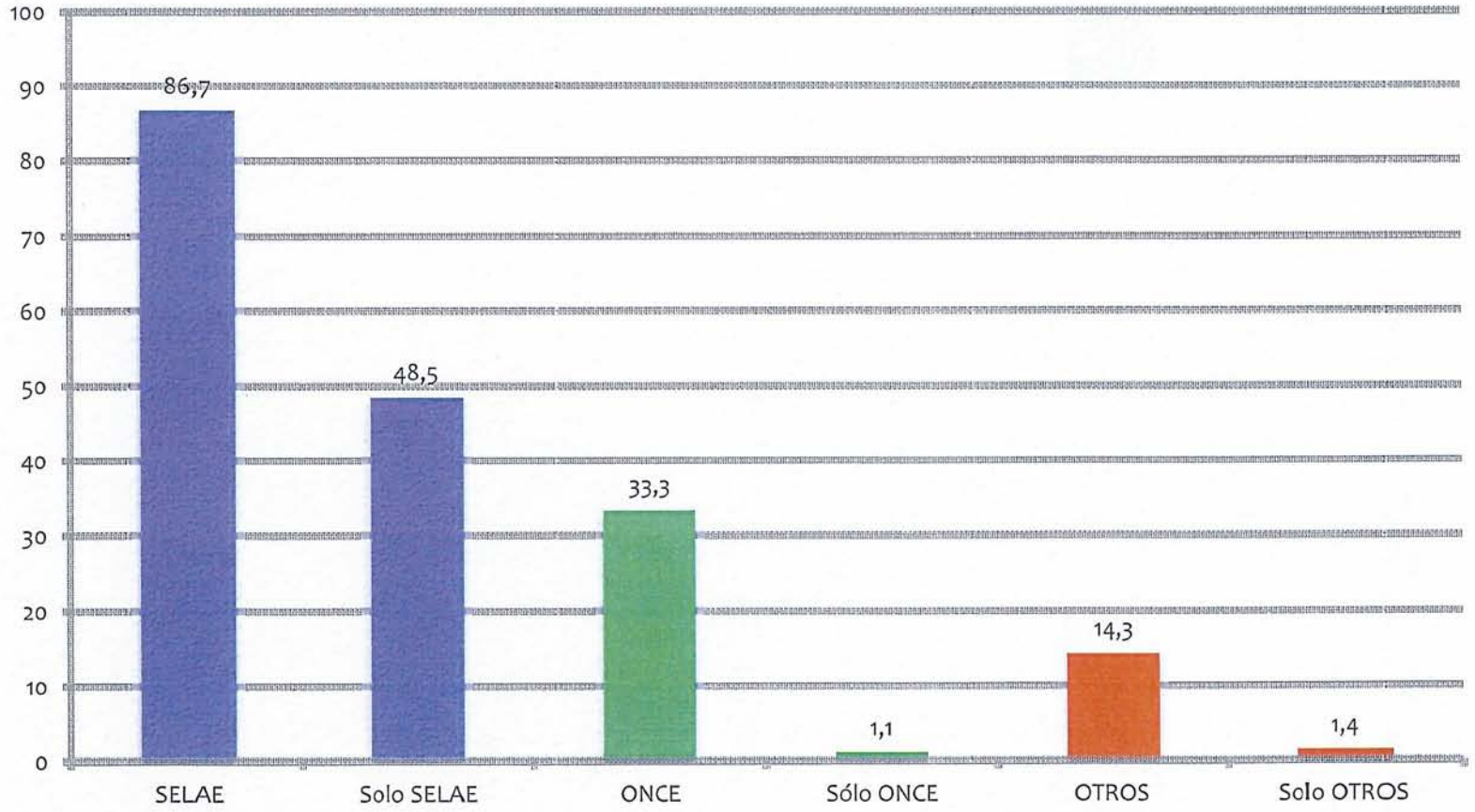


Juegos más peligrosos



Parte 2º.- Juego según tipos de juegos

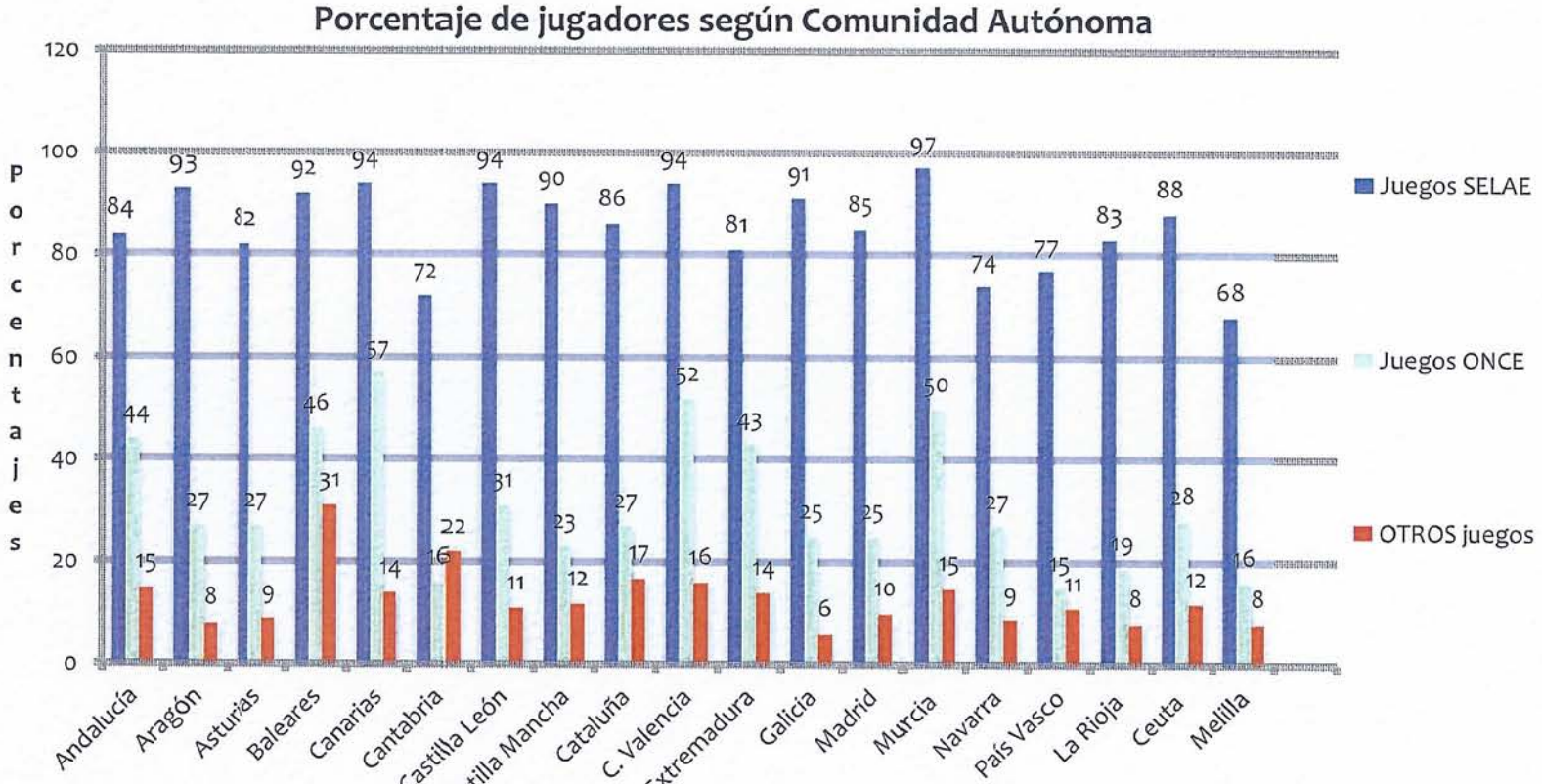
Porcentaje de jugadores según tipos de juegos



