



**PREVALENCIA, HÁBITOS Y
PERFILES DE LAS PERSONAS
JUGADORAS EN EUSKADI
2020**



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



Índice

1. Presentación	00
2. Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi	00
3. La realidad de colectivos específicos.	00
4. Ficha técnica	00



1.

Presentación



Presentación

Los juegos de azar, en cualquiera de sus tipologías, han sido un tema con una gran proyección social, política y económica. En las últimas décadas, con el desarrollo de nuevas alternativas de apuesta, especialmente la versión online, así como la implementación de nuevas normativas en la regulación del sector en el ámbito estatal y autonómico, se ha acrecentado el debate público sobre el juego y la relación del mismo con la sociedad. A pesar de ello, sigue siendo un asunto lleno de prejuicios, estereotipos e ideas preconcebidas, sobre el que la investigación debería prestar una mayor atención.

Desde hace varias décadas la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, por su parte, ha mostrado un gran interés y atención hacia el tema del juego, precisamente para afrontar la situación previamente descrita. Este interés llevó a la Administración pública vasca a situarse como pionera a nivel estatal, especialmente en materia regulatoria. Este factor también ha tenido su correlato en las características particulares del sector empresarial del juego en Euskadi. En la misma línea de seguir construyendo un proyecto, uno de los últimos hitos ha sido la constitución en 2019 del Observatorio Vasco del Juego. Este organismo que constituye, a través de sus investigaciones e informes, una fuente privilegiada de información, tanto estadística como demoscópica, es una herramienta de gran utilidad para que los poderes públicos implementen las medidas políticas correspondientes y eficaces.

Dentro de la actividad del mencionado centro de investigaciones, se han realizado varias investigaciones, con sus correspondientes informes, en torno a «*Percepción social y los hábitos de juego de la sociedad vasca*» (2019) y sobre la «*Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi*» (2020). En las siguientes páginas se presenta, de manera resumida¹, alguna de las principales ideas y conclusiones extraídas de este último informe, elaborado por personal docente e investigador del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

En lo que respecta a este último estudio, ante todo cabe señalar que, en él, se ha querido radiografiar la relación de la ciudadanía vasca con el juego, abordando cuestiones tan diversas como la socialización del juego, los perfiles de las personas jugadoras o las problemáticas que se pueden generar; entre otros. Este tipo de información pretende arrojar algo más de luz sobre un tema cuya imagen social, como se mencionó, suele verse envuelta por fuertes debates y polémicas socio-políticas. Además, este estudio posee cierto carácter pionero, tanto a nivel autonómico como estatal, al ser pocos los estudios que han procedido a radiografiar a la ciudadanía de un territorio concreto desde una perspectiva sociológica.

¹ Una versión extendida y desarrollada del estudio puede consultarse en el informe disponible en la web del OVJ: <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego/>



Presentación

Para su realización se ha utilizado una metodología cuantitativa, realizando 1.200 encuestas personales domiciliarias a personas mayores de 18 años entre septiembre y octubre 2020. Se recurrió a un muestreo estratificado (afijación simple) con cuotas por tamaño de hábitat, edad y sexo; sistema de rutas aleatorias con 34 puntos de muestreo y ponderación por Territorio Histórico. Intervalo de confianza del 95% con un margen de error de $\pm 2,8^2$.

² Al final del presente documento puede consultarse la ficha técnica completa.



2.

Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi



Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi

Como primera cuestión significativa que merece destacarse es la corroboración de la idea de una **presencia clara del juego en la sociedad vasca**, tal como se desprende de varios indicadores, *in primis*, el hecho de que el 70,5% de la población ha jugado o apostado por lo menos una vez en el último año. En contraposición el 29,5% no ha jugado ni apostado a nada en ese mismo periodo temporal. Paralelamente, además, también cabe señalar que una mayoría (79%) de las personas encuestadas afirmó que, durante su infancia y/o juventud, había visto jugar a algún familiar y, que un porcentaje más reducido pero relevante (el 24,7%) reconocía haberse iniciado en el juego antes de los 18 años, es decir, antes de la edad legal mínima estipulada. El proceso de socialización juega un papel determinante en este escenario y se trata, en todo caso, de elementos que reflejan el elevado grado de presencia y normalización del juego en la sociedad.

