



EL JUGADOR DIGITAL EN ESPAÑA

Julio 2022

Jdigital

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE JUEGO DIGITAL

SIGMADOS

FICHA TÉCNICA

Población objeto de estudio: hombres y mujeres mayores de edad que juegan a juegos de azar de forma online, residentes en España

Muestra y error muestral: se han realizado un total de 1.000 encuestas, lo que supone un $\pm 1,19\%$ de margen de error con un intervalo de confianza de 95,5% y $p=q=0,5$.

Metodología: encuesta online (CAWI).

Trabajo de campo: las encuestas se han realizado durante el mes de abril de 2022.

0 DATOS DE CARACTERIZACIÓN

1 EXPERIENCIA EN EL JUEGO

2 JUEGO ILEGAL

3 JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE



**DATOS DE
CARACTERIZACIÓN**

SEXO

EDAD

Se han realizado un total de **1000 encuestas** entre jugadores online.

52,1%



47,9%



	Hombre	Mujer
Entre 18 y 29 años	12,3%	18,4%
Entre 30 y 44 años	25,3%	34,0%
Entre 45 y 59 años	30,7%	29,0%
60 y más años	31,7%	18,6%
BASE	521	479



Entre 18 y 29 años



15,2%

Entre 30 y 44 años



29,5%

Entre 45 y 59 años



29,9%

60 y más años



25,4%

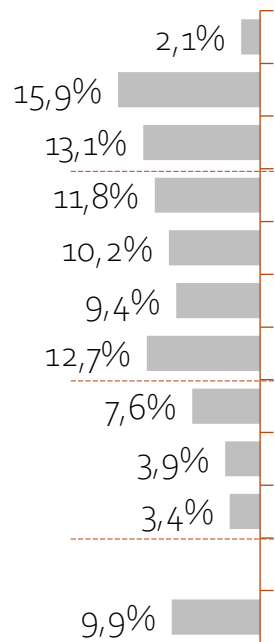




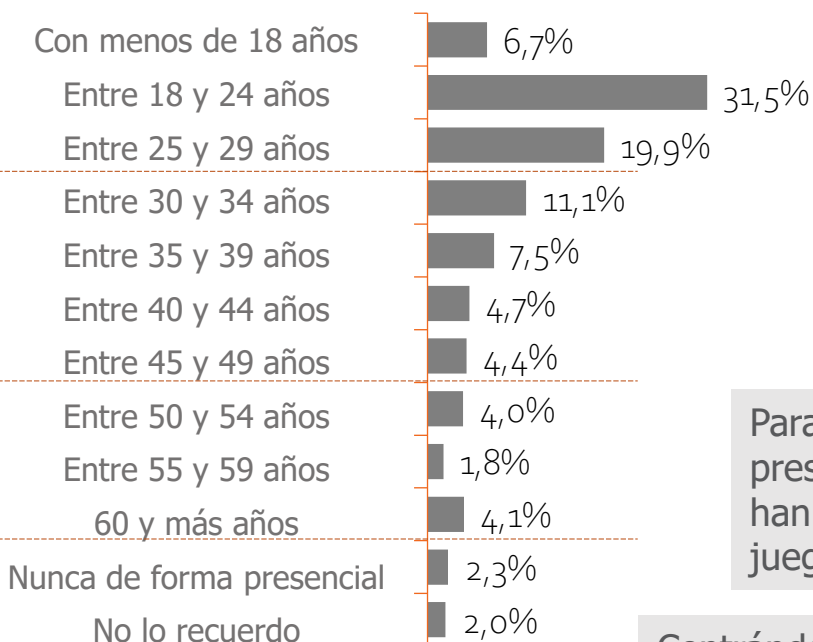
**「EXPERIENCIA
EN EL JUEGO」**

A QUÉ EDAD SE EMPIEZA A JUGAR A JUEGOS DE AZAR

Online



Presencial



EDAD DE INICIO EN EL JUEGO

8,1% 91,9%

ANTES **DESPUÉS**
DE LOS 18 AÑOS

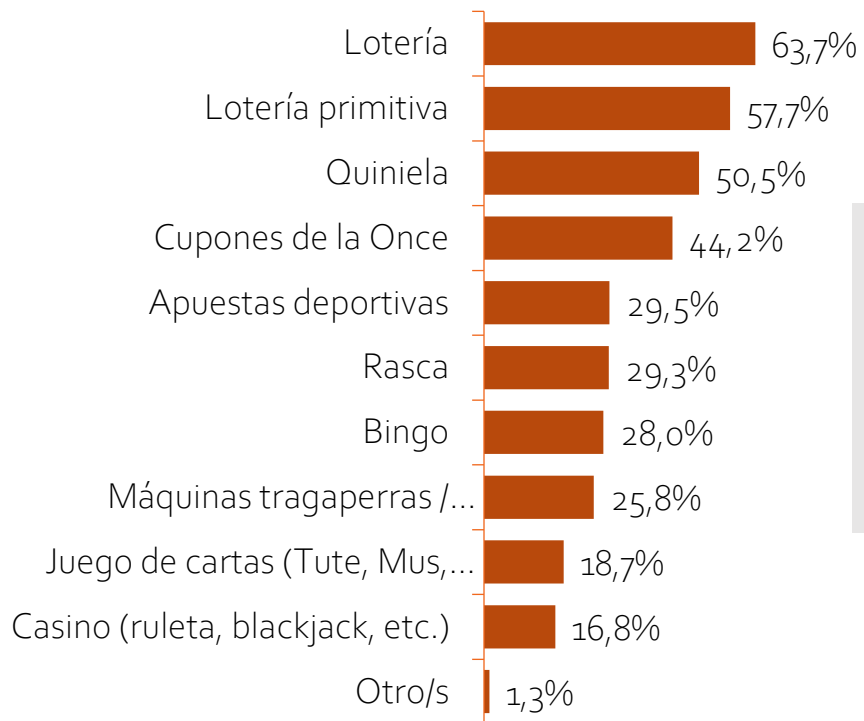
Para un 44% de los jugadores online, la edad de inicio en el juego, ya sea online o presencial, es la primera juventud, **antes de los 25 años**. Si añadimos aquellos que han empezado entre los 25 y los 29 años, el 65% de los jugadores se inician en el juego antes de los 30 años.

Centrándonos en el **juego online**, el 31% comienza a jugar antes de los 30 años. Entre los 30 y 49 años han comenzado a jugar un 44%, y con 50 y más son un 15%.

La edad de inicio en el juego es diferente entre hombre y mujeres:
Un 27% de los **hombres** han empezado en el juego antes de los 30 años; entre las **mujeres** es un 36%.

