

II ESTUDIO SOBRE LA
PREVALENCIA DE
LA ADICCIÓN AL JUEGO
EN ÁLAVA



Edita: **Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER)**

Recogida y análisis de los datos: **EMAIKER, S.L.**

Diseño: **Komunika Digital 2.0**

Imprime: **Gráficas VICUÑA, S.L.**

Depósito Legal: **VI-558/08**

ESTUDIO SOBRE LA PREVALENCIA DE LA ADICCIÓN AL JUEGO EN ÁLAVA

ASAJER 2008

INDICE

Introducción	6
Objetivos	7
Metodología	8
Análisis de los resultados	10
Hábitos de ocio y tiempo libre	10
Participación en los juegos de azar	14
1. Cupón de la ONCE	21
2. Combo de la ONCE	24
3. Rasca de la ONCE	27
4. Lotería Nacional	30
5. Quiniela	33
6. Bonoloto	36
7. Lotería Primitiva	39
8. El Gordo de la Primitiva	42
9. El Euromillón	45
10. Apuestas en frontón y deportes rurales	48
11. Apuestas deportivas	50
12. Los Juegos de Casino	52
13. El Bingo	53
14. El Juego de las Cartas	56
15. Las Máquinas Tragaperras	59
Los Juegos Online	62
Videojuegos y Juegos de Rol	64

Motivación a la hora de jugar	68
Incidencia al juego en Álava	70
Juego y consumo de sustancias	72
Imagen del juego	74
Conclusiones y recomendaciones	79
Datos oficiales de juego en C.A.V.	86
Bibliografía y Equipo ASAJER	88
Anexo 1. Cuestionario	89

INTRODUCCIÓN

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) realizó en el año 2001 el I Estudio sobre la Prevalencia del Juego Patológico en Álava. En aquel momento, no existía estudio alguno que informara sobre la incidencia de la adicción al juego en Álava. Los datos obtenidos permitieron conocer la realidad de esta problemática en la provincia y valorar la puesta en marcha de diferentes programas y servicios destinados, por un lado, a intentar prevenir y por otro, a hacer frente a una patología que afecta a la persona que juega y a todo su entorno.

Una de las medidas que se plantearon fue la importancia de analizar la realidad del juego cada dos años con el fin de observar la evolución de la problemática en Álava. Han transcurrido seis años desde aquella fecha y es ahora cuando se ha podido realizar este II Estudio. Aquí están los resultados obtenidos. A través de ellos, se puede conocer la realidad del juego y de su patología en Álava y buscar aquellos servicios y recursos para hacer frente a un problema que, como se verá, ha ido aumentando.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este estudio es conocer la prevalencia actual del juego patológico en Vitoria-Gasteiz y en el Territorio Histórico de Álava.

Los objetivos específicos diseñados se exponen a continuación:

- Conocer la prevalencia del juego patológico.
- Conocer la prevalencia de jugadores/as y jugadores/as patológicos/as, así como de otro tipo de jugadores/as.
- Identificar los factores demográficos y sociales relacionados con el juego.
- Conocer la relación del juego patológico con diferentes variables socio-demográficas.
- Conocer la relación del juego patológico con el consumo de sustancias (alcohol, tabaco, otras drogas).
- Disponer de información referente a la participación de la población en juegos de azar así como de las motivaciones para jugar.
- Conocer la opinión de la población en relación a los juegos de azar y su problemática.
- Disponer de información actualizada para que ayude a la Administración en su toma de decisiones, tanto en la regulación del juego como en la atención a las personas con problemas con el juego.

METODOLOGÍA

Este estudio, basado exclusivamente en técnicas cuantitativas, se ha realizado mediante entrevistas personales en hogares.

Para llevar a cabo el objetivo central del Estudio, se utilizó el cuestionario del Estudio realizado en el año 2001, con algunas adaptaciones como la incorporación del juego Online, y que recoge 5 áreas temáticas:

1. Datos sociodemográficos
2. Actividades de ocio y tiempo libre
3. Participación en juegos de azar: tipo, frecuencia, edad de comienzo y dinero gastado en juegos de azar.
4. Motivaciones para el juego. Diagnóstico de juego patológico y Opiniones sobre el juego.
5. Consumo de alcohol, tabaco y otras drogas.

Metodología:	Encuesta personal
Lugar:	En hogares
Cuestionario:	Se adjunta (Anexo 1)
Universo:	Población mayor de edad
Ámbito:	Territorio Histórico de Álava y su capital Vitoria-Gasteiz
Cuotas:	Sexo, edad y zona de residencia
Trabajo de campo:	Realizado por encuestadores/as de Emaiker, adiestrados por ASAJER en formación específica en Ludopatías.
Control:	Telefónico 10%
Muestra:	1.129 encuestas.

TABLA 1. Distribución de la muestra según sexo, edad y zona de residencia.

	Hombres					Mujeres				
	18-29	30-44	45-64	65 y más	Total hombres	18-29	30-44	45-64	65 y más	Total mujeres
Vitoria Gasteiz	86	129	134	70	419	81	132	138	91	442
Cuadrilla de Salvatierra	3	5	5	5	15	5	6	6	4	22
Cuadrilla de Ayala	12	20	21	10	62	11	19	18	16	65
Cuadrilla de Campezo	0	1	2	2	5	0	2	2	2	6
Cuadrilla de Zuya	2	3	4	1	10	3	4	2	1	10
Cuadrilla de Añana	2	7	8	3	20	2	2	4	3	11
Cuadrilla de la Rioja	3	6	6	5	20	3	5	6	5	19
Total Álava	108	171	180	96	554	105	170	176	122	575

Error muestral: Para un nivel de confianza del 95% ha sido de un +/- 2,93%.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

HÁBITOS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE ENTRE LA POBLACIÓN ALAVESA

No existen diferencias significativas en cuanto al tipo de actividades de ocio en función del lugar de residencia.

TABLA 2. Principales actividades de ocio y tiempo libre en días laborables y durante los fines de semana según zona de residencia.

	Zona de residencia			
	Vitoria-Gasteiz		Resto de Álava	
	Día laborable	Fin de semana	Día laborable	Fin de semana
Estar con la familia	44,7	39,7	60,0	49,4
Estar con los amigos, pareja	38,1	44,1	55,3	56,5
Ver la TV, video, radio...	29,9	23,3	21,8	13,4
Pasear, ir al campo	22,6	31,2	16,5	20,3
Leer	21,3	13,7	11,9	10,6
Practicar deporte	17,9	10,4	7,3	6,0
Actividades manuales	6,3	2,5	5,9	2,2
Ir a bares, cafeterías..	5,4	18,4	7,8	22,0
Jugar con el ordenador, consola...	3,8	2,4	1,9	1,2
Ir al cine, teatro	2,8	6,5	0,7	2,7

Las principales actividades de ocupación del tiempo libre **en días laborables** son estar con la familia, estar con los/las amigos/as, la pareja, ver la televisión o escuchar radio, pasear leer y practicar algún deporte.

Durante **el fin de semana** las principales actividades de ocio son las mismas que durante los días laborables aunque **cobran mayor importancia las actividades que se realizan fuera del hogar**. Se observa que la proporción de personas que dedican su tiempo a libre a estar con los/as amigos/as es mayor que la que está con la familia. Igualmente, la proporción de personas que dedican su tiempo libre a pasear e ir al campo es mayor que la que se dedica a ver la televisión. **La salida a bares y cafeterías registra un crecimiento importante.**

Las principales diferencias de género en cuanto al uso del tiempo libre se dan los fines de semana. Así, **los hombres dedican más tiempo a estar con los/las amigos/as, la pareja, a pasear e ir al campo, a ir de bares, cafeterías. Las mujeres pasan tiempo con la familia, leen, ven la televisión y también, pasean y van a bares y cafeterías.**

TABLA 3. Principales actividades de ocio y tiempo libre en días laborables y durante los fines de semana según sexo.

	Sexo			
	Hombre		Mujer	
	Día laborable	Fin de semana	Día laborable	Fin de semana
Estar con la familia	46,9	38,3	49,7	45,7
Estar con los amigos. pareja	44,9	50,7	39,5	43,4
Ver la TV, video, radio...	27,5	19,5	28,5	22,4
Pasear, ir al campo	19,5	25,8	22,8	31,4
Leer	16,6	11,0	21,6	14,9
Practicar deporte	17,4	12,6	13,5	6,1
Actividades manuales	4,5	2,9	7,9	1,9
Ir a bares, cafeterías..	7,5	22,3	4,5	16,3
Jugar con el ordenador, consola...	5,4	2,2	1,3	2,0
Ir al cine, teatro	2,2	3,5	2,4	7,6

Pero el elemento más significativo en el uso del tiempo libre es la edad. La principal actividad de ocio de las personas menores de 30 años es estar con los/las amigos/as o la pareja. A esta edad esta actividad no registra diferencias significativas entre días laborables y fines de semana. La segunda actividad de ocio de las personas jóvenes durante los fines de semana es estar en bares, discotecas, actividad que podemos considerar complementaria a la principal, estar con los/las amigos/as.

En las personas de 30 a 44 años, estar con los/las amigos/as se mantiene en proporciones altas, tanto en días laborables como en fines de semana, al tiempo que aumentan otras actividades como estar con la familia o pasear.

Las actividades de ocio y tiempo libre se diversifican más en personas entre 45 y 64 años. A actividades como estar con la familia, los/las amigos/as, o ver la televisión se suman otras como pasear, leer o practicar deporte, las cuales registran frecuencias elevadas.

En las personas de más edad, estar con la familia y pasear son las actividades más frecuentes. También registran proporciones elevadas estar con los/las amigos/as, ver la televisión e incluso leer. A estas edades, la diferencia entre las actividades en días laborables y fines de semana se reducen.

TABLA 4. Principales actividades de ocio y tiempo libre en días laborables y durante los fines de semana según la edad.

	Edad							
	18-29		30-44		45-64		65 y más	
	Día laborable	Fin de semana						
Estar con la familia	33,4	22,1	61,0	48,2	47,4	44,3	44,2	47,4
Estar con los amigos	69,1	70,5	46,3	51,6	32,1	38,7	26,9	31,5
Ver la TV, video, radio	35,2	21,9	29,5	20,7	23,7	18,6	25,7	24,0
Pasear, ir al campo	4,1	9,9	11,1	22,8	27,6	36,7	42,4	42,1
Leer	12,8	4,6	14,7	9,8	27,4	16,6	18,6	19,8
Practicar deporte	17,9	9,9	17,4	11,8	15,2	10,4	10,3	3,3
Actividades manuales	3,7	0,5	3,5	1,2	8,5	2,2	9,2	6,5
Ir a bares, cafeterías	9,1	38,9	4,1	18,0	6,4	15,4	5,5	9,1
Jugar con el ordenador	7,4	7,1	4,5	2,0	1,1	0,6	1,4	0,0
Ir al cine, teatro	2,8	6,1	3,3	6,3	2,0	6,2	0,9	2,8

En torno a las dos terceras partes de la población comparten su tiempo libre con la familia o con la pareja, tanto en días laborables como en fin de semana.

TABLA 5. Con quién pasa preferentemente sus ratos de ocio y tiempo libre en días laborables y durante los fines de semana según sexo y edad.

		Sexo		Edad				Total
		Hombre	Mujer	18-29	30-44	45-64	65 y más	
Días laborables	Solo/a	11,9	13,5	8,0	9,6	13,8	20,2	12,7
	Con mi pareja	33,0	28,7	21,7	26,6	36,5	36,7	30,8
	Con mi familia	30,7	38,2	28,6	44,6	32,6	27,4	34,5
	Con amigos/as	24,1	19,0	41,2	18,6	16,5	15,7	21,5
	Otros	0,4	0,5	0,6	0,6	,6	0, 0	0,5
	Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
Fines de semana	Solo/a	3,1	2,9	0,0	1,8	3,1	7,3	3,0
	Con mi pareja	24,2	22,3	19,7	19,4	27,9	24,9	23,2
	Con mi familia	35,0	45,7	14,3	49,0	42,9	47,6	40,4
	Con amigos/as	37,0	28,9	66,0	29,5	25,2	19,7	32,9
	Otros	0,7	0,2	0,0	0,3	0,8	0,4	0,4
	Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Observando los datos de la tabla, se puede señalar que:

- Las mujeres comparten, en mayor medida, su tiempo libre con la familia.
- Los hombres comparten su tiempo con su pareja y/o los/las amigos/as.

- Las personas más jóvenes comparten su tiempo libre, fundamentalmente con sus amigos/as, tendencia que va disminuyendo a medida que crece la edad y aumentando el disfrute de los ratos de ocio en familia y/o pareja.
- Una quinta parte de las personas mayores de 65 años pasa sola sus ratos de ocio en días laborables, proporción que cae al 12,7% en fines de semana en beneficio de la familia y/o los/as amigos/as.

PARTICIPACIÓN DE LA POBLACIÓN ALAVESA EN LOS JUEGOS DE AZAR

El juego es una actividad común a la inmensa mayoría de las personas residentes en Álava. Más del 80% de la población juega en la actualidad, aunque sea de forma esporádica, a alguno de los tipos de juegos analizados en el Estudio.

TABLA 6. Población alavesa según su relación con el juego.

	Juego	Juego de azar y dinero
No ha jugado nunca	10,7	11,2
Ha jugado pero ahora no juega	7,9	9,1
Juega en la actualidad	81,4	79,7
Total	100,0	100,0

Los hombres, y en general, las personas mayores de 30 años son quienes registran mayores porcentajes de juego actual. Las mujeres y las personas menores de 30 años, por el contrario, son quienes tienen mayores porcentajes de no haber jugado nunca.

En Vitoria-Gasteiz, la proporción de personas que no han jugado nunca a juegos de azar y de dinero se sitúa en 13,1% mientras que el 77,2% juega en la actualidad.

En el resto de Álava, el juego actual es más frecuente: el 87,6% de las personas mayores de edad juegan en la actualidad y sólo el 5,3% no ha jugado nunca.

TABLA 7. Población alavesa según su relación con el juego de azar y de dinero, sexo, edad y zona de residencia.

		Juego de azar y dinero			
		No ha jugado nunca	Ha jugado pero ahora no juega	Juega en la actualidad	Total
Sexo	Hombre	8,5	7,5	84,0	100,0
	Mujer	13,9	10,6	75,4	100,0
Edad	18-29	21,8	12,5	65,6	100,0
	30-44	11,4	8,7	80,0	100,0
	45-64	6,2	6,8	87,0	100,0
	65 y más	9,3	10,1	80,6	100,0
Zona de residencia	Vitoria-Gasteiz	13,1	9,7	77,2	100,0
	Resto de Álava	5,3	7,1	87,6	100,0
	Total	11,2	9,1	79,7	100,0

Para analizar la prevalencia del juego en Álava, se clasificaron los juegos de azar y de dinero en cuatro grandes grupos:

1. Los juegos del Estado, en los que se incluyen la Lotería Nacional, la Bonoloto, la Primitiva, el Gordo de la Primitiva, el Euromillón y las Quinielas. Son los juegos en los que participa una mayor parte de la población alavesa mayor de edad, el 75%. Sólo el 15,4% no ha jugado nunca a ninguno de ellos y el 9,6% ha jugado pero en la actualidad no lo hace.
2. Los juegos de la ONCE, en los que se incluyen el Cupón, el Combo y el Rasca de la ONCE. Casi la cuarta parte de la población juega en la actualidad a alguno de estos juegos, el 23,2%. Otro 28,7% ha jugado alguna vez aunque ahora no lo hace. El 48,1% no ha participado nunca en ninguno de estos juegos.
3. Los juegos privados, en los que incluimos los juegos de Casino, el bingo, el juego de cartas con apuestas de dinero, la apuestas de frontón y deporte rural, otras apuestas deportivas y las máquinas tragaperras. El 10,9% de la población juega en la actualidad a alguno de estos juegos y el 28,5% ha jugado alguna vez aunque ahora no juega. El 60,6% de la población alavesa no ha participado nunca en ninguno de estos juegos.
4. El juego online. Se incluyen en este apartado todo tipo de juegos públicos y privados en la modalidad online. Es una modalidad todavía muy poco extendida en la población alavesa. Sólo el 1,4% ha jugado alguna vez a través de internet y sólo el 0,3% juega en la actualidad.

TABLA 8. Población alavesa según su relación con el juego y tipo de juegos.

	No he jugado nunca	He jugado pero ahora no juego	Juego en la actualidad
Juegos del Estado	15,4	9,6	75,0
Juegos de la ONCE	48,1	28,7	23,2
Juegos privados	60,6	28,5	10,9
Juego online	98,6	1,1	0,3
Total juego de azar y dinero	11,2	9,1	79,7

Si elaboramos un ranking de los principales juegos de azar y de dinero en los que participa en la actualidad la población alavesa, obtenemos la siguiente tabla:

TABLA 9. Ranking de juegos más habituales según volumen de jugadores/as.

	Número de personas	Incidencia en %
Lotería Nacional presencial	173.677	67,0
Primitiva presencial	64.297	24,8
Cupón de la ONCE presencial	53.367	20,6
Quiniela presencial	28.504	11,0
Euromillón presencial	24.133	9,3
Bonoloto presencial	22.642	8,7
Rasca de la ONCE presencial	16.527	6,4
Gordo de la Primitiva presencial	13.412	5,2
Máquinas tragaperras presencial	10.648	4,1
Juego de cartas con apuestas en local	9.803	3,8
Bingo presencial	6.898	2,7
Apuestas deportivas presencial	4.531	1,7
Combo de la ONCE presencial	3.230	1,2
Apuesta presencial en frontón y Dep. rurales	1.203	0,5
Juegos de Casino presencial	696	0,3
Juego on line	687	0,3
Población mayor de edad	259.257	100,0

Esto supone que el 67% de la población alavesa juega a la LOTERÍA presencial, el 24,8% a la PRIMITIVA presencial y el 20,6% al cupón de la ONCE presencial.

Las diferencias por sexo, edad y zona de residencia que se observan para el juego de azar y de dinero en general, también se trasladan a cualquier tipo de juego ya sea público, privado o de la ONCE:

- **Los hombres juegan más que las mujeres.** Esta circunstancia se observa en todo tipo de juego aunque las diferencias más evidentes se dan en los juegos privados.
- **Las personas jóvenes juegan menos que las de más edad.** Esta circunstancia se rompe en los juegos privados en los que la población más joven es la que más juega en la actualidad.
- **Las personas que residen fuera de Vitoria-Gasteiz juegan más que las de la capital.** Esta circunstancia se observa tanto en los juegos públicos como en los privados.

Una vez realizadas estas aproximaciones con respecto al juego en Álava, se procede a analizar los juegos contemplados.

TABLA 10. CARACTERÍSTICAS DEL/LA JUGADOR/A EN ÁLAVA

	Cupón de la ONCE	Combo de la ONCE	Rasca de la ONCE	Lotería Nacional	Bonoloto	Primitiva	Gordo Primitiva	Quiniela	Euromillón	Frontón y deporte rural	Apuestas deportivas	Casino	Bingo	Cartas	Máquinas tragaperras	Juego online
Residencia																
Vitoria-Gasteiz	76,5	64,8	75,8	71,4	67,5	67,6	62,3	68,1	68,1	19,1	20,0	67,2	76,8	79,5	65,1	-
Resto de Álava	23,5	35,2	24,2	28,6	32,5	32,4	37,7	31,9	31,9	80,9	80,9	32,8	23,2	20,5	34,9	-
Sexo																
Hombre	55,1	71,5	50,8	51,6	69,2	60,0	64,4	82,4	62,5	100,0	74,3	65,8	43,0	62,5	93,6	100,0
Mujer	44,9	28,5	49,2	48,4	30,8	40,0	35,6	17,6	37,5	0,0	25,7	34,2	57,0	37,5	6,4	0,0
Edad																
18-29	9,7	6,7	29,9	12,8	5,8	13,1	10,2	34,9	25,2	44,3	39,0	0,0	15,7	24,3	25,9	31,5
30-44	28,3	36,3	35,1	29,9	40,5	37,6	48,7	30,6	46,1	0,0	41,2	32,8	36,8	12,0	33,3	35,0
45-64	45,3	49,6	26,4	36,2	39,5	33,8	27,3	24,0	18,9	37,5	19,8	33,0	26,8	32,8	34,0	33,4
65 y más	16,7	7,3	8,6	21,1	14,2	15,5	13,8	10,5	9,8	18,2	0,0	34,2	20,7	30,8	6,7	0,0
Estado civil																
Soltero/a	19,9	7,3	7,3	22,9	21,0	24,4	29,4	42,8	38,6	22,1	57,5	0,0	39,8	36,5	52,0	33,4
Casado/a o en pareja	67,8	71,6	58,5	66,6	71,9	69,2	63,8	50,7	57,7	77,9	37,5	100,0	53,3	49,4	43,7	66,6
Divorciado/a, separado/a	6,1	6,7	0,0	3,5	3,9	2,8	5,1	2,4	2,8	0,0	5,0	0,0	0,0	2,3	0,0	0,0
Viudo/a	6,1	14,4	4,2	7,1	3,1	3,6	1,7	4,1	1,0	0,0	0,0	0,0	6,9	11,8	4,3	0,0
Nivel de estudios																
Sin estudios	6,5	21,5	2,6	4,8	4,0	4,7	3,5	4,0	1,0	0,0	0,0	0,0	3,4	14,0	2,0	0,0
Primarios	21,2	21,7	14,1	20,8	18,1	20,0	18,8	11,1	14,5	18,2	0,0	34,2	20,5	12,0	21,6	0,0
EGB/ESO	21,3	28,7	34,5	20,3	26,1	26,0	27,6	17,1	20,9	18,4	31,4	32,8	36,7	21,1	35,0	0,0
FP	25,9	7,1	21,1	22,9	29,9	23,0	25,7	28,7	34,3	19,1	37,0	0,0	19,6	20,8	26,1	0,0
BUP/COU/BACHI.	14,6	7,1	16,6	12,4	8,8	14,3	10,4	23,5	15,3	44,3	5,9	33,0	9,5	20,4	8,6	65,0
Superiores	10,4	14,0	11,1	18,8	13,0	12,1	13,9	15,5	14,0	0,0	25,7	0,0	10,2	11,6	6,7	35,0
Clase social																
Alta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Media-Alta	1,7	13,9	6,8	4,0	5,1	2,2	1,7	3,2	1,9	0,0	4,9	32,8	6,4	7,0	6,8	35,0
Media-Media	82,4	50,5	73,9	82,8	73,9	83,6	82,9	85,6	84,8	100,0	95,1	67,2	86,8	69,7	89,0	65,0
Media-Baja	12,5	28,8	18,0	11,9	16,0	11,8	11,9	8,9	10,5	0,0	0,0	0,0	3,4	13,9	2,1	0,0
Baja	3,4	6,7	1,3	1,3	5,0	2,5	3,5	2,4	2,8	0,0	0,0	0,0	3,4	9,4	2,0	0,0
Total personas	53.367	3.230	16.527	173.907	23.100	64.297	13.412	28.504	24.133	1.203	4.531	696	6.898	9.803	10.648	687

TABLA 11. CARACTERÍSTICAS DEL/LA NO JUGADOR/A EN ÁLAVA

	Cupón de la ONCE	Combo de la ONCE	Rasca de la ONCE	Lotería Nacional	Bonoloto	Primitiva	Gordo Primitiva	Quiniela	Euro-millón	Frontón y deporte rural	Apuestas deportivas	Casino	Bingo	Cartas	Máquinas tragaperras	Juego online
Residencia																
Vitoria-Gasteiz	80,1	76,4	77,2	87,0	78,3	81,1	77,7	79,7	78,5	77,1	77,6	77,3	77,7	76,8	78,8	-
Resto de Álava	19,9	23,6	22,8	13,0	21,7	18,9	22,3	20,3	21,5	22,9	22,4	22,7	22,3	23,2	21,2	-
Sexo																
Hombre	47,4	49,1	48,9	47,6	46,4	45,5	48,5	38,0	47,6	49,0	48,8	48,5	47,6	47,8	44,5	49,1
Mujer	52,6	50,9	51,1	52,4	53,6	54,5	51,5	62,0	52,4	51,0	51,2	51,5	52,4	52,2	55,5	50,9
Edad																
18-29	24,9	18,3	16,9	37,7	20,7	22,2	18,9	16,1	16,8	18,3	17,8	18,8	20,7	17,9	17,5	18,3
30-44	30,5	30,2	29,7	31,2	29,1	27,4	29,2	31,5	28,9	30,6	30,2	30,6	30,9	31,5	30,2	30,5
45-64	25,7	31,3	32,2	19,4	30,4	28,5	31,4	31,8	32,9	31,5	31,9	30,8	28,6	31,6	31,6	31,4
65 y más	18,9	20,2	21,2	11,7	19,9	21,9	20,5	20,5	21,3	19,7	20,1	19,8	19,9	18,9	20,7	19,8
Estado civil																
Soltero/a	34,9	28,0	26,2	45,9	29,1	31,4	27,6	26,6	25,7	27,9	27,0	27,8	29,0	26,7	26,0	27,8
Casado/a o en pareja	55,1	61,4	62,7	45,4	59,9	56,9	61,3	61,7	62,7	61,6	62,3	61,9	60,6	62,9	62,8	61,7
Divorciado/a, separado/a	2,9	3,6	3,5	3,6	3,5	3,7	3,4	2,9	3,8	3,5	3,5	3,1	3,4	3,5	3,6	3,4
Viudo/a	7,2	7,1	7,6	5,2	7,5	8,0	7,7	8,8	7,9	6,9	7,2	7,2	7,0	6,9	7,6	7,1
Nivel de estudios																
Sin estudios	6,3	6,1	6,7	5,1	6,7	7,1	6,4	6,9	7,0	6,2	6,3	6,4	7,0	5,6	6,6	6,2
Primarios	15,4	18,1	18,3	10,7	17,7	18,0	18,6	18,7	19,0	18,1	18,6	18,5	18,2	18,3	18,4	18,3
EGB/ESO	22,3	22,3	21,5	29,3	22,6	21,5	22,2	24,7	22,8	23,1	22,6	23,1	22,2	22,9	22,7	23,0
FP	20,0	21,9	21,7	19,5	20,7	20,4	20,7	19,7	20,2	21,5	21,3	21,3	21,3	22,2	21,4	21,6
BUP/COU/BACH.	14,9	13,4	13,4	18,6	14,1	13,4	13,9	13,1	12,9	13,3	13,7	13,3	12,6	13,1	12,9	13,2
Superiores	21,2	18,3	18,4	16,8	18,1	19,7	18,1	16,9	18,0	17,8	17,5	17,4	18,8	17,9	18,0	17,7
Clase social																
Alta	0,3	0,2	0,2	0,4	0,2	0,1	0,2	0,3	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2
Media-Alta	6,5	4,4	4,1	6,8	4,2	5,2	4,4	4,4	4,8	4,3	4,4	4,0	4,8	4,4	4,2	4,3
Media-Media	78,9	80,9	80,8	73,5	80,1	79,1	80,0	79,3	79,5	80,0	79,9	79,9	79,5	80,2	80,1	80,3
Media-Baja	11,8	12,0	12,4	15,8	13,1	13,0	13,0	13,4	12,9	12,9	13,0	13,4	13,3	13,0	13,1	12,7
Baja	2,5	2,5	2,6	3,5	2,4	2,5	2,5	2,6	2,6	2,6	2,6	2,4	2,2	2,2	2,4	2,5
Total personas	129.347	246.872	229.582	58.441	212.465	156.041	233.712	167.546	221.652	255.280	250.820	240.585	187.760	238.031	223.575	255.605

TABLA 12. CARACTERÍSTICAS DE LA PERSONA QUE HA JUGADO PERO YA NO JUEGA

	Cupón de la ONCE	Combo de la ONCE	Rasca de la ONCE	Lotería Nacional	Bonoloto	Primitiva	Gordo Primitiva	Quiniela	Euromillón	Frontón y deporte rural	Apuestas deportivas	Casino	Bingo	Cartas	Máquinas tragaperras	Juego online
Residencia																
Vitoria-Gasteiz	69,8	77,5	61,8	84,9	67,4	71,7	64,5	71,0	55,8	25,4	58,7	63,3	72,2	64,2	58,7	-
Resto de Álava	30,2	22,5	38,2	15,1	32,6	28,3	35,5	29,0	44,2	74,6	41,3	36,7	27,8	35,8	41,3	-
Sexo																
Hombre	49,3	53,0	59,1	40,6	58,5	48,7	53,1	65,4	58,0	74,5	71,2	62,9	56,0	74,4	75,7	77,5
Mujer	50,7	47,0	40,9	59,4	41,5	51,3	46,9	34,6	42,0	25,5	28,8	37,1	44,0	25,6	24,3	22,5
Edad																
18-29	13,2	23,8	28,5	12,2	9,6	11,6	16,6	16,8	31,7	9,6	29,3	12,7	11,8	21,9	22,8	21,9
30-44	31,9	35,7	38,7	32,5	33,3	30,8	34,5	27,6	27,7	33,9	35,9	28,6	28,7	24,2	31,5	24,0
45-64	32,1	32,7	27,7	28,4	34,8	40,1	39,5	34,4	31,9	40,7	23,2	42,0	40,9	29,7	30,0	46,1
65 y más	22,8	7,8	5,1	27,0	22,3	17,4	9,5	21,3	8,7	15,8	11,7	16,7	18,7	24,1	15,6	8,0
Estado civil																
Soltero/a	20,8	26,6	40,9	19,1	21,2	18,1	26,1	23,5	40,4	8,0	35,5	27,0	22,6	40,1	32,3	14,8
Casado/a o en pareja	68,9	68,3	50,3	66,2	69,0	69,3	68,4	67,0	54,5	67,7	58,7	58,7	66,3	49,8	60,3	70,2
Divorciado/a, separado/a	3,0	2,5	8,8	4,3	3,8	4,2	5,5	5,8	1,6	8,0	5,9	10,3	4,3	6,1	4,6	15,1
Viudo/a	7,3	2,6	0,0	10,4	6,0	8,5	0,0	3,7	3,5	16,4	0,0	3,9	6,8	4,0	2,8	0,0
Nivel de estudios																
Sin estudios	5,7	2,4	0,0	17,3	2,9	4,8	3,9	5,1	1,6	7,9	5,6	2,6	4,0	10,1	3,7	0,0
Primarios	20,5	15,3	18,9	16,4	21,1	15,5	7,3	19,7	8,7	15,9	5,7	11,4	17,4	19,6	13,7	8,0
EGB/ESO	25,0	37,4	32,9	25,5	22,2	23,5	30,0	20,5	27,2	8,0	29,3	20,1	23,5	24,0	19,1	15,4
FP	21,4	19,7	20,6	17,9	21,3	24,2	34,1	23,4	21,5	34,3	22,8	27,3	22,9	10,0	22,0	30,6
BU/COU/BACHI.	10,2	17,8	10,5	9,2	11,9	12,1	7,4	9,9	18,9	8,7	6,8	14,1	16,3	14,3	20,2	22,8
Superiores	17,3	7,4	16,9	13,6	20,5	20,0	17,2	21,3	22,1	25,2	29,8	24,4	16,0	21,9	21,3	23,2
Clase social																
Alta	0,0	0,0	0,0	0,8	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Media-Alta	2,7	0,0	6,8	1,7	5,0	4,7	7,8	4,8	1,6	8,7	0,0	7,7	2,9	1,9	4,5	7,7
Media-Media	80,7	72,2	77,8	77,8	87,3	78,7	81,4	80,0	83,4	91,3	82,6	83,6	81,5	87,8	77,3	69,6
Media-Baja	14,4	25,2	12,0	11,0	5,8	13,0	7,2	12,7	13,3	0,0	11,5	3,7	12,1	6,2	13,7	15,3
Baja	2,1	2,6	3,4	8,6	1,9	3,0	3,7	2,5	1,7	0,0	5,9	5,0	3,5	4,1	4,5	7,2
Total personas	76.455	9.154	13.148	26.909	23.693	38.919	12.134	63.206	13.471	2.774	3.906	17.977	64.599	11.423	25.035	2.965

El juego online

El juego online es un tipo de juego muy poco extendido en Álava. Sólo el 1,1% de la población ha jugado alguna vez y la proporción de jugadores/as actuales no llega al 0,5%.