En lo que respecta a las características del juego a partir del análisis efectuado, ante todo, se desprende que la práctica totalidad (95,1%) de las personas jugadoras dedica relativamente poco tiempo al juego (menos de una hora semanal), frente a un reducido porcentaje (4,9%) que dedica entre 1 y 3 horas. Los datos referidos al dinero gastado, como otra variable de descripción de las dinámicas de juego en Euskadi, reflejan un panorama similar: la gran mayoría (95,2%) de las personas jugadoras gastan menos de 50€ mensuales en el juego, frente a un reducido pero significativo porcentaje (4,8%) que gasta más de esa cifra. Se trata de datos que sugieren que, aunque el juego está muy extendido y enraizado en la cultura popular, **en la gran mayoría de los casos se trata de un pasatiempo lúdico que no lleva aparejada ninguna problemática**. La principal razón por la que las personas juegan es ganar dinero (65,8% del total), la segunda es considerar que se trata de una tradición (18,6%) y la tercera la diversión que se le acompaña (12,5%), aunque según el colectivo, las preferencias son distintas: las personas jóvenes juegan, en porcentajes similares, por diversión y por ganar dinero, los hombres destacan por jugar por ganar dinero, mientras que las mujeres, al igual que las personas de origen extranjero, destacan por jugar por tradición

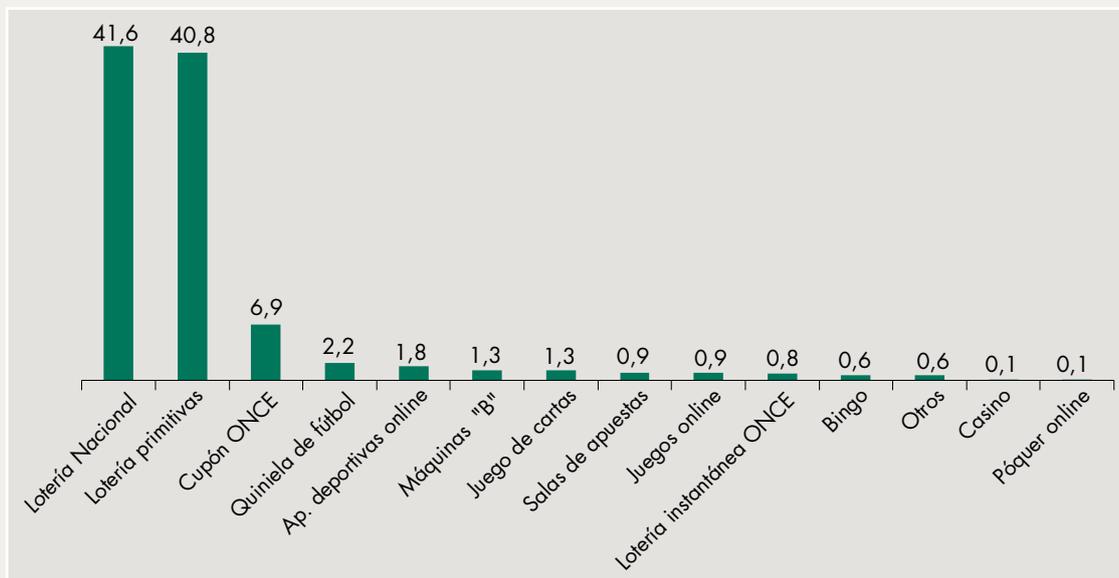
En lo que respecta al tipo de juego (Gráfico 1), un primer elemento a resaltar es que **los juegos que mayor atención concitan son aquellos consolidados a lo largo de tiempo**, con una gran tradición y proyección social, como la Lotería Nacional (41,6%), a Lotería primitiva (40,8%) —ambos juegos dependientes de la Sociedad Estatal de Lotería del Estado (SELAE)— y, a distancia de los anteriores, el Cupón de la ONCE (6,9%). Los tres juegos de azar del podio representan además de la tradición, aquellos que poseen un carácter público o cuasi público (ONCE). Por el contrario, juegos con una clara presencia en medios y debates, pero fuera de ese espacio público, como el póker online u otros juegos online, se encuentran al final de la cola (con un 0,1% y 0,9% respectivamente), aunque esta realidad se matiza fuertemente en el caso de colectivos concretos de población, como se aclara más adelante. Como puede observarse, los juegos más populares son juegos que pueden jugarse únicamente de manera presencial, lo cual ayuda a explicar el hecho de que, aun hoy en día, **la gran mayoría** de la población (93,2%) juegue exclusivamente de



Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi

manera **presencial**, frente al 1,4% que juega únicamente a juegos online. Se trata, en cualquier caso, de una realidad en rápida evolución y que, además, debe matizarse en el caso de las cohortes más jóvenes, que juegan en mayor medida a juegos online. En cierta manera, este último dato muestra la heterogeneidad que encierran los juegos de azar entre sí. En este último caso, edad y recursos educativos/tecnológicos ejercen de variable discriminante. Por todo ello, podría afirmarse que el sector de las apuestas y azar puede verse envuelto en una transformación en las próximas décadas producto del aumento de la oferta, pero también con los cambios en los perfiles sociodemográficos.

Gráfico 1. Preferencia tipo de juego (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Se ha señalado antes que la gran mayoría de la población jugadora lo hace inducida por el componente lúdico sin que ello suponga un correlato directo con la adicción. Existe, sin embargo, un **porcentaje reducido, pero significativo, de población que ha desarrollado ciertas problemáticas de juego** y cuya realidad debe analizarse con detalle, por las implicaciones que tiene en la vida de las personas afectadas y de quienes les rodean y por lo que implica de cara al diseño de políticas sociales.

En lo que a esto respecta, ante todo debe aclararse que, en este estudio, la presencia de problemáticas de juego se ha detectado mediante el NODS (NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems), una herramienta estandarizada, directamente derivada del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*³ y utilizada en la práctica totalidad

³ American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, DSM-IV, revised text*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association (trad. cast., Barcelona: Masson, 2002).