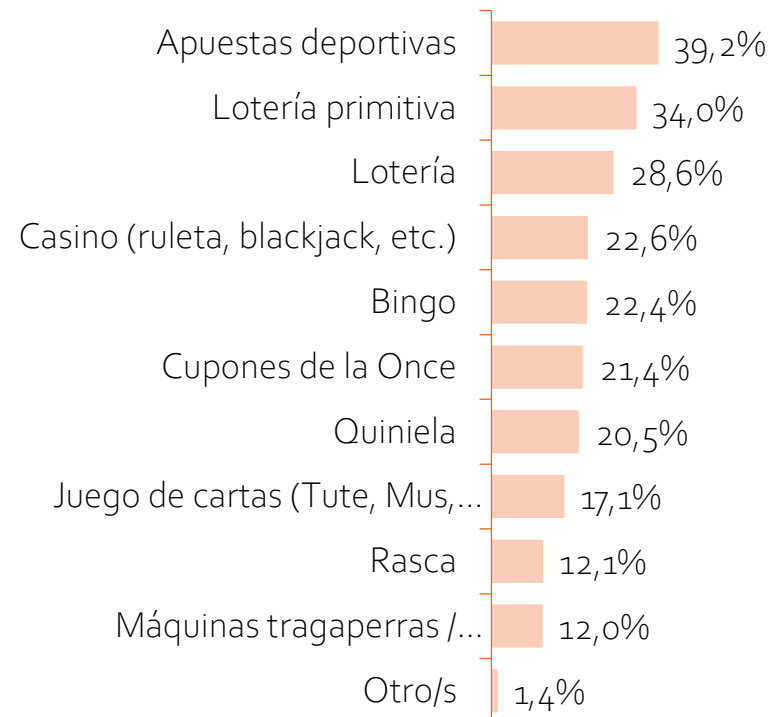
CUÁLES SON LOS JUEGOS CON LOS QUE SE EMPIEZA A JUGAR

PRESENCIAL



Al empezar a jugar de forma online se eligen juegos que, de forma presencial no se tienen en cuenta.

ONLINE



87%

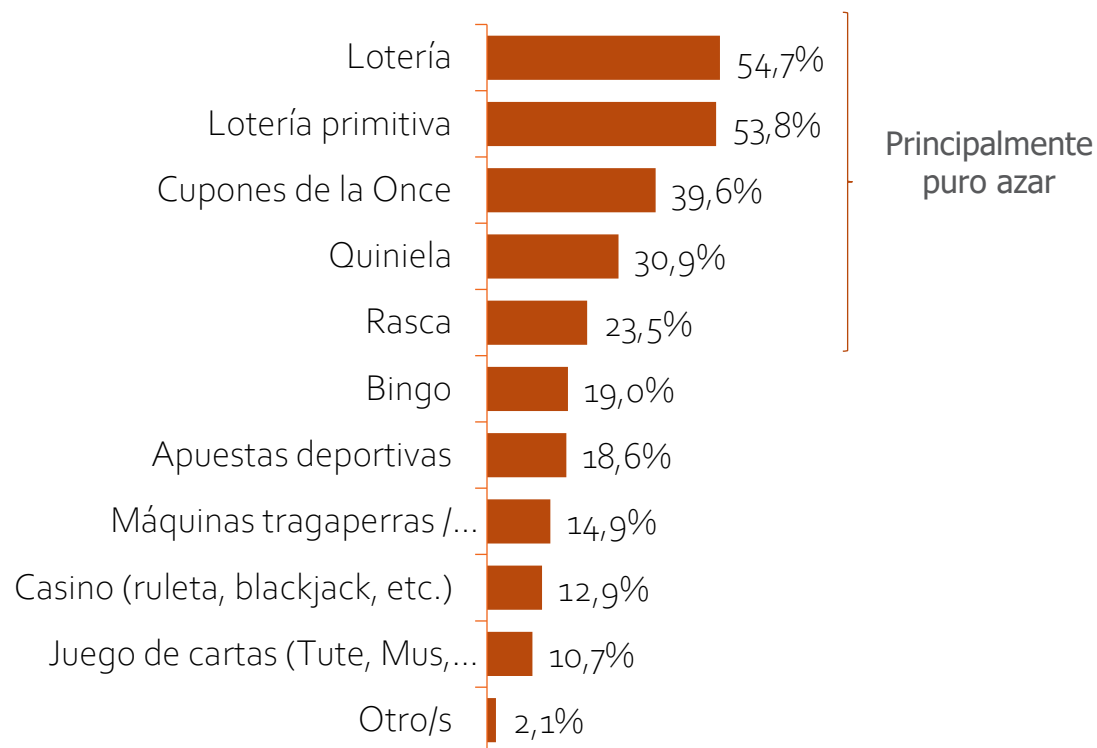
menciona más de un juego presencial como juego de inicio