TABLA 13. Características de las personas según su relación con el juego online.

		Juega	No juega	Ha jugado
Sexo	Hombre	100,0	49,1	77,5
	Mujer	0,0	50,9	22,5
Edad	18-29	31,5	18,3	21,9
	30-44	35,0	30,5	24,0
	45-64	33,4	31,4	46,1
	65 y más	0,0	19,8	8,0
Estado civil	Soltero/a	33,4	27,8	14,8
	Casado/a o en pareja	66,6	61,7	70,2
	Divorciado/a, separado/a	0,0	3,4	15,1
	Viudo/a	0,0	7,1	0,0
Nivel de estudios	Sin estudios	0,0	6,2	0,0
	Primarios	0,0	18,3	8,0
	EGB / ESO	0,0	23,0	15,4
	FP	0,0	21,6	30,6
	BUP/COU/BACHILLER	65,0	13,2	22,8
	Superiores	35,0	17,7	23,2
Clase social	Alta	0,0	0,2	0,0
	Media-Alta	35,0	4,3	7,7
	Media-Media	65,0	80,3	69,6
	Media-baja	0,0	12,7	15,3
	Baja	0,0	2,5	7,3
	Total	687	255.605	2.965

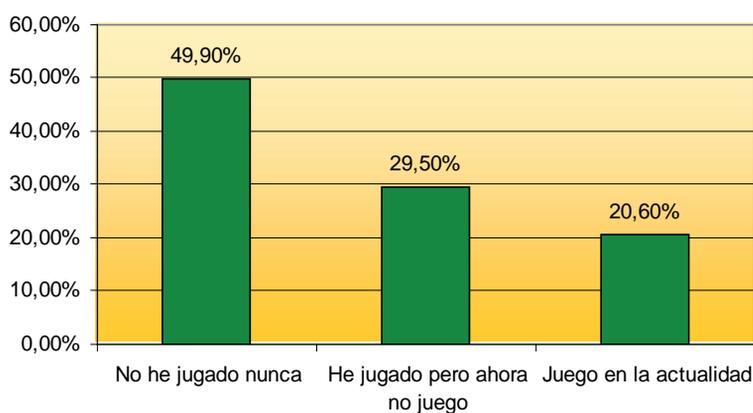
Como observamos en la Tabla 13:

- Tiene una presencia mayoritaria de hombres.
- Es un colectivo joven.
- Hay una elevada presencia de personas solteras.
- Con un elevado nivel de estudios
- De clase media, media-alta

1. EL CUPÓN DE LA ONCE

El juego del Cupón de la Once ocupa el tercer puesto en el ranking de juego actual. Una quinta parte de la población alavesa mayor de edad (20,6%) juega en la actualidad al Cupón (53.367 personas).

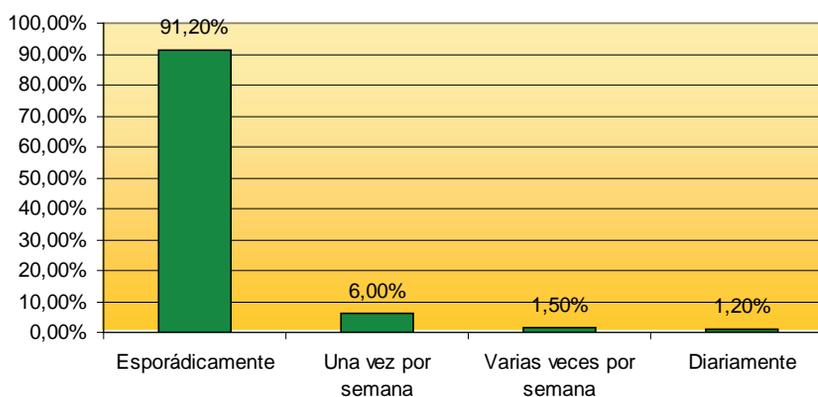
GRÁFICO 1. Relación con el juego del Cupón de la ONCE.



Juego en el pasado

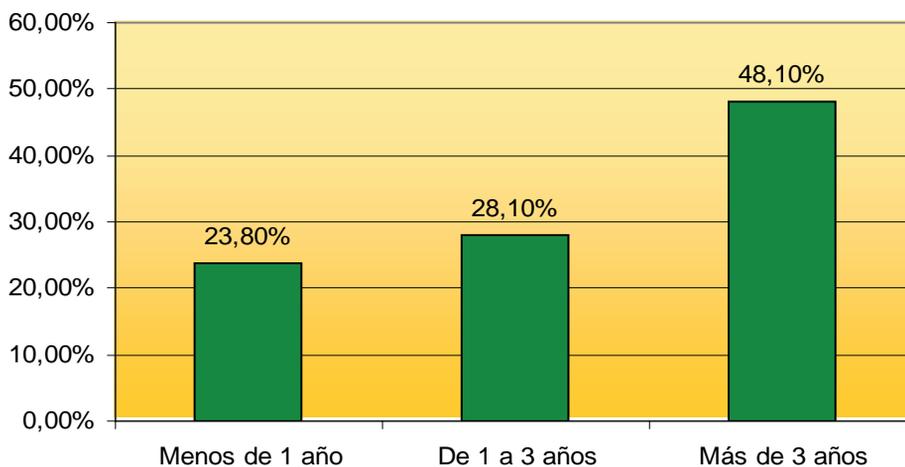
El juego en el pasado era casi en su totalidad esporádico, el 6% jugaba una vez a la semana, y el 2,7% con más frecuencia.

GRÁFICO 2. Frecuencia con la que jugaban.



La mayor parte de las personas que han dejado de jugar jugaron por última vez hace más de 3 años (48,1%) mientras que el 28,1% lleva entre 1 y 3 años sin hacerlo.

GRÁFICO 3. Tiempo que hace que no juega

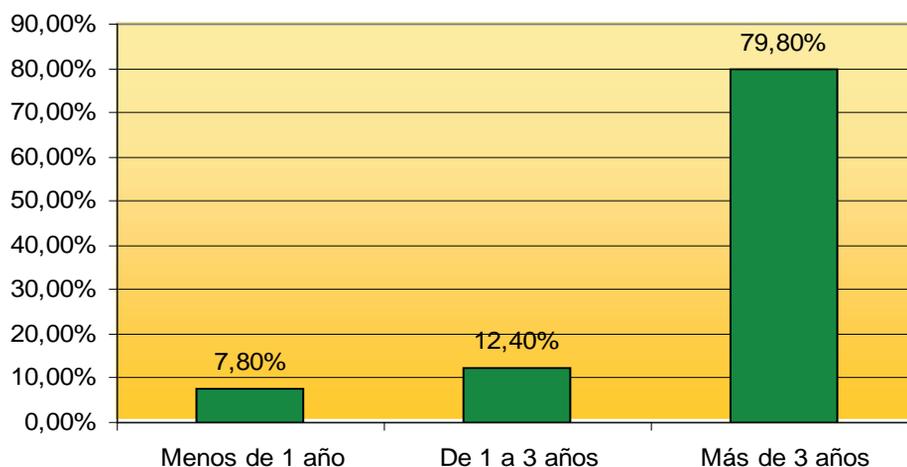


La edad media al comprar el primer Cupón se sitúa en 32,3 años y aumenta hasta llegar a los 35,2 años en personas que jugaban diariamente.

Juego actual

La antigüedad en este juego es algo mayor en mujeres, en personas de 45 años en adelante y en aquéllas residentes en municipios del resto de Álava. a mayor parte de las personas que juegan en la actualidad lo hacen desde hace más de 3 años (79,8%).

GRÁFICO 4. Tiempo que hace que juega.



Aunque la mayor parte del juego actual es esporádico (60,6%), se detecta también una alta proporción de personas que juegan al menos una vez por semana (24,7%).

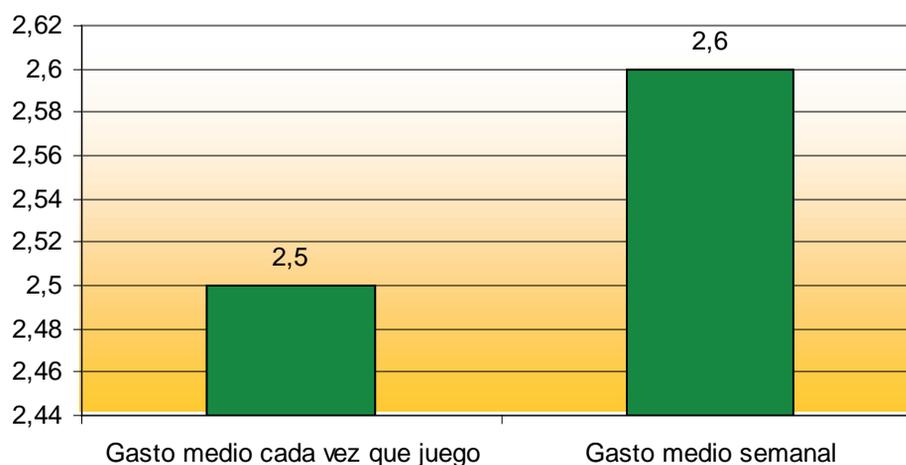
Esporádicamente	60,6%
Una vez por semana	24,7%
Varias veces por semana	9,1%
Diariamente	5,6%

La edad a la que se empezó a jugar con regularidad no difiere mucho de la edad en la que se empezó a jugar. La diferencia entre una y otra fecha no supera en ningún caso el año.

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	31,7
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	32,3

El gasto medio cada vez que se juega es de 2,5 euros, situándose en gasto medio semanal en los mismos niveles (2,6 euros a la semana).

GRÁFICO 5. Gasto por jugador/a.



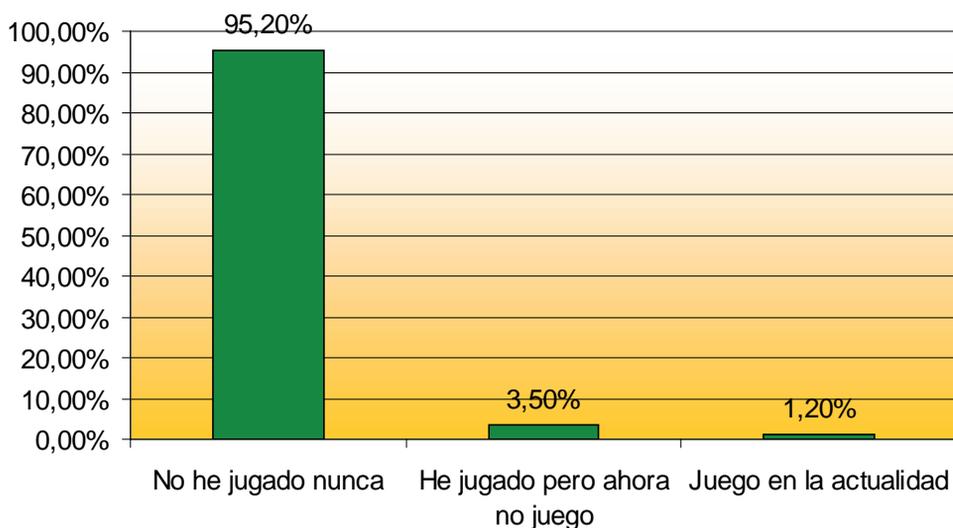
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente al Cupón de la ONCE, se observa que:

- El jugador es hombre.
- La edad se sitúa entre los 45 y 64 años.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

2. EL COMBO DE LA ONCE

El combo de la ONCE es un juego poco extendido: sólo el 1,2% de la población adulta mayor de edad juega en la actualidad y otro 3,5% ha jugado aunque ya no lo hace. En total 12.384 personas han jugado alguna vez y otras 3.230 lo hacen en la actualidad.

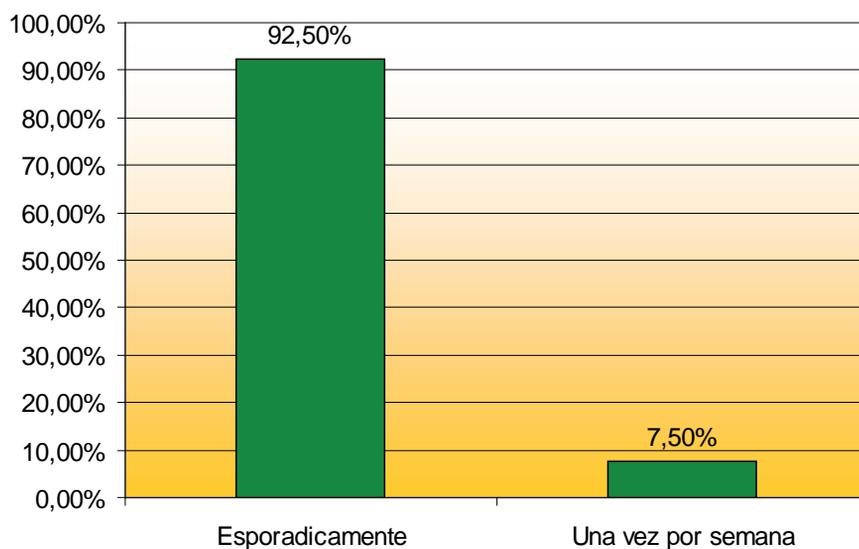
GRÁFICO 6. Relación con el juego del Combo de la ONCE.



Juego en el pasado

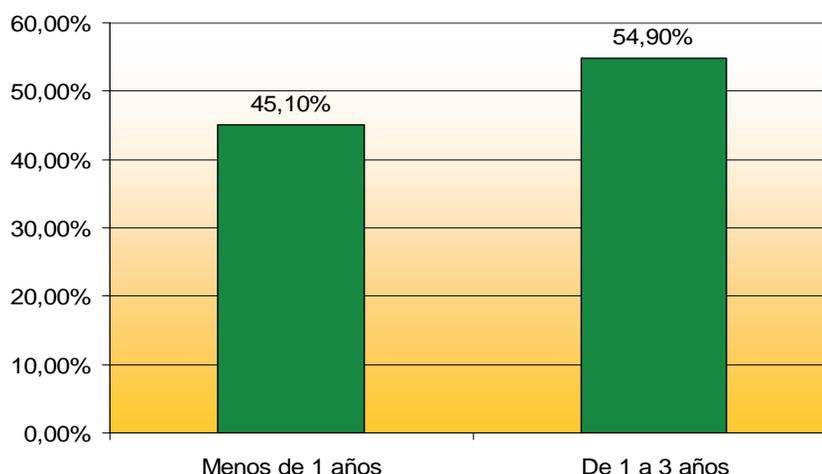
Se trataba de un juego esporádico. Sólo el 7,5% jugaba con una frecuencia semanal.

GRÁFICO 7. Frecuencia con la que jugaban.



La mayor parte de las personas que ya no juegan al Combo dejaron de hacerlo entre 1 y 3 años atrás mientras que el 45,1% jugó por última vez durante el último año.

GRÁFICO 8. Tiempo que hace que no juega.



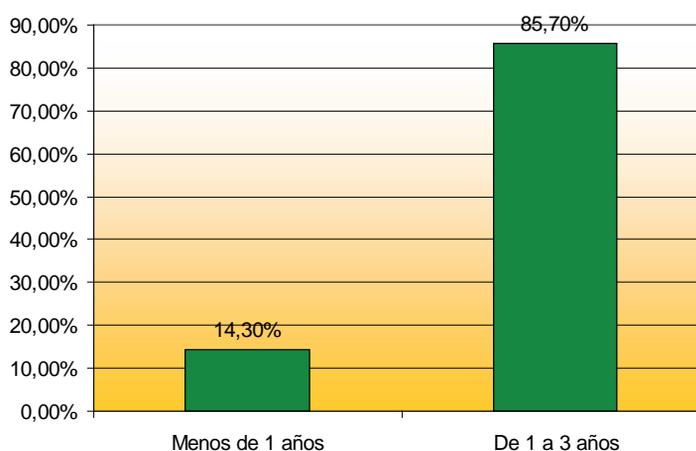
Dado que se trata de un juego reciente, la edad de inicio en el juego en personas que ya no lo hacen es elevada, 38,4 años, aunque la edad media de inicio de quienes jugaban con más frecuencia se reduce hasta 33,9 años.

Juego actual

La mayor parte de las personas que juegan al Combo en la actualidad lo hacen desde hace entre uno y tres años, sólo el 14,3% ha empezado a jugar en el último año.

El inicio reciente en el juego es mayor en las mujeres, en edades comprendidas entre 30 y 40 años, y en las personas de fuera de Vitoria-Gasteiz (20,1%).

GRÁFICO 9. Tiempo que hace que juega.



La frecuencia de juego distribuye a los/as jugadores/as actuales casi al 50% entre jugadores/as esporádicos/as y jugadores/as semanales.

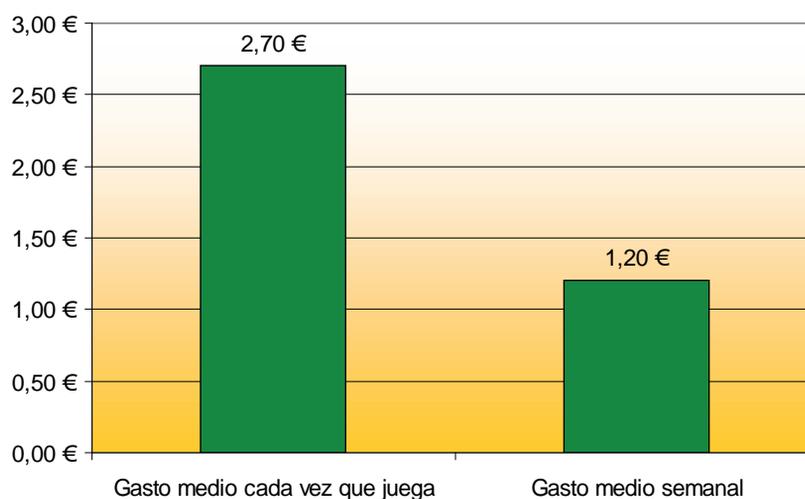
Esporádicamente	49,8%
Una vez por semana	50,2%
Varias veces por semana	0,0%

La edad de inicio en el juego del Combo coincide con la edad en la que se empezó a jugar con regularidad y ello para todas las personas con independencia de la frecuencia de juego, del sexo, la edad, o la zona de residencia.

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	45,6
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	45,6

El gasto medio se sitúa en 2,7 euros por compra. La elevada proporción de compra esporádica determina que el gasto semanal sea inferior al gasto cada vez que compra. El gasto semanal se sitúa así en 1,2 euros.

GRÁFICO 10. Gasto por jugador/a.



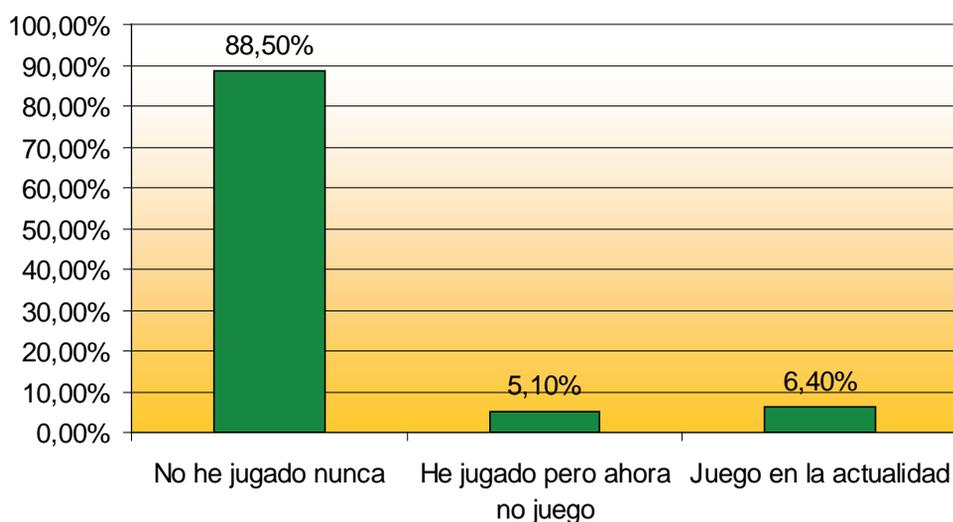
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente al Combo de la ONCE, se observa lo siguiente:

- El jugador es hombre.
- La edad se sitúa entre los 30 y 64 años.
- Este tipo de juegos es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

3. EL RASCA DE LA ONCE

Al menos una de cada diez personas mayores de edad juega o han jugado al Rasca de la ONCE. El juego actual afecta al 6,4% de la población.

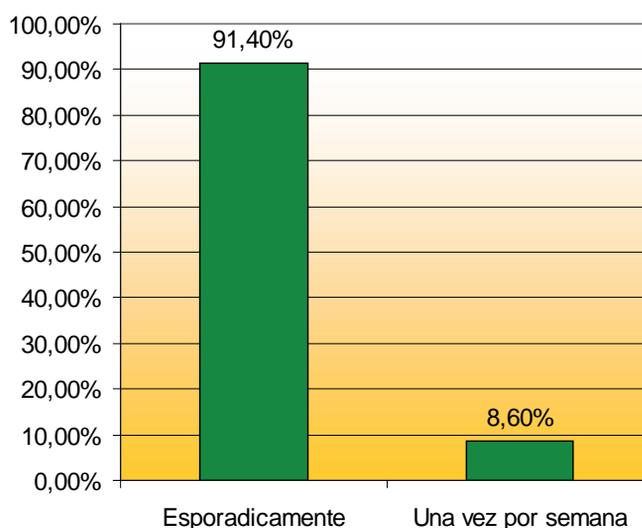
GRÁFICO 11. Relación con el juego del Rasca de la ONCE.



Juego en el pasado

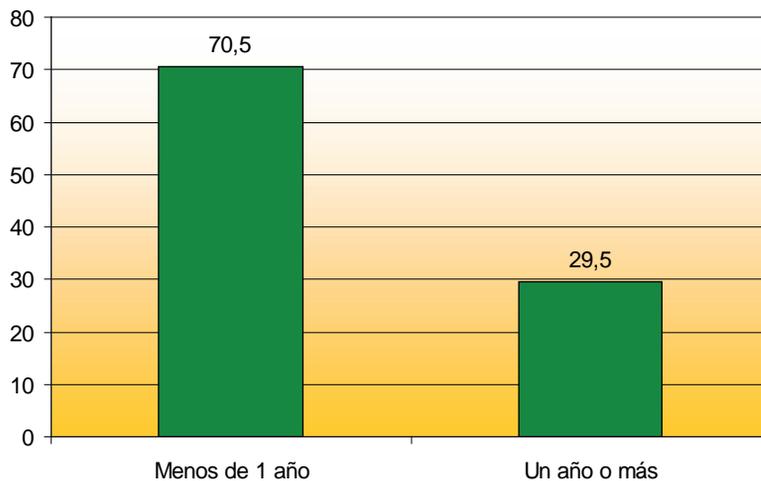
Se trata de un juego que se realizaba mayoritariamente de forma esporádica, sólo el 8,6% de los/as ex-jugadores/as jugaba una vez por semana.

GRÁFICO 12. Frecuencia con la que jugaban.



La mayoría de las personas que ya no juegan, jugaron por última vez hace menos de un año; el 29,5% lo hizo hace más de un año.

GRÁFICO 13. Tiempo que hace que no juegan.



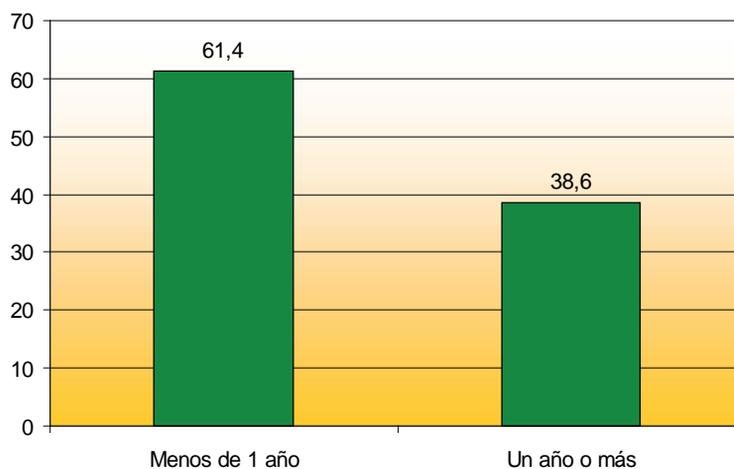
La edad de inicio se sitúa en 36,3 años.

Juego actual

La mayor parte de las personas que juegan en la actualidad lo hacen desde hace menos de una año (61,4%) y el 38,6% juega desde hace más de un año.

Esta antigüedad en el juego es mayor en el caso de hombres, personas entre 30 y 64 años y personas residentes en Vitoria-Gasteiz.

GRÁFICO 14. Tiempo que hace que juega.



Se trata de un juego que se realiza fundamentalmente de forma esporádica (85,3%).