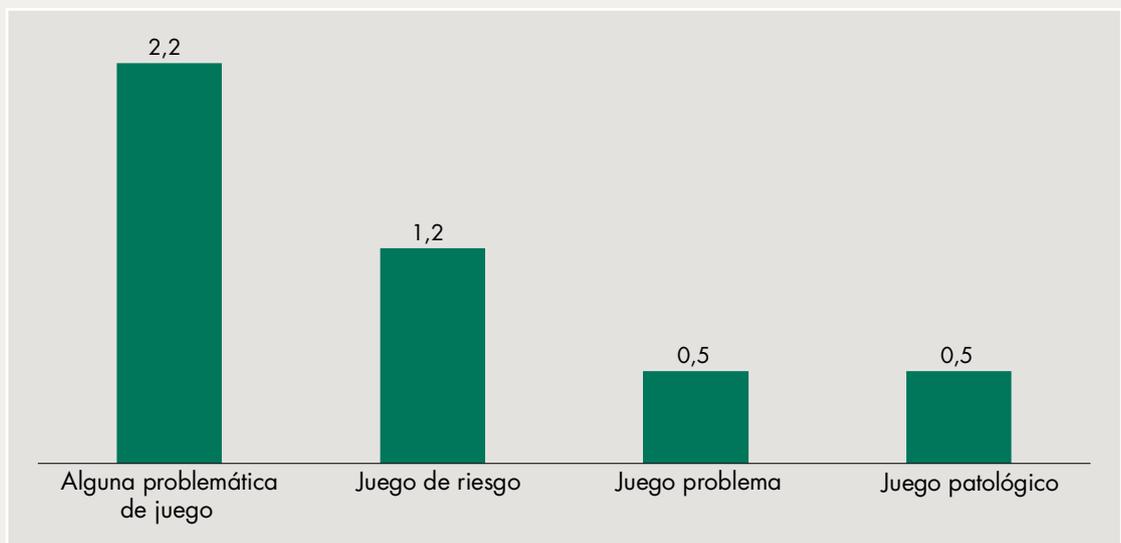


Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi

de los estudios en esta materia. Se trata, en suma, de una herramienta de gran calidad, pero también con un carácter muy **exigente y restrictivo**, entre cuyos efectos puede corresponder la **infrarrepresentación de la presencia de problemáticas relacionadas con el juego**. A esto, además, debe añadirse otro elemento que también puede contribuir a la infra-detección: el hecho de que se trata de temas muy sensibles, en relación a los cuales cabe esperar cierta reticencia, por parte de quien los vivencia, a ponerlos en conocimiento de la persona que realiza la entrevista: el llamado efecto de deseabilidad social. Ambos elementos deben tenerse presente a la hora de interpretar los resultados que esta herramienta arroja.

Dicho esto, en base al análisis apoyado en la escala del NODS se ha podido constatar que, el 2,2% de la población vasca tiene o ha tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego a lo largo de su vida y el 1,0% la ha tenido en el último año (Gráfico 2). En un mayor nivel de detalle, se observa que, en su vida, el 1,2% de la población es o ha sido jugadora de riesgo, el 0,5% jugadora con problema y el 0,5% jugadora patológica⁴. En el último año, estos porcentajes se sitúan en el 0,6%, 0,2% y 0,1% respectivamente.

Gráfico 2. Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en su vida, según el NODS (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

⁴ El NODS se compone de 17 ítems, que reflejan diferentes comportamientos y actitudes problemáticas en relación con el juego. A partir de las respuestas a estos ítems, se crea luego una clasificación en 4 grupos, en función del nº de categorías en las que se obtiene una puntuación positiva. Más en detalle: 0 categorías: sin problemas de juego; 1-2 categorías: jugador/a en riesgo; 3-4 categorías: jugador/a problema; 5 o más categorías: juego patológico.



Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi

Una extrapolación de los datos al conjunto de la población puede estimar que **en torno a las 40.000 personas han tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego a lo largo de su vida y más de 18.000 se encuentran en esa situación en la actualidad** (Tabla 1). A pesar del reducido porcentaje poblacional que representa este colectivo, en términos absolutos puede considerarse lo suficiente como para aplicar alguna medida pública.

Tabla 1. Estimación del n.º de jugadores/as de riesgo, con problemas y patológicos/as Euskadi

	A lo largo de la vida	En el último año
Juego patológico	9.762	4.480
Juego problema	8.650	2.195
En riesgo	21.639	11.715
TOTAL	40.051	18.390

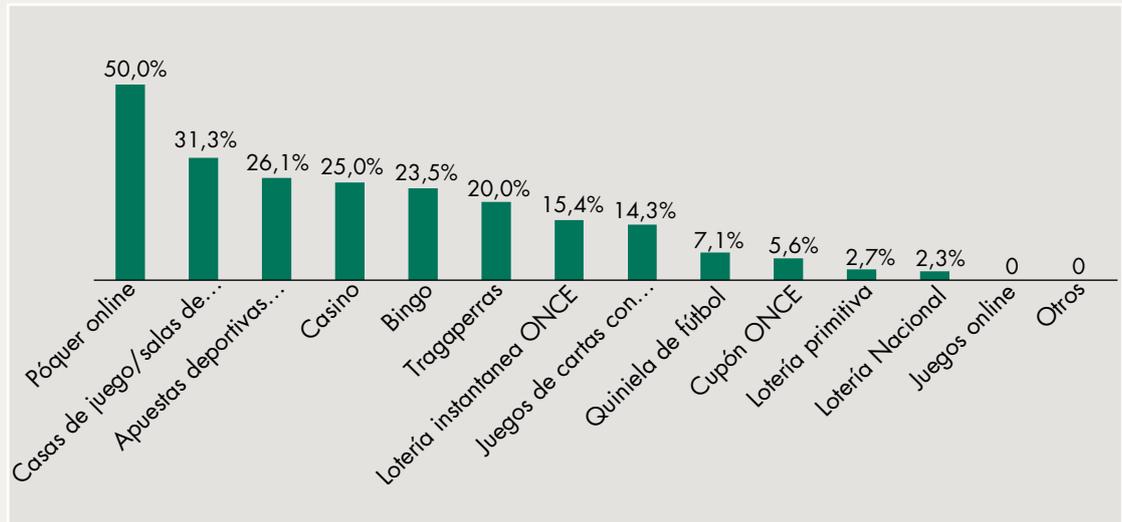
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020 y Eustat. Estadística municipal de habitantes 2020.