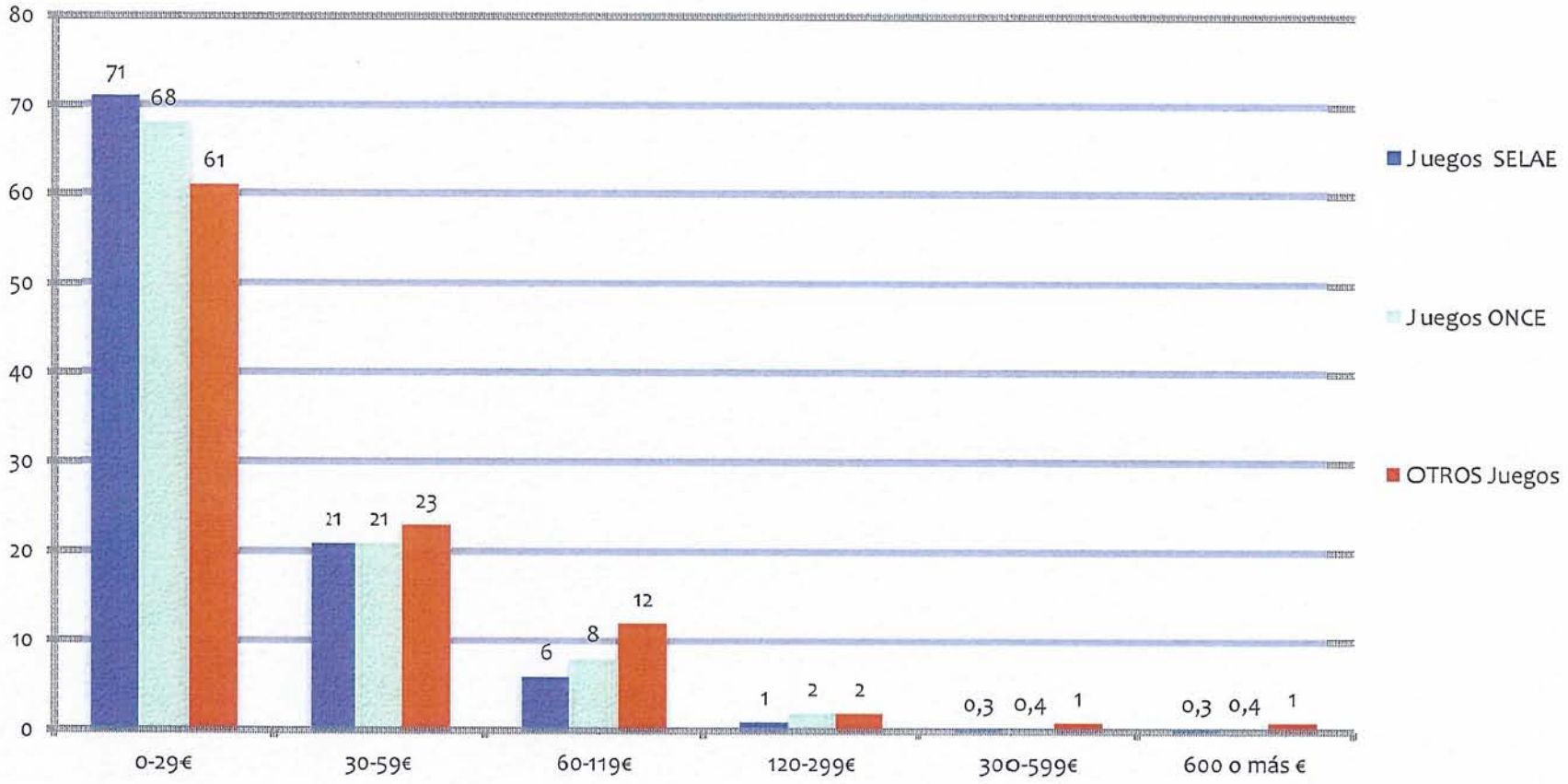
Tipos de juegos por género y edad

- **Genero:**
  - SELAE y ONCE: No diferencias entre hombres y mujeres
  - OTROS juegos: El doble de hombres que mujeres
- **Edad**
  - SELAE y ONCE se juega más a edad adulta (35-44 años)
  - OTROS juegos se juega más a edad jóvenes (18-24 años)
- **Estado civil:**
  - SELAE y ONCE juegan más casados, separados/divorciados y viudos
  - OTROS juegos juegan más solteros