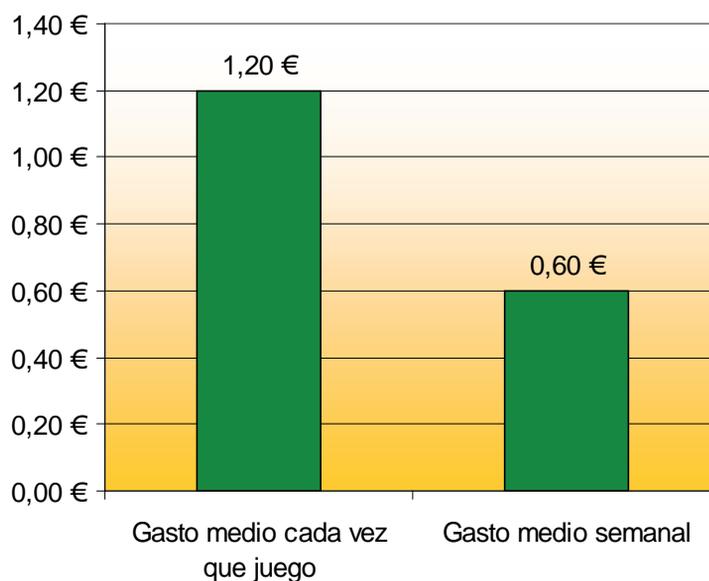
Esporádicamente	85,3%
Una vez a la semana	5,4%
Varias veces a la semana	8,0%
Diariamente	1,4%

El juego frecuente, al menos una vez por semana, es mayor en las mujeres y en las personas más jóvenes.

La edad de inicio es bastante tardía y se sitúa en torno a los 40 años. Esta circunstancia viene determinada por la reciente imposición de este tipo de juego. Como observábamos en el Cupón o en el Combo, no existen diferencias entre la edad de inicio y la edad en que empezó a jugar con regularidad.

El gasto medio en Rasca de la ONCE se sitúa en 1,2 euros cada vez que se compra y 0,6 euros el gasto semanal.

GRÁFICO 15. Gasto por jugador/a.



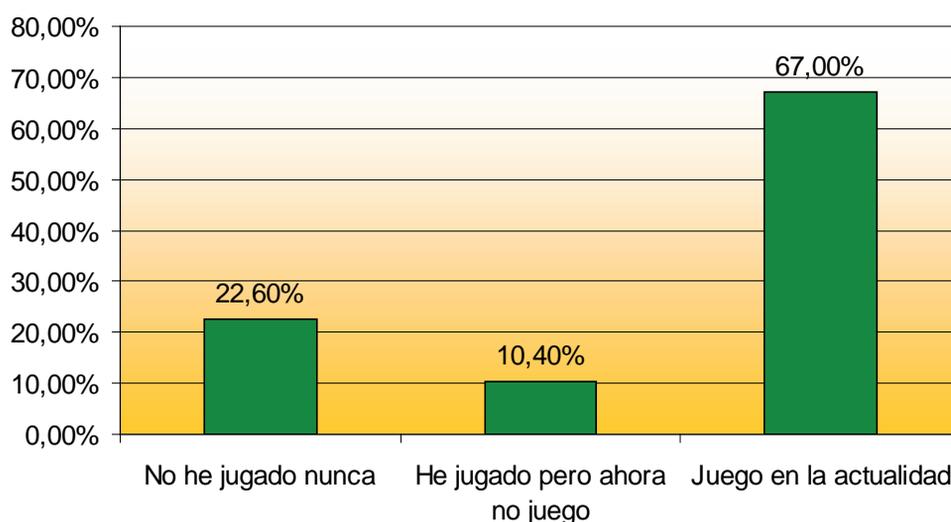
Con respecto a las personas que juegan actualmente al Rasca de la ONCE, se observa que:

- No se encuentran diferencias en cuanto al sexo
- La edad se sitúa en menores de 30 años.
- Residen en Vitoria-Gasteiz.

4. LOTERÍA NACIONAL

La Lotería Nacional es el tipo de juego más frecuente: las dos terceras partes de la población alavesa mayor de edad juega en la actualidad a la Lotería Nacional. Además otro 10,4% ha jugado aunque ahora ya no lo hace. Sólo el 22,6% de las personas mayores de 18 años no han jugado nunca a la Lotería.

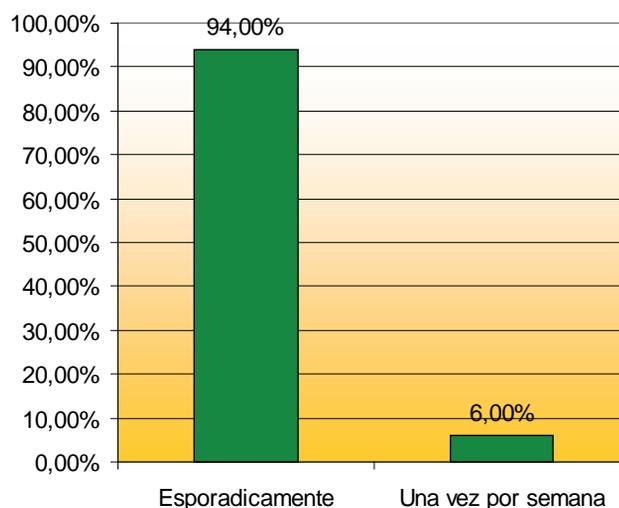
GRÁFICO 16. Relación con el juego de la LOTERÍA NACIONAL.



Juego en el pasado

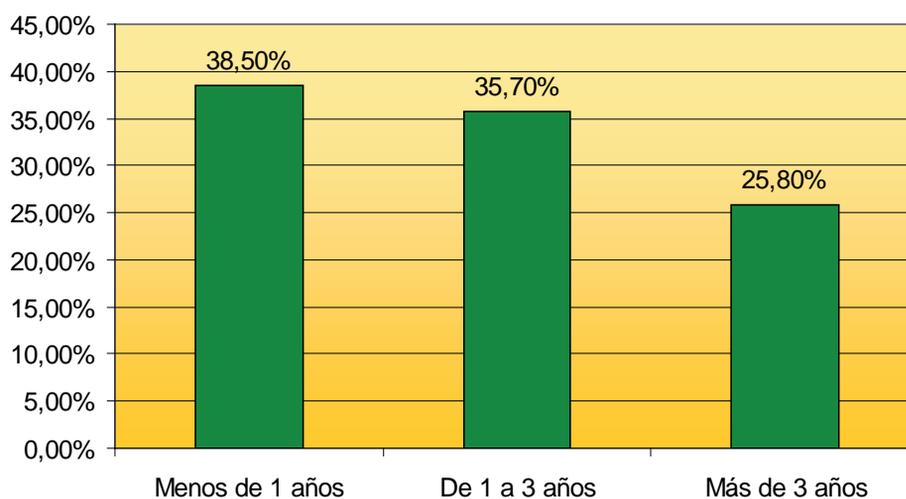
Se trata de un juego que se jugaba de forma esporádica: sólo el 6% jugaba con frecuencia semanal.

GRÁFICO 17. Frecuencia con la que jugaban.



Casi 27.000 personas han dejado de jugar a la Lotería Nacional. La mayoría lo ha dejado hace más de 1 año (63,3%) y una cuarta parte hace más de 3 años. El 38,5% ha dejado de jugar en el último año.

GRÁFICO 18. Tiempo que hace que no juega.

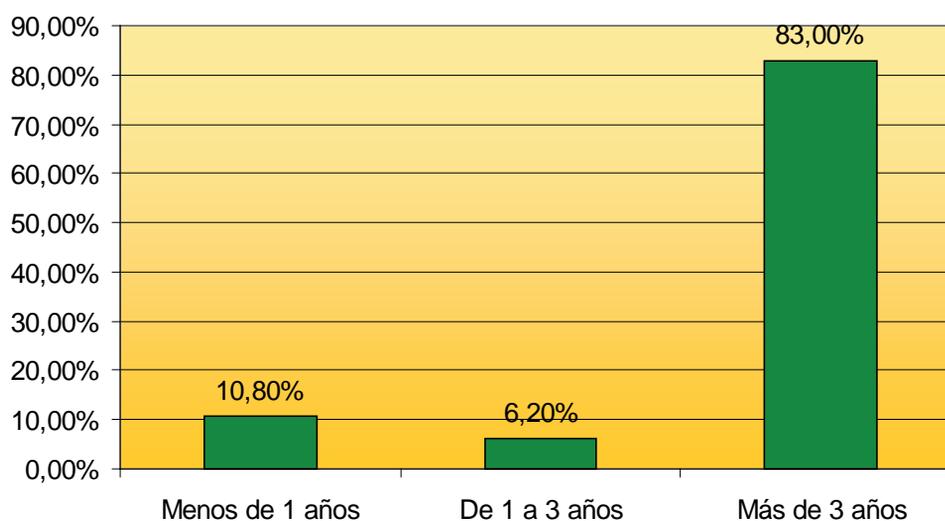


La edad de inicio se sitúa en 27,4 años en jugadores/as esporádicos, siendo de 29,1 años cuando la frecuencia era semanal.

Juego actual

Más del 80% de los/as jugadores/as actuales lleva más de tres años jugando y solo uno de cada diez ha empezado a jugar en el último año.

GRÁFICO 19. Tiempo que hace que juega.



El juego actual también es mayoritariamente esporádico. No hay grandes diferencias en variables como sexo, edad ó zona de residencia, en el juego esporádico.

Esporádicamente	93,6%
Una vez por semana	6,0%
Varias veces por semana	0,4%

La edad al comprar el primer décimo se sitúa, como en ex-jugadores/as, en torno a 27 años, edad que baja hasta 22,7 en personas que juegan semanalmente.

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	27
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	22,7

El gasto medio cada vez que se juega se sitúa en 50,6 euros. El gasto medio semanal no llega a un euro. Estas diferencias se deben a la elevada presencia del juego ocasional que condiciona el gasto medio semanal.

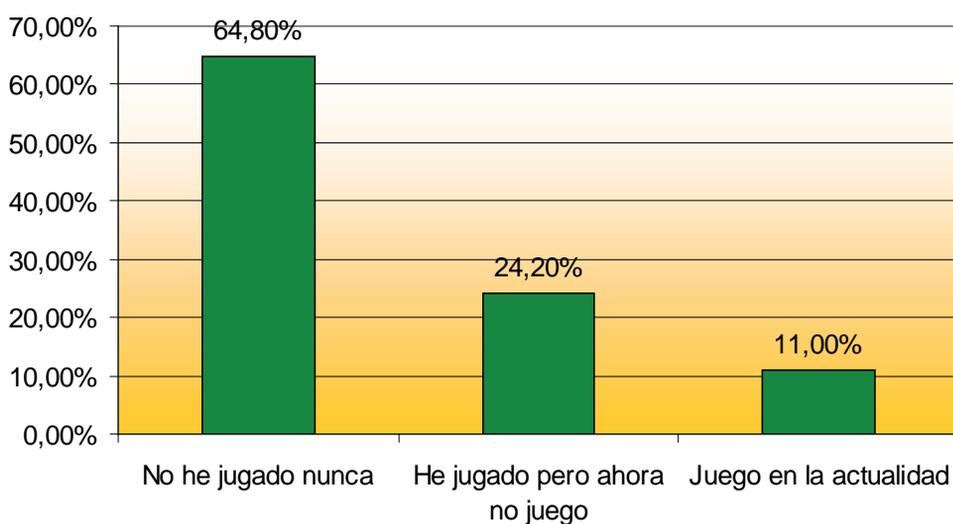
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a la Lotería Nacional, se observa que:

- Juega más el hombre aunque seguido muy de cerca por la mujer.
- La proporción de personas que juegan aumenta paralelamente a la edad.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

5. LA QUINIELA

Más de la tercera parte de la población alavesa mayor de 18 años juega o ha jugado a la Quiniela.

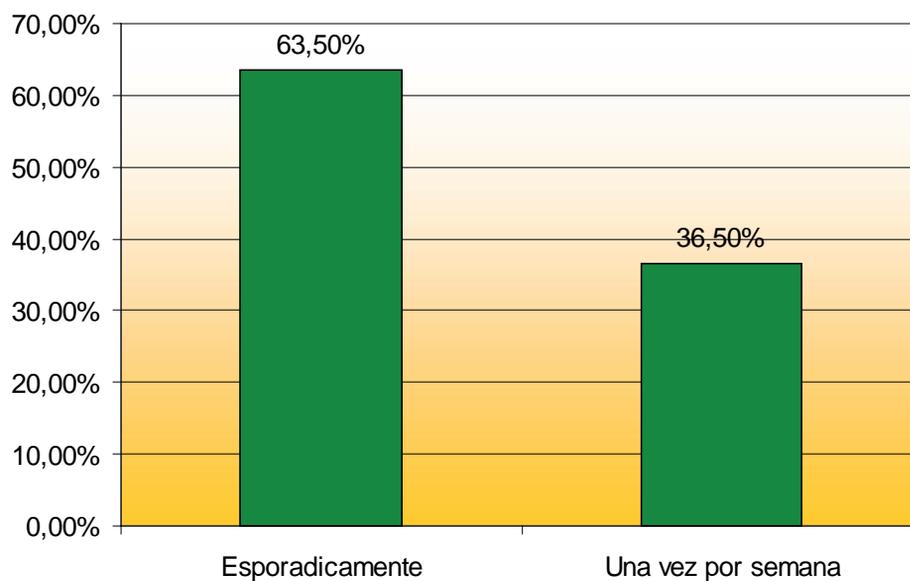
GRÁFICO 20. Relación con el juego de la QUINIELA.



Juego en el pasado

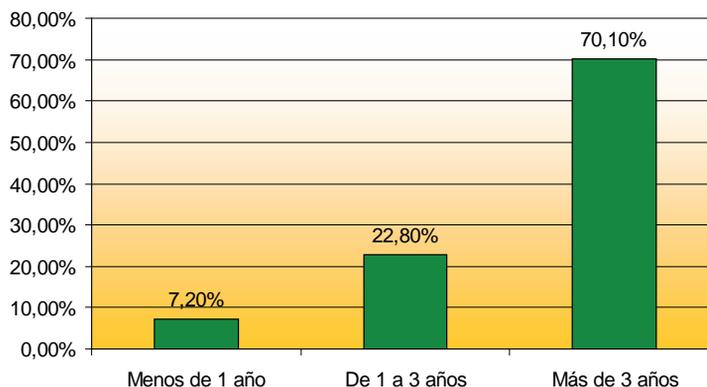
En la mayor parte de los casos el juego era esporádico (63,5%), aunque la proporción de juego semanal es también significativa (36,5%).

GRÁFICO 21. Frecuencia con la que jugaban.



El 70,1% de las personas que jugaban a las quinielas dejaron de hacerlo hace más de tres años, otro 22,8% no juegan desde entre 1 y 3 años. El 7,2% han dejado de jugar en el último año.

GRÁFICO 22. Tiempo que hace que no juegan.



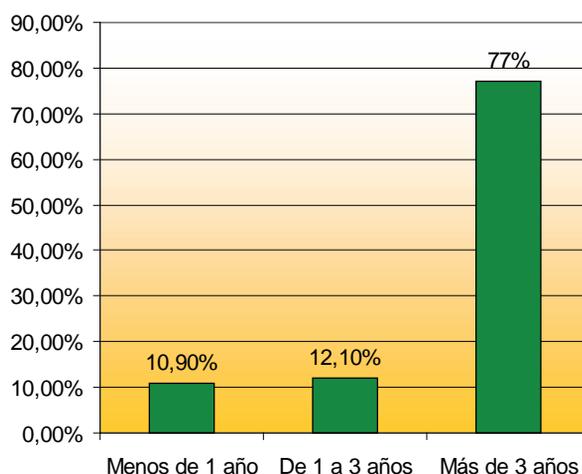
La edad de inicio en el juego de las quinielas es a los 25,1 años.

Juego actual

El juego de las quinielas tiene una antigüedad de más de tres años en la mayoría de las personas que juegan en la actualidad (77%).

La antigüedad es mayor en los hombres (81,6%), en las personas de 65 años en adelante, y en residentes fuera de Vitoria-Gasteiz.

GRÁFICO 23. Tiempo que hace que no juegan.



El juego de la Quiniela es semanal (59,6%) o esporádico (40,4%).

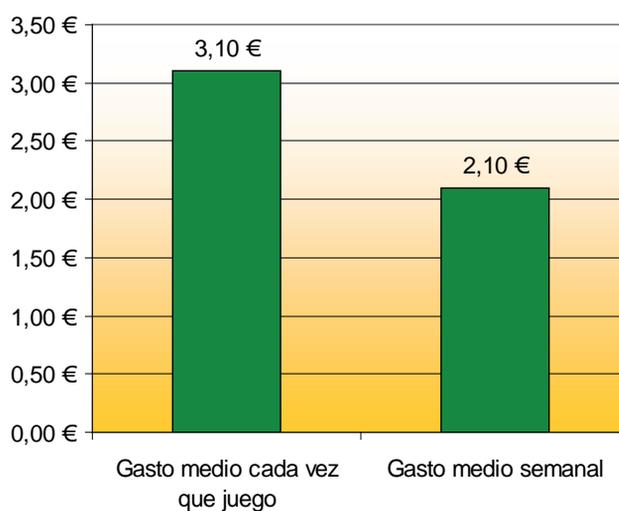
Esporádicamente	40,4%
Una vez por semana	59,6%

La edad media de inicio en el juego de la Quiniela es 23,2 años. El inicio del juego regular se sitúa en 24 años, muy cercano al inicio del juego.

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	23,2
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	24

El gasto medio en quinielas cada vez que juega se sitúa en 3,1 euros. El gasto medio semanal se sitúa en 2,1 euros.

GRÁFICO 24. Gasto por jugador/a.



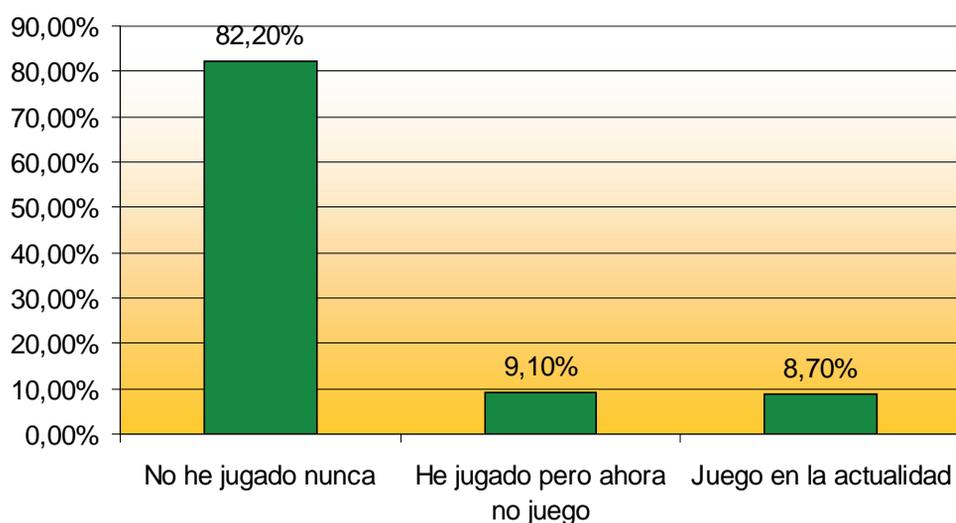
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a la Quiniela, se observa lo siguiente:

- El jugador es hombre.
- Es una persona menor de 30 años.
- Es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

6. BONOLOTO

El 17,8% de la población mayor de edad juega o ha jugado a la Bonoloto.

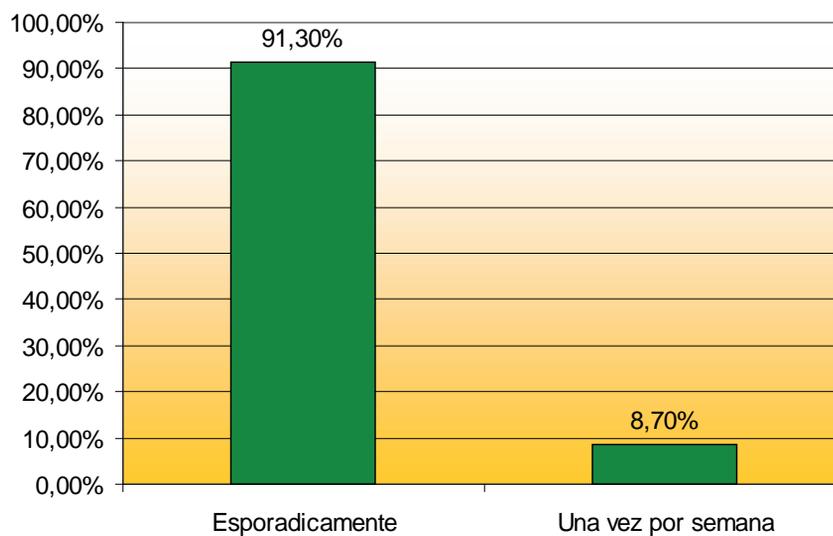
GRÁFICO 25. Relación con el juego de la BONOLOTO.



Juego en el pasado

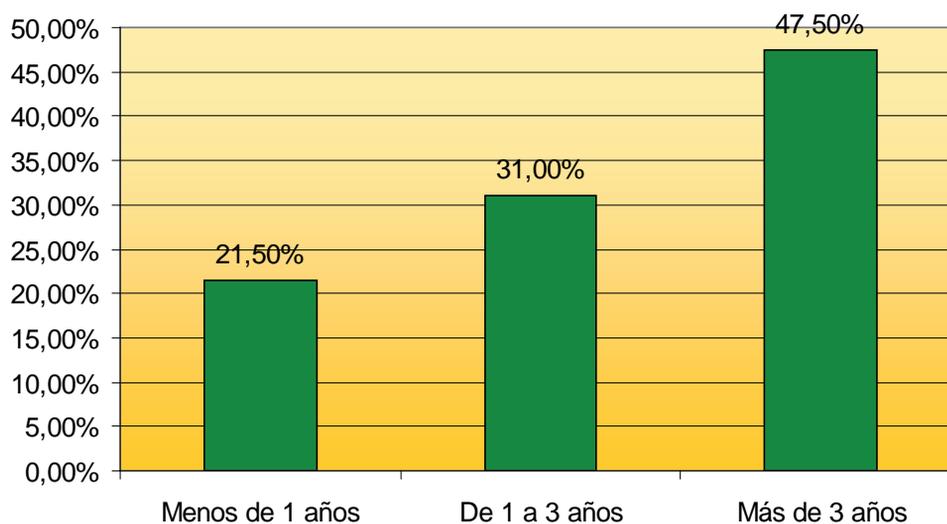
Se trataba fundamentalmente de un juego esporádico. El 91,3% de las personas que jugaban lo hacían esporádicamente mientras que el 8,7% jugaba una vez por semana.

GRÁFICO 26. Frecuencia con la que jugaban.



Casi 24.000 personas han jugado alguna vez a la Bonoloto aunque ahora no lo hacen. El 21,5% jugó por última vez en el último año. El 47,5% lo dejó hace más de 3 años.

GRÁFICO 27. Tiempo que hace que no juegan.

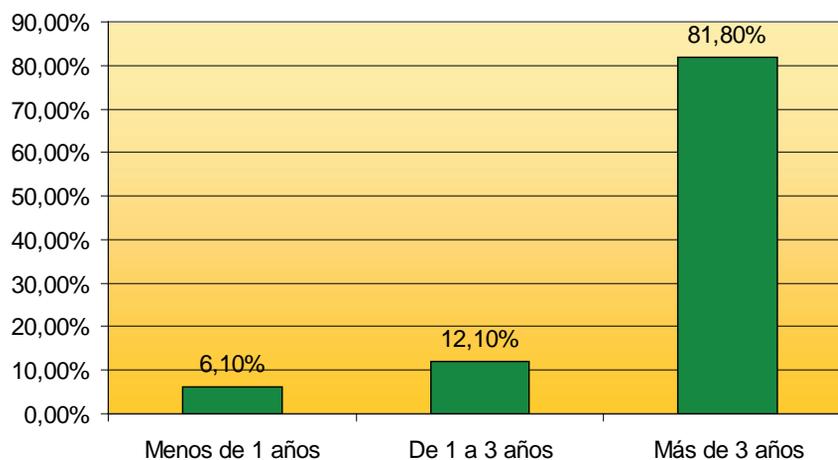


La edad de inicio se situaba en torno a los 35 años, 38 años en el caso de jugadores/as semanales.

Juego actual

Los/as jugadores/as actuales juegan a la Bonoloto desde hace más de 3 años (81,8%). Sólo el 6,1% ha empezado a jugar durante el último año. *La antigüedad en el juego es mayor en los hombres y en las personas mayores de 30 años.*

GRÁFICO 28. Tiempo que hace que juega.



Se trata de un juego semanal e incluso de frecuencia superior; sólo el 35,5% son jugadores/as esporádicos/as.

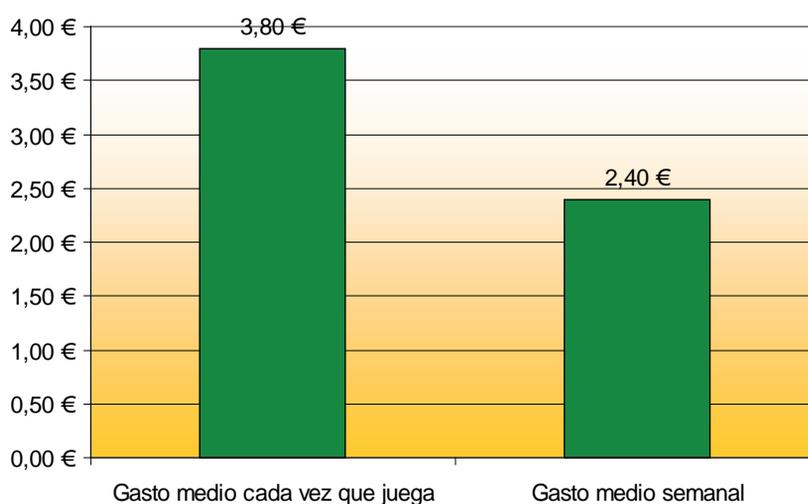
Esporádicamente	35,5%
Una vez por semana	49,0%
Varias veces por semana	15,5%

La edad de inicio en el juego es de 36,2 años, y es más alta en jugadores/as semanales (37,6 años). La edad media de inicio del juego regular (36,4 años) no difiere mucho de la edad de inicio en el juego.

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	36,2
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	36,4

El gasto medio cada vez que se juega se sitúa en los 3,8 euros siendo el gasto medio semanal de 2,4 euros.

GRÁFICO 29. Gasto por jugador/a.



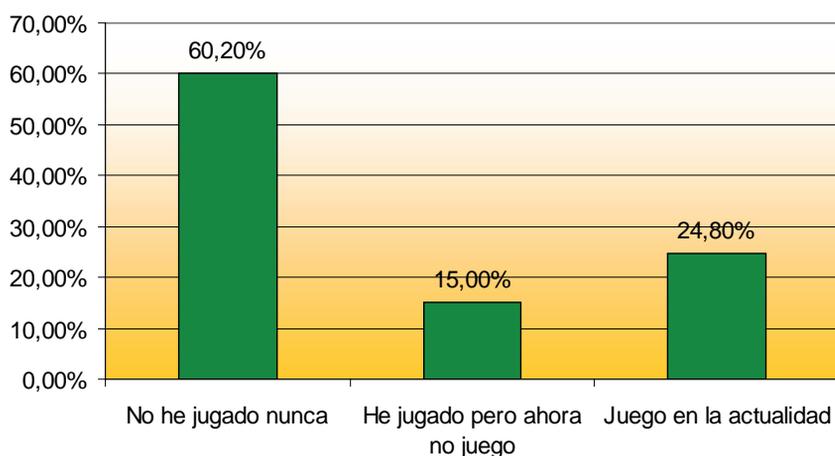
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a la Bonoloto, se observa lo siguiente:

- El jugador es hombre.
- La edad se sitúa entre los 30 y los 64 años.
- Es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

7. LA PRIMITIVA

Más de 100.000 personas mayores de 18 años (39,8%), juegan o han jugado a la Primitiva. En la actualidad una de cada cuatro personas mayores de 18 años juegan a la Primitiva en Álava (24,8%, 64.297 personas).

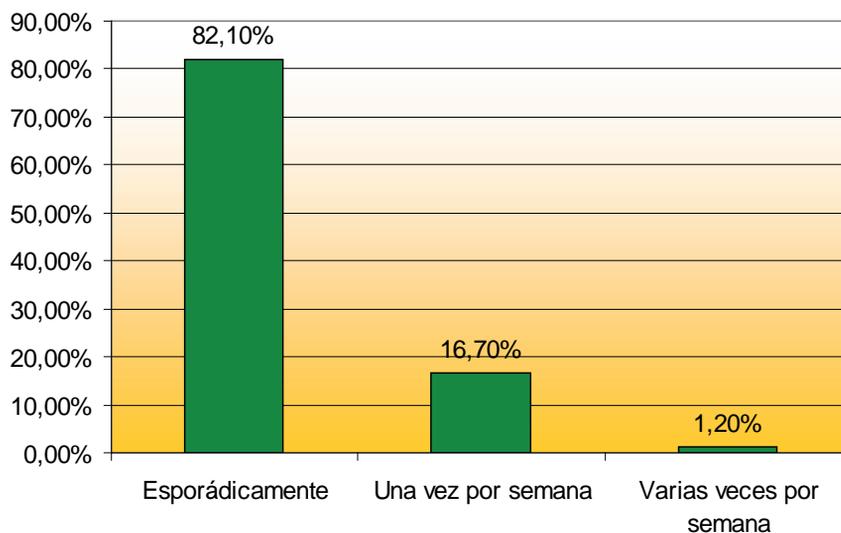
GRÁFICO 30. Relación con el juego de la PRIMITIVA.