El establecimiento de una relación entre las situaciones problemáticas y la tipología de juego puede representar un punto de atención. Los resultados así obtenidos deben interpretarse con precaución estadística, dada la reducida muestra. Aun así, resultan particularmente interesantes, pues más en detalle, a partir del análisis efectuado, aparece claramente cómo **la presencia de problemáticas de juego varía ampliamente en función del juego al que se juega**: alcanza los niveles máximos en el caso del póquer online, las salas de apuestas, las apuestas deportivas online, el casino, el bingo y las máquinas «B» (popularmente conocidas como tragaperras). Por el contrario, se sitúa en niveles mínimos en el caso del cupón de la ONCE y las loterías (Gráfico 3). Estos datos sugieren que, si bien ningún juego es automática y necesariamente problemático, existen, sin embargo, algunas modalidades que parecen tener una mayor capacidad de generar adicciones, tras lo que podrían esconderse factores como el atractivo de los premios o, el ambiente social de desarrollo; entre otros. En este caso, para poder proceder a un correcto análisis debería procederse a la realización de una investigación monografía de las personas en situación de riesgo.



Una mirada general al juego en el conjunto de la población de Euskadi

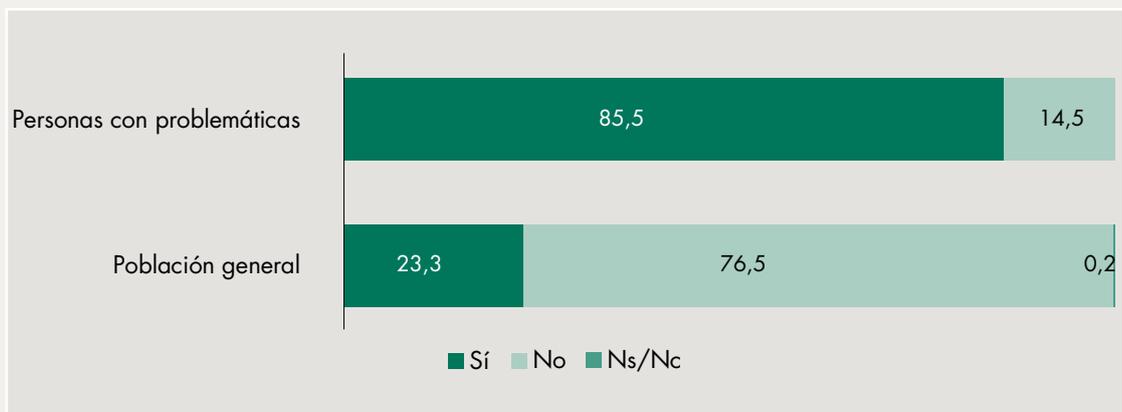
Gráfico 3. Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población que ha jugado a diferentes tipos de juego



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Por último, cabe destacar la importancia del contexto familiar en la aparición situaciones de riesgo o dependencia: entre personas con problemáticas de juego, de hecho, la mayoría (85,5%) tiene, en su entorno familiar, a alguien que también tiene alguna problemática. Este punto entra en conflicto con el dato general, pues en ese caso el porcentaje se reduce al 23,3%. (Gráfico 4). Se trata de un dato que debe destacarse, puesto que los efectos de esta «herencia» familiar, el componente socializador del actor familiar, se convierten en un área de trabajo fundamental de cara a la intervención.