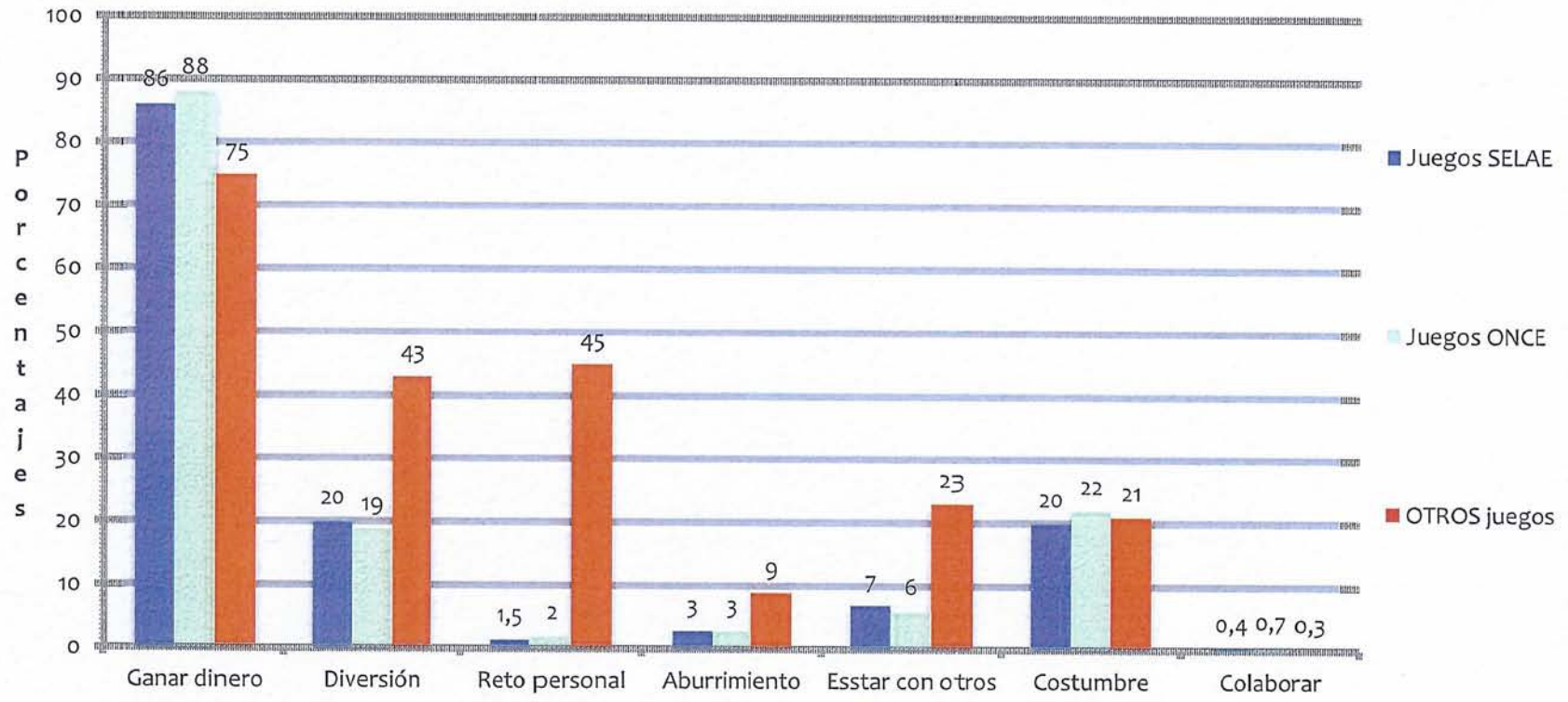
Tipos de juegos por CC AA



Gasto promedio mensual según tipo de juegos



Motivos para jugar según tipos de juegos

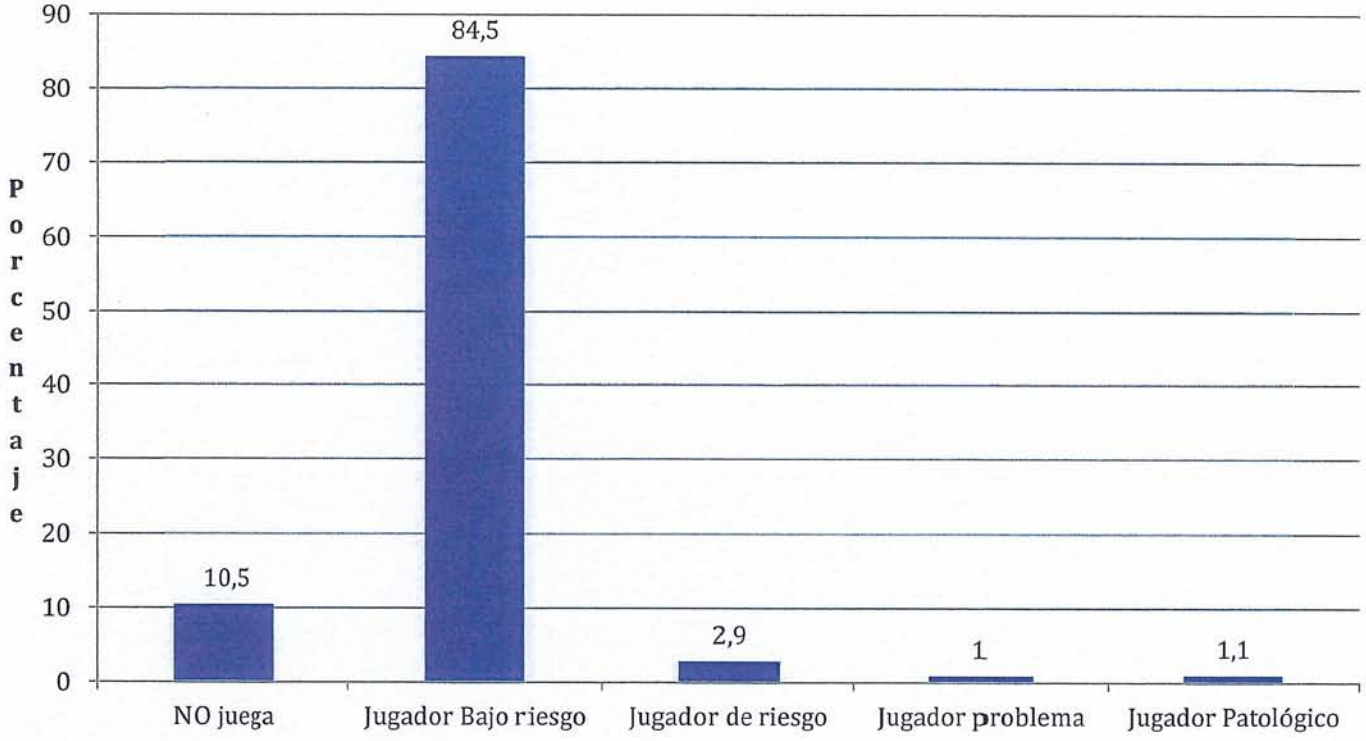


Parte 3º.- Juego según tipo de jugadores