Juego en el pasado

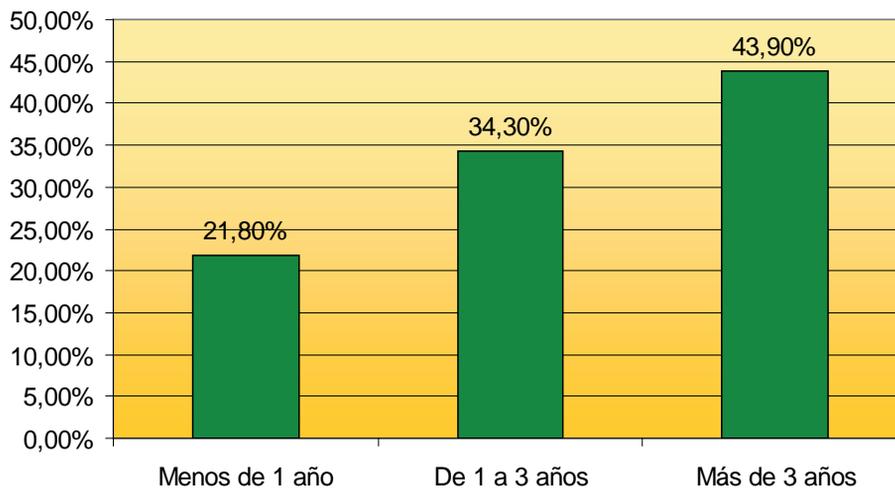
En el caso de las personas que ya no juegan, se trataba mayoritariamente de un juego esporádico (82,1%), el 16,7% jugaba una vez por semana y el 1,2% más de una vez por semana.

GRÁFICO 31. Frecuencia con la que jugaban.



Más del 40% de las personas que ya no juegan jugaron por última vez hace más de 3 años (43,9%), otro 34,3% hace más de un año que dejaron de jugar a la Primitiva y el 21,8 jugó por última vez durante el último año.

GRÁFICO 32. Tiempo que hace que no juegan.

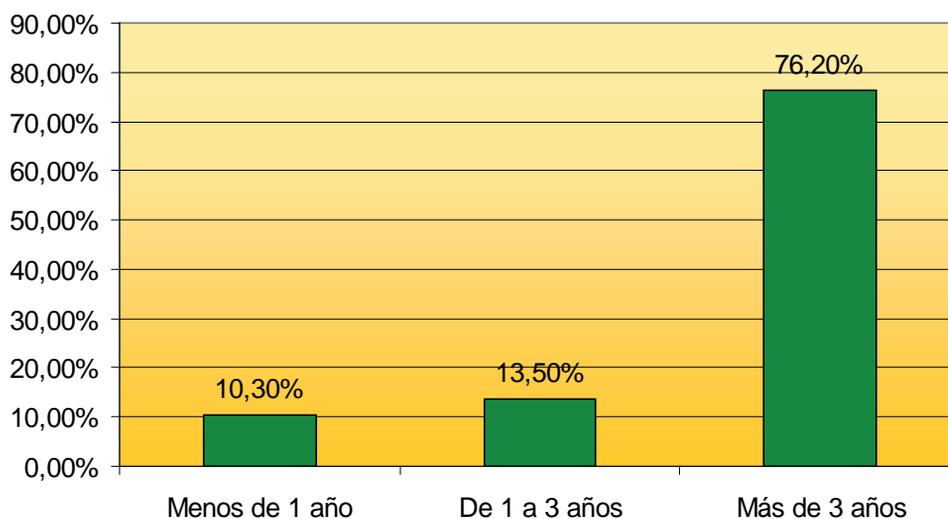


La edad de inicio en el juego se sitúa en 35 años.

Juego actual

Más de las tres cuartas partes (76,2%) de los/as jugadores/as actuales llevan jugando más de tres años y uno de cada diez, se ha iniciado en el juego de la Primitiva durante el último año.

GRÁFICO 33. Tiempo que hace que juega.



La mayor parte de las personas que juegan a la Primitiva lo hacen con frecuencia semanal (45,7%) o esporádica (30,9%).

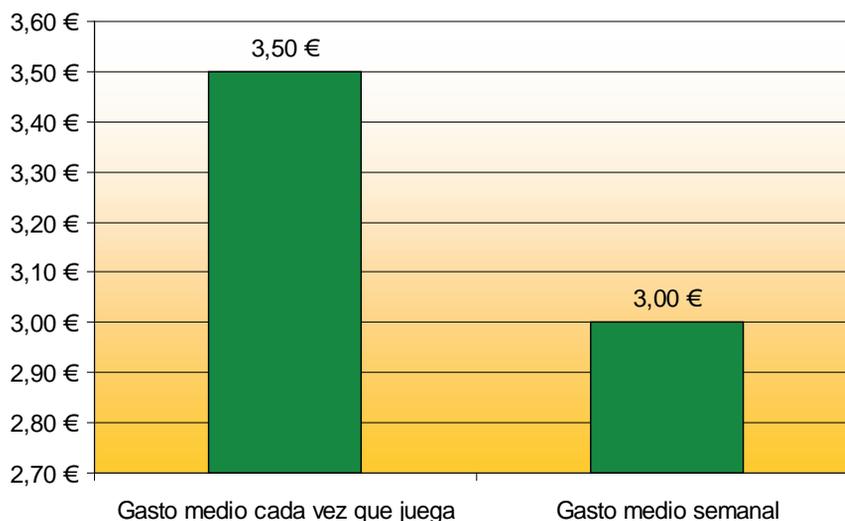
Esporádicamente	30,9%
Una vez a la semana	45,7%
Varias veces a la semana	23,4%

La edad media de compra del primer boleto se sitúa en 33,8 años. La edad media al inicio del juego con regularidad se sitúa en 34,3 años. **A medida que aumenta la edad de las personas, aumenta la edad al comprar el primer boleto y la edad a la que se empieza a jugar con regularidad.**

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	33,8
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	34,3

El gasto medio cada vez que juega se sitúa en 3,5 euros. El gasto medio semanal se sitúa en 3 euros.

GRÁFICO 34. Gasto por jugador/a.



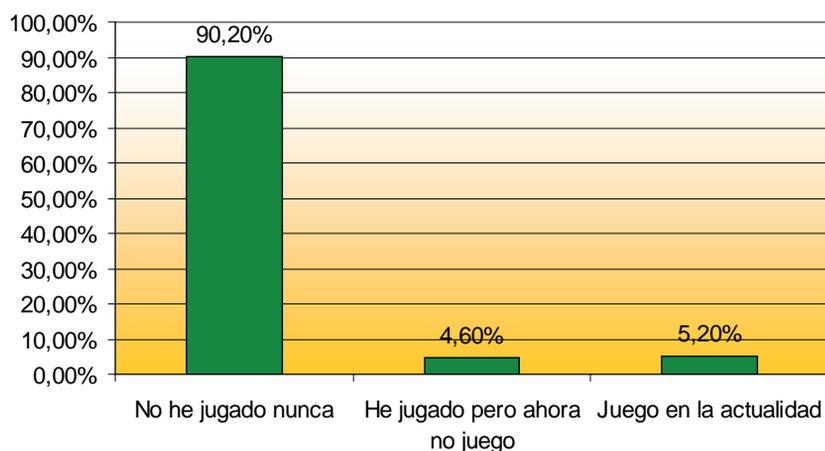
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a la Primitiva, se observa lo siguiente:

- El jugador es hombre.
- La edad se sitúa entre los 30 y los 44 años.
- Es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

8. EL GORDO DE LA PRIMITIVA

El Gordo de la Primitiva es un juego con menor implantación que la Primitiva. En conjunto, una de cada diez personas (algo más de 25.000) residiendo en Álava juega o ha jugado al Gordo de la Primitiva. El juego actual se sitúa en el 5,2% de la población mayor de edad.

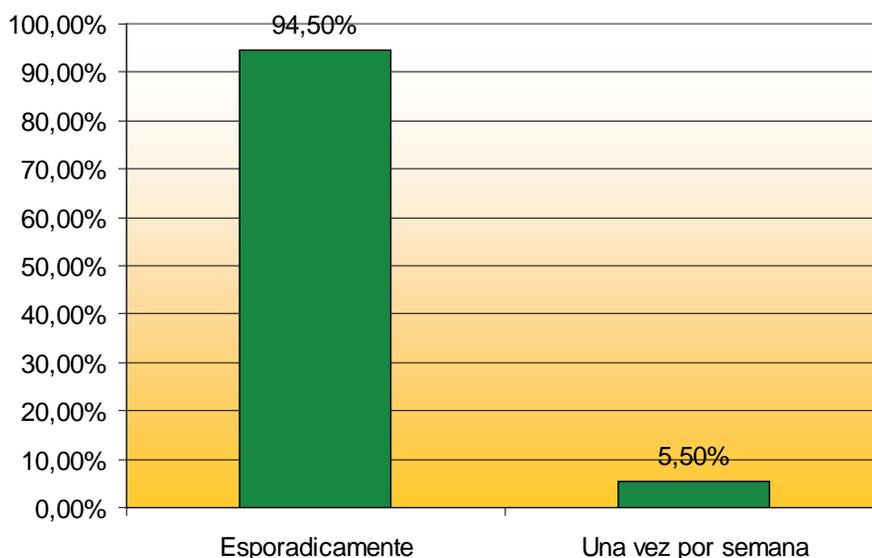
GRÁFICO 35. Relación con el juego del Gordo de la PRIMITIVA.



Juego en el pasado

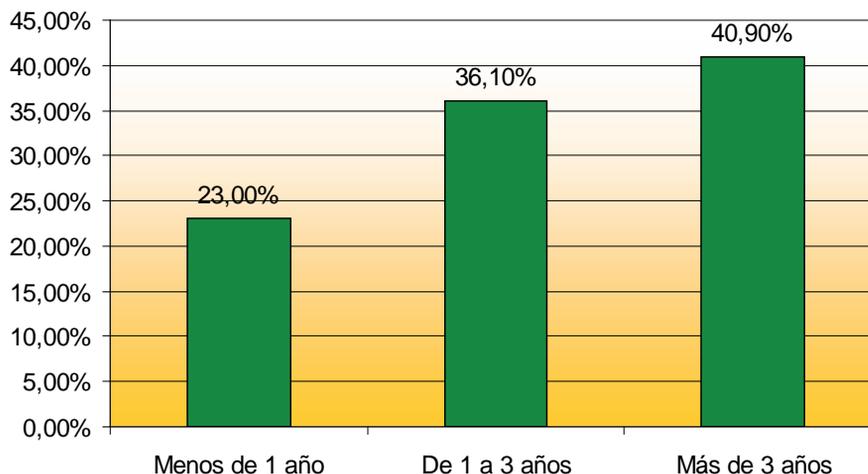
El Gordo de la Primitiva era, para quienes dejaron de jugar, un juego esporádico (94,5%) y el 5,5% jugaba una vez por semana.

GRÁFICO 36. Frecuencia con la que jugaban.



Más de las tres cuartas partes de las casi 12.000 personas que ya no juegan dejaron de hacerlo hace más de un año. El 23% ha jugado en el último año.

GRÁFICO 37. Tiempo que hace que no juega.

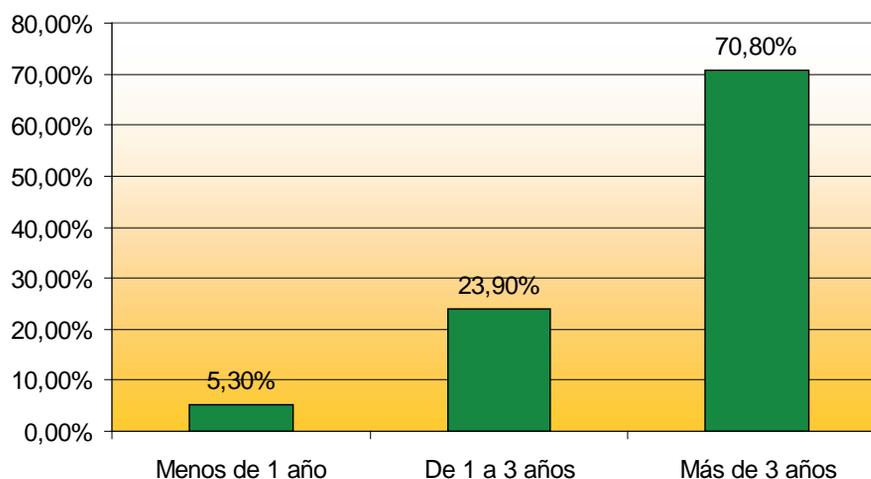


La edad media al comprar el primer boleto es de 35,6 años, descendiendo a 27,4 años en el caso de jugadores/as semanales.

Juego actual

Al menos el 70% de las personas que juegan en la actualidad al Gordo de la Primitiva llevan jugando más de tres años. *La antigüedad en el juego es significativamente mayor en los hombres, en las personas de más edad y en los residentes en Vitoria-Gasteiz.*

GRÁFICO 38. Tiempo que hace que juega.



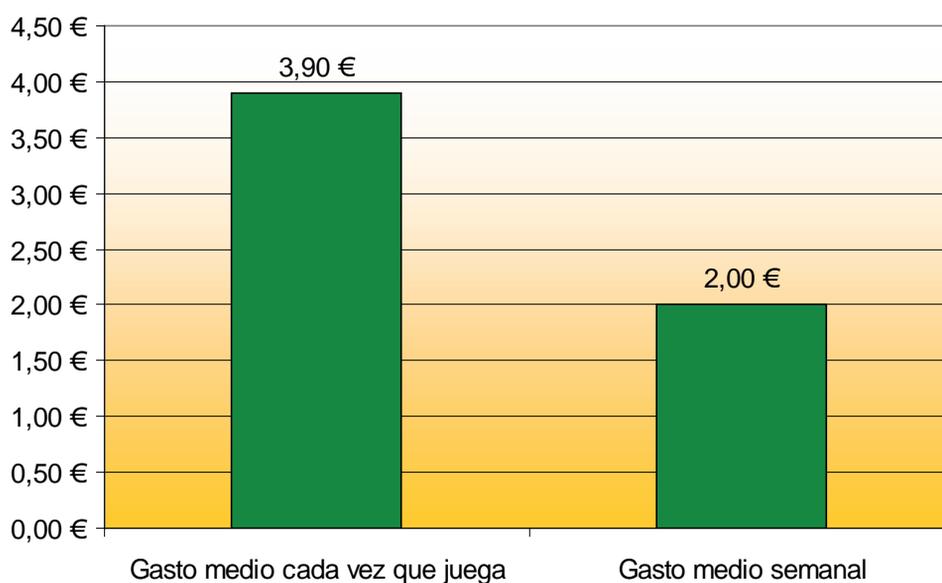
La frecuencia de juego divide el colectivo de jugadores/as en dos partes casi iguales: para el 50,2% es un juego ocasional, para el restante 49,8% es un juego semanal.

Esporádicamente	50,2%
Una vez a la semana	49,8%

La edad media de inicio en el juego se sitúa en 36,7 años. No se aprecian diferencias significativas entre la edad al comprar el primer boleto y la edad en que empezó a jugar con regularidad. Entre una y otra apenas distan unas décimas.

El gasto medio es de 3,9 euros cada vez que se juega. Este gasto es superior en los hombres (4,6 euros) y en personas de 45 a 64 años (4,8 euros). El gasto medio semanal se sitúa en 2 euros.

GRÁFICO 39. Gasto por jugador/a.



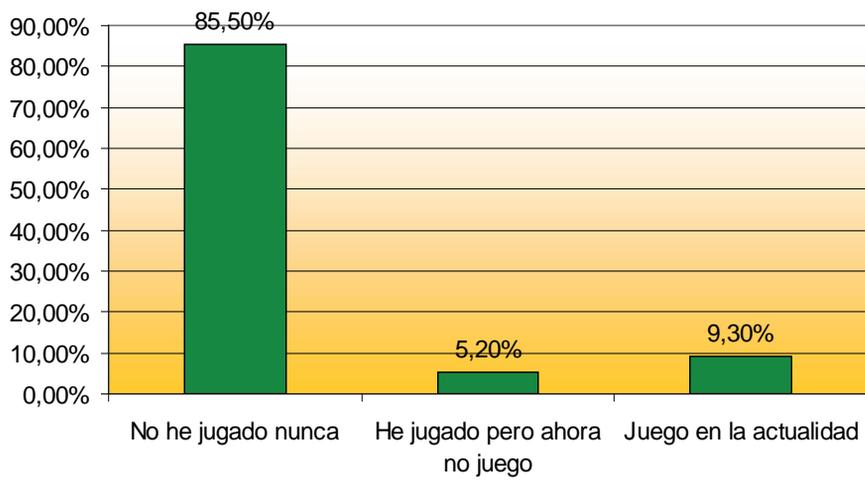
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente al Gordo de la Primitiva, se observa que:

- El jugador es hombre.
- La edad se sitúa entre los 30 y los 44 años.
- Es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

9. EL EUROMILLÓN

El 14,5% de la población mayor de edad de Álava juega ó ha jugado al Euromillón: el 9,3% juega actualmente (24.133 personas), y un 5,2% ha jugado pero ya no juega (13.471 personas).

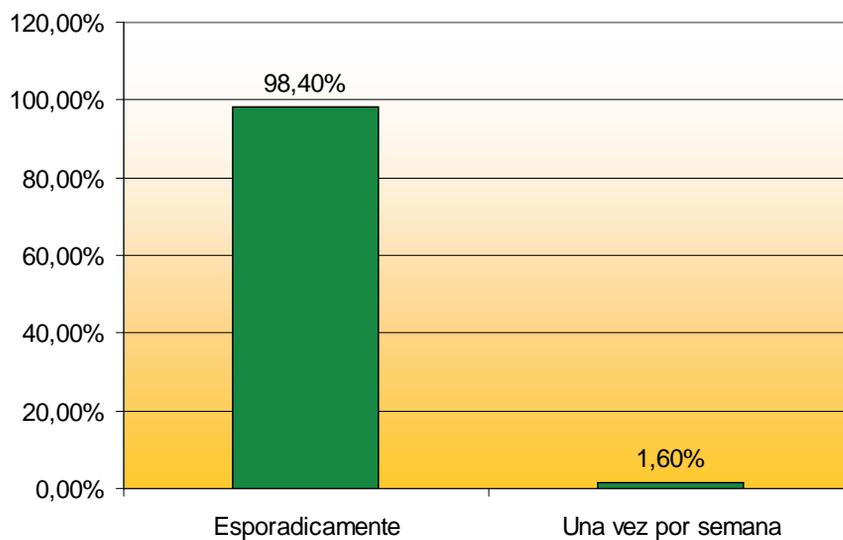
GRÁFICO 40. Relación con el juego del EUROMILLÓN.



Juego en el pasado

Se trataba casi en su totalidad de juego esporádico (98,4%). Poco más del 1% jugaba semanalmente (219 personas).

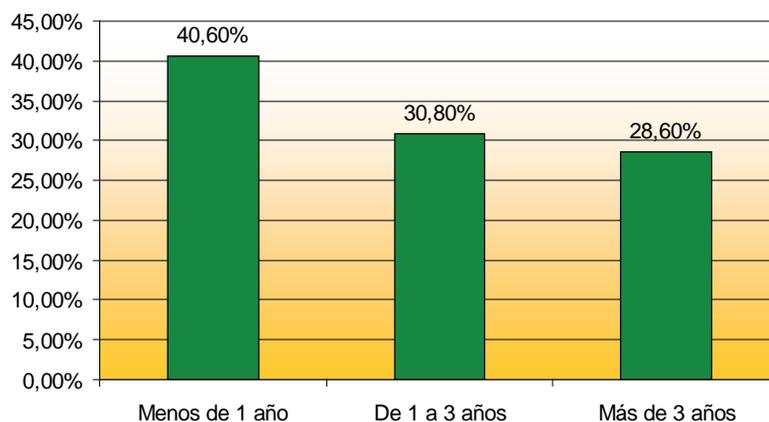
GRÁFICO 41. Frecuencia con la que jugaban.



El 40,6% de los jugadores/as han dejado de jugar en el último año, el 30,8% jugaron por última vez en los últimos tres años y el 28,6% lleva más de tres años sin jugar.

GRÁFICO 42. Tiempo que hace que no juega.

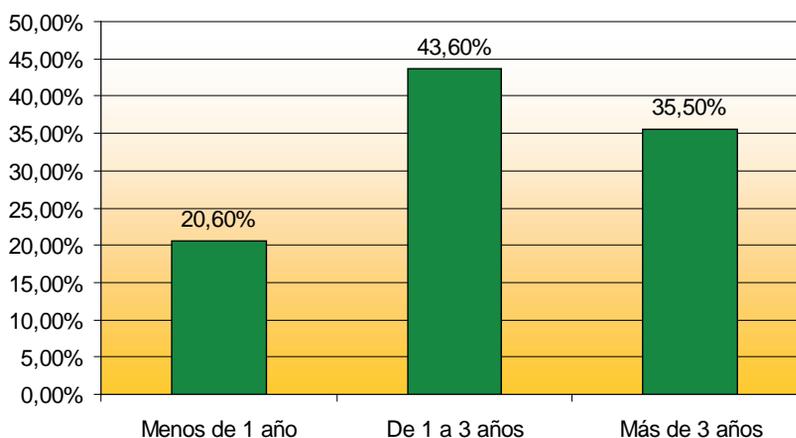
La edad media al comprar el primer boleto se sitúa en 36,1 años.



Juego actual

El Euromillón es un juego reciente como indica el que casi las dos terceras partes de los/as jugadores/as actuales lleven jugando menos de 3 años. El 35,5% de la población alavesa jugadora de Euromillón juega desde hace más de tres años.

GRÁFICO 43. Tiempo que hace que juega.



El juego actual es un juego fundamentalmente semanal (57,9%), aunque el juego esporádico es también muy importante (42,1%).

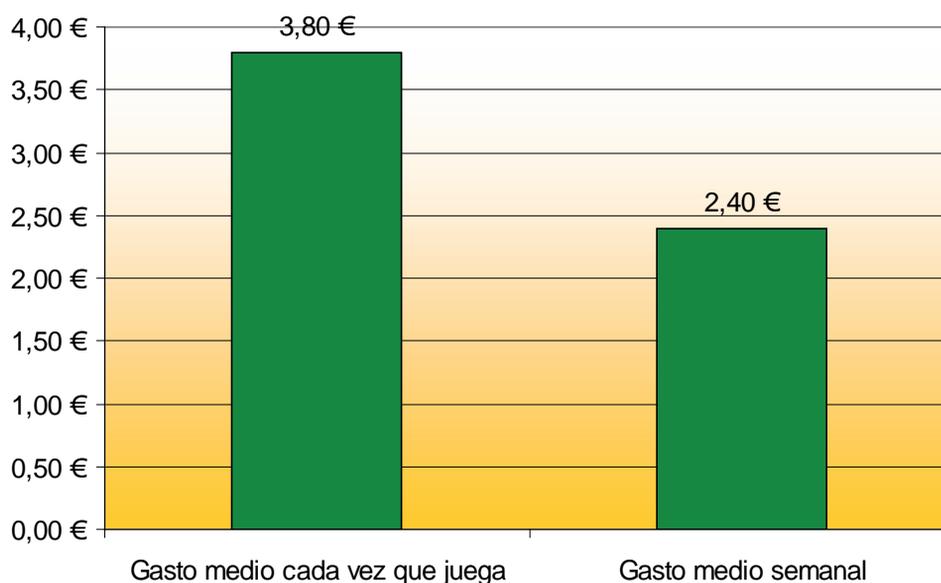
Esporádicamente	42,1%
Una vez a la semana	57,9%

La edad media de inicio de juego es 36,1 años. A medida que aumenta la edad de jugadores/as, también aumenta la edad de compra del primer boleto de Euromillón. Como en otro tipo de juegos, no se observan diferencias significativas entre la edad a la compra del primer boleto y la edad al inicio del juego regular (36,2 años).

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Cupón de la ONCE	36,1
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	36,2

El gasto medio cada vez que compra boletos del Euromillón se sitúa en 3,8 euros. El gasto medio semanal es de 2,4 euros para el conjunto de jugadores/as y alcanza el nivel más alto en personas que juegan semanalmente (4 euros), y personas de 45 a 64 años (3,5 euros)

GRÁFICO 44. Gasto por jugador/a.



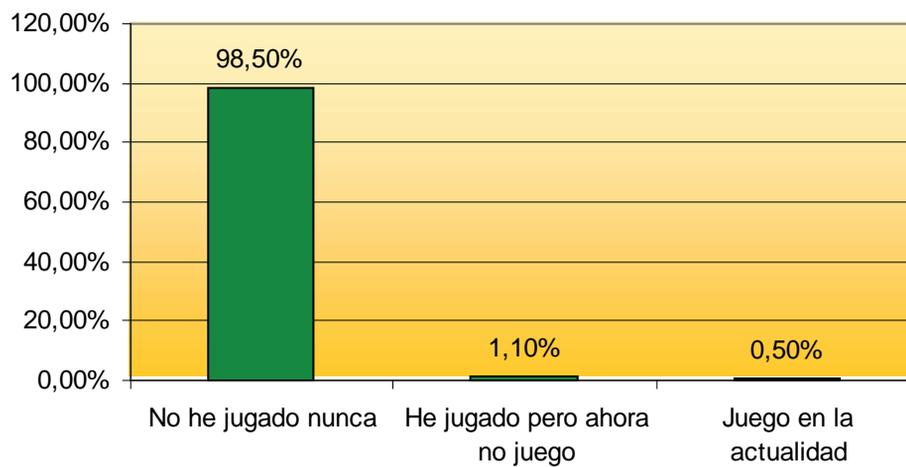
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente al Euromillón, se observa que:

- El jugador es hombre.
- La edad se sitúa entre los 30 y los 44 años.
- Es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

10. APUESTAS EN FRONTÓN Y DEPORTES RURALES

Estos juegos son minoritarios dentro de la población alavesa siendo el 1,6% el porcentaje de personas que ha jugado o juega en la actualidad.

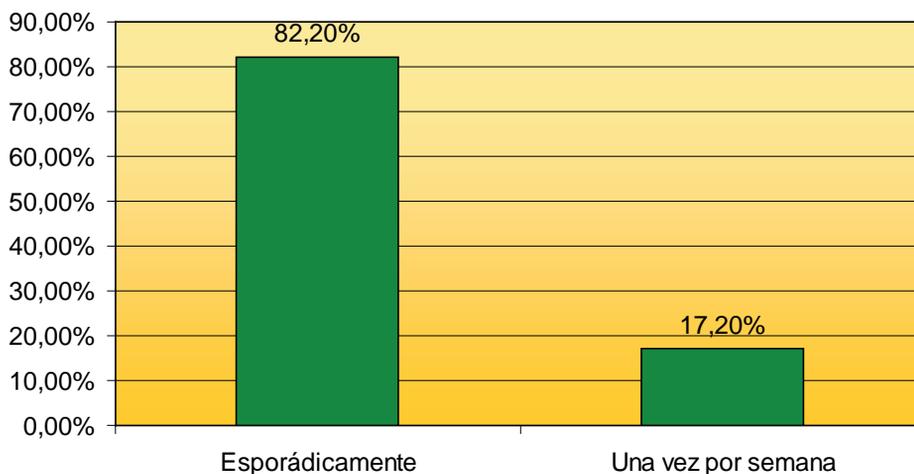
GRÁFICO 45. Relación con las apuestas de frontón y deportes rurales.



Juego en el pasado

El 1,1% de la población reconoce haber jugado pero no hacerlo en la actualidad, lo cual se traduce en 2.774 personas. Cabe decir de este reducido grupo que el 82,2% jugaban de forma esporádica.

GRAFICO 46. Frecuencia con la que jugaban.