Gráfico 4. Problemas de juego en el entorno familiar general/personal (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



3.

**La realidad de
colectivos específicos**



La realidad de colectivos específicos

Hasta ahora se ha presentado una panorámica general del juego en el conjunto de la sociedad vasca. Esta imagen general, empero, esconde la existencia de diferencias relevantes en su interior, aquellas que son imprescindibles conocer y destacar para tener una imagen fiel de la realidad y también para poder diseñar e implementar medidas adaptadas a las necesidades propias. En este sentido, resultan clave algunas variables clásicas de la investigación social, como sexo, edad y clase social; entre otras⁵

Desde una óptica más concisa, un primer elemento que debe tenerse en cuenta es el **sexo** o, dicho de otra forma, las diferencias entre la realidad de mujeres y hombres. Aunque el porcentaje de personas jugadoras es sustancialmente igual en ambos casos, de hecho, los hábitos de juego difieren en múltiples aspectos y reflejan que **los hombres juegan con mayor intensidad que las mujeres**. Esto se desprende de varios indicadores, como el mayor tiempo dedicado a los juegos de azar (el 7,8% juega más de una hora semanal, frente al 2,3% entre las mujeres); el dinero gastado en ellos (el 7,3% gasta más de 50€ mensuales, frente al 2,3% entre las mujeres); y el número de juegos a los que se juega (el 23,5% ha jugado a tres o más juegos, frente al 16,8% en el caso de las mujeres). Además, también cabe señalar que, en su caso, es mucho más frecuente que se hayan iniciado en el juego siendo menores de edad (35,8% del total frente al 13,9% en las mujeres). Existen, en suma, varios elementos que hacen sospechar la existencia de **mayores problemáticas de juego en el caso de los hombres**. El recurso, una vez más, al NODS confirma que el 2,9% de ellos ha desarrollado algún grado de dependencia a lo largo de su vida, frente al 1,3% de las mujeres (Tabla 2). La anterior afirmación, que encuentra amplia confirmación en la literatura académica específica⁶, puede comprenderse a partir de un análisis de la estructura e identidad de género. Más en detalle, por un lado, hay que considerar que, históricamente, los hombres han tenido un mayor acceso y control sobre el dinero, lo cual ha facilitado su libre acceso al juego y las apuestas y, con ello, también la posible emersión de problemáticas relacionadas. Paralelamente, también hay que considerar —y seguramente este sea el elemento clave en el contexto contemporáneo— que la estructura de género tiende a potenciar, en el caso de los hombres, pero no de las mujeres, conductas vinculadas con la búsqueda del riesgo, la emoción, el peligro y la adrenalina⁷. Esto impulsa, en el caso de los hombres, la asunción de comportamientos de riesgo de diverso tipo y, en este marco, también puede impulsar su acceso al juego y favorecer, además, un juego más «desmedido» y menos controlado. Se trata de elementos que es importante tener en cuenta a la hora de diseñar políticas específicas. Paralelamente, también es importante que se tenga en cuenta que las problemáticas de juego no son patrimonio

⁵ En la versión completa del informe pueden consultarse los cruces con otras variables sociodemográficas con más detalle.

⁶ Ej. Becoña, E. (2004). Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno?, *Adicciones*, 16(3), pp. 173-184.

⁷ De Keijzer, B. (1997). El varón como factor de riesgo: Masculinidad, salud mental y salud reproductiva. En: Tuñón, E. (coord.), *Género y salud en el Sureste de México*, ECOSUR y UJAD. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.



La realidad de colectivos específicos

exclusivo de los hombres, sino que, aunque sea en menor medida, también afectan a las mujeres, y su realidad específica también debe contemplarse aunque la óptica de aproximación a la misma sea diferente.