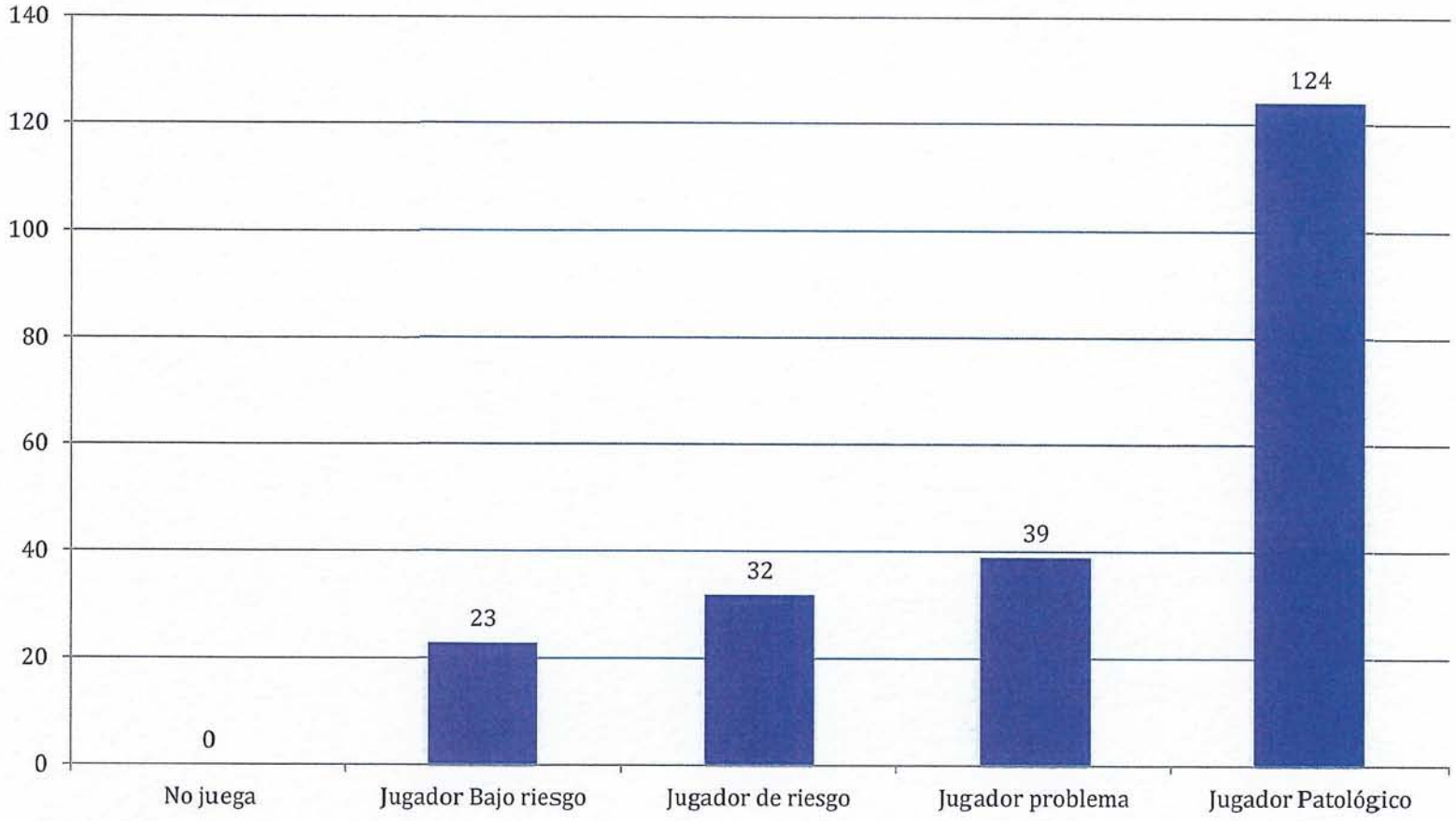
Jugadores según puntuación en NODS

	Puntuación NODS
NO JUEGA	----
JUGADOR DE BAJO RIESGO	0
JUGADOR DE RIESGO	1-2
JUGADOR PROBLEMA	3-4
JUGADOR PATOLÓGICO	5 ó más

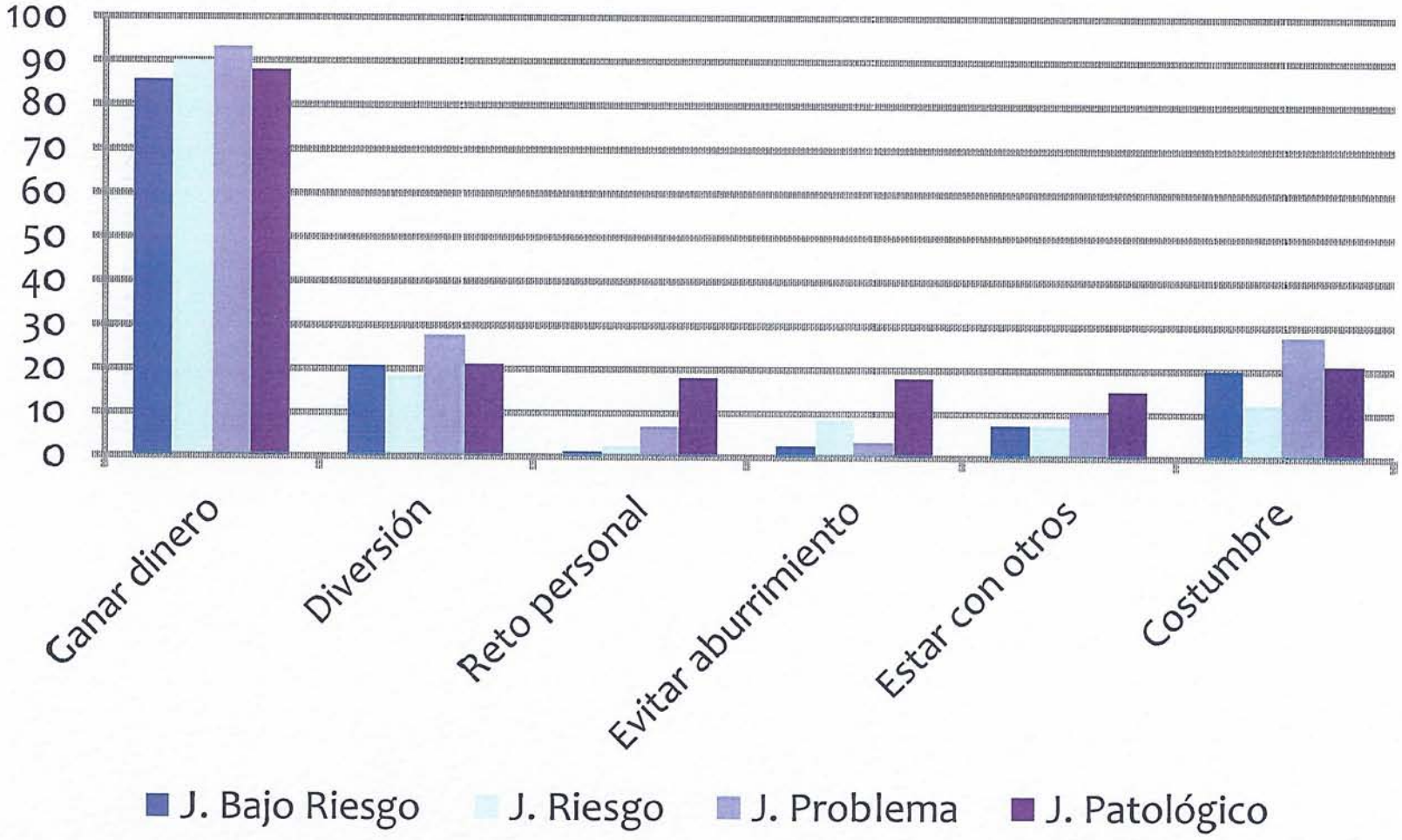
Tipos de jugadores



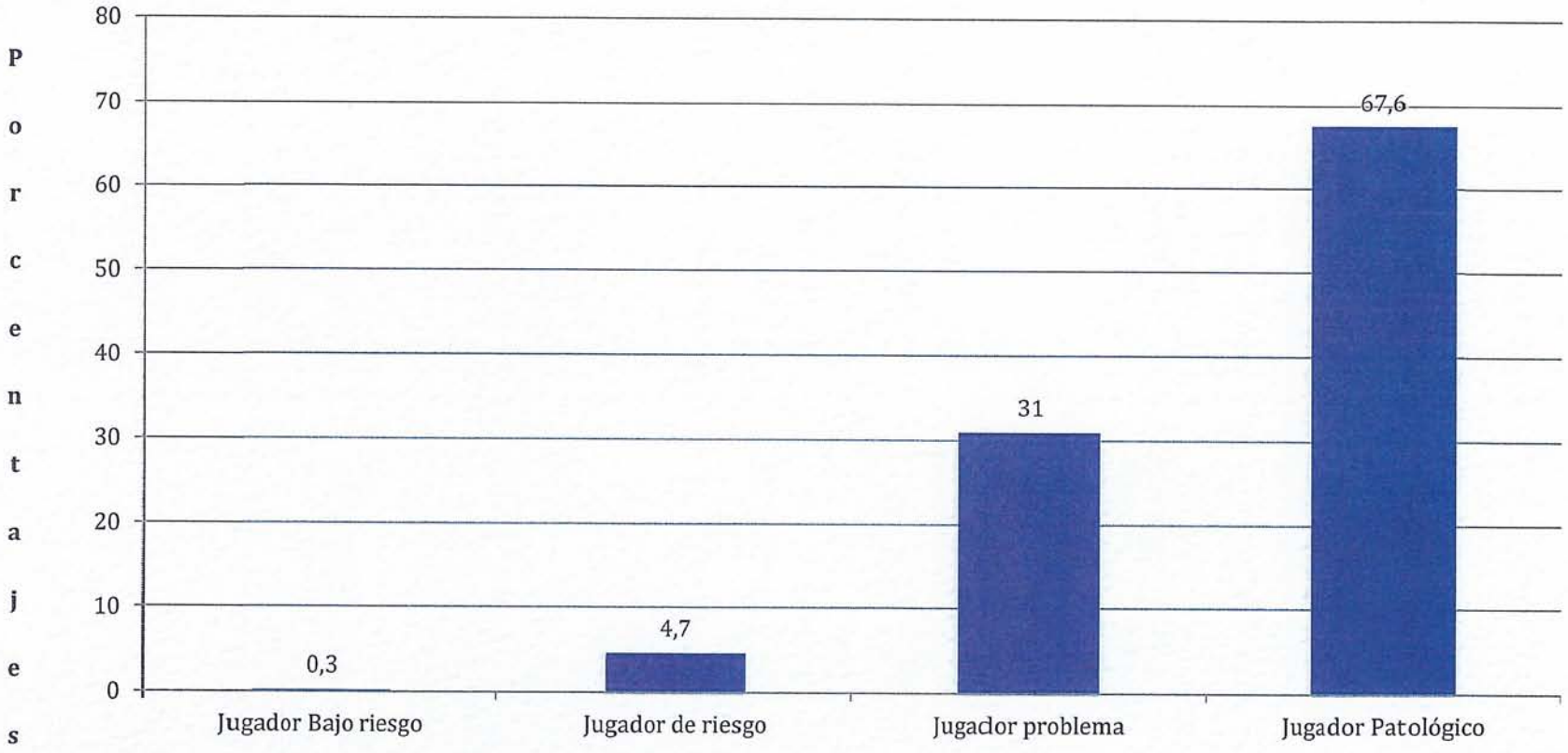
Gasto promedio al mes en euros



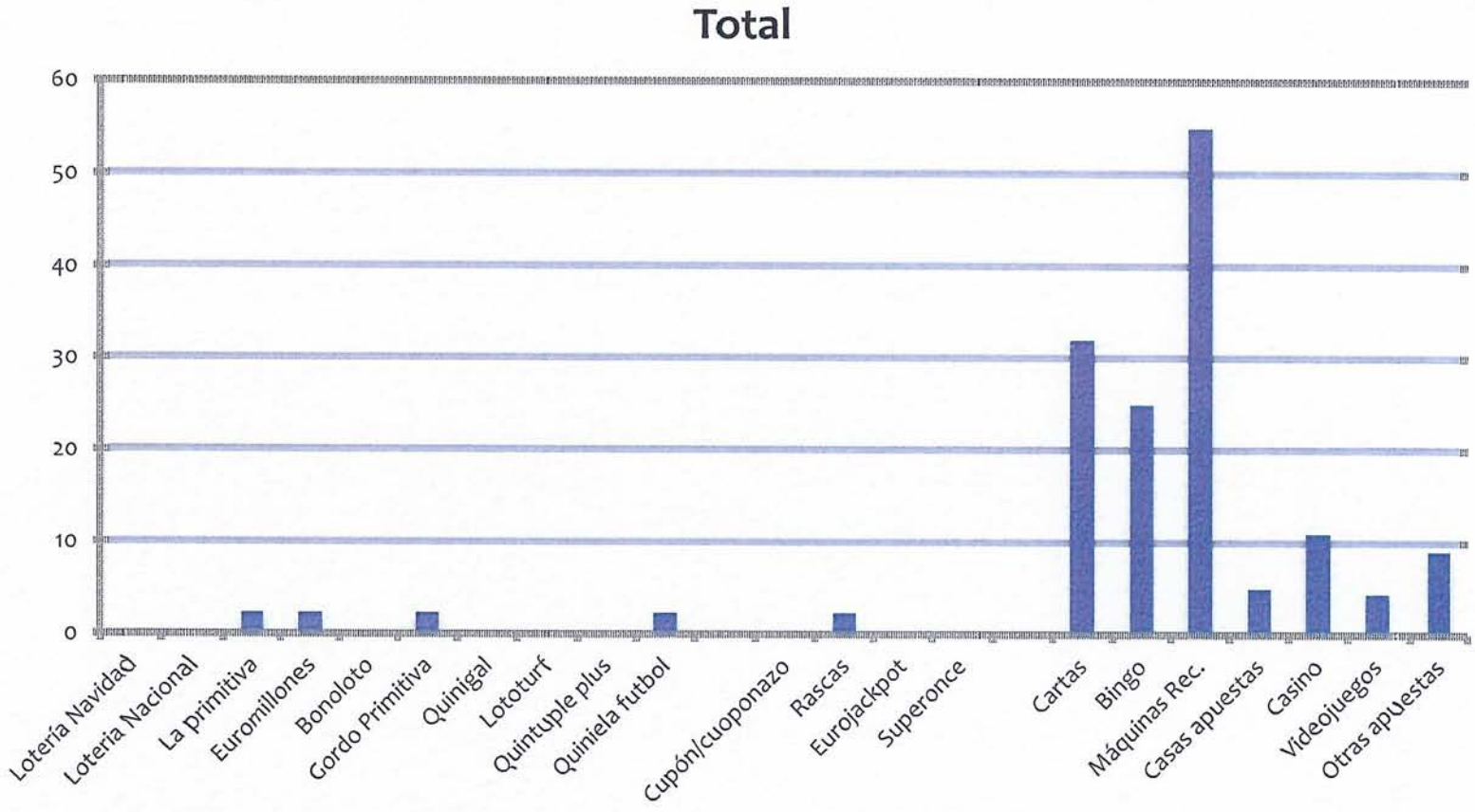
Motivos para jugar



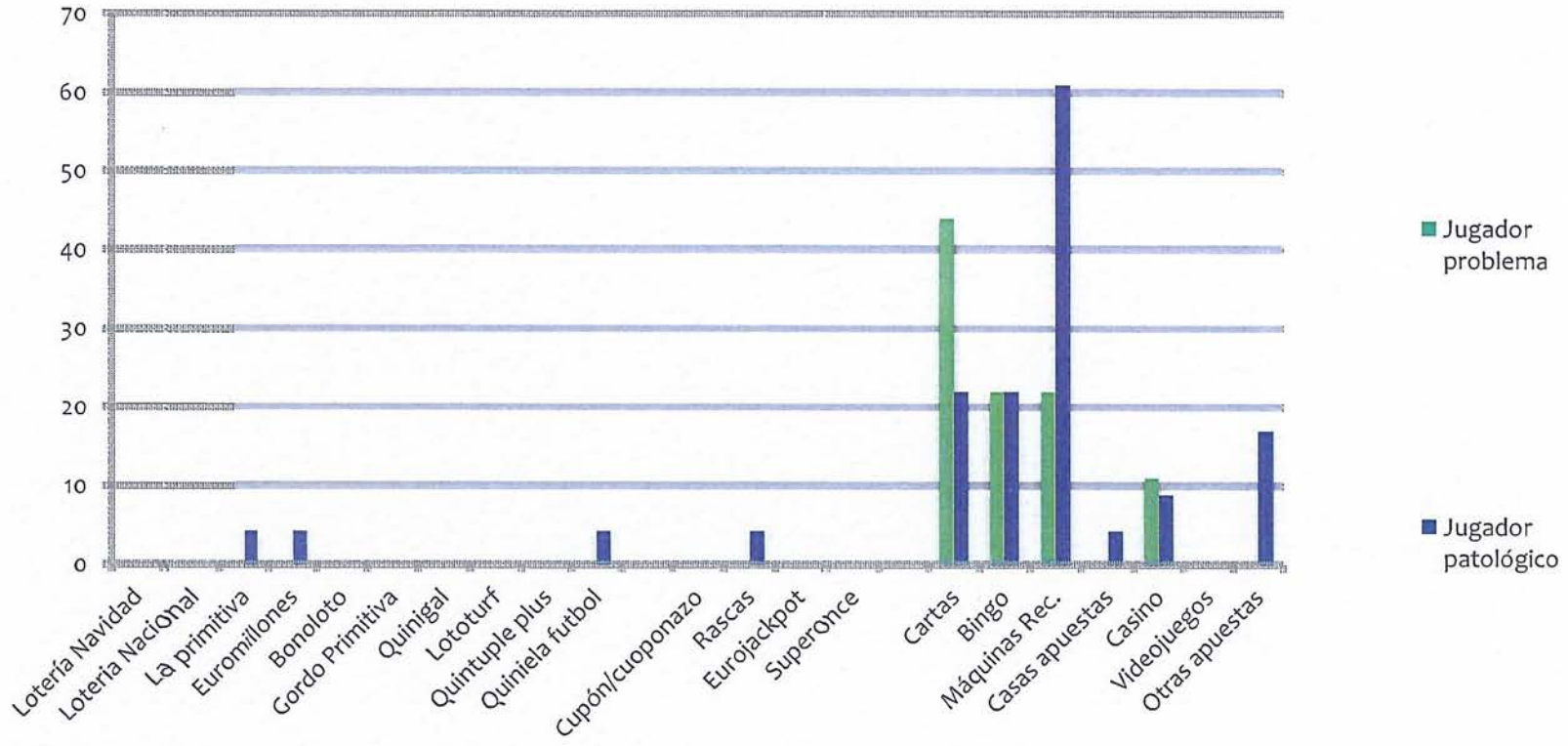
Reconocen problemas de juego



Juegos con los que han tenido problemas



Juegos con los que han tenido problemas



Jugadores patológicos y problema: Resumen

- *Género: 10 hombres por cada mujer*
- *Edad: con más edad menos problemas*
- *Estado civil: menos problemas los solteros y más los separados/divorciados*
- *Ingresos económicos: más problemas los de más ingresos*
- *Con mayor nivel de estudios menos problemas*
- *Más problemas los que trabajan y los parados*
- *Más problemas en Cataluña, Murcia y Asturias*
- *Más problemas los no españoles*

Parte 4º.- Aspectos cognitivos y juego

Pensamientos sobre el juego

	Muy o totalmente de acuerdo
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	36,2 %
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	51,5 %
El juego es un vicio menor	29,6 %
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	60,9 %
El Estado debería prohibir los juegos de azar	15,6 %
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	44,9 %
El juego es una enfermedad difícil de curar	69,2 %

Pensamientos en la muestra general (todos)

- Consideran el juego como una droga y una enfermedad difícil de curar
- No consideran el juego un vicio menor, ni una forma de divertirse o pasar el tiempo
- Opiniones divididas sobre la posibilidad de ganar dinero con el juego
- Rechazo generalizado a que el Estado prohíba los juegos de azar

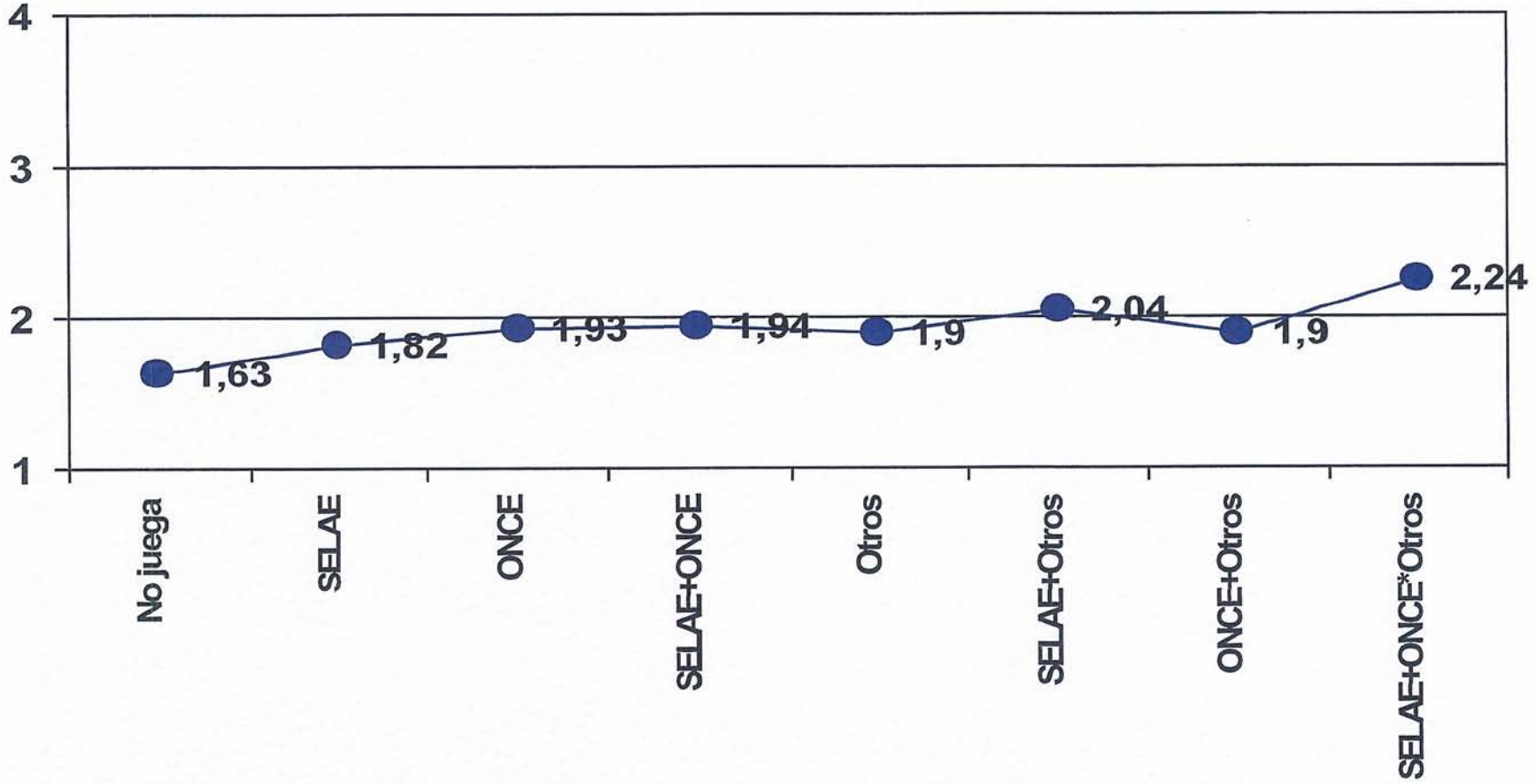
Pensamientos jugadores problema y patológicos

- Tendencia a justificar su conducta de juego excesivo
- Minimizan que sea una enfermedad difícil de curar
- Resaltan el carácter lúdico y la posibilidad de ganar dinero