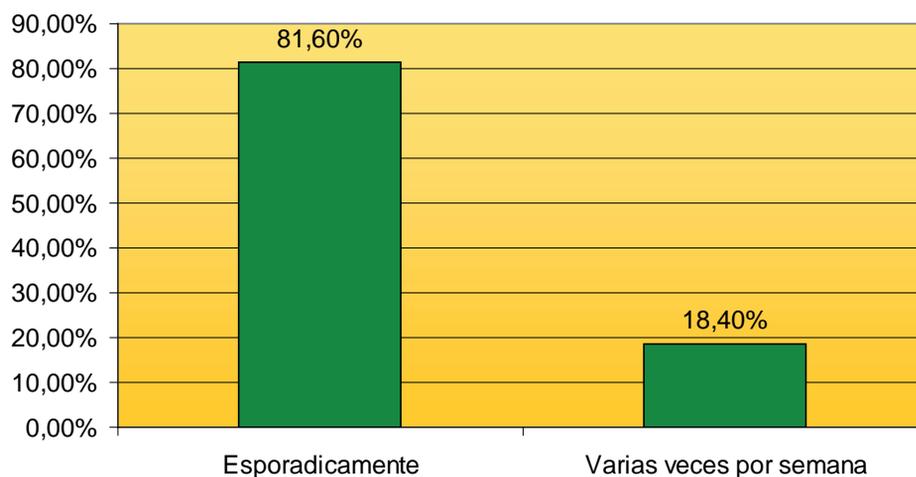
Señalar que la edad de inicio en las apuestas es de 28,1 años para quienes ya no juegan.

Juego actual

El 0,5% de la población vitoriana y alavesa juegan en la actualidad a apuestas de frontón y deportes rurales.

En cuanto a la frecuencia de juego, se observa que la mayoría de las personas que juegan en la actualidad lo hacen esporádicamente.

GRÁFICO 47. Frecuencia de juego.



La edad media a la que hicieron su primera apuesta es de 24,5 años. Hay que señalar que la edad en la que empezaron a jugar con regularidad, se sitúa en los 25,1 años.

En cuanto al gasto que se registra, se observa que es muy superior a la de cualquier otro juego.

Gasto medio juega cada vez que juega	134,6
Gasto medio semanal en apuestas en frontón o deportes rurales	368,7

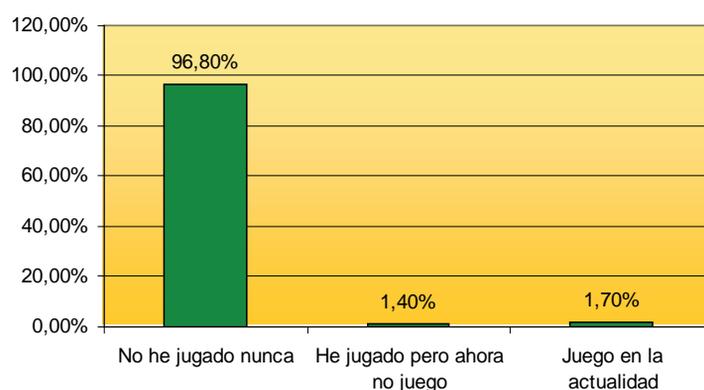
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a apuestas de frontón y deportes rurales, se observa que:

- El jugador es hombre. La edad se sitúa entre los 18 y 29 años fundamentalmente aunque hay un porcentaje significativo entre la población de 45 a 64 años.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en la zona rural alavesa.

11. APUESTAS DEPORTIVAS

Las apuestas deportivas son también un juego minoritario en la población vitoriana y alavesa en general. Apenas un 3% de la población mayor de 18 años juega o ha jugado alguna vez.

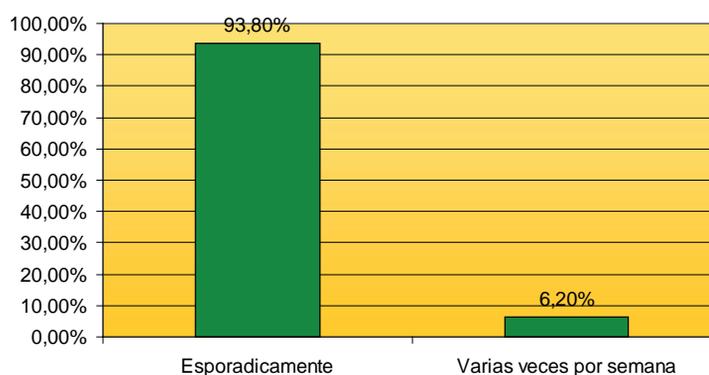
GRÁFICO 48. Relación con las apuestas deportivas.



Juego en el pasado

El 1,4% de la población reconoce realizado apuestas deportivas pero no hacerlo en la actualidad, lo cual supone 3.689 personas.

GRÁFICO 49. ¿Con qué frecuencia jugaba?

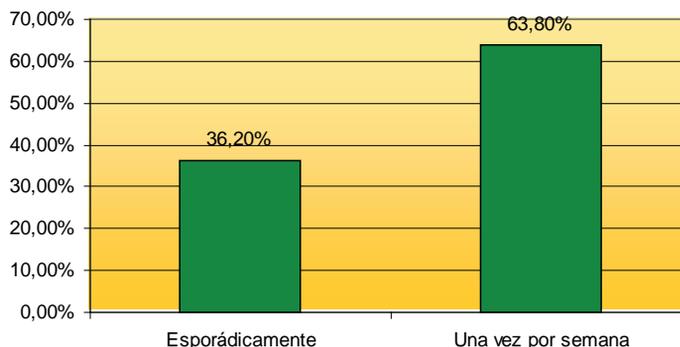


El juego era esporádico situándose la edad de inicio en este tipo de apuestas en 24,1 años.

Juego actual

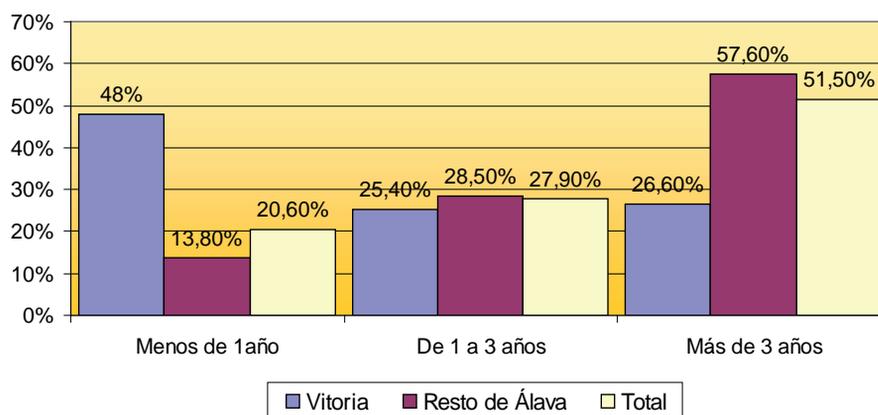
El 1,7% de la población vitoriana y alavesa practican en la actualidad las apuestas deportivas. En cuanto a la frecuencia de juego, se observa que la mayoría de las personas que juegan en la actualidad lo hacen una vez a la semana.

GRÁFICO 50. Tiempo que hace que juega.



La mayoría de las personas que realizan apuestas deportivas en la actualidad lo hacen desde hace más de 3 años.

GRÁFICO 51. ¿Cuánto tiempo hace que juega?



La edad media a la que hicieron su primera apuesta se sitúa en 26,3 años. El paso a jugar con regularidad, se produce prácticamente a la vez.

Edad a la que hace la 1ª apuesta deportiva	26,3
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	26,6

El gasto medio por apuesta es de 2,9 euros, muy por debajo de las cifras en las apuestas en frontón y deportes rurales. El gasto medio semanal no llega a 2 euros.

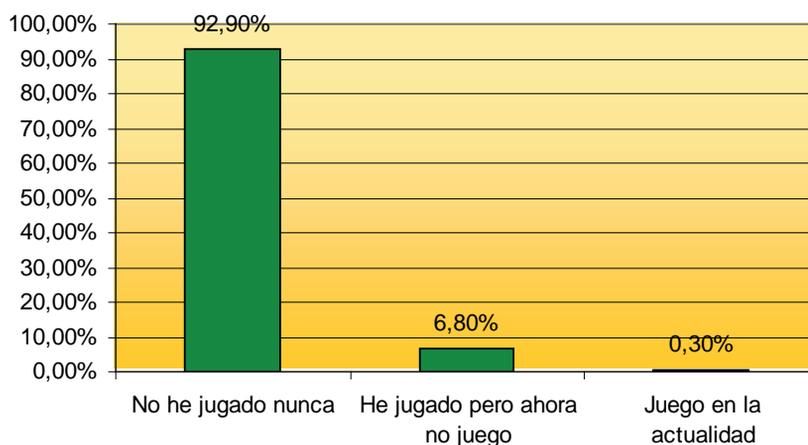
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a las apuestas deportivas, se observa que:

- El jugador es hombre aunque hay un porcentaje minoritario de mujeres que también lo practican. Las apuestas deportivas son realizadas por personas menores de 40 años.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en la zona rural alavesa.

12. LOS JUEGOS DE CASINO

Menos de 8% de la población mayor de edad juega o ha jugado alguna vez a los juegos de casino.

GRÁFICO 52. Relación con los juegos de casino.



Juego en el pasado

Un 6,8% de la población mayor de edad señala que ha jugado a los juegos de casino pero que ahora no lo hacen. Dicho porcentaje se corresponde con 17.736 personas. En todos los casos, la frecuencia de juego es esporádica.

Juego actual

Un 0,3% de la población alavesa juega en la actualidad de juegos de casino. En cuanto a la frecuencia de juego, el 65,8% de las personas lo practican de forma esporádica.

El gasto medio cada vez que se juega es elevado situándose en 132,9 euros por término medio.

Gasto medio juega cada vez que juega	132,9
--------------------------------------	-------

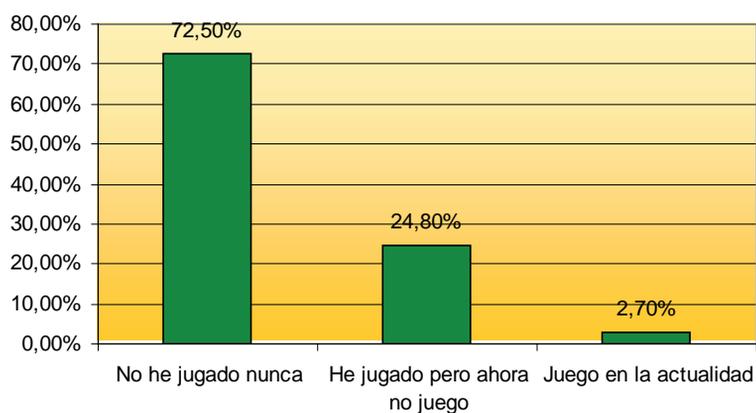
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a los juegos de casino, se observa que:

- El jugador es hombre con una edad de 30 años en adelante.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

13. EL BINGO

Al menos la cuarta parte de la población mayor de 18 años ha acudido en alguna ocasión al bingo. Mientras que un 24,8% indica que ha acudido pero que en la actualidad no lo hace, el 2,7% de la población señala que juega en la actualidad.

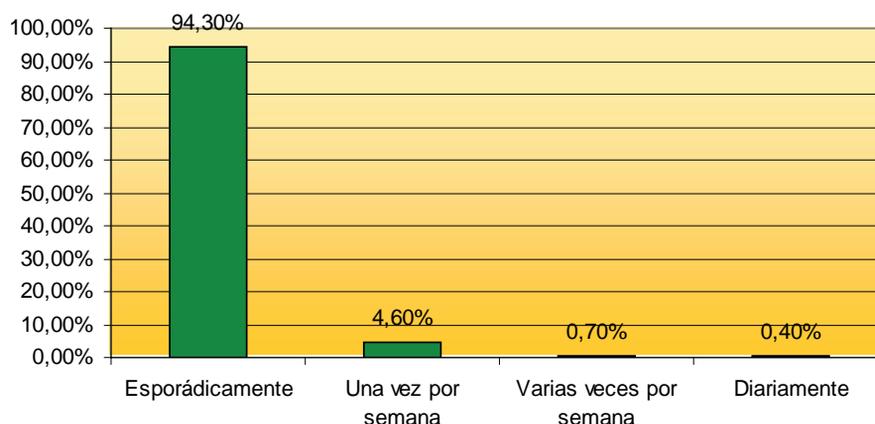
GRÁFICO 53. Relación con el juego del bingo.



Juego en el pasado

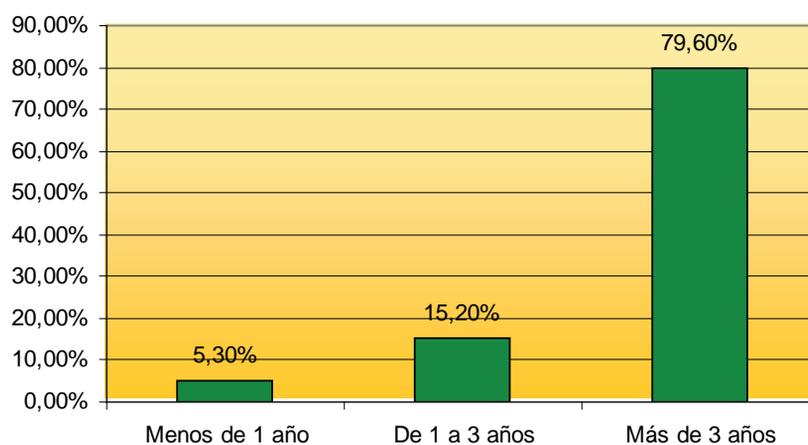
El 24,8% de la población reconoce haber jugado pero no hacerlo en la actualidad, lo cual se traduce en 64.361 personas. Cabe señalar que la gran mayoría de las personas indican que su juego era esporádico.

GRÁFICO 54. Frecuencia con la que jugaban.



En cuanto al tiempo que hace que no juegan, la mayoría lo ha dejado desde hace más de 3 años.

GRÁFICO 55. Tiempo que hace que no juega.

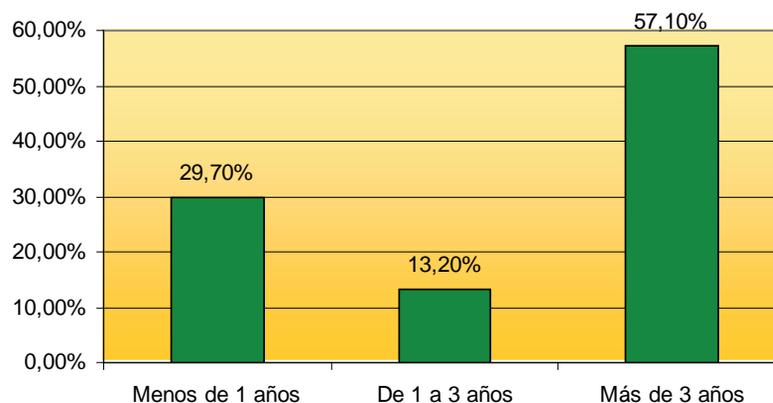


La edad media que tenía este colectivo la primera vez que jugaban al bingo se sitúa en 31,6 años.

Juego actual

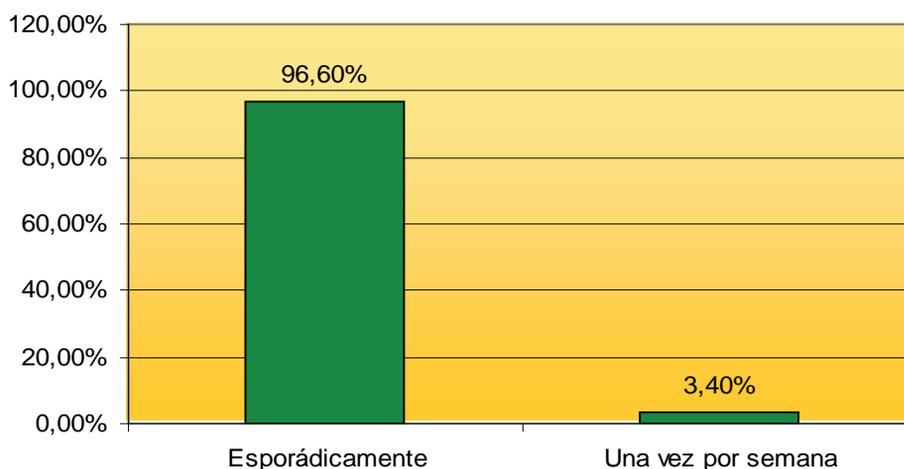
Teniendo en cuenta al 2,7% de la población que juega al bingo, se observa que, en la mayor parte de los casos, juegan desde hace más de 3 años.

GRÁFICO 56. Tiempo que hace que juega.



En cuanto a la frecuencia de juego, se observa que la mayoría de las personas encuestadas que juegan en la actualidad, lo hacen esporádicamente.

GRÁFICO 57. ¿Con qué frecuencia juega?



La edad media de inicio se sitúa en los 33 años.

Edad a la que hace la jugó por primera vez al Bingo	33,0
Edad a la que empezó a jugar con regularidad	33,0

El gasto medio en cada ocasión, se sitúa en torno a los 20 euros para las personas que juegan ocasionalmente siendo esa cantidad más reducida, unos 10 euros en personas que juegan con una frecuencia semanal.

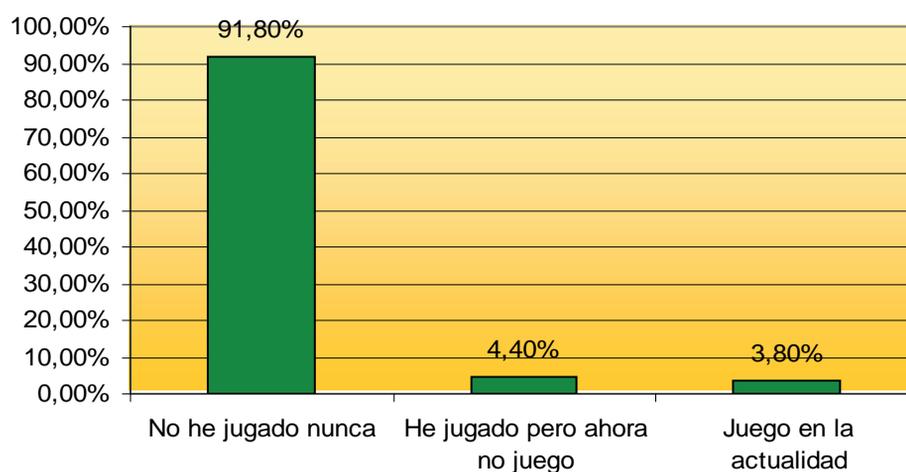
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente al bingo se observa que:

- La persona jugadora es mujer aunque seguida muy de cerca por el hombre. No hay diferencias muy significativas en cuanto a la edad aunque la franja que se sitúa entre los 30 y 44 años tiene un porcentaje mayor.
- Es residente en Vitoria-Gasteiz.

14. EL JUEGO DE LAS CARTAS

El 10% de la población alavesa señala que juega o ha jugado a las cartas con apuestas de dinero. El juego actual se limita al 3,8% de la población.

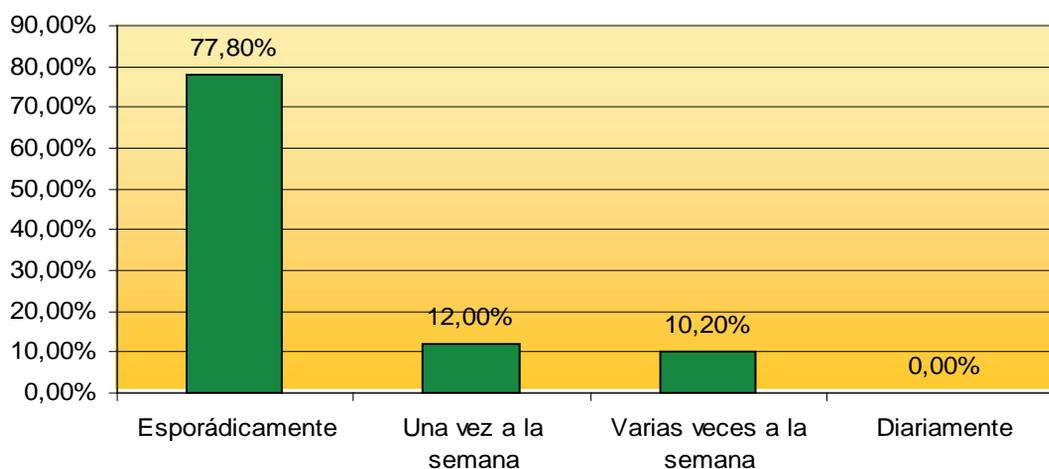
GRÁFICO 58. Relación con el juego de cartas.



Juego en el pasado

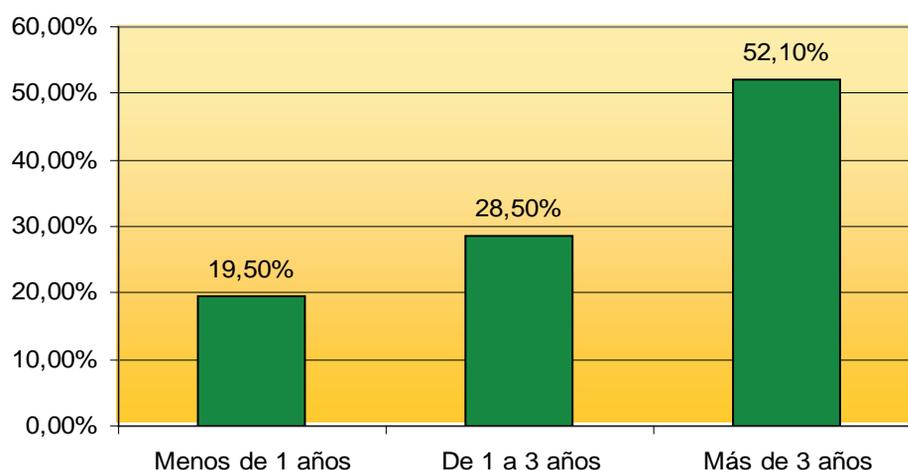
El 4,4% de la población reconoce haber jugado pero no hacerlo en la actualidad, lo que se corresponde con 11.423 personas. La frecuencia de juego se situaba entre una vez por semana y varias veces a la semana.

GRÁFICO 59. Frecuencia con la que jugaban.



En cuanto al tiempo que hace que dejaron de jugar, la mayoría lo hicieron hace más de 3 años aunque es importante señalar que el 19,5% llevan menos de 1 años sin jugar.

GRÁFICO 60. Tiempo que hace que no juega.

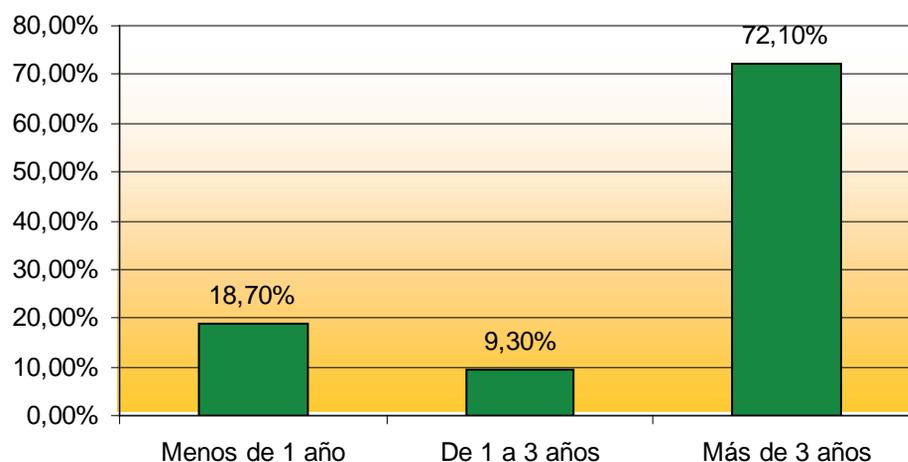


La edad media de inicio en la práctica de este juego se sitúa en los 28,4 años.

Juego actual

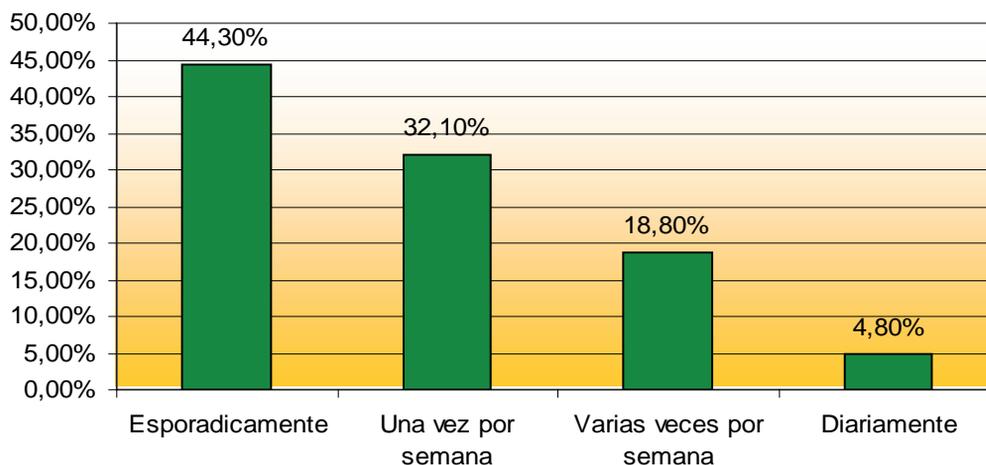
El juego de cartas con apuestas tiene una trayectoria prolongada entre las personas que juegan en la actualidad. El 72,1% juega hace más de tres años mientras que la proporción de personas que han empezado a jugar durante el último año es de 18,7%.

GRÁFICO 61. Tiempo que hace que juega.



La mayor parte de las personas que juegan en la actualidad lo hacen con una frecuencia semanal, el 32,1% juega todas las semanas y un 4,8% lo hace diariamente. Un porcentaje importante, el 44,3%, señala que juega esporádicamente.

GRÁFICO 62. Frecuencia con la que juega.



La edad media de inicio en el juego se sitúa en 30,2 años, una edad muy cercana a la del juego regular (30,6 años).

En cuanto al gasto, podemos señalar que el gasto medio se sitúa en los 16,3 euros.

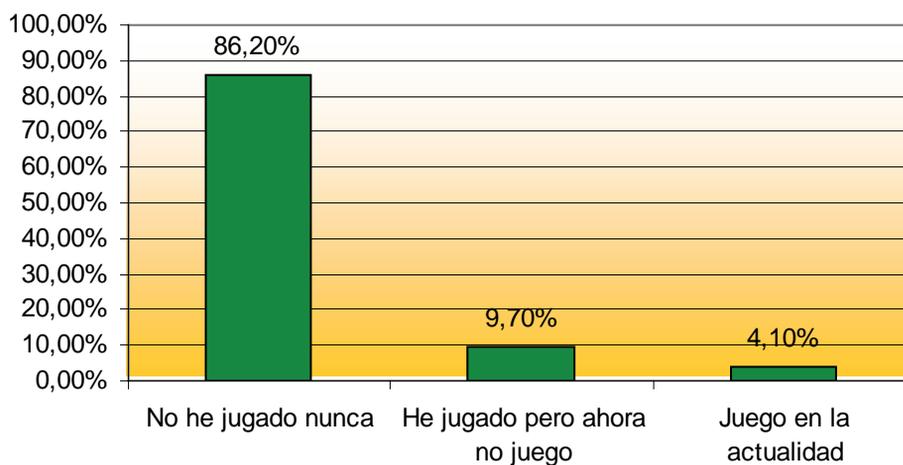
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente al juego de las cartas, se observa que:

- El jugador es hombre siendo su edad de los 45 años en adelante.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

15. LAS MÁQUINAS TRAGAPERRAS

El 13,8% de la población mayor de edad juega o ha jugado alguna vez a las máquinas tragaperras. En la actualidad juega el 4,1%.

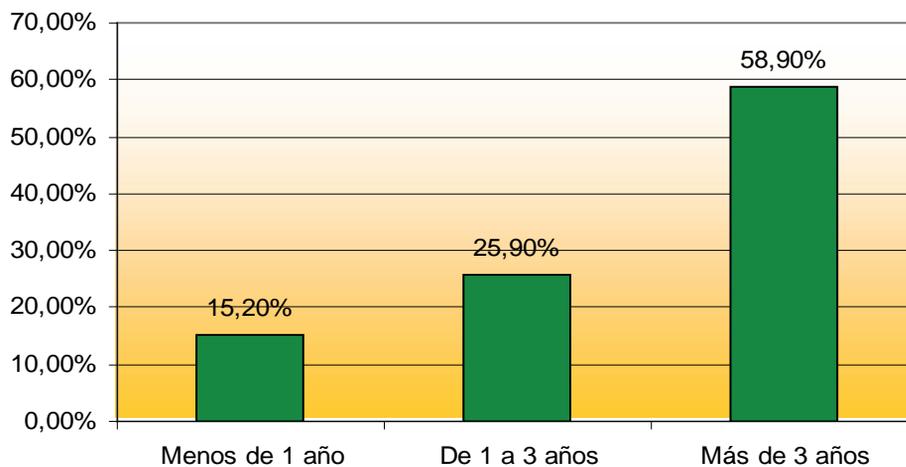
GRÁFICO 63. Relación con el juego de las máquinas tragaperras.



Juego en el pasado

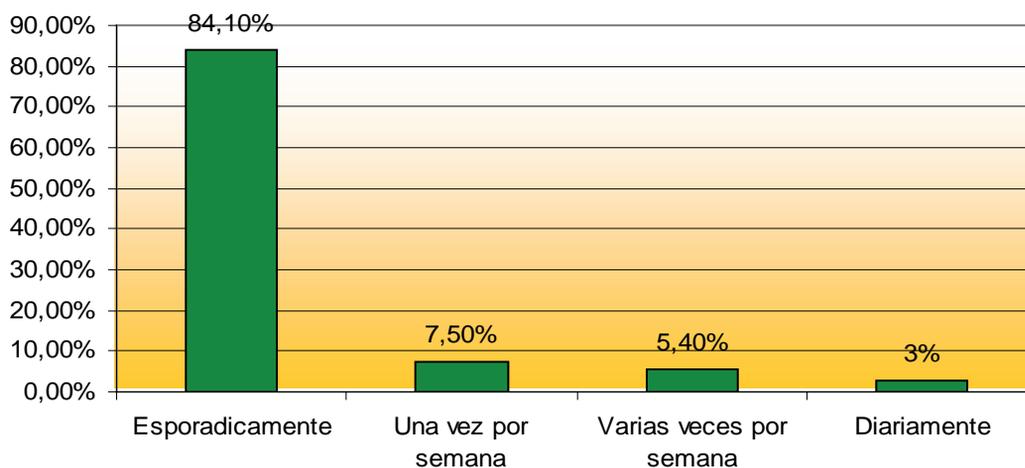
La mayoría de las personas que ya no juegan a las máquinas tragaperras dejaron de hacerlo hace más de 3 años (58,9%), una cuarta parte jugó por última vez hace entre uno y tres años y el 15,2% han jugado este año por última vez.

GRÁFICO 64. Tiempo que hace que no juega.



En cuanto a la frecuencia de juego, la gran mayoría lo hacía esporádicamente (84,1%) mientras que sólo un 3% jugaba de forma diaria.

GRÁFICO 65. Frecuencia con la que jugaban.

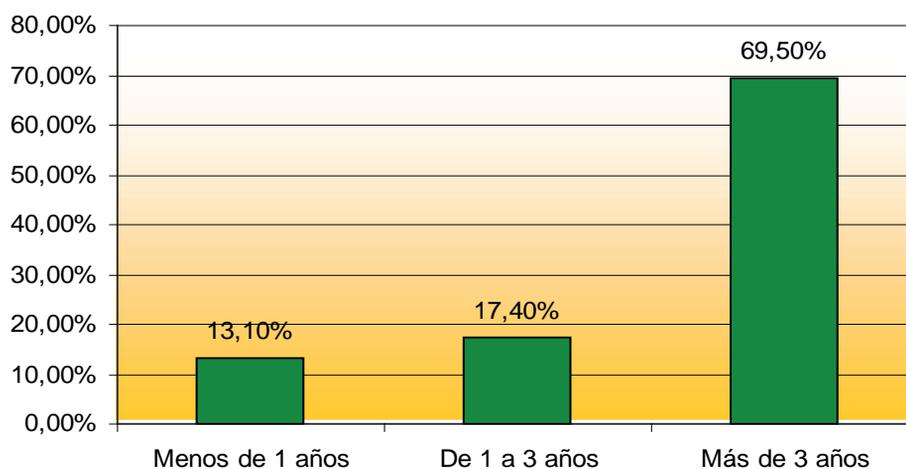


La edad de inicio en el juego es de 26,6 años. Sin embargo, el inicio en el juego de personas que jugaban semanalmente o varias veces a la semana es más tardío (31-34 años). Los/as jugadores/as diarios se iniciaron antes de los 25 años.

Juego actual

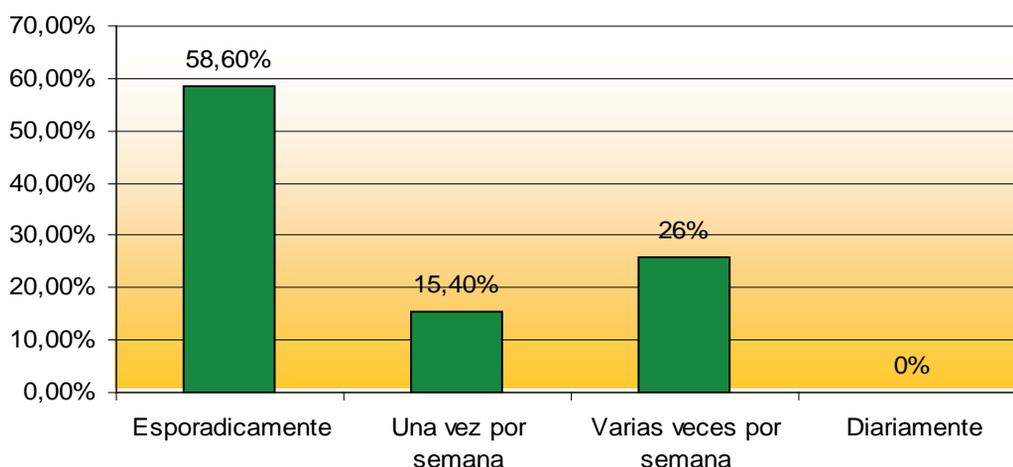
La mayor parte de las personas que juegan en la actualidad lo hacen desde hace más de 3 años (69,5%).

GRÁFICO 66. Tiempo que hace que juega.



Aunque la mayor parte del juego actual es esporádico, la proporción de juego semanal o de frecuencia superior es muy elevada: el 15,4% juega al menos una vez por semana y el 26% lo hace varias veces por semana.

GRÁFICO 67. Frecuencia con la que juega.



La edad de inicio en el juego de las máquinas tragaperras se sitúa en los 26,7 años. No se aprecia una diferencia significativa entre inicio en el juego y el inicio en el juego regular. Sólo en el caso de personas que juegan una o varias veces por semana la distancia es algo mayor.

En cuanto al gasto, la media se sitúa en 7,3 euros cada vez que se juega siendo mayor el gasto, 10,9 euros en el caso de personas que juegan varias veces por semana.

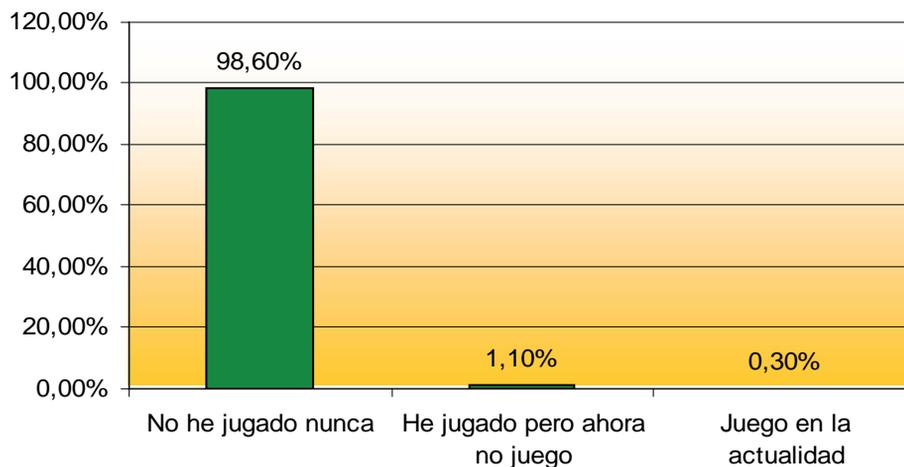
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a las máquinas tragaperras, se observa que:

- El jugador es hombre con una edad situada entre los 30 y los 64 años aunque los porcentajes en personas más jóvenes no dejan de ser significativos.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

LOS JUEGOS ON LINE

El juego on line es un juego todavía minoritario. Únicamente el 1,4% de la población (3.652 personas) ha tenido contacto con él.

GRÁFICO 68. Relación con el juego online.



Juego en el pasado

El 1,1% de la población señala que ha jugado pero ahora no juega a juegos de azar y de dinero a través de la red. Mayoritariamente son hombres, con dos franjas de edad definidas: de 18 a 29 años y de 45 a 64 años. En cuanto a su lugar de residencia, señalaremos que es Vitoria-Gasteiz.

Juego en la actualidad

El porcentaje de personas que juega en la actualidad a través de la red es de un 0,3% (672 personas).

En cuanto a la participación en los diferentes juegos, en el pasado hay una mayor participación en los juegos de casino y de bingo mientras que en el caso del juego actual se sitúa en los juegos públicos (Lotería Nacional, Bonoloto y Primitiva).

TABLA 14. Relación con los distintos juegos online.

	No he jugado nunca	He jugado pero ahora no juego	Juego en la actualidad
Lotería	99,8	0,1	0,1
Bonoloto	99,8	0,0	0,2
Primitiva	99,7	0,2	0,1
Quiniela	99,8	0,2	0,0
Euromillón	100,0	0,0	0,0
Apuestas de frontón y deportes rurales	99,9	0,1	0,0
Apuestas deportivas	99,9	0,1	0,0
Juegos de Casino	99,7	0,3	0,0
Bingo	99,7	0,3	0,0
Juegos de cartas	100,0	0,0	0,0
Máquinas tragaperras	99,9	0,1	0,0

Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a los juegos online, se observa que:

- El jugador es hombre. La edad se sitúa entre los 18 y 29 años.
- Este tipo de juego es practicado por personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

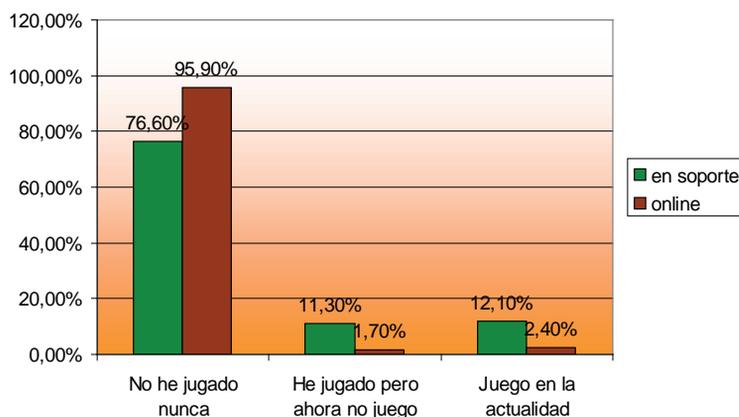
VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DE ROL

VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son, cada vez más, una forma frecuente de ocio, de ocupar el tiempo libre. Así lo podemos comprobar en la población alavesa mayor de edad: al menos una cuarta parte ha jugado alguna vez a videojuegos, bien en soporte bien online.

El juego en soporte es más frecuente que el juego online. En la actualidad, el 12,1% de la población mayor de 18 años juega a videojuegos en soporte y el 2,4% juega online.

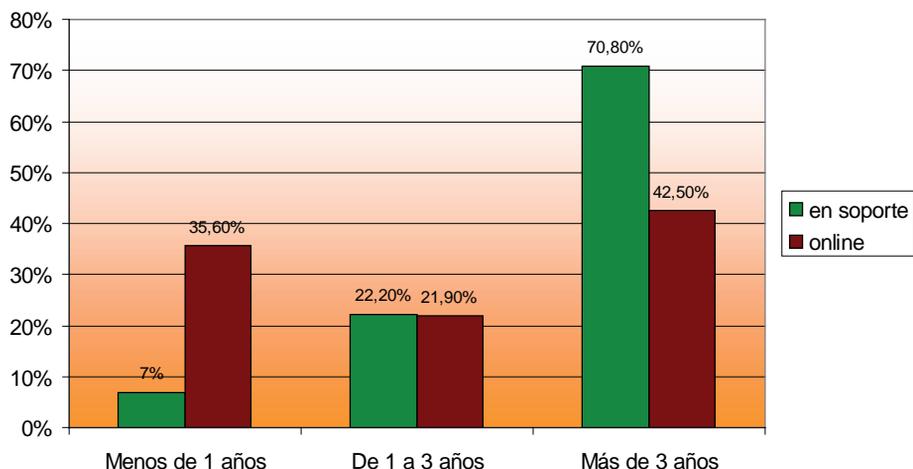
GRÁFICO 69. Relación con los videojuegos en soporte y online.



Juego en el pasado

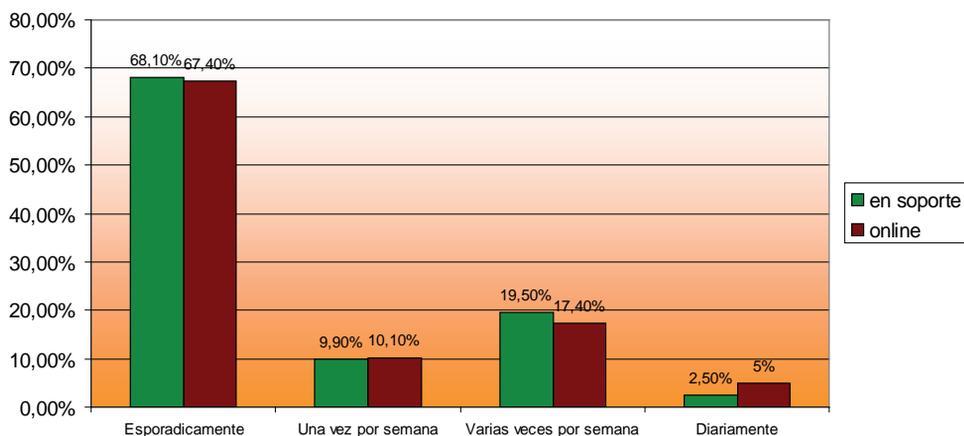
La mayor parte de las personas que ya no juegan han dejado de hacerlo hace más de 3 años (70,8% en el caso del juego en soporte, 42,5% en el juego online).

GRÁFICO 70. Cuánto tiempo hace que no juega.



En la mayor parte de los casos, se trataba de juego esporádico (67% juego en soporte, 68% juego online).

GRÁFICO 71. Con qué frecuencia jugaba.

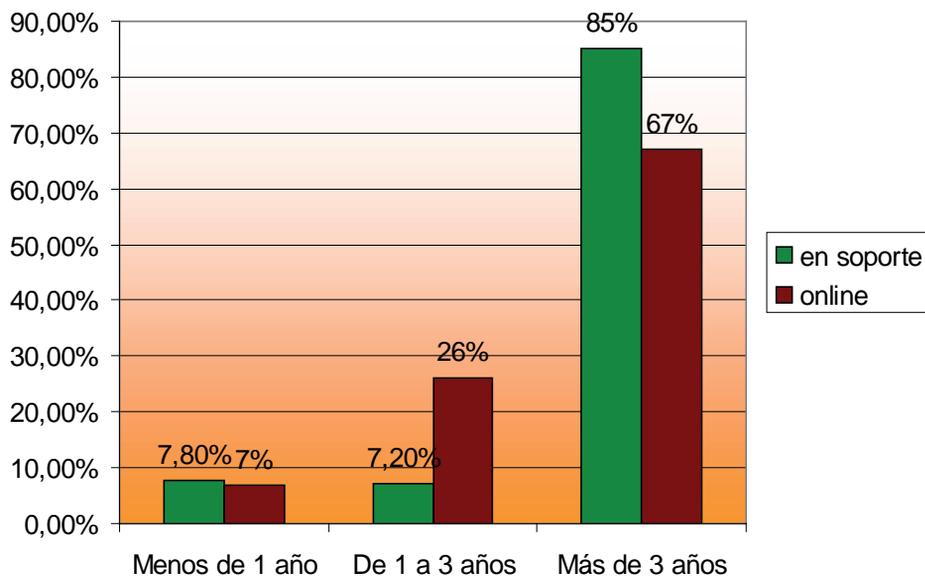


La edad de inicio se sitúa por término medio a los 19,9 años en juego de soporte y en 21,2 años en los juegos online.

Juego actual

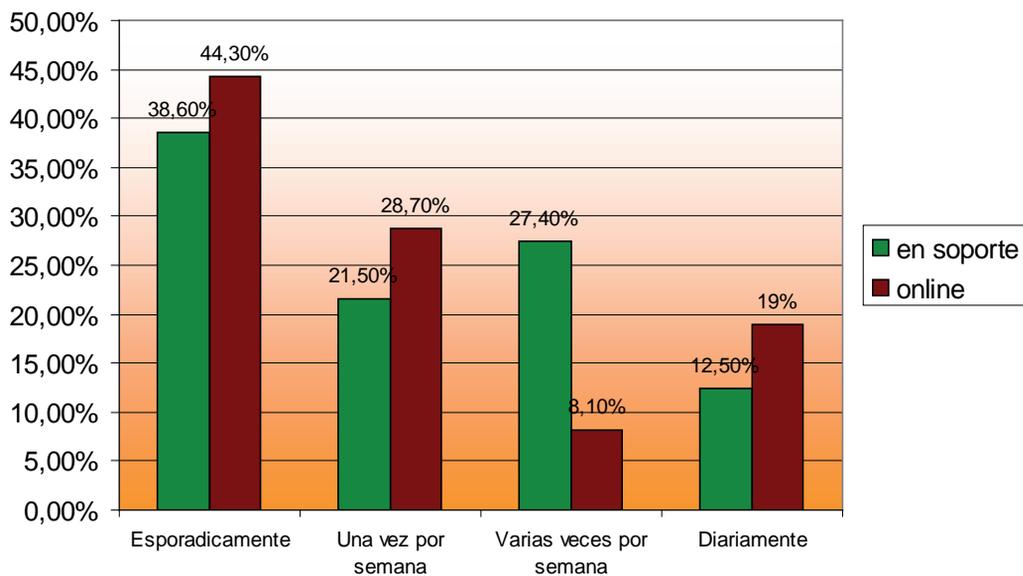
Las personas que juegan actualmente lo hacen, en su mayoría, desde hace más de 3 años.

GRÁFICO 72. Cuánto tiempo hace que juega.



La frecuencia en el juego es, cuando menos, semanal.

GRÁFICO 73. Con qué frecuencia juega.



La edad media de inicio en los videojuegos es de 17,4 años para los juegos en soporte y 21,5 años para los juegos online. Las mujeres se inician más tarde en los videojuegos que los hombres, tanto en soporte como online.

El tiempo medio de juego es de 67-69 minutos para cada ocasión de juego y el gasto medio semanal se sitúa entre 1 y 2 euros.

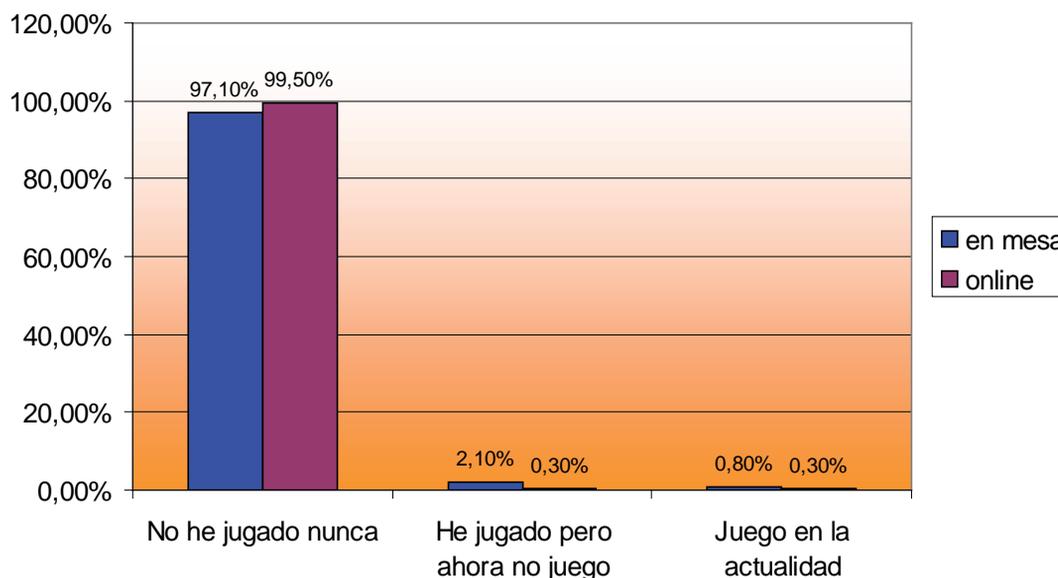
Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a los videojuegos, se observa que:

- El jugador es hombre. La edad se sitúa entre los 18 y 44 años.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en Vitoria-Gasteiz.

JUEGOS DE ROL

Apenas un 3% de la población juega o ha jugado a juegos de rol tanto en su versión juego de mesa como juego online. El juego actual, en ambas versiones, se limita a un escaso 1% de la población mayor de edad, casi en su totalidad en la versión juego de mesa. Hay un 2,3% de personas que han jugado pero que ya no lo hacen.

GRÁFICO 74. Relación con los juegos de rol: juegos de mesa y online.



Este tipo de juego es practicado, fundamentalmente, por hombres. En cuanto a la edad, las personas menores de 30 años son los que más lo practican. Sólo se detecta un 2,4% de exjugadores/as entre 30 y 44 años.

Con respecto a las personas encuestadas que juegan actualmente a los juegos de rol, se observa que:

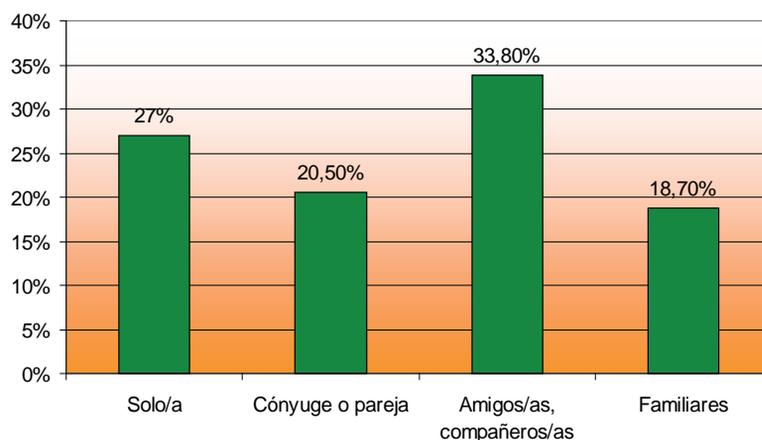
- El jugador es hombre. La edad se sitúa entre los 18 y 29 años.
- Este tipo de juego es más frecuente en personas que residen en la zona rural alavesa.

MOTIVACIÓN A LA HORA DE JUGAR

El juego tiene un importante elemento asociativo como se deduce del hecho de que en la mayoría de los casos éste vaya vinculado con otras personas ya sean del entorno familiar íntimo o no.

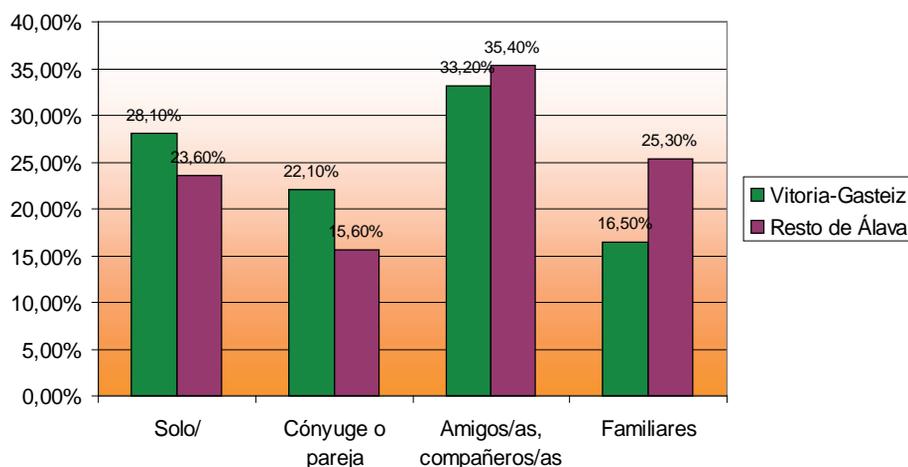
La mayor parte de las personas que juegan o han jugado lo hacen, principalmente, en compañía. Más de la mitad juegan con la pareja o con otros familiares y el 18,7% juega con amigos/as. La proporción de personas que juegan solas se sitúa en el 27%.

GRÁFICO 75. Con quién juega o ha jugado habitualmente.



Según el lugar de residencia, se observa dos diferencias. Las personas que juegan con su cónyuge o pareja lo hacen mayormente en Vitoria-Gasteiz. Aquellas que practican el juego con familiares lo hacen más en la zona rural.

GRÁFICO 76. Con quién juega o ha jugado habitualmente. (Desagregado por zona de residencia)



Las personas que juegan solas suelen ser hombres, de más de 65 años aunque es importante el porcentaje entre aquellas que tienen entre 30 y 64 años y son personas residentes en Vitoria-Gasteiz.

En cuanto a la motivación fundamental que lleva a jugar es la económica. Así lo hacen alguna vez el 92,4% de las personas que juegan o han jugado y la mayoría, el 56%, de las que juegan siempre o casi siempre.

El entretenimiento es la segunda motivación para el juego. El 58,7% de las personas que juegan o han jugado lo han hecho al menos alguna vez. El 26,8% lo hacen siempre o casi siempre.

TABLA 15. Motivación para jugar.

	Nunca	Pocas veces	La mitad de las veces	Casi siempre	Siempre
Para conseguir dinero	7,6	11,8	24,7	13,5	42,4
Para entretenerse	41,3	11,2	20,7	14,8	12,0
Por las sensaciones que produce	68,7	10,4	12,7	5,4	2,9
Para olvidarse de sus problemas	91,8	4,6	2,2	0,6	0,9
No puede dejar de jugar	98,1	0,9	0,4	0,6	0,0

No se observan diferencias significativas en función del sexo y de la edad en la motivación para jugar. Tan solo se observa una mayor incidencia del entretenimiento en los hombres y en las personas más jóvenes, motivación que cae, progresivamente, con el aumento de la edad.

La imposibilidad de dejar de jugar se observa en los hombres y, especialmente, en los de 45 a 64 años.

Por otro lado, aún siendo el ganar dinero el principal motivo para jugar, sólo el 4,8% vuelve a jugar para recuperar lo perdido mientras que el 1,7% lo hace siempre que pierde o la mitad de las veces.

INCIDENCIA DEL JUEGO EN ÁLAVA

TIPOLOGÍA DE JUGADORES/AS EN ÁLAVA

TABLA 16. “Catalogación de la población alavesa en base al test de SOGS”.

	VALORACIÓN DEL SOGS	
	Número de personas	Porcentaje
SIN PROBLEMAS	254.693	98,2
PROBLEMAS LEVES DE JUEGO	3.188	1,2
PROBABLE JUGADOR PATOLÓGICO	1.376	0,5
TOTAL	259.257	100,0

Teniendo en cuenta el índice de valoración de prevalencia del juego que se obtiene como resultado de la combinación del test “SOGS”, se puede afirmar que al menos 1.376 alaveses pueden formar parte del grupo de jugadores/as patológicos. A ellos se puede añadir otros 3.188 jugadores/as con problemas leves de juego. **Estos datos reflejan posibles conductas problemáticas, en el ámbito del juego, en el 1,7% de la población alavesa mayor de edad.**

Pero el colectivo total de personas afectadas por problemas con el juego es mayor. Si tenemos en cuenta a las familias de los/as jugadores/as, **el volumen de población afectada por este tipo de problemas se eleva a 11.722 personas, el 3,8% de la población alavesa actual.**

TABLA 17. “Estimación del colectivo de afectados/as”.

PROBLEMAS LEVES DE JUEGO	PROBABLE JUGADOR/A PATOLÓGICO/A
8.549	3.173

El 2% de la población mayor de edad reconoce tener o haber tenido, en algún momento, problemas personales con el juego si bien es cierto que en la inmensa mayoría se trata de problemas en el pasado. Sólo el 0,1% (228 personas) reconoce tener problemas en el momento actual.

TABLA 18. “Personas que tienen o han tenido problemas con el juego”.

		Número de personas	Porcentaje
		¿Cree que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?	No
Ahora no, en el pasado sí	4.348		1,9
Ahora sí	228		0,1
Total	230.093		100,0

La incidencia de los problemas asociados al juego es mayor si analizamos otras situaciones como el contacto con personas que tienen o han tenido problemas con el juego. Observamos así que **el 13,6% de la población alavesa mayor de edad, más de 35.000 personas, ha tenido o tiene contacto con parientes o amigos/as con problemas con el juego.**

TABLA 19. “Personas que tienen o han tenido parientes o personas cercanas con problemas de juego”.

		Número de personas	Porcentaje
Personas cercanas con problemas con el juego	Mi padre	1.683	0,6
	Mi madre	0	0,0
	Un/a hermano/a	1.866	0,7
	Un/a abuelo/a	238	0,1
	Mi cónyuge o pareja	1.376	0,5
	Alguno/a de mis hijos/as	699	0,3
	Otro/a familiar	8.480	3,3
	Un/a amigo/a o alguien importante para mí	24.061	9,3
	Total	35.150	13,6

Por otro lado, el 5,7% de la población alavesa mayor de edad ha vivido alguna o varias situaciones problemáticas en relación al juego. El 4,4%, más de 11.000 personas, han jugado alguna vez más dinero del que tenían pensado y casi el 2% se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que sucede cuando juega.

TABLA 20. “Situaciones problemáticas en relación al juego”.

	Número de personas	Incidencia en porcentaje
¿Ha jugado alguna vez más dinero del que tenía pensado?	11.296	4,4
¿Le ha criticado la gente por jugar dinero o le ha dicho que tenía un problema con el juego a pesar de que usted cree que no es cierto?	2.508	1,0
¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que ocurre cuando juega?	4.800	1,9
¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?	1.621	0,6
¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos o a otros seres queridos billetes de lotería, fechas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?	1.163	0,4
¿Se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?	1.866	0,7
¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto debido al juego?	450	0,2
¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?	1.347	0,5

JUEGO Y CONSUMO DE SUSTANCIAS

El consumo de alcohol y el juego tienen una relación evidente. El 84% de las personas identificadas como “probable jugador patológico” consume diariamente bebidas de baja graduación frente al 21-22% de las personas que no tienen problemas con el juego o tienen problemas leves.

En cuanto a las bebidas de alta graduación, el 16% de las personas consideradas “probable jugador patológico” consume las mismas a diario frente al 0,7% de las personas sin problemas de juego. Hay que tener en cuenta que la proporción de las personas que consumen este tipo de bebidas durante los fines de semana también es más elevada en la población con graves problemas de juego.

TABLA 21. Consumo de alcohol según frecuencia, graduación y hábitos de juego.

		Hábitos de juego			
		Sin problemas de juego	Problemas leves de juego	Probable jugador patológico	Total
Consumo de bebidas alcohólicas de baja graduación	Nunca	36,0	35,1	16,0	35,9
	Sólo los fines de semana y festivos	29,0	36,5	0,0	29,0
	Varias veces a la semana	12,9	6,8	0,0	12,8
	Diariamente	22,1	21,6	84,0	22,4
Consumo de bebidas alcohólicas de alta graduación	Nunca	74,4	71,6	49,2	74,2
	Sólo los fines de semana y festivos	23,7	28,4	34,2	23,8
	Varias veces a la semana	1,0	0,0	0,0	1,0
	Diariamente	0,7	0,0	16,6	0,8
	Ns/nc	0,3	0,0	0,0	0,3

También en el tabaco la relación consumo-problemas con el juego es evidente. El 70% de las personas con problemas con el juego fuma cayendo la proporción hasta el 32,1% en aquéllas que no tienen dificultades de este tipo.

Igualmente, la cantidad de tabaco consumida es mayor en las personas con problemas: 20,3 cigarrillos diarios frente a los 13,7 cigarrillos de las personas que no tienen este tipo de problemas.

TABLA 22. Consumo de tabaco y relación con el juego.

	Hábitos de juego	
	Sin problemas con el juego	Con problemas con el juego
Fuma	32,1	70,0
No fuma	67,3	30,0
Ns/nc	0,5	0,0
Consumo medio al día	13,7	20,3

El consumo de sustancias tóxicas también es mayor en personas con problemas relacionados con el juego, especialmente en aquellas con problemas leves. En estas personas, el consumo de hachís, anfetaminas, alucinógenos y cocaína son elevadas.

Las personas con problemas graves con el juego consumen, preferentemente, hachís o marihuana y cocaína.

TABLA 23. Consumo de sustancias y relación con el juego.

	Sin problemas de juego	Problemas leves de juego	Probable jugador patológico	Total
Tranquilizantes	6,6	20,8	0,0	6,7
Hachís o marihuana	19,8	36,0	16,1	19,9
Alucinógenos	1,5	22,4	0,0	1,8
Cocaína	4,0	21,0	16,1	4,3
Heroína	0,4	7,2	0,0	0,4
Speed, anfetaminas	2,2	22,4	0,0	2,4
Éxtasis u otras drogas de diseño	1,7	14,0	0,0	1,8
Otras drogas	0,2	6,8	0,0	0,3

IMAGEN DEL JUEGO

TABLA 24. Opinión sobre el juego.

	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo
Los juegos de azar son una forma de entretenerse	54,3	5,2	40,4
Los juegos de azar siempre han existido y existirán	98,1	0,8	1,1
Cada uno es muy libre de jugar a lo que quiera	94,4	1,1	4,5
El juego es una buena forma de recaudar impuestos	74,2	9,2	16,6
El Estado fomenta los juegos de azar para recaudar impuestos	85,9	8,6	5,5
Mediante los juegos de azar es posible mejorar la situación económica y ganar dinero	15,5	7,0	77,5
Considero los juegos públicos buenos (loterías, quinielas,...)	33,3	34,3	32,3
Considero los juegos privados (máquinas tragaperras, bingos, casinos,...) malos y perniciosos	75,3	14,8	9,8
Los juegos de azar deberían estar prohibidos	20,0	15,8	64,2
El juego lleva implícito un riesgo	91,5	5,1	3,4
El juego es un vicio menor	20,6	14,0	65,3
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	83,8	6,4	9,9
La ludopatía es una enfermedad difícil de curar	93,6	4,2	2,2
La máquina tragaperras es hoy en día el principal foco de problemas con el juego	79,4	10,4	10,2
A través de internet nos podemos enganchar al juego	85,3	11,6	3,0

Visto el cuadro anterior, podríamos extraer una serie de ideas que la población alavesa tiene sobre la percepción del juego:

1.- La inevitabilidad del juego de azar. El 98,1% de la población está de acuerdo con que el juego ha existido siempre y seguirá existiendo. Esta afirmación no conoce diferencias en cuanto al sexo.

TABLA 25. Los juegos de azar siempre han existido y existirán.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	98,0	98,2

2.- En cuanto al carácter lúdico de los juegos de azar, la población no lo tiene tan claro. El 54,3% está de acuerdo aunque el 40% no lo están. No encontramos diferencias en esta afirmación en cuanto al sexo.

TABLA 26. Los juegos de azar son una forma de entretenerse.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	57,0	51,7
En desacuerdo	37,4	43,4

3.- La baja o nula posibilidad de mejorar la situación económica y ganar dinero mediante el juego. El 77,5% de la población está en desacuerdo con la afirmación “Mediante los juegos de azar es posible mejorar la situación económica y ganar dinero”.

4.- La aceptación de que la libertad individual prevalece en la decisión de participar en los juegos de azar adquiere un nivel de acuerdo el 94,4% de la población alavesa. Este acuerdo se mantiene también por sexos.

TABLA 27. Cada uno es muy libre de jugar a lo que quiera.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	94,9	93,8

Ante esta decisión, y ante la opinión generalizada de que jugar a juegos de azar puede conllevar un riesgo (91,5%), la prohibición no parece ser una solución acertada. Así, el 64,2% está en desacuerdo con la afirmación de que “los juegos de azar deberían estar prohibidos” mientras que el 15,8% se muestra indiferente. No obstante cabría destacar que una de cada cinco personas piensa que sí que deberían prohibirse. En cuanto a los sexos, no se encuentran diferencias.

TABLA 28. Los juegos de azar deberían de estar prohibidos.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	20,6	19,4
Indiferente	13,3	18,2
En desacuerdo	66,1	62,3

5.- El carácter pernicioso de los juegos privados. Al menos tres cuartas partes de la población les da esta consideración (75,3%). Esto podría hacer pensar que los juegos públicos son vistos de manera más positiva pero no es así. El 33,3% están de acuerdo con esta afirmación mientras que el 32,3% no lo está. La tasa de indiferencia es de un 34,3%, la mayor registrada. Por sexos, no encontramos diferencias significativas.

TABLA 29. Considero los juegos privados malos y perniciosos.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	73,7	76,9
Indiferente	15,3	14,4
En desacuerdo	11,0	8,7

TABLA 30. Considero los juegos públicos buenos.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	36,6	30,2
Indiferente	30,6	38,0
En desacuerdo	32,8	31,9

6.- La convicción de que el riesgo es consustancial al juego. El 91,5% coincide en señalar que “el juego lleva implícito un riesgo” hecho que se une a la negativa de considerar “el juego como un vicio menor” El 65,3% de la población está en desacuerdo con esta afirmación. Por sexos, no se evidencia diferencia alguna.

TABLA 31. El juego lleva implícito un riesgo.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	92,9	90,1

TABLA 32. El juego es un vicio menor.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	23,3	18,0
Indiferente	11,9	16,1
En desacuerdo	64,7	65,9

7.- El carácter adictivo de los juegos de azar. El 83,8% está de acuerdo con en que “El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él”. Sólo una de cada 10 personas está en desacuerdo con esta afirmación.

TABLA 33. El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	81,1	86,4
Indiferente	7,09	5,7
En desacuerdo	11,9	7,9

8.- La consideración de la ludopatía como enfermedad y la dificultad de afrontarla. El 93,6% de la población está de acuerdo con la frase “La ludopatía es una enfermedad difícil de curar”. En este mismo sentido, el 65,3% no está de acuerdo con que “El juego es un vicio menor”.

TABLA 34. La ludopatía es una enfermedad difícil de curar.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	91,7	95,3
Indiferente	5,4	3,1
En desacuerdo	2,9	1,6

9.- Pese a la permisividad con los juegos de azar, se observa un rechazo a las máquinas tragaperras siendo éste superior entre las mujeres.

TABLA 35. Las máquinas tragaperras es hoy en día el principal foco de problemas de juego.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	77,1	81,7
Indiferente	11,2	9,5
En desacuerdo	11,7	8,8

10.- En cuanto a las motivaciones para jugar, las mujeres encuentran mayor identificación con las afirmaciones relacionadas con la imposibilidad de mejorar la situación económica mediante el juego (80,7%) y con los aspectos más adictivos al juego: la ludopatía se ve como una enfermedad difícil de curar (95,3%), el juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él (86,4%), la máquina tragaperras es hoy día el principal foco de problema del juego (81,7%), a través de internet nos podemos enganchar al juego (87,5%).

Los hombres coinciden más en los aspectos más lúdicos e instrumentales del juego: el juego lleva implícito un riesgo (92,9%), el juego es una forma de recaudar impuestos (75,8%), considero los juegos públicos buenos (75,8%), los juegos de azar son una forma de entretenerse (57%).

11.- La instrumentalización por parte del Estado de los juegos de azar como vehículo de recaudación de impuestos. El 85,9% está de acuerdo en el “El Estado fomenta los juegos de azar para recaudar impuestos”, una actitud que está bien vista por la mayoría de las personas mayores de edad.

TABLA 36. El Estado fomenta los juegos de azar para recaudar impuestos.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	84,0	87,9
Indiferente	9,6	7,6
En desacuerdo	6,4	4,5

TABLA 37. El juego es una buena forma de recaudar impuestos.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
De acuerdo	75,8	72,6
Indiferente	9,6	8,7
En desacuerdo	14,6	18,7

No se observan diferencias significativas en las personas en función de la edad. Las opiniones observadas a nivel general se reproducen en cada grupo de edad. No obstante:

- Hay una mayor tendencia en la población joven a identificar los aspectos más lúdicos del juego y menor preocupación por los aspectos más adictivos, a excepción del peligro de internet en la dependencia del juego.
- En el grupo de 30 a 44 años se observa una mayor preocupación por los aspectos adictivos del juego y mayor apreciación del Estado como recaudador de impuestos a través del juego. Igual ocurre con grupos de mayor edad.
- En las personas mayores de 65 años, se observa una mayor aceptación de la prohibición del juego y una mayor proporción de personas que ven los juegos privados como perniciosos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El juego es una actividad común a la inmensa mayoría de las personas residentes en Álava.

Más del 80% de la población juega en la actualidad, aunque sea de manera esporádica, a alguno de los tipos de juego analizados en este Estudio: juegos de azar y de dinero, videojuegos y juegos de rol.

Los juegos que cuentan con mayor número de seguidores son los juegos del Estado, en los que se incluyen la Lotería Nacional, Bonoloto, Primitiva, Gordo de la Primitiva, Euromillón y las Quinielas. El 75% de la población alavesa mayor de edad juega a alguno de estos juegos.

En segundo lugar, casi una cuarta parte de la población alavesa mayor de edad juega a alguno de los juegos de la ONCE, en los que se incluyen el Cupón, el Combo y el Rasca de la ONCE.

En tercer lugar, se encontrarían los juegos privados en los que incluimos los juegos de Casino, el Bingo, el Juego de Cartas con apuestas de dinero, las Apuestas de Frontón y Deporte Rural, otras Apuestas Deportivas y las Máquinas Tragaperras. El 10,9% de la población juega en la actualidad a alguno de los juegos. La mayor parte de la población (79%) sitúa las máquinas tragaperras como el principal foco de problema de juego en la actualidad.

Por último, están todo tipo de juegos, públicos y privados, en la modalidad online. Es una modalidad de juego todavía muy poco extendida en la población alavesa. Sólo el 0,3% juega en la actualidad.

La mayor parte de las personas que residen en Álava juegan o han jugado a juegos de azar y/o dinero de manera social, en compañía de familiares o amigos/as y las principales motivaciones al jugar son, en primer lugar, conseguir dinero seguido del factor entretenimiento, sensaciones que produce, olvidarse de los problemas y para un pequeño porcentaje, porque no puede dejar de jugar.

La ocupación del tiempo libre de la población alavesa en días laborables está relacionada con estar con la familia, con los/as amigos/as, ver la televisión, escuchar la radio, pasear, leer e ir al campo. Durante el fin de semana, las actividades de ocio son las mismas que en días laborables, priorizando aquéllas que se realizan fuera de casa y en compañía de otras personas: estar con amigos/as, con la familia, ir a bares, cafeterías y ver la televisión o escuchar la radio. La utilización del tiempo libre varía en función del sexo, edad y lugar de residencia de las personas.

En Álava, los hombres juegan más que las mujeres. Esta circunstancia se observa en todo tipo de juego aunque las diferencias se hacen más evidentes en los juegos privados: si el 6,7% de la mujeres juega en la actualidad, la proporción se sitúa en el 15,2% en el

caso de los hombres.

Las personas más jóvenes juegan menos que las de más edad. Esta circunstancia se rompe en los juegos privados en los que es la población más joven la que más juega en la actualidad.

En resumen, a la hora de caracterizar a las personas que juegan podemos concluir que el perfil principal se asocia con hombres y mujeres que residen en Vitoria-Gasteiz, la mayoría entre 30 y 64 años, preferentemente personas casadas o en pareja, la mayoría con estudios obligatorios y de clase media, media-baja. Sin embargo, la prevalencia de juego es mayor en personas que no residen en la capital (87,6% frente al 77,2% de quienes residen en Vitoria-Gasteiz).

Los/as jugadores/as con problemas son 4.564, pero si tenemos en cuenta a todas las personas afectadas estaríamos hablando de 11.772.

Respecto a la Incidencia del Juego Patológico en Álava, el 1,7% de la población alavesa tiene problemas con el juego, de los cuales un 1,2% tiene problemas leves y un 0,5% problemas graves. Computando como personas afectadas por la ludopatía a los/as jugadores/as y a las personas que conviven con ellos/as, el volumen de población afectada sería de un 3,8%.

En cuanto al reconocimiento del problema por parte de la persona afectada (jugador/a), el 2% reconoce tener o haber tenido problemas puntuales con el juego y el 5,7% ha vivido alguna situación problemática. En la actualidad, sólo considera tener problemas con el juego un 0,1% de la población, correspondiente a 228 personas en el territorio alavés. Por otro lado, hay unas 35.000 personas que tienen o han tenido contacto con parientes o amigos/as con problemas de juego. Significativo es el desfase entre la prevalencia obtenida, un 1,7%, y el porcentaje de personas que reconoce tener un problema con el juego de azar y de dinero. Ello podría ser debido a la falta de conciencia ante el descontrol y el pensar que esa conducta se realiza porque uno/a quiere y dejará de hacerla cuando lo desee.

En cuanto al perfil del/a ciudadano/a con problemas de juego sería, según los resultados de este estudio:

- Hombre
- Personas de 45 a 64 años.
- Solteras o sin pareja
- Bajo nivel de estudios
- Clase media, media-baja
- Con ingresos personales propios
- Residentes en la zona rural alavesa.

La relación entre el juego y el consumo de sustancias como el tabaco, el alcohol u otras drogas sigue siendo clara y evidente.

El análisis de los datos confirma la relación entre juego y consumo de sustancias, y en ocasiones ambos comportamientos son descontrolados. Ello lleva a pensar que es necesario valorar **la posibilidad de la existencia de una Patología Dual en algunas personas afectadas, es decir, la confluencia en una persona de un trastorno mental como el juego patológico y una adicción a sustancias.** Ya no se estaría hablando del tratamiento de un solo trastorno sino de la necesidad de realizar un trabajo destinado a la resolución de diferentes problemáticas que no pueden ser tratadas de forma aislada.

Si se considera el descontrol con los juegos de azar y de dinero como una adicción, se podría hablar de **personas con Poliadicción, es decir, la concurrencia en una persona de varias adicciones, en este caso al juego y a una o varias sustancias.**

Los videojuegos y juegos de rol forman parte del ocio de los/as alaveses/as.

Si hasta hace unos años la forma de poder jugar a los videojuegos era a través de videoconsolas, hoy en día no se puede dejar de lado la importancia de la red en la participación en muchos videojuegos.

Al menos una cuarta parte de la población alavesa mayor de edad ha jugado alguna vez a los videojuegos bien en soporte, bien online. Todavía hoy es más frecuente el juego en soporte. El 12,5% de la población mayor de 18 años juega a los videojuegos a través de ese recurso mientras que el 2,4% lo hace a través de la red.

La edad media de inicio en los videojuegos es de 17,4 años para los juegos en soporte y de 21,5 años para los juegos online. El tramo de edad en el que más se practica este tipo de juegos es el de menores de 30 años siendo la frecuencia de juego cuando menos semanal.

En cuanto a los juegos de rol, un 1% de la población mayor de edad juega fundamentalmente en su versión juego de mesa siendo los menores de 30 años los que más lo practican.

La sociedad considera que los juegos de azar no deben de ser prohibidos y que es cada persona la que debe decidir si juega o no.

Aún considerando que el juego lleva implícito un riesgo, la sociedad valora que es el propio individuo el que ha de decidir si juega o no. Cada uno ha de optar por dar respuesta a una propuesta que se hace y que una parte importante de la población considera que es como una droga y que a la larga engancha (83,8%). Sorprenden estas consideraciones ya que sí que puede generar problemas, ¿por qué se permite o no se controla de manera más efectiva?.

Una explicación puede estar en la línea de que no todo el que juega llega a tener problemas y por lo tanto, no sería necesario prohibirlos tal y como afirma un porcentaje importante de la población alavesa.

Medidas a emprender

Teniendo en cuenta lo visto anteriormente, sigue siendo necesario reflexionar sobre diferentes medidas para poder trabajar en la prevención y tratamiento del juego patológico y de sus consecuencias.

A continuación se presentan algunas propuestas:

1. Es necesario seguir trabajando en la población en general la conciencia de que no sólo el juego privado, y fundamentalmente las máquinas tragaperras, pueden ser causa de conductas adictivas. También los conocidos como “juegos públicos” y que son considerados como buenos, pueden generar problemas.

Sería importante que, tanto en los lugares de juego como en las diferentes campañas de publicidad, pudiera darse un toque de atención sobre los riesgos de una conducta descontrolada ante el juego de azar y de dinero. No se debería de olvidar al personal que está en contacto con las personas jugadoras, tanto en los locales de juego como en los lugares donde “se vende juego”. Es necesario implicar a las diferentes empresas en la puesta en marcha de talleres destinados a sus trabajadores y trabajadoras con el fin de que conozcan qué es la adicción al juego, sus consecuencias y diferentes pautas que podrían utilizar ante la observación de personas que descontrolan ante el juego de azar y de dinero.

No hay que olvidar el tan novedoso juego online. Poco a poco va encontrando su lugar entre los/as jugadores/as y será necesario seguir su evolución en una sociedad en la que el juego de azar tiene un espacio importante. Ante esta manera de poder jugar y apostar, serían necesarias las siguientes acciones:

- En la actualidad, la Comunidad Autónoma Vasca no tiene leyes que legislen esta forma de acceder a los juegos de azar y de dinero. Por ello, sería necesario que la Administración los regulara, teniendo en cuenta no sólo la facilidad de acceso para las personas adultas sino también para los menores de edad.
- Una vez regulado, que en todas y cada una de las páginas a través de las cuales se podrían realizar diferentes apuestas, aparecieran menciones a un uso responsable del juego, a dar pautas para poder jugar de forma controlada y facilitar el acceso a recursos de tratamiento bien mencionando sus datos bien añadiendo enlaces a las páginas de los mismos.

2. Tener muy en cuenta a la población inmigrante que en algunos casos viene de países en los cuales la práctica del juego de azar y de dinero, en alguna de sus categorías como las máquinas tragaperras, está prohibida. En algunas ocasiones, sus propias circunstancias, nada favorables, pueden provocar el acercamiento al juego como medio para conseguir un dinero fácil que pueda solucionar alguno de sus problemas. Sería necesario acercarse más a este colectivo y realizar campañas específicas dirigidas al mismo.

3. Si se habla de una incidencia del Juego Patológico en Álava de un 1,7%, correspondiendo a cerca de 5.000 personas, se hace aún más necesario el realizar acciones destinadas a la toma de conciencia y a la búsqueda de alternativas terapéuticas. La familia de las personas afectadas es un colectivo muy a tener en cuenta. Son más de 11.000 hombres y mujeres afectados por el descontrol de uno de sus familiares. Para todos ellos y ellas es importante:

- La realización de Campañas de concienciación dirigidas a la población afectada con el fin de poder tener información suficiente que permita la toma de conciencia.
- Una mayor difusión de páginas web a través de las cuales poder realizar consultas anónimas, hecho que puede propiciar, por un lado, el acercamiento de la persona afectada a un programa de tratamiento y, por otro, que la familia pueda tener un primer espacio para solicitar orientación, apoyo y ayuda.
- Facilitar material, y formación, al personal sanitario y de los diferentes servicios sociales para que puedan realizar, ante la sospecha de un posible descontrol ante el juego de azar y de dinero, una primera evaluación y, en el caso de que se considerara, realizar también una derivación a los servicios pertinentes. También pueden ser el primer lugar al que la familia acude solicitando una primera orientación. De ahí la importancia de tener una información y conocimientos claros sobre el tema para poder realizar esa primera intervención.

4. Importante es el consumo de sustancias como el alcohol, el tabaco u otras drogas por parte de las personas afectadas por la adicción al juego siendo ese consumo, en ocasiones, ya una adicción. Sería importante informar a la población sobre la posible relación entre el consumo de sustancias y el consumo de juego de azar y de dinero y la doble complicación con la que se pueden encontrar, la adicción al juego y la adicción a una sustancia, pudiendo hablar de poliadicción. También sería importante:

- La realización de un Estudio que permitiera conocer la relación entre juego de azar y consumo de sustancias en la población en general, y el porcentaje de población que se vería afectada por este tipo de “multiconsumos”.
- La realización de un Análisis de las personas que están acudiendo a diferentes programas de tratamiento de la Ludopatía para conocer el porcentaje de las mismas que consumen sustancias y valorar la posibilidad de una poliadicción.

5. Los videojuegos siguen siendo un elemento de distracción para la población. La aparición de nuevos soportes y la posibilidad de la práctica de los mismos a través de la red ha facilitado nuevas de jugar. Sería necesario ir observando esta nueva manera de acercarse a los videojuegos y si puede generar o estaría generando comportamientos descontrolados generadores de malestar.

DATOS OFICIALES DE JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA

Según los datos oficiales de la Organización Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE), el gasto en juegos gestionados por el mencionado organismo alcanzó en el año 2006, en la provincia de Álava, la cantidad de 62.765.703,00, suponiendo un incremento de un 1,55% en relación al gasto del año anterior.

El gasto anual por habitante durante el año 2006, se sitúa en Álava en 209,25 siendo ligeramente superior al registrado en el año anterior que se establece en 208,88.

A continuación, observemos la siguiente tabla que muestra los datos del conjunto de juego, haciendo una comparativa 2005-2006, en las 3 provincias de la Comunidad Autónoma Vasca y el global estatal. Incluimos el juego de azar y de dinero que se practica a través de la red, teniendo en cuenta que la venta por el Canal Internet comenzó el 29 de agosto de 2005.

TABLA 38. Cantidades jugadas en juegos gestionados por la ONLAE.

	Venta		Gasto/habitante		Participación		Incremento
	2005	2006	2005	2006	2005	2006	2005/06
ALAVA	61.809.553,50	62.765.703,00	208,88	209,25	6,64	6,51	1,55
GUIPUZCOA	156.532.629,00	156.508.401,00	228,01	227,25	16,82	16,22	-0,02
VIZCAYA	301.503.539,50	306.099.538,00	266,14	269,41	32,41	31,73	1,52
CANAL INTERNET	669.329,50	5.215.990,50	--	--	0,07	0,54	679,29
PAÍS VASCO	519.845.722,00	525.373.642,00	245,76	247,25	55,88	54,46	1,06
TOTAL NACIONAL	9.303.711.907,00	9.646.779.669,00	215,38	218,71	1.000,00	1.000,00	3,69

Sería interesante ver el gasto, y la evolución del mismo, en el Territorio Histórico de Álava en algunos juegos de azar gestionados por la ONLAE. Los juegos que han incrementado el gasto son la LOTERÍA NACIONAL, la BONOLOTO y, con un porcentaje muy elevado, el EUROMILLÓN.

TABLA 39. Gasto en juego gestionado por la ONLAE en Álava.

	Venta		Participación		Incremento
	2005	2006	2005	2006	2005/06
LOTERÍA NACIONAL	32.086.142,00	32.318.781,00	6,13	5,93	0,73
QUINIELA	3.395.782,00	3.371.873,50	6,88	7,02	-0,70
PRIMITIVA	14.532.265,00	14.264.258,00	7,76	7,72	-1,84
BONOLOTO	3.834.754,00	3.838.163,00	6,37	6,38	0,09
EL GORDO DE LA PRIMITIVA	2.674.078,50	2.605.507,50	7,26	7,32	-2,56
EUROMILLÓN	5.230.316,00	6.258.864,00	7,23	7,10	19,67

Según el “Informe Anual del Juego en España (2006)”, el gasto por habitante en juegos privados en el País Vasco, es mayor en las máquinas “B” aunque, en todos ellos, hay una reducción del mismo, destacando la referente al juego del Bingo.

TABLA 40. Gasto por habitante/año en juegos de Gestión Privada.

	Casinos	Variación 2005/06	Bingos	Variación 2005/06	Máquinas "B"	Variación 2005/06	Total	Variación 2005/06
País Vasco	40,73	-2,05	66,86	-4,09	255,89	-3,95	363,48	-3,77

Observando la siguiente tabla, en la cual se presentan las cantidades jugadas en el País Vasco tanto en juego público como privado, se ve como el gasto es mayor en juegos de gestión privada.

TABLA 41. Cantidades jugadas en el año 2006 en la C.A.P.V. (millones).

	Juegos de gestión privada				Loterías y apuestas del Estado						ONCE	Total
	Casinos	Bingos	Máq. "B"	Total	Lotería Nacional	Lotería Primitiva	Bono- loto	Quiniela	Otros	Total	Total	
PAÍS VASCO	86,26	142,41	545,05	774,22	302,28	124,60	29,83	21,80	46,86	525,37	65,21	1.364,8

BIBLIOGRAFÍA

- **ASAJER:** “Estudio sobre la Prevalencia de la Adicción al Juego en Álava” (2001)
- **Ministerio de Interior:** “Informe Anual del Juego en España (2006)”
- **L.A.E.:** Informa Anual de Loterías y Apuestas del Estado 2006

EQUIPO (ASAJER)

- **Coordinación Proyecto y Asesoramiento técnico**
Idoia Axpe (psicóloga)
- **Asesoramiento técnico y Formación de Encuestadores/as**
Raquel Beltrán de Heredia (psicóloga)

ANEXO I
CUESTIONARIO ASAJER

CÓDIGO:

MUNICIPIO:

BARRIO:

ENCUESTADOR/A:

1. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

P.1 ¿CUÁL ES SU SEXO?