Otro grupo de población que debe examinarse de forma específica se refiere a la franja de edad más joven, aunque siempre mayor de edad. Este estrato poblacional proyecta, por una parte, la herencia familiar producto de su socialización, ya que son, en su conjunto, quienes más han visto jugar a familiares durante su infancia y adolescencia, provocando así, probablemente, que sea el colectivo con mayor número de personas que se han iniciado en el juego siendo menor de edad. Y por otra parte, la adaptación a los nuevos escenarios (sociales, tecnológicos, educativos, etc.). En su caso, de hecho, se detectan **diferentes elementos de preocupación en relación con los hábitos de juegos**, elementos que deben tenerse en cuenta para poder diseñar políticas específicas de prevención e intervención. En este sentido, un primer elemento a resaltar es que la juventud vasca dedica al juego mucho más tiempo que la media de la población; el 23,3% del total invierte en ello más de una hora semanal, frente al 4,9% en el conjunto de la población, es decir, una proporción casi 5 veces mayor. Por el contrario, las personas mayores de 65 años (personas jubiladas) son las que menos tiempo dedican. Paralelamente, también son más quienes invierten cantidades más elevadas de dinero, el 3,3% de la juventud entre 18 y 24 años gasta más de 100€ mensuales, frente al 0,9% en el conjunto de la población.) Además, existe menos consciencia acerca del carácter excesivo, o importante, de ese gasto (en su caso, nadie considera que gasta bastante, mucho o de manera excesiva, frente al 8,5% en el conjunto de la población). También en este caso existen, en suma, varios elementos que permiten sospechar la existencia de **mayores problemáticas de juego en las nuevas generaciones**, sospecha que, nuevamente, el NODS confirma. La presencia de cierto grado de adicción, de hecho, se incrementa paulatinamente conforme disminuye la edad, llegando a ser, entre jóvenes de entre 18 y 24 años, **5 veces mayor que entre personas de 65 o más años** (4,5% frente al 0,9%) (Tabla2). Sea por lo que implican en el contexto actual, sea porque indican que, si la tendencia no cambia, con el paso de los años y las décadas el volumen de población con problemáticas de juego en la CAPV irá aumentando gradualmente merece ser tenido en cuenta el presente dato. Cabe preguntarse por qué razón la presencia de problemáticas de juego es tan elevada entre la juventud. Un elemento clave, a este respecto, parece el tipo de juegos a los que mayoritariamente acceden jóvenes y mayores y, más concretamente, el hecho de que la juventud accede en mayor proporción a juegos que pueden tener una mayor capacidad de generar dependencia. En este sentido, a partir del análisis efectuado ha podido comprobarse que, entre personas mayores, únicamente el 1,5% del total nombra como su juego preferido alguno de los 6 que se asocian a mayores niveles de juego problemático. Entre la población joven, por el contrario, este porcentaje sube al 15,3% del total, una proporción 10 veces mayor. Este parece ser un elemento clave para explicar la mayor presencia de problemáticas de juego en esta franja etaria.



La realidad de colectivos específicos

Por último, la variable **clase social** (a la que nos aproximamos mediante diferentes indicadores, como clase autopercebida, situación económica autopercebida, nivel educativo y situación laboral) también parece ser relevante en el análisis de los hábitos de juego y la emersión de problemáticas con ello relacionadas. Más en detalle, a partir del examen efectuado, se detectan **diferentes elementos de relación entre las personas ubicadas en los estratos bajos o en situación económica más precaria con el juego**. Empezando por el gasto en juegos de azar, por ejemplo, se observa que las personas en la situación económica anteriormente descrita son las que gastan cantidades más elevadas en el juego. Así, el 12,2% gasta más de 50€ mensuales, frente al 5,4% entre personas con situación económica mejor. Lo mismo, sucede en el colectivo social con niveles educativos básicos, que tienden a gastar más dinero en el juego que aquellos con niveles educativos superiores. Paralelamente, las personas en paro son las que más tiempo dedican al juego de azar, posiblemente por la mayor disponibilidad de tiempo. El 13,6% de las anteriores destina al juego más de 1 hora semanal, frente al 4,9% en el conjunto de la población. Por último, se observa que el grupo en peores condiciones socio-económicas (situación que sabemos tiende a heredarse entre generaciones, lo que se ha llamado «transmisión intergeneracional de la pobreza») es también aquello que con mayor frecuencia se ha iniciado en el juego siendo menores de edad (45,8% del total frente al 24,7% en el conjunto de la población). Es decir, múltiples elementos sugieren la existencia de una **mayor vinculación con el juego entre personas de clase más baja o en situaciones económicas más precarias, lo cual puede facilitar la emersión de problemáticas con ello relacionadas**. Se trata de una hipótesis que el NODS apunta (Tabla 2). La presencia de problemáticas de juego, de hecho, se incrementa: en clases bajas (el 2,8% de las personas de clase media baja o baja parece tener alguna problemática de juego, frente al 1,7% en clases media altas o altas); en situaciones económicas precarias (el dato concreto muestra como el 3,2% de las personas con situaciones económicas regulares, malas o muy malas tiende a desarrollar alguna afección, frente al 1,3% de quien tiene una situación buena o muy buena); y, sobre todo, entre personas en paro (en su caso, el 4,7% tiene alguna problemática, frente al 2,2% en el conjunto de la población). En contraposición, se observa que tener estudios superiores constituye un elemento protector frente a la aparición de problemáticas vinculadas con el juego (tiene algún problema de juego el 1,2% de la población con estudios universitarios frente al 2,4% y 2,7% de la población con estudio primario o secundarios respectivamente). Para comprender por qué una situación económica y social más precaria se asocia con un mayor riesgo de aparición de problemáticas de juego, probablemente haya que remitirse al hecho de que la principal razón que empuja a las personas a jugar o apostar es la esperanza de ganar dinero (esto es así para 7 de cada 10 personas jugadoras). Intuir cómo esta esperanza puede adquirir mayor fuerza en contextos más precarios, facilitando la emersión de un juego compulsivo y, desde allí, de problemáticas con ello relacionadas.



La realidad de colectivos específicos

Tabla 3. Características sociodemográficas de las personas que han sido jugadoras patológicas, problema y de riesgo alguna vez en la vida (% vertical, distribución)

		Riesgo o problema	Patológico	Alguna problemática
		(N=6)	(N=20)	(N=26)
Sexo	Hombre	2,4	0,5	2,9
	Mujer	0,8	0,5	1,3
Edad	18-24 años	4,5	0,0	4,5
	25-44	1,9	0,8	2,8
	45-64	1,6	0,5	2,1
	65 o más años	0,6	0,3	0,9
Nivel educativo	Primarios o inferiores	1,7	0,7	2,4
	Secundarios	1,8	0,9	2,7
	Universidad	1,2	0,0	1,2
Situación laboral	Activo/a	2,0	0,7	2,6
	Jubilado/a, pensionista	0,6	0,0	0,6
	En paro	2,8	1,9	4,7
	Trabajo doméstico no remunerado	0,0	0,0	0,0
	Estudiante	3,4	0,0	3,4
Situación económica percibida	Buena o muy buena	0,7	0,6	1,3
	Regular	2,9	0,2	3,2
	Mala o muy mala	1,6	1,6	3,2
Clase social percibida	Alta o media alta	1,7	0,0	1,7
	Media	1,2	0,7	1,9
	Media baja o baja	2,8	0,0	2,8
TOTAL		1,7	0,5	2,2

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



4.

Ficha técnica



Ficha técnica

Realización: El estudio «*Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020*» ha sido realizado por el equipo del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, las profesoras Iraide Fernandez Aragón y Julia Shershneva, con la asistencia de las investigadoras Paola Damonti y Aidée Baranda Ortiz.

Trabajo de Campo: Entrevistas individuales realizadas presencialmente mediante cuestionario estructurado entre los días 13 de octubre y el 29 de octubre de 2020 por la red de campo de CPS.

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

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

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

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

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