55%

menciona más de un juego online como juego de inicio

CUÁLES SON LOS JUEGOS CON LOS QUE SE JUEGA ACTUALMENTE

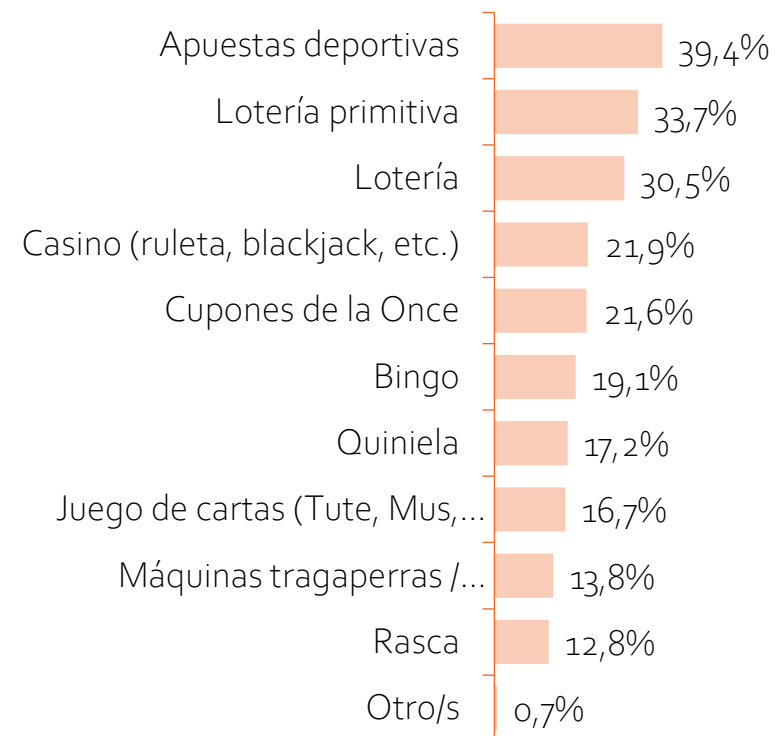
PRESENCIAL



70%

menciona más de un juego para jugar presencialmente

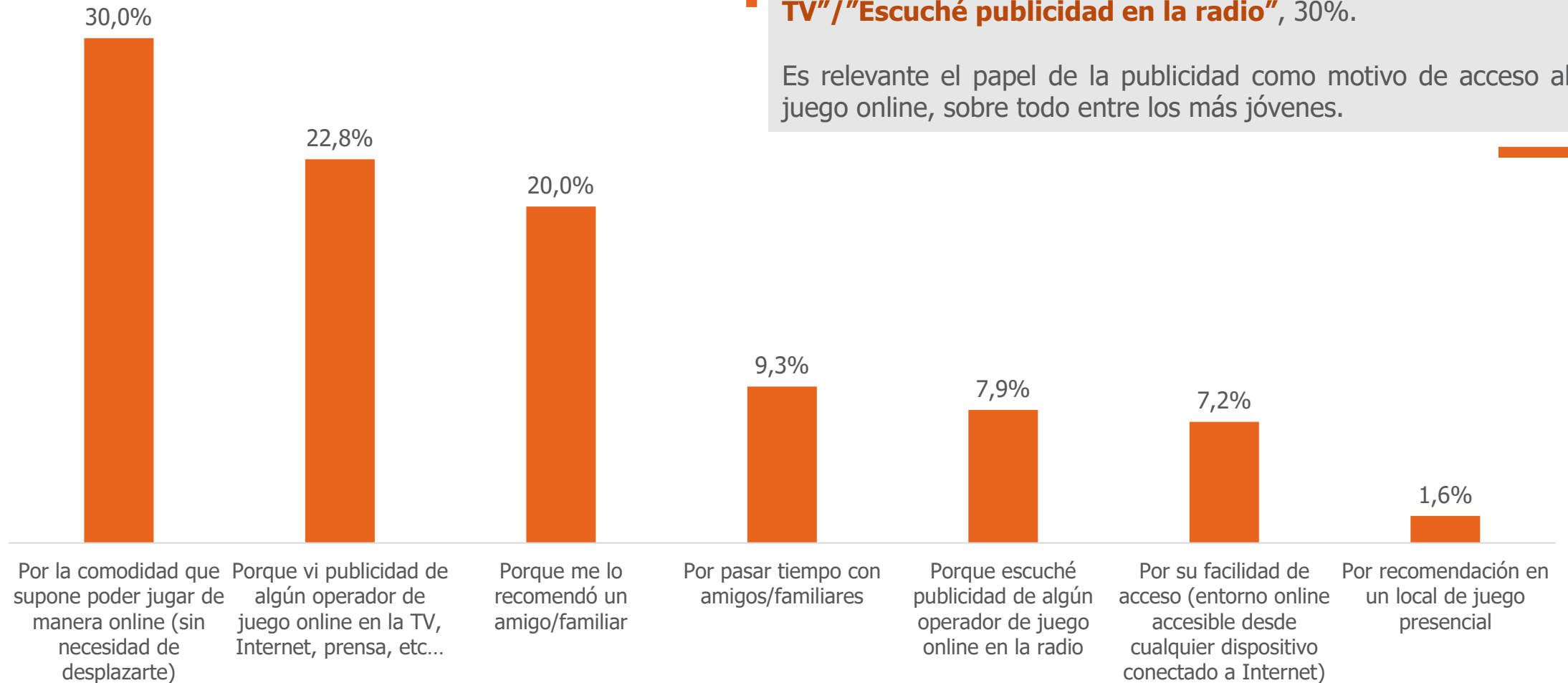
ONLINE



53%

menciona más de un juego para jugar online

MOTIVO POR EL QUE SE EMPIEZA A JUGAR ONLINE



Se empieza a jugar online por la **"comodidad"/"facilidad de acceso"**, 37,2% y por la publicidad, **"Vi publicidad en TV"/"Escuché publicidad en la radio"**, 30%.

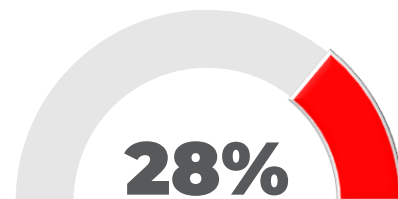
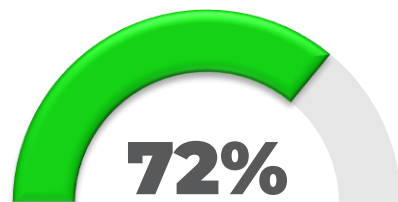
Es relevante el papel de la publicidad como motivo de acceso al juego online, sobre todo entre los más jóvenes.



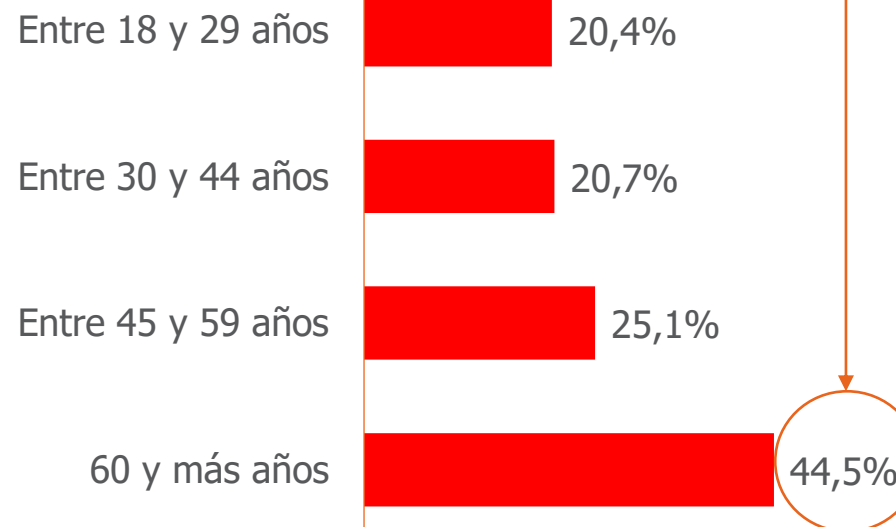
JUEGO ILEGAL

EL JUEGO SEGURO

¿SE HA VISTO EL LOGO?

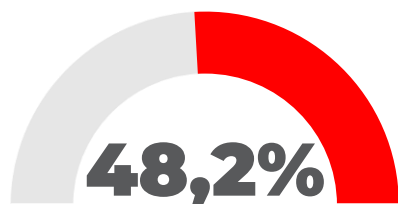
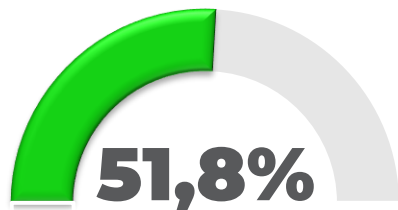


Proporción importante de jugadores online que no se han fijado en el logo de juego seguro y afirman verlo por primera vez, sobre todo entre los **jugadores mayores**.



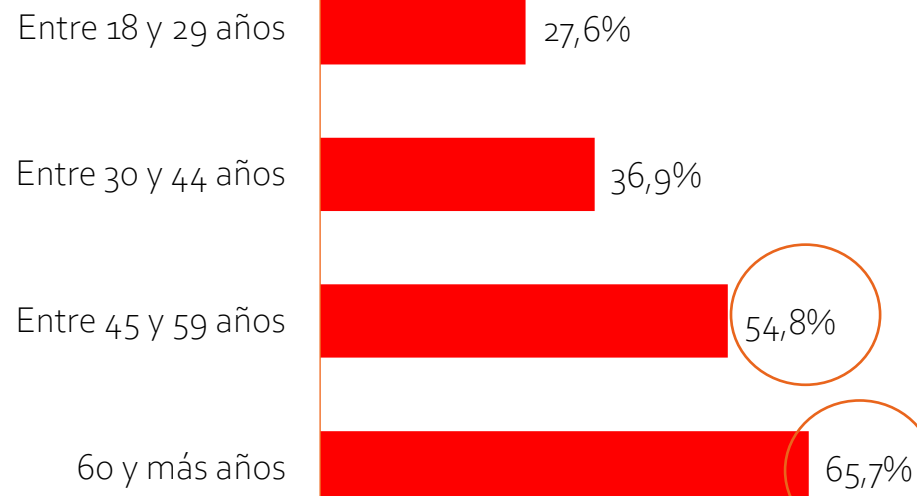
CAPACIDAD PARA DIFERENCIAR PLATAFORMAS LEGALES E ILEGALES

¿SE SABE DIFERENCIAR UNA PLATAFORMA LEGAL DE UNA ILEGAL?



Casi la mitad de los jugadores no saben diferenciar una web, plataforma u operador legal de uno ilegal.

Esta proporción supera el 50% entre los jugadores de más de 45 años.



SIGMADOS

SIGMADOS

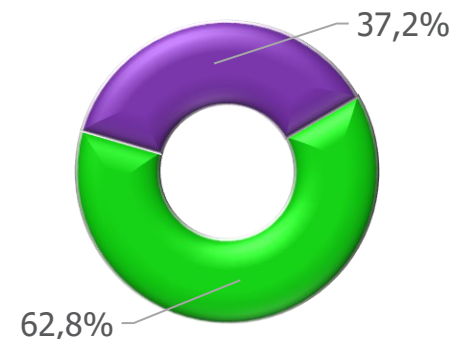
ASPECTOS QUE DESTACAN AL ELEGIR UNA WEB, PLATAFORMA Y OPERADOR

¿EN QUÉ SE FIJAN LOS JUGADORES AL ELEGIR UNA WEB U OTRA?



¿Y SE FIJAN EN SI TERMINA EN .COM O .ES?

■ Sí, me suelo fijar ■ No



La sensación de **seguridad** es lo que más se fijan los jugadores online a la hora de elegir una web u otra. De hecho, entre aquellos que sólo mencionan un aspecto el más mencionado es que transmita seguridad. Además, un 63% dice fijarse en el dominio.

WEBS O DOMINIOS EN LOS QUE SE JUEGA

¿EN QUÉ **DOMINIOS** SE JUEGA?

".es" 30,3%

".com" 17,2%

Ambas 35,8%

No lo sé 16,7%

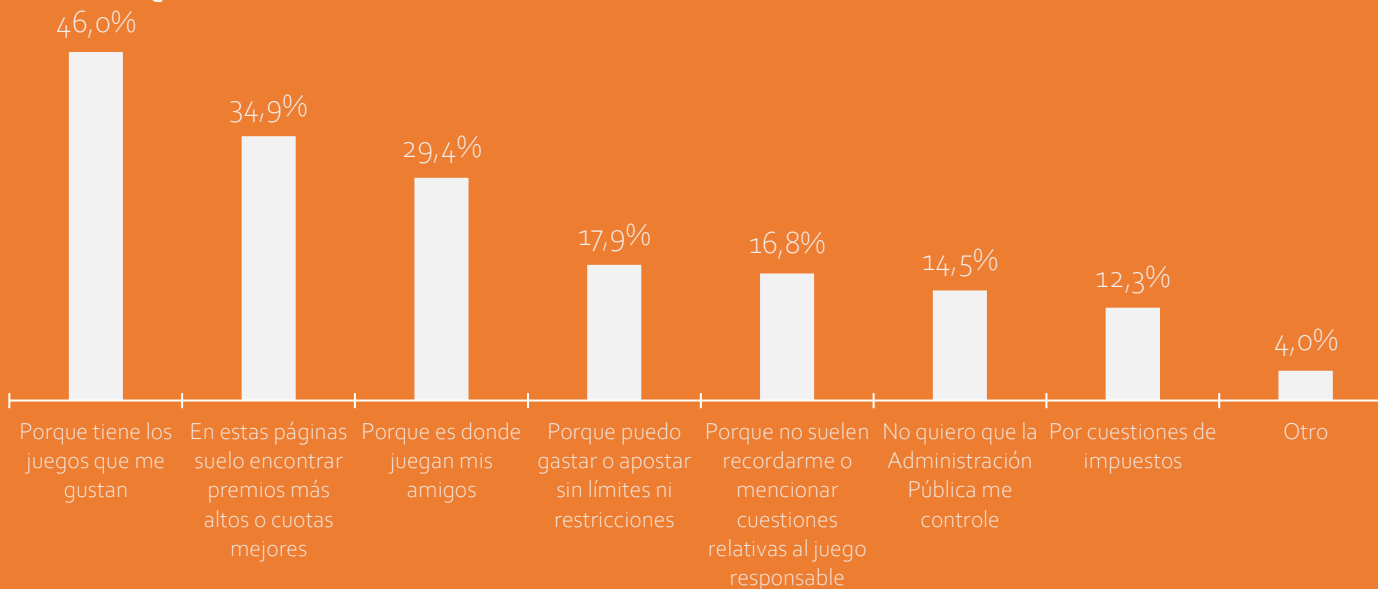
53%

En total hay un **53%** que juega en dominios **".com"**, siendo un 17,2% los que los mencionan de forma exclusiva.

También es muy importante la proporción que no sabe en qué dominios juega, un 17%.

La edad no influye significativamente en jugar o no en .com.

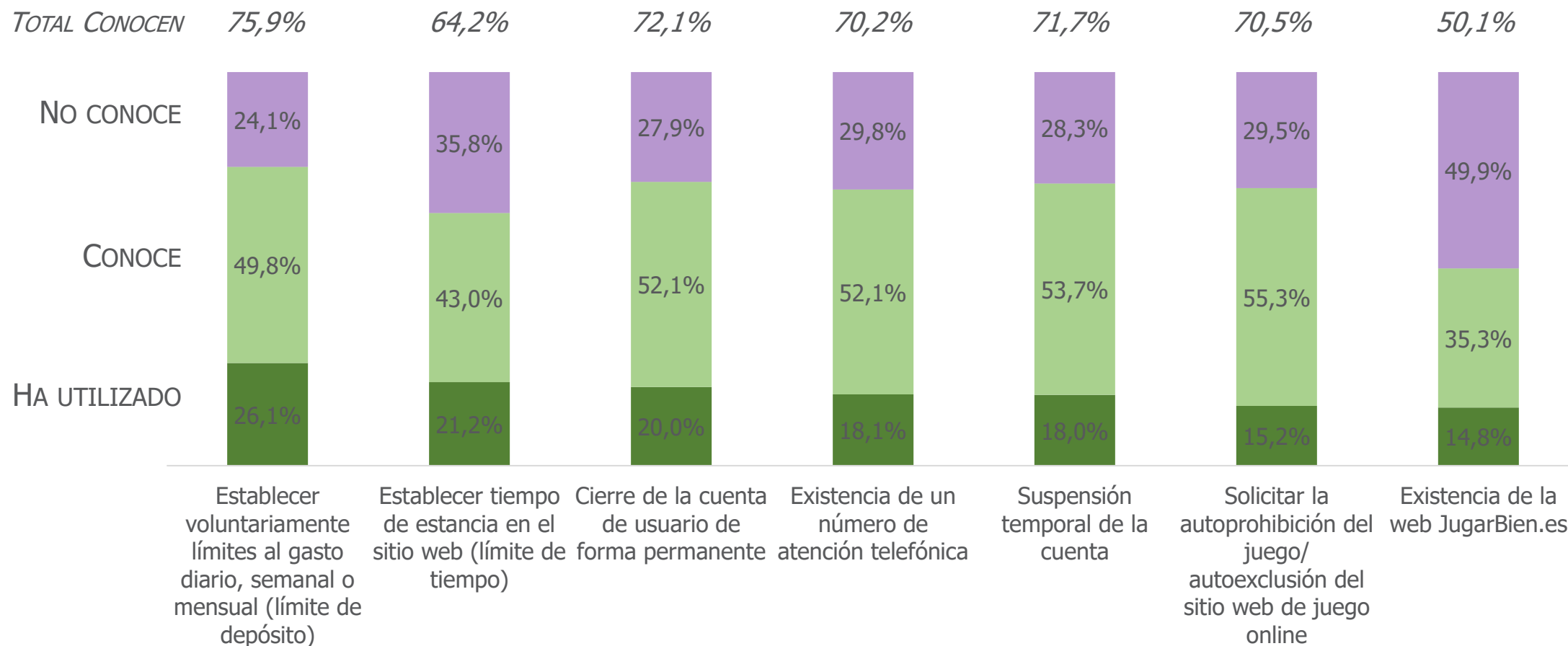
¿POR QUÉ SE JUEGA EN .COM?





**JUEGO SEGURO
Y RESPONSABLE**

MEDIDAS DE AUTOLIMITACIÓN CONOCIDAS Y UTILIZADAS



La medida de autolimitación más utilizada, y conocida, es el **establecer un límite de gasto**. En general **las medidas testadas son conocidas por la gran mayoría** de los jugadores aunque no utilicen ninguna de ellas, excepto la existencia de "jugarbien.es", que es desconocida para la mitad de la muestra.

A QUIÉN SE RECURRIRÍA EN CASO DE CONDUCTA PROBLEMÁTICA



UN 31% DE LOS JUGADORES SIENTE QUE PUEDE LLEGAR A CONDUCTAS PROBLEMÁTICAS EN RELACIÓN AL JUEGO ONLINE, PERO **¿SE RECURRIRÍA A ALGUIEN SI ESO OCURRIERA?**

Ante el listado de posible opciones a las que acudir, la mayor parte opta por los **profesionales sanitarios**, aunque hay casi un 20% que no sabe decidirse. Los profesionales sanitarios son la primera opción en todos los rangos de edad.



Jdigital SIGMADOS

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE JUEGO DIGITAL