1. Hombre
2. Mujer

P.2 ¿QUÉ EDAD TIENE USTED? _____

P.3 ¿CUÁL ES SU ESTADO CIVIL?

1. Soltero/a
2. Casado/a, viviendo en pareja
3. Divorciado/a, separado/a de hecho o legalmente
4. Viudo/a

P.4 ¿PUEDE SEÑALARME CUÁL DE LAS SIGUIENTES SITUACIONES REFLEJA MEJOR SU SITUACIÓN FAMILIAR?

1. Vivo casado/a en pareja con hijos/as
2. Vivo casado/a en pareja con hijos/as y con otros familiares
3. Vivo casado/a en pareja sin hijos/as
4. Vivo casado/a en pareja sin hijos/as y con otros familiares
5. Vivo con mis padres
6. Vivo con otros familiares
7. Vivo solo/a con hijos/as
8. Vivo solo/a
9. Otra situación, ¿Cuál? _____

P.5 ¿CUÁNTOS HIJOS E HIJAS TIENE? _____

P.6 ¿CUÁNTAS DE LAS PERSONAS QUE VIVEN EN SU CASA INCLUYÉNDOSE USTED MISMO/A?

1. Son menores de 18 años _____
2. Están en edad laboral (16-65 años) _____
3. Están ocupadas laboralmente _____
4. Cuentan con ingresos en la actualidad (laborales o no) _____

P.7 ¿CUÁL ES NIVEL MÁXIMO DE ESTUDIOS QUE HA COMPLETADO?

1. No sé leer ni escribir
2. Estudios primarios incompletos
3. Estudios primarios completos
4. Bachiller elemental, EGB, Graduado escolar
5. Educación Secundaria Obligatoria (ESO)
6. Formación profesional primer grado, oficialía industrial
7. Formación profesional segundo grado, maestría industrial
8. Bachiller Superior, BUP, COU, REM
9. Estudios universitarios medios, diplomaturas, ingenierías técnicas
10. Estudios universitarios superiores (licenciaturas, doctorados)
11. Otros estudios (especificar) _____

P.8 ¿CUÁL ES SU PROFESIÓN? _____

P.9 DE LAS SIGUIENTES SITUACIONES, ¿EN CUÁL SE ENCUENTRA USTED EN EL MOMENTO ACTUAL?

1. Estoy trabajando exclusivamente
2. Trabajo y además estoy estudiando
3. Sólo estudio
4. Trabajo y además estudio para sacar algo de dinero
5. En paro, buscando mi primer trabajo
6. En paro (cobrando desempleo)
7. En paro (sin cobrar desempleo)
8. Tareas del hogar
9. Jubilado o pensionista
10. Otras situaciones (especificar) _____

P.10 ¿TRABAJA ACTUALMENTE?

1. Trabajo
2. No trabajo (pasar a P.12)

P.11.1 ¿CÓMO ES ESE TRABAJO?

1. Continuado
2. De temporada
3. Esporádico, ocasional

P.11.2 ¿PARA QUIÉN TRABAJA?

1. Por cuenta propia
2. Por cuenta ajena

P.11.3 ¿QUÉ TIPO DE CONTRATO TIENE?

1. Fijo, indefinido
2. Eventual, temporal
3. Sin contrato

P.11.4 ¿CON QUÉ DEDICACIÓN?

(Nº DE HORAS SEMANALES) _____

P.12 SI LE PREGUNTAMOS A QUÉ CLASE SOCIAL PERTENECE, ¿QUÉ RESPONDERÍA?

1. Alta
2. Media-alta
3. Media-media
4. Media-Baja
5. Baja

2. ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

P.13 ¿EN QUÉ ACTIVIDADES OCUPA PREFERENTEMENTE SU TIEMPO LIBRE DURANTE LOS DÍAS LABORABLES Y FIN DE SEMANA? (ELIJA SOLO LAS DOS ALTERNATIVAS MÁS IMPORTANTES)

	Día laborable		Fin de semana	
	1ª act.	2ª act.	1ª act.	2ª act.
Estar con la familia	1	1	1	1
Estar con los/as amigos/as, pareja	2	2	2	2
Ver la TV, video, oír la radio, oír música	3	3	3	3
Ir a bares, cafeterías, discotecas	4	4	4	4
Ir al cine, teatro	5	5	5	5
Ir a conciertos y espectáculos culturales	6	6	6	6
Leer (periódicos, libros, revistas)	7	7	7	7
Actividades manuales (pintar, bricolaje, jardinería, etc)	8	8	8	8
Actividades sociales, políticas (asociaciones, clubes, etc)	9	9	9	9
Pasear, ir al campo, excursiones..	10	10	10	10
Practicar deporte	11	11	11	11
Ver deportes, asistir a acontecimientos deportivos	12	12	12	12
Jugar con el ordenador, consolas o videojuegos	13	13	13	13
Otras, ¿cuáles? Especificar	14	14	14	14

P.14 ¿CON QUIÉN PASA PREFERENTEMENTE SUS RATOS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE DURANTE LOS DÍAS LABORABLES Y EL FIN DE SEMANA?

	Día laborable	Fin de semana
Sólo/a	1	1
Con mi pareja	2	2
Con mi familia	3	3
Con amigos/as	4	4
Otros, anotar	5	5

3. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO

P.15.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL CUPÓN DE LA ONCE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.15.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.15.5)

P.15.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.15.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.15.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER CUPÓN?

(Pasar a P.15.9)

P.15.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.15.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.15.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO...

Compró el 1er CUPÓN?

Empezó a jugar con regularidad?

P.15.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar CUPONES?

P.15.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL COMBO DE LA ONCE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.15.17)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.15.13)

P.15.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años

P.15.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.15.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER COMBO?

(pasar a P.15.17)

P.15.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años

P.15.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.15.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er boleto del COMBO?

Empezó a jugar con regularidad?

P.15.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DEL COMBO? _____

P.15.17 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL RASCA DE LA ONCE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.16.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.15.21)

P.15.18 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. 1 o más

P.15.19 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.15.20 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER RASCA?

(pasar a P.16.1)

P.15.21 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. 1 o más

P.15.22 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.15.23 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er boleto del RASCA?

Empezó a jugar con regularidad?

P.15.24 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar boletos de RASCA DE LA ONCE? _____

P.16.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA LOTERÍA NACIONAL?

1. No he jugado nunca (pasar a P.16.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.16.5)

P.16.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.16.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.16.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER DÉCIMO?

(pasar a P.16.9)

P.16.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.16.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.16.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO...

Compró el 1er DÉCIMO?

Empezó a jugar con regularidad?

P.16.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar DÉCIMOS?

P.16.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA LOTERÍA NACIONAL ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.17.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.16.13)

P.16.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.16.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.16.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER DÉCIMO ON LINE?

(pasar a P.17.1)

P.16.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.16.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.16.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO...

Compró el 1er DÉCIMO ON LINE?

Empezó a jugar con regularidad?

P.16.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar DÉCIMOS ON LINE?

P.17.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA BONOLOTO?

1. No he jugado nunca (pasar a P.17.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.17.5)

P.17.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.17.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.17.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO?

(pasar a P.17.9)

P.17.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.17.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.17.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO...

Compró el 1er BOLETO?

Empezó a jugar con regularidad?

P.17.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DE BONO-
LOTO?

P.17.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA
BONOLOTO ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.18.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.17.13)

P.17.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.17.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.17.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DE BONOLOTO ON LINE?

(pasar a P.18.1)

P.17.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.17.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.17.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO...

Compró el 1er BOLETO ON LINE?

Empezó a jugar con regularidad?

P.17.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar BOLETOS ON LINE?

P.18.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA
PRIMITIVA?

1. No he jugado nunca (pasar a P.18.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.18.5)

P.18.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.18.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.18.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DE PRIMITIVA?

(pasar a P.18.9)

P.18.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.18.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.18.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DE PRIMITIVA?

Empezó a jugar con regularidad?

P.18.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DE PRIMITIVA? _____

P.18.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA BONOLOTO ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.19.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.18.13)

P.18.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.18.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.18.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DE PRIMITIVA ON LINE?

(pasar a P.19.1)

P.18.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.18.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana

P.18.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DE PRIMITIVA ON LINE?

Empezó a jugar con regularidad?

P.18.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DE PRIMITIVA ON LINE? _____

P.19.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL GORDO DE LA PRIMITIVA?

1. No he jugado nunca (pasar a P.19.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.19.5)

P.19.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.19.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.19.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DEL GORDO DE LA PRIMITIVA?

(pasar a P.19.9)

P.19.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.19.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.19.7. ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DEL GORDO DE LA PRIMITIVA? _____

Empezó a jugar con regularidad?

P.19.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DEL GORDO DE LA PRIMITIVA? _____

P.19.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL GORDO DE LA PRIMITIVA ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.20.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.19.13)

P.19.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.19.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.19.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DEL GORDO DE LA PRIMITIVA ON LINE?

(pasar a P.20.1)

P.19.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.19.14 ¿CON QUE FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.19.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DEL GORDO DE LA PRIMITIVA ON LINE?

Empezó a jugar con regularidad?

P.19.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DEL GORDO DE LA PRIMITIVA ON LINE? _____

P.20.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA QUINIELA?

1. No he jugado nunca (pasar a P.20.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.20.5)

P.20.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.20.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.20.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DE LA QUINIELA?

(pasar a P.20.9)

P.20.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.20.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.20.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO LA QUINIELA?

Empezó a jugar con regularidad?

P.20.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en comprar BOLETOS?

P.20.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LA QUINIELA ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.21.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.20.13)

P.20.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.20.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.20.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DE LA QUINIELA ON LINE?

(pasar a P.21.1)

P.20.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.20.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.20.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DE LA QUINIELA ON LINE?

Empezó a jugar con regularidad?

P.20.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DE QUINIELA ON LINE?

P.21.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL EUROMILLÓN?

1. No he jugado nunca (pasar a P.21.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.21.5)

P.21.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.21.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.21.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DEL EUROMILLÓN?

(pasar a P.21.9)

P.21.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.21.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.21.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DEL EUROMILLÓN?

Empezó a jugar con regularidad?

P.21.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DEL EUROMILLÓN?

P.21.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL EUROMILLÓN ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.22.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.21.13)

P.21.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.21.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.21.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMPRÓ EL PRIMER BOLETO DEL EUROMILLÓN ON LINE?

_____ (pasar a P.22.1)

P.21.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.21.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana

P.21.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Compró el 1er BOLETO DEL EUROMILLÓN ON LINE? _____

Empezó a jugar con regularidad? _____

P.21.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en comprar BOLETOS DEL EURO-MILLÓN ON LINE? _____

P.22.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LAS APUESTAS EN FRONTÓN Y DEPORTES RURALES?

1. No he apostado nunca (pasar a P.22.9)
2. He apostado pero ahora no apuesto
3. Apuesto en la actualidad (pasar a P.22.5)

P.22.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.22.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.22.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO HIZO SU PRIMERA APUESTA?

_____ (pasar a P.22.9)

P.22.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.22.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.22.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Hizo su 1ª APUESTA EN EL FRONTÓN O DEPORTES RURALES?

_____ Empezó a apostar con regularidad?

P.22.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta? _____

Gasta a la semana en APUESTAS EN FRONTÓN O DEPORTES RURALES? _____

P.22.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LAS APUESTAS EN FRONTÓN Y DEPORTES RURALES ON LINE?

1. No he apostado nunca (pasar a P.23.1)
2. He apostado pero ahora no apuesto
3. Apuesto en la actualidad (pasar a P.22.13)

P.22.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.22.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.22.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO HIZO SU PRIMERA APUESTA ON LINE?

(pasar a P.23.1)

P.22.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.22.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.22.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Hizo su 1ª APUESTA ON LINE EN FRONTÓN /DE-
PORTES RURALES? _____

Empezó a apostar con regularidad?

P.22.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en apuestas ON LINE EN
FRONTÓN O DEPORTE RURAL? _____

P.23.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LAS APUESTAS DEPORTIVAS?

1. No he apostado nunca (pasar a P.23.9)
2. He apostado pero ahora no apuesto
3. Aposto en la actualidad (pasar a P.23.5)

P.23.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.23.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.23.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO HIZO SU PRIMERA APUESTA?

(pasar a P.23.9)

P.23.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.23.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.23.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Hizo su 1ª APUESTA DEPORTIVA?

Empezó a apostar con regularidad?

P.23.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en APUESTAS DEPORTIVAS?

P.23.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LAS APUESTAS DEPORTIVAS ON LINE?

1. No he apostado nunca (pasar a P.24.1)
2. He apostado pero ahora no apuesto
3. Aposto en la actualidad (pasar a P.23.13)

P.23.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.23.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.23.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO HIZO SU PRIMERA APUESTA DEPORTIVA ON LINE?

(pasar a P.24.1)

P.23.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.23.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.23.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Hizo su 1ª APUESTA ON LINE?

Empezó a apostar con regularidad?

P.23.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en apuestas DEPORTIVAS ON LINE?

P.24.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LOS JUEGOS DEL CASINO?

1. No he jugado nunca (pasar a P.24.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.24.5)

P.24.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.24.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.24.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ EN UN CASINO?

(pasar a P.24.9)

P.24.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.24.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.24.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez en un CASINO?

Empezó a apostar con regularidad?

P.24.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en JUEGOS DEL CASINOS?

P.24.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LOS JUEGOS DEL CASINO ON LINE?

1. No he apostado nunca (pasar a P.25.1)
2. He apostado pero ahora no apuesto
3. Apuesto en la actualidad (pasar a P.24.13)

P.24.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA EN UN CASINO ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.24.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.24.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO HIZO SU PRIMERA APUESTA EN UN CASINO ON LINE?

_____ (pasar a P.25.1)

P.24.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE APUESTA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.24.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.24.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Hizo su 1ª APUESTA EN UN CASINO ON LINE?

Empezó a apostar con regularidad?

P.24.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en juegos del CASINO ON LINE?

P.25.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL BINGO?

1. No he jugado nunca (pasar a P.25.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.25.5)

P.25.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.25.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.25.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ EN UN BINGO?

_____ (pasar a P.25.9)

P.25.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.25.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.25.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez en un Bingo? _____

Empezó a jugar con regularidad? _____

P.25.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega? _____

Gasta a la semana en el BINGO? _____

P.25.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DEL BINGO ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.26.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.25.13)

P.25.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA EN UN BINGO ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.25.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.25.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO APOSTÓ POR 1ª VEZ EN UN BINGO ON LINE?

(pasar a P.26.1)

P.25.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.25.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.25.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Apostó por 1ª vez en el BINGO ON LINE?

Empezó a apostar con regularidad?

P.25.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en el BINGO ON LINE?

P.26.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE **CARTAS CON APUESTAS DE DINERO EN LOCAL?**

1. No he jugado nunca (pasar a P.26.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.26.5)

P.26.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.26.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.26.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ A LAS CARTAS?

(pasar a P.26.9)

P.26.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.26.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.26.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez a las cartas en local?

Empezó a jugar con regularidad?

P.26.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en el JUEGO DE CARTAS EN LOCAL?

P.26.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE **CARTAS CON APUESTAS DE DINERO ON LINE?**

1. No he jugado nunca (pasar a P.27.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.26.13)

P.26.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA EN EL JUEGO DE CARTAS ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.26.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.26.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO APOSTÓ POR 1ª VEZ EN EL JUEGO DE CARTAS ON LINE?

(pasar a P.27.1)

P.26.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.26.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.26.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Apostó por 1ª vez en el JUEGO DE CARTAS ON LINE? _____

Empezó a apostar con regularidad?

P.26.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en el JUEGO DE CARTAS ON LINE? _____

P.27.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LAS MÁQUINAS TRAGAPERRAS EN LOCAL?

1. No he jugado nunca (pasar a P.26.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.26.5)

P.27.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.27.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ A MÁQUINAS TRAGAPERRAS?

(pasar a P.26.9)

P.27.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.27.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.27.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez a máquinas tragaperras en local?

Empezó a jugar con regularidad?

P.27.8 ¿CUÁNTO DINERO...

Juega cada vez que juega?

Gasta a la semana en el MÁQUINAS TRAGAPERRAS EN LOCAL? _____

P.27.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON EL JUEGO DE LAS MÁQUINAS TRAGAPERRAS ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.27.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.27.13)

P.27.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO APUESTA EN MÁQUINAS TRAGAPERRAS ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.27.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA APOSTABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.27.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO APOSTÓ POR 1ª VEZ EN MÁQUINAS TRAGAPERRAS ON LINE?

(pasar a P.27.1)

P.27.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.27.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.27.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Apostó por 1ª vez en MÁQUINAS TRAGAPERRAS ON LINE? _____

Empezó a apostar con regularidad?

P.27.16 ¿CUÁNTO DINERO...

Apuesta cada vez que apuesta?

Gasta a la semana en el MÁQUINAS TRAGAPERRAS ON LINE? _____

P.28.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LOS VIDEOJUEGOS (EN SOPORTE)?

1. No he jugado nunca (pasar a P.28.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.28.5)

P.28.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA A VIDEOJUEGOS?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.28.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.28.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ A VIDEOJUEGOS?

(pasar a P.28.9)

P.28.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.28.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.28.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez a VIDEOJUEGOS?

Empezó a jugar con regularidad?

P.28.8 CADA VEZ QUE JUEGA CUÁNTO...

...tiempo juega?

Gasta a la semana en el VIDEOJUEGOS?

P.28.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LOS VIDEOJUEGOS ON LINE?

1. No he jugado nunca (pasar a P.29.1)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.28.13)

P.28.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA A VIDEOJUEGOS ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.28.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.28.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ A VIDEOJUEGOS ON LINE?

_____ (pasar a P.29.1)

P.28.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.28.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.28.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez a VIDEOJUEGOS ON LINE?

_____ Empezó a jugar a videojuegos on line con regularidad? _____

P.28.16 ¿CADA VEZ QUE JUEGA A VIDEOJUEGOS ON LINE CUÁNTO...

...tiempo juega? _____

dinero gasta a la semana en el VIDEOJUEGOS ON LINE? _____

P.29.1 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LOS **JUEGOS DE ROL EN MESA**?

1. No he jugado nunca (pasar a P.29.9)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.29.5)

P.29.2 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA A VIDEOJUEGOS?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.29.3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.29.4 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ A JUEGOS DE ROL?

_____ (pasar a P.29.9)

P.29.5 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.29.6 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.29.7 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez a JUEGOS DE ROL?

_____ Empezó a jugar con regularidad? _____

P.29.8 CADA VEZ QUE JUEGA CUÁNTO...

...tiempo juega? _____

Gasta a la semana en JUEGOS DE ROL? _____

P.29.9 ¿QUÉ RELACIÓN TIENE CON LOS **JUEGOS DE ROL ON LINE**?

1. No he jugado nunca (pasar a P.30)
2. He jugado pero ahora no juego
3. Juego en la actualidad (pasar a P.29.13)

P.29.10 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE NO JUEGA A JUEGOS DE ROL ON LINE?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.29.11 ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUGABA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.29.12 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO JUGÓ POR 1ª VEZ A JUEGOS DE ROL ON LINE?

(pasar a P.30)

P.29.13 ¿CUÁNTO TIEMPO HACE QUE JUEGA?

1. Menos de un año
2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

P.29.14 ¿CON QUÉ FRECUENCIA LO HACE AHORA?

1. De vez en cuando, esporádicamente
2. Una vez a la semana
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P.29.15 ¿RECUERDA QUÉ EDAD TENÍA CUANDO....

Jugó por 1ª vez a JUEGOS DE ROL ON LINE?

Empezó a jugar a con regularidad?

P.29.16 ¿CADA VEZ QUE JUEGA A VIDOJUEGOS ON LINE CUÁNTO...

...tiempo juega?

dinero gasta a la semana en el UEGOS DE ROL ON
LINE? _____

3. OTRAS CUESTIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO

P.30 ¿ CON QUIEN JUEGA O HA JUGADO HABITUALMENTE A JUEGOS DE AZAR Y DE DINERO?

1. Solo/a
2. Con su cónyuge o pareja
3. Con amigos/as y/o compañeros
4. Con familiares
5. No procede (pasar a P.32)

P.31 INDIQUE EN QUÉ MEDIDA SE IDENTIFICA USTED CON LAS SIGUIENTES RAZONES PARA JUGAR:

	Nunca	Pocas veces	La mitad de las veces	Siempre	Nunca
Para conseguir dinero	1	2	3	4	5
Para entretenerse	1	2	3	4	5
Por las sensaciones que produce	1	2	3	4	5
Para olvidarse de sus problemas	1	2	3	4	5
No puede dejar de jugar	1	2	3	4	5

P.32 SEÑALE QUIÉN O QUIÉNES DE LAS SIGUIENTES PERSONAS ALLEGADAS TIENE O HA TENIDO UN PROBLEMA CON EL JUEGO:

	SÍ	NO	NS/NC
Mi padre	1	2	0
Mi madre	1	2	0
Un/a hermano/a	1	2	0
Un/a abuelo/a	1	2	0
Mi cónyuge o pareja	1	2	0
Alguno de mis hijos/as	1	2	0
Otro familiar	1	2	0
Un amigo/a, o alguien importante para mí	1	2	0

SOLO PARA LAS PERSONAS QUE JUEGAN O HAN JUGADO A JUEGOS DE AZAR Y DE DINERO

P.33 USTED JUEGA

1. De manera presencial
2. On line

P.34 CUANDO USTED JUEGA DINERO, ¿CON QUÉ FRECUENCIA VUELVE OTRA VEZ A JUGAR PARA RECUPERAR LO PERDIDO?

1. Nunca
2. Algunas veces (menos de la mitad de las veces que pierdo)
3. La mayoría de las veces que pierdo
4. Siempre que pierdo
5. No procede

P.35 ¿HA AFIRMADO USTED ALGUNA VEZ HABER GANADO DINERO EN EL JUEGO CUANDO EN REALIDAD HABÍA PERDIDO?:

1. Nunca
2. Algunas veces (menos de la mitad de las veces que pierdo)
3. La mayoría de las veces que pierdo
4. No procede

P.36 ¿Cree que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?

No | Ahora no, en el pasado sí | Ahora sí

P.37 ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía pensado?

Si | No | Ns/Nc

P.38 ¿Le ha criticado la gente por jugar dinero o le ha dicho alguien que tenía un problema de juego, a pesar de que usted cree que no es cierto?

Si | No | Ns/Nc

P.39 ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que ocurre cuando juega?

Si | No | Ns/Nc

P.40 ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?

Si | No | Ns/Nc

P.41 ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos, o a otros seres queridos billetes de lotería, fichas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?

Si | No | Ns/Nc

P.42 ¿Ha discutido alguna vez con las personas con las que convive sobre la forma de administrar el dinero?

Si | No | Ns/Nc

P.43 (Si ha respondido sí a la pregunta anterior) ¿se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?

Si | No | Ns/Nc

P.44 ¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto debido al juego?

Si | No | Ns/Nc

P.45 ¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?

Si | No | Ns/Nc

P.46 ¿HA OBTENIDO DINERO PARA JUGAR O PAGAR DEUDAS CAUSADAS POR EL JUEGO, DE ALGUNA DE LAS SIGUIENTES MANERAS? (RODEE CON UN CÍRCULO LAS RESPUESTAS QUE SEAN CIERTAS EN SU CASO)

	SÍ	NO	NS/NC
Del dinero de casa	1	2	0
De mi pareja	1	2	0
De otros familiares	1	2	0
De amigos/as, compañeros/as de trabajo, estudio	1	2	0
De bancos o cajas de ahorros	1	2	0
De tarjetas de crédito	1	2	0
De prestamistas	1	2	0
De la venta de propiedades personales o familiares	1	2	0
De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos	1	2	0
De una cuenta de crédito en el mismo casino o bingo	1	2	0
De robar a alguien	1	2	0
De otros (indicarlos:)	1	2	0

PARA TODAS LAS PERSONAS ENCUESTADAS

P.47 DE LAS SIGUIENTES FRASES QUE SIGUEN MUESTRE SU GRADO DE ACUERDO CON ELLAS:

	Ns/ Nc	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
Los juegos de azar son una forma de entretenerse	0	1	2	3	4	5
Los juegos de azar siempre han existido y siempre existirán	0	1	2	3	4	5
Cada uno es muy libre de jugar a lo que quiera	0	1	2	3	4	5
El juego es una buena forma de recaudar impuestos	0	1	2	3	4	5
El estado fomenta los juegos de azar para recaudar impuestos	0	1	2	3	4	5
Mediante los juegos de azar es posible mejorar la situación económica y ganar dinero	0	1	2	3	4	5
Considero los juegos públicos buenos (loterías, quinielas..)	0	1	2	3	4	5
Considero los juegos privados (máquinas tragaperras, bingos, casinos..) malos y perniciosos	0	1	2	3	4	5
Los juegos de azar deberían estar prohibidos	0	1	2	3	4	5
El juego lleva implícito un riesgo	0	1	2	3	4	5
El juego es un vicio menor	0	1	2	3	4	5
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	0	1	2	3	4	5
La ludopatía es una enfermedad difícil de curar	0	1	2	3	4	5
La máquina tragaperras es hoy en día el principal foco de problema de juego	0	1	2	3	4	5
A través de internet nos podemos enganchar al juego	0	1	2	3	4	5

P.48 ¿CON QUÉ FRECUENCIA BEBE BEBIDAS ALCOHÓLICAS DE BAJA GRADUACIÓN? (VINO, CERVEZA, ETC..)

1. Nunca
2. Solo fines de semana y festivos
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P48.1 ¿QUÉ CANTIDAD APROXIMADA BEBE DIARIAMENTE Y LOS FINES DE SEMANA?

	Un día cualquiera	Durante todo el fin de semana
Nº de botellines de cerveza, kalimotxo, etc	_____	_____
Nº de vasos de vino, sidra, etc	_____	_____

P.49 ¿CON QUÉ FRECUENCIA BEBE BEBIDAS ALCOHÓLICAS DE ALTA GRADUACIÓN? (WHISKY, GINEBRA, RON , ETC..)

1. Nunca
2. Solo fines de semana y festivos
3. Varias veces a la semana
4. Diariamente

P 49.1 ¿QUÉ CANTIDAD APROXIMADA BEBE DIARIAMENTE Y LOS FINES DE SEMANA?

	Un día cualquiera	Durante todo el fin de semana
Nº de combinados (cubalibres, gin tonic, etc)	_____	_____
Nº de copas de coñac, whisky, etc	_____	_____

P.50 ¿USTED FUMA?

Sí | No | Ns/Nc

P.50.1 ¿QUÉ CANTIDAD FUMA DIARIAMENTE?

_____ Nº de cigarrillos

P.51 ¿CON QUÉ FRECUENCIA CONSUME LAS SIGUIENTES SUSTANCIAS?

	Nunca ha probado	Alguna vez	Varias veces mes	Varias veces semana	Todos los días	Ns/Nc
1. Tranquilizantes	1	2	3	4	5	0
2. Hachís o Marihuana	1	2	3	4	5	0
3. Alucinógenos	1	2	3	4	5	0
4. Cocaína	1	2	3	4	5	0
5. Heroína	1	2	3	4	5	0
6. Speed, Anfetaminas	1	2	3	4	5	0
7. Éxtasis u otras drogas de diseño	1	2	3	4	5	0
8. Otras, ¿cuáles?	1	2	3	4	5	0

P.52.1 ¿PODRÍA INDICARNOS EN QUÉ TRAMOS DE ESTA ESCALA SE ENCUENTRAN SUS INGRESOS PROPIOS MEDIOS MENSUALES APROXIMADOS?

1. Nada
2. Menos de 400 euros
3. De 400 a 800 euros
4. De 800 a 1.200 euros
5. De 1.200 a 1.800 euros
6. De 1.800 a 2.500 euros
7. Más de 2.500 euros
0. NS/NC

P.52.2 ¿PODRÍA INDICARNOS EN QUÉ TRAMOS DE ESTA ESCALA SE ENCUENTRAN SUS INGRESOS FAMILIARES MENSUALES (INCLUIDOS LOS SUYOS PROPIOS)?

1. Nada
2. Menos de 400 euros
3. De 400 a 800 euros
4. De 800 a 1.200 euros
5. De 1.200 a 1.800 euros
6. De 1.800 a 2.500 euros
7. Más de 2.500 euros
0. NS/NC

P.52.3 SI NO TIENE INGRESOS PROPIOS, ¿DE CUÁNTO DINERO DISPONE AL MES PARA SUS GASTOS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE?

_____ EUROS/MES



ERREABILITAZIOAN DIREN ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA
ASOCIACIÓN ALAVESA DE JUGADORES/AS EN REHABILITACIÓN



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

Arabako
Foru Aldundia



Diputación
Foral de Alava