

EMPLEO EN JUEGO

Resultados

**Análisis y prevención del impacto
laboral del juego de azar**





AGRADECIMIENTOS

Desde Fundación Santa María la Real queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que han participado de forma voluntaria respondiendo a nuestra encuesta. Su colaboración ha sido fundamental para llevar a cabo este proyecto y generar conocimiento útil sobre la relación entre el empleo y el juego de azar.

Asimismo, queremos agradecer profundamente a los/as investigadores/as, a los/as profesionales del del Tercer Sector y de la industria del juego que participaron en las entrevistas, compartiendo con generosidad sus conocimientos, experiencias y puntos de vista. Su implicación ha enriquecido de forma significativa el enfoque del proyecto. Gracias a todas estas contribuciones, este proyecto ha podido construirse desde una mirada plural, informada y comprometida con la realidad social que aborda.

Este informe ha sido realizado en el marco del proyecto “Empleo en juego: análisis y prevención del impacto laboral del juego con dinero” impulsado por la Fundación Santa María la Real y financiado por la Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, a través de la convocatoria de subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad. Convocatoria 2024.



Índice

1 Introducción	5
2 Objetivos	7
3 Metodología	9
3.1. Revisión de fuentes y mapeo del juego presencial y online	10
3.2. Aproximación cualitativa: entrevistas a personas expertas, profesionales e industria del juego	12
3.3. Aproximación cuantitativa: encuesta a población general en edad laboral	12
3.4. Integración de resultados	15
4 Situación laboral y riesgo de trastorno de juego: un análisis comparado entre empleo y desempleo	16
4.1. Las personas desempleadas presentan mayor vulnerabilidad al juego problemático	17
4.2. Diferencias de género en la relación entre la situación laboral y el riesgo de trastorno de juego.	19
4.3. Riesgo de juego en función del nivel de ingresos y la percepción del juego como fuente de ingresos	21
5 Cuando el juego interfiere en el trabajo: análisis de la afectación del juego de azar en la vida laboral y en la búsqueda de empleo	22
5.1. Impacto del juego en diferentes esferas del ámbito laboral	23
5.2. La irrupción del juego online y sus efectos en el ámbito laboral	27
5.3. Impacto del juego en la búsqueda de empleo	29
6 Juego de azar y empleo en la juventud: un escenario de vulnerabilidad	30
7 Prevención del juego problemático en contextos de vulnerabilidad sociolaboral	35
7.1. ¿Qué necesidades detectan las personas expertas y los/as profesionales para la prevención del juego en colectivos en situación de mayor vulnerabilidad?	37
7.2. Algunas soluciones propuestas por las personas expertas y los/as profesionales	38

8 Conclusiones	40
9 Recomendaciones	43
10 Bibliografía	46
11 Anexo I. Análisis de las webs de juego online	49

1 | Introducción

El juego de azar se define como una actividad que