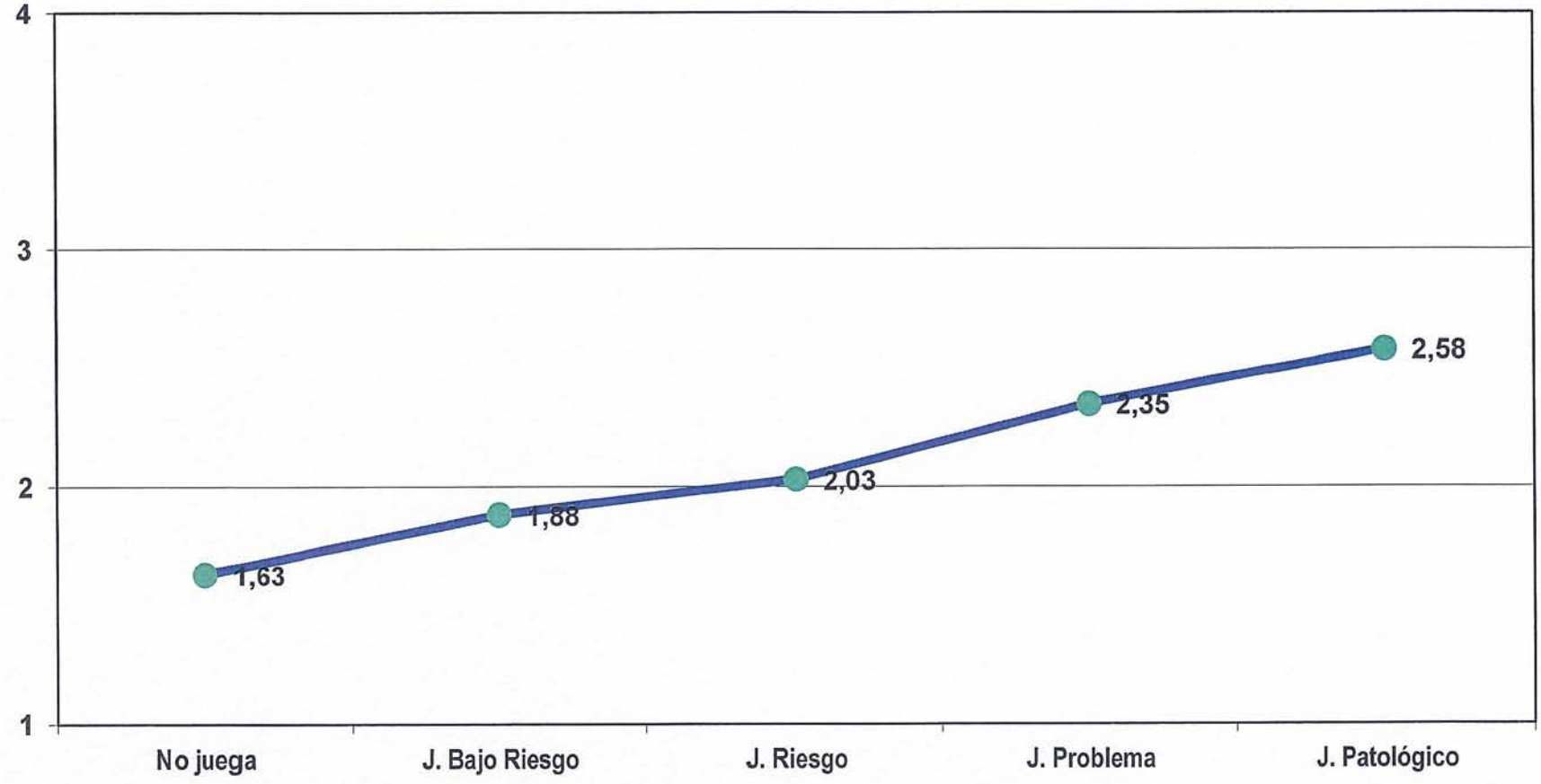
Distorsiones Cognitivas

- *Ilusión de control*
- *Predicción de resultados*
- *Azar como proceso autocorrectivo*
- *Suerte como responsable de los resultados*
- *Correlación ilusoria y Supersticiones*
- *Fijación en frecuencias absolutas (Evaluación sesgada)*

Distorsiones cognitivas según tipo de juego



Distorsiones cognitivas según tipo de jugador



Distorsiones cognitivas

- Siempre menos en no jugadores que en jugadores
- Se incrementan conforme se participa en más juegos
- Se incrementa conforme aumenta la implicación en el juego (bajo riesgo-- en riesgo – problemas – patológicos)

Distorsiones en jugadores patológicos

- Más distorsiones cognitivas que los demás jugadores en prácticamente todas las distorsiones
- En especial: Ilusión de control, Evaluación sesgada de los resultados que obtiene, creencia suerte y correlación ilusoria

Parte 5º.- Juego y hábitos de vida

Hábitos de Vida

Jugadores frente a No jugadores:

- Mayor consumo de alcohol, tabaco y bebidas energéticas
- Menor uso de ordenador, Internet y redes sociales
- Peor salud percibida
- Conocen a más familiares o amigos con problemas de juego

Hábitos de Vida

Juegan a OTROS juegos frente a juegan a la SELAE y la ONCE:

- Mayor consumo de alcohol
- Mayor uso de ordenador, Internet y redes sociales
- Conocen a más familiares o amigos con problemas de juego
- Más problemas de depresión, ansiedad y uso de alcohol
- Mayor frecuencia de tratamiento por depresión, ansiedad y uso de alcohol
- Se consideran más impulsivos, excitables y nerviosos

Hábitos de Vida

Jugadores problema y patológicos frente a jugadores no problemáticos :

- Mayor consumo de alcohol y tabaco. Más problemas con el alcohol
- Tienen menos amigos y se aburren más
- Duermen peor y toman más pastillas para dormir
- Padecen más enfermedades:
  - 40% enfermedad física (10% en jugadores de bajo riesgo)
  - 21 % trastorno psicológico (2% en jugadores de bajo riesgo)
- Peor calidad de vida
- Conocen a más familiares o amigos con problemas de juego
- Se consideran más impulsivos, excitables y nerviosos

Consideraciones finales

Consideraciones finales

- 1ª Encuesta nacional
- Juega el 89,5% de españoles
- La inmensa mayoría juega de forma presencial y a juegos de la SELAE (87%)
- Juegan poco dinero (26€ mes)
- Juegan para ganar dinero
- Peligrosidad percibida:
  - Baja para juegos SELAE y ONCE
  - Alta para OTROS juegos (máquinas, bingo, cartas y casino)

Consideraciones finales

- Problemas de juego:
  - 1.1% jugadores patológicos (10 hombres/1 mujer)
  - 1% jugadores problema
- Gasto más elevado de los jugadores patológicos (124€/mes)
- Reconocen problemas de juego el 1,5% del total
- Los jugadores patológicos tienen problemas con máquinas recreativas, cartas y bingo

Consideraciones finales

- Importancia de las distorsiones cognitivas, incremento según problemas de juego
- Cambio en los hábitos de vida cotidiana en función del nivel de juego

EL JUEGO EN ESPAÑA EN 2013

Estudio realizado para la:

Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE)