



PANORÁMICA SOBRE MUJER Y JUEGO

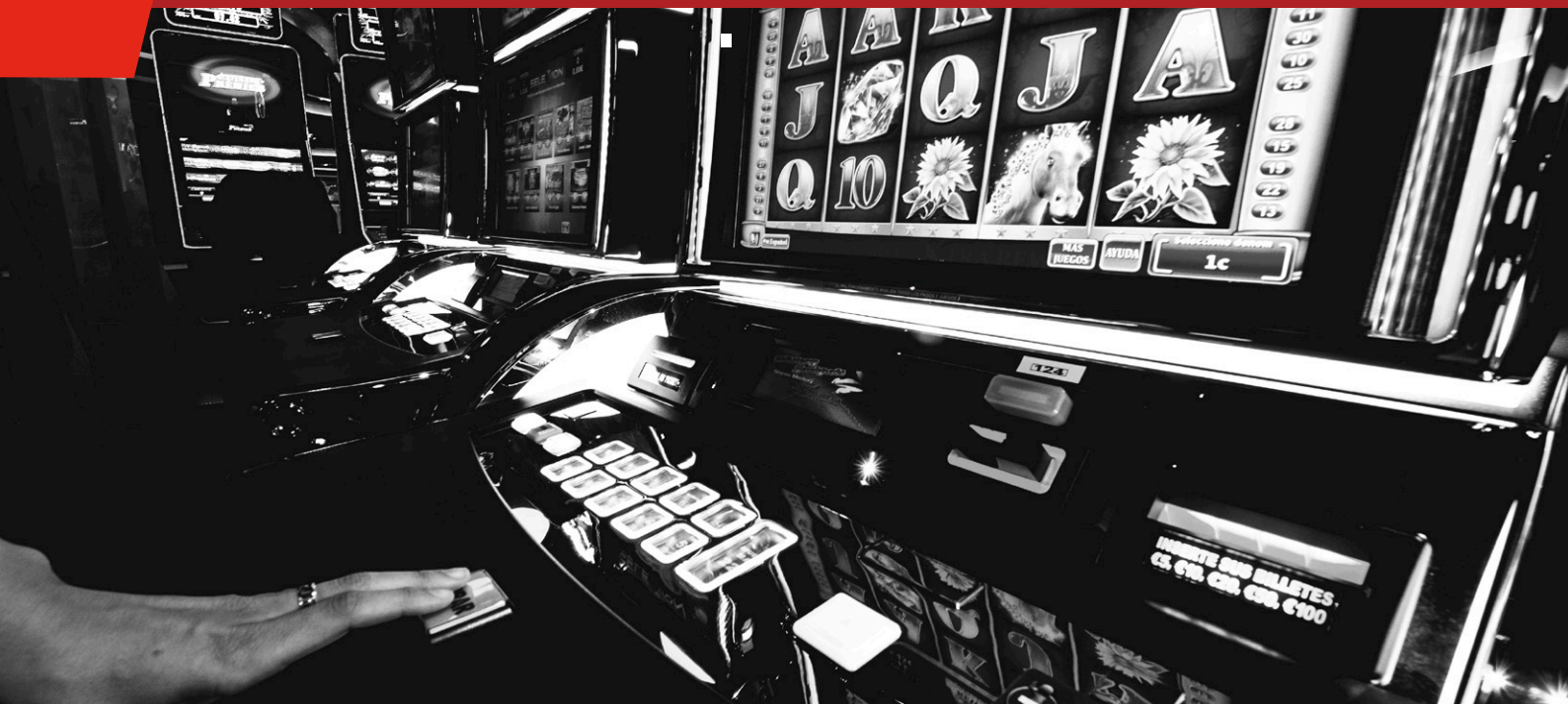
Informe de cifras

Informe ejecutivo

2022



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Índice

1. Presentación	3
2. Datos	6
2.1. Frecuencia, hábitos y valoración del juego	7
2.2. Autoprobibidos	8
2.3. Personal	10
2.4. Máquinas «B»	12
3. Reflexiones finales	15

Índice de tablas y figuras

Tablas

Tabla 1. Porcentaje de personas que han jugado en el último año según sexo 2019 y 2022 (%)	7
Tabla 2. Percepción del juego de la población vasca según sexo 2019 y 2022 (%) . . .	8
Tabla 3. Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal 2022	9
Tabla 4. Personas usuarias de asociaciones con problemáticas asociadas al juego en Euskadi 2022	10
Tabla 5. Cargos directivos en las diferentes empresas del sector de juego	11
Tabla 6. Personal laboral según subsector en las diferentes empresas del sector de juego	12
Tabla 7. Máquinas «B» según su contenido visual.	12

Figuras

Ejemplo buenas prácticas.	13
Ejemplo malas prácticas	14



1.

Presentación

Presentación

Recientemente los juegos de azar y las apuestas han suscitado el interés y conocimiento de diferentes organismos. Los estudios que han arrojado información respecto a los mismos provienen de diversos ámbitos como la economía, la psicología o la sociología.

Desde el Observatorio Vasco del Juego (OVJ), con el objetivo de conocer e informar sobre la realidad social que atañe a la sociedad vasca en materia de juegos de azar y apuestas ha realizado diversas investigaciones. La primera de ellas, *Percepción social y hábitos de juego de la población vasca 2019*, llevo a cabo por IKEI Research & Consultancy. A partir de 2020, el observatorio comenzó su colaboración con el Departamento de Sociología y Trabajo Social de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), obteniendo como primer resultado el informe *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020*, cuyo objetivo era radiografiar la relación de la ciudadanía vasca con el juego de azar, abordó diferentes cuestiones como los perfiles, el proceso de socialización o las problemáticas que se pueden generar de esta actividad. En 2021, como consecuencia de los datos obtenidos en la investigación previa, se tuvo la necesidad de poner en el centro de atención a la población adulta más joven, cuyo resultado se plasmó en *Juventud y juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi 2021*. A finales de 2022 presentaba un avance de resultados de *Percepción social y valoración de los juegos de azar en Euskadi 2022*, un estudio que permite una comparación longitudinal con el trabajo realizado por IKEI en 2019. En este informe además de analizar la percepción y actitud de las personas que habitan en Euskadi, sobre los juegos de azar, se ha estudiado otras cuestiones como los hábitos de juego o la valoración de la gestión del Gobierno en materia de juego.

El OVJ, a parte de la realización de estas investigaciones sociológicas, ha querido ampliar el conocimiento de la realidad de los mismos en Euskadi desde otras esferas, como se reproduce en *Panorámica Económico-Empresarial del Juego*, informe anual que ha acabado transformándose en un panel interactivo para facilitar la búsqueda e información de datos. En 2022, además de continuar con los informes ya citados, el OVJ junto a la UPV/EHU ha realizado un monográfico de Juego y género. En él expone diferentes datos de juego de diversa índole aplicando la perspectiva de género a los mismos.

La variopinta naturaleza de los indicadores ha hecho que el equipo investigador haya extraído los datos de diferentes fuentes, tales como los informes del OVJ, las memorias del Departamento de Juego y Espectáculos, además de contactar con las Empresas del Sector y las asociaciones de jugadores/as en rehabilitación.

La realización del estudio monográfico *Panorámica sobre mujer y juego. Informe de cifras 2022* ha sido llevado a cabo por el departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, las profesoras Iraide Fernández Aragón y Julia Shershneva y la investigadora Aidée Baranda Ortiz y Eva Jiménez Martín.



Presentación

A continuación, se presentarán las ideas más generales del estudio, ofreciendo los datos más característicos y representativos de estas realidades referentes a los juegos de azar y las apuestas.



2.

Datos

Datos

Como se ha mencionado, en este capítulo se van a presentar los principales indicadores obtenidos del análisis acerca de las diferentes esferas que atañan al juego de azar y las apuestas. Los datos irán desde los obtenidos en las investigaciones sociológicas realizadas por el propio equipo, hasta el análisis visual de las Máquinas «B», pasando por la estructura de la plantilla laboral del tejido asociativo y sector laboral del juego.

2.1. Frecuencia, hábitos y valoración del juego

El porcentaje de personas jugadoras ha aumentado casi 10 puntos porcentuales desde 2019 hasta 2022. A pesar de que los hombres juegan más que las mujeres, este aumento ha sido mayor entre ellas que entre ellos.

Tabla 1. Porcentaje de personas que han jugado en el último año según sexo 2019 y 2022 (%)

	2019	2022
Mujeres	65,2	75,3
Hombres	69,9	77,5
Total	67,3	76,3

Fuente: Informe OVJ 2019 y 2022

En 2019, el porcentaje de población vasca que jugaba a juegos online ascendía al 2%, 3 años más tarde este dato era del 3,3%. Sin embargo, mientras el porcentaje de hombres que juegan a esta modalidad ha aumentado del 2,7% al 5,2%, el de mujeres ha disminuido 4 décimas pasando del 1,5% al 1,1%.

El porcentaje de hombres que juega diariamente o semanalmente también es mayor que el de mujeres, 19,3% y 14,7% respectivamente en el año 2019; y en 2022, 32,3% los hombres y 24,1% las mujeres presencialmente, mientras que online 1,4% y 0,3% en ese mismo orden. Por tanto, los hombres juegan más, con mayor frecuencia y su presencia es notoria en los juegos de modalidad online en comparación con las mujeres.

Respecto a la valoración del juego por parte de la sociedad vasca, esta ha mejorado desde 2019 al 2022 al encontrar un mayor porcentaje de personas que lo consideran «bueno o muy bueno» y disminuir el de aquellas que lo consideran «malo o muy malo». A su vez, el porcentaje de personas que no tienen una percepción del juego muy consolidada, es decir, «ni buena ni mala», también ha aumentado (ver tabla 2).

Si se compara la percepción entre hombres y mujeres se encuentra que ellas son más críticas con esta experiencia, 49,3% frente al 44,4% de hombres que creen es «mala o muy mala». Ellos valoran, en mayor porcentaje, el juego como bueno o muy bueno, además de mostrarse más imparciales, 42,9% frente a 39,3%.

Datos

Tabla 2. Percepción del juego de la población vasca según sexo 2019 y 2022 (%)

	2019		2022	
	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre
Muy buena	0,2	—	0,3	0,2
Buena	5,1	4	10,8	12,3
Ni buena ni mala	23,9	26,2	39,3	42,9
Mala	46,2	49,4	40	35,4
Muy mala	20,8	17,3	9,3	9
NS/NC	3,8	3,1	0,3	0,2

Fuente: Informe OVJ 2019 y 2022.

2.2. Autoprohibidos

En el presente apartado se va a hablar del registro de interdicciones de acceso al juego en Euskadi, el cual se establece con la finalidad de impedir la participación en el juego de las personas que se inscriban en él. En consecuencia, estas personas no pueden acceder a los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión y a los sitios web de juego de competencia autonómica.

A nivel estatal, la Dirección General de Ordenación del Juego, dependiente del Ministerio de Consumo, gestiona su propio registro de interdicciones para el juego de ámbito de su competencia, esto es, el juego online de ámbito estatal.

El registro autonómico más el estatal, que contabiliza las personas que están en ambos registros sin duplicarles, muestra que desde enero hasta diciembre 2022 el número de personas que se han autoexcluido en Euskadi, tanto de los juegos online como de los privados de competencia autonómica, ha aumentado un 36,32%, pasando de 1330 a 1813 (Tabla 3). Este incremento ha sido mayor entre hombres (47,8%) que entre mujeres (6%).

De las 1813 personas inscritas que cerraron el ciclo de 2022, el 78,5% eran hombres y el 21,5% eran mujeres. Esta estructura no solo se mantiene a lo largo del tiempo, sino que también se consolida en ambos registros de los tres TT.HH.

En términos comparativos, Bizkaia es el TT.HH. donde más ha aumentado el número de personas inscritas en ambos registros, suponiendo un aumento del 56%, mientras en Araba era de un 20% y en Gipuzkoa de un 14%. El gran aumento en Euskadi se ha debido principalmente a que la presencia de hombres se ha incrementado el 79,6%, mientras que la de mujeres lo hacía en un 6,1%.

Datos

Tabla 3. Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal 2022

		Registro autonómico+Estatal	% género	% población
Enero	Hombres	963	72,41	0,09
	Mujeres	367	27,59	0,03
	Total	1330	100	0,06
Febrero	Hombres	968	72,08	0,09
	Mujeres	375	27,92	0,03
	Total	1343	100	0,06
Marzo	Hombres	981	72,13	0,09
	Mujeres	379	27,87	0,03
	Total	1360	100	0,06
Abril	Hombres	1260	76,09	0,12
	Mujeres	396	23,91	0,04
	Total	1656	100	0,08
Mayo	Hombres	1255	76,29	0,12
	Mujeres	390	23,71	0,03
	Total	1645	100	0,08
Junio	Hombres	1247	76,46	0,12
	Mujeres	384	23,54	0,03
	Total	1631	100	0,07
Julio	Hombres	1257	76,83	0,12
	Mujeres	379	23,17	0,03
	Total	1636	100	0,07
Agosto	Hombres	1278	76,80	0,12
	Mujeres	386	23,20	0,03
	Total	1664	100	0,06
Septiembre	Hombres	1264	77,07	0,12
	Mujeres	376	22,93	0,03
	Total	1640	100	0,07
Octubre	Hombres	1319	77,13	0,12
	Mujeres	391	22,87	0,03
	Total	1710	100	0,08
Noviembre	Hombres	1347	77,64	0,13
	Mujeres	388	22,36	0,03
	Total	1735	100	0,08
Diciembre	Hombres	1424	78,54	0,13
	Mujeres	389	21,46	0,03
	Total	1813	100	0,08
Ev 2022 (%)	Hombres		47,87	
	Mujeres		5,99	
	Total		36,32	

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos.

Datos

A nivel autonómico, Bizkaia ha sufrido una subida del 38,7% de personas inscritas, un dato seguido de cerca por Araba, 36,3% y algo más de lejos por Gipuzkoa, 17,4%. En los tres casos, el incremento de la presencia de hombres ha sido notablemente mayor que la de mujeres.

Por último, el registro estatal ha tenido un incremento más ligero, 10,6%. En esta ocasión, Araba ha sido donde más ha aumentado el número de personas inscritas, 17,9%, seguido de Gipuzkoa, 13% y Bizkaia, 6,8%. En este último TT.HH., el incremento de mujeres ha sido negativo, perdiendo un 2% de inscritas. Con esto, el registro de hombres ha sido positivo y mayor que el de las mujeres en los tres TT.HH.

2.3. Personal

En este tercer subapartado se van a exponer los principales datos acerca del personal existente en las asociaciones de apoyo a personas con problemas de juego y a la composición del tejido empresarial de las empresas del sector del juego.

En primer lugar, los datos solicitados a las asociaciones en el primer semestre de 2022 indican que, del total de usuarios/as, destacan los hombres ya que representan casi el 89% del total, sobresaliendo también quienes tienen entre 31 y 45 años. Por tanto, el grupo mayoritario de personas que acuden a asociaciones son hombres comprendidos en este rango de edad (35,46%). Por el contrario, las mujeres de menor edad (18 y 30 años) son quienes menos acuden a las asociaciones (1,49%).

Tabla 4. Personas usuarias de asociaciones con problemáticas asociadas al juego en Euskadi 2022

	18-30	%	31-45	%	Más de 46	%	Total	%
Mujer	7	1,49	18	3,82	27	5,73	52	11,04
Hombre	139	29,51	167	35,46	113	23,99	419	88,96
Total	146	31,00	185	39,28	140	29,72	471	100

Fuente: entidades sociles.

Además de los datos sobre personas usuarias, se ha querido conocer el entramado del personal laboral y del voluntariado. Respecto a las personas que trabajan en las distintas asociaciones, hay un total de 44 empleados/as, siendo muy parecido el número de mujeres que de hombres, 24 y 20 respectivamente. En este caso, la plantilla destaca por ser en su mayoría personas mayores de 46 años (61,36%).

Datos

Las asociaciones cuentan con voluntarios/as que ayudan en el apoyo a los y las pacientes. Las que respondieron cuentan con el apoyo de 72 voluntarios/as, de los cuales el 73,6% son hombres y el 26,4% son mujeres. Destacan, al igual que el personal laboral, por tener más de 46 años (50%).

En segundo lugar, se ha querido diferenciar entre quienes ocupan los cargos directivos y el resto de personal laboral dentro de las empresas del sector del juego. Del total de personas que ocupan los cargos directivos de las distintas empresas del sector del juego el 45% pertenece a la presidencia y el 55% a la junta/Consejo directivo. De estos puestos, el 20,8% están ocupados por mujeres y el 78,2% por hombres.

Lo más destacable es que los casinos no cuentan con la presencia de ninguna mujer y las empresas de apuestas solo en la junta directiva. El resto de empresas del sector tienen presencia de mujeres entre sus cargos directivos, aunque ellos son los que ocupan la mayor parte de los puestos (tabla 5).

Tabla 5. Cargos directivos en las diferentes empresas del sector de juego

			Apuestas	Bingos	Casinos	Otras empresas del sector
Cargos directivos	Presidencia	Mujeres	—	36,4	—	21,5
		Hombres	100	63,6	100	78,5
		Total	100	100	100	100
	Junta/ Consejo directivo	Mujeres	4,3	43,5	—	22,7
		Hombres	95,7	56,5	100	77,3
		Total	100	100	100	100

Fuente: empresas del sector.

El personal laboral de las empresas está formado por 34,7% mujeres y 65,3% hombres. Pese a haber mayor presencia de mujeres que en los cargos directivos, el personal laboral sigue estando masculinizado.

Sin embargo, hay ciertas excepciones. Dentro de las empresas del bingo, aquellos puestos relacionados directamente con el juego y con la administración y gestión están ligeramente feminizados. Lo mismo sucede con los puestos de hostelería de los casinos y del resto de empresas del sector, donde en este último también destacan quienes componen la plantilla de administración y servicios.

Por tanto, las empresas de apuestas, son quienes mantienen su plantilla altamente masculinizada, como se puede ver en la tabla 6.

Datos

Tabla 6. Personal laboral según subsector en las diferentes empresas del sector de juego

		Apuestas	Bingos	Casinos	Otras empresas del sector
Relacionado con juego	Mujeres	24	54,8	48,8	19,9
	Hombres	76	45,2	51,3	80,1
	Total	100	100	100	100
Relacionado con hostelería	Mujeres	16,7	38,9	68,4	50,8
	Hombres	83,3	61,1	31,6	49,2
	Total	100	100	100	100
Relacionado con admon y gestión (servicios)	Mujeres	37,4	60	28,1	66,4
	Hombres	62,6	40	71,9	33,6
	Total	100	100	100	100

Fuente: empresas del sector.

2.4. Máquinas «B»

Por último, se van a exponer los resultados obtenidos del análisis visual de las imágenes de los modelos de máquinas «B» homologados en Euskadi. Dichas imágenes han sido proporcionadas por el Dirección de Juego y Espectáculos con el objetivo de conocer cuántas de ellas muestran contenido sexualizado.

De los 339 modelos existentes el 30,7% no tiene ninguna imagen femenina, el 57,5% contiene imágenes sexualizando a la mujer y el 4,1% muestran mujeres que no se hallan sexualizadas. El 7,7% restante de fotos ha sido imposible de analizar.

El porcentaje de máquinas con mujeres sexualizadas aumenta hasta el 63,7% en el caso de las máquinas múltiples. Es decir, en aquellas que ofrecen más de un juego/multipantalla.

Tabla 7. Máquinas «B» según su contenido visual

	Máquinas simples	Máquinas múltiples	Total
No hay mujeres	43,0	14,4	30,7
Hay mujeres sexualizadas	52,8	63,7	57,5
Hay mujeres pero no están sexualizadas	3,1	5,5	4,1
Ilegible	1,0	16,4	7,7
Total	100	100	100

Fuente: elaboración propia.

Desde el OVJ se quiere poner ejemplo de buenas prácticas y malas prácticas. Esto es, recomendar sobre un buen uso de las imágenes y, por tanto, evitar ciertos contenidos.

Datos

Ejemplo buenas prácticas





Datos

Ejemplo malas prácticas





3.

Reflexiones finales

Reflexiones finales

Los juegos de azar y las apuestas están cada vez más presentes en la sociedad vasca. Así lo muestran los datos, pues el porcentaje de personas que reconoce haber jugado ha aumentado en los últimos años. Esto es fruto de un proceso de normalización del juego, no solo por su expansión, sino también porque cada vez están más aceptados.

En primer lugar, popularmente, era una práctica llevada a cabo por los hombres, pero las mujeres alcanzan una prevalencia similar a la de los hombres. En el ámbito online, las mujeres todavía no se sitúan al mismo nivel de prevalencia que los hombres, algo que puede explicarse por su peor valoración del juego.

En segundo lugar, en el año 2022, las cifras de personas inscritas en los registros de autoprohibidos muestran una evolución. En este año se ha producido un crecimiento del 36%, llegando a afectar al 0,08% de la población vasca en su conjunto. El registro está compuesto por un 78,5% de hombres y un 21,5% de mujeres. Estos datos se mantienen constantes en el tiempo y por TT.HH. Por su parte Bizkaia es el territorio donde más ha aumentado la cifra de personas inscritas, siendo muy notable la de hombres, que ha aumentado en más de un 78%.

Tercero, los datos de personas que recurren a asociaciones en busca de ayuda, muy afines a lo anterior, muestran que el 89% de quienes acuden son hombres, frente al 11% de mujeres. Este punto requeriría un análisis mucho más profundo que pudiera mostrar los factores que conllevan a esta realidad: deseabilidad social, acompañamiento social, etc. Por su parte, quienes trabajan en estas asociaciones son principalmente mujeres, aunque el voluntariado se encuentra fuertemente masculinizado.

Al contrario de la estructura interna del conjunto asociativo, las empresas del sector muestran una clara masculinización en su plantilla, sobre todo al hablar de los cargos directivos, presidencia y junta directiva. En algunas, como los casinos y las empresas de apuestas no tiene ninguna mujer en la presidencia y/o junta directiva.

Por último, el análisis visual de las carátulas o portadas de los modelos homologados de máquinas «B» en Euskadi arroja que más de la mitad de las máquinas B tienen contenido donde se proyecta una imagen sexualizada de la mujer.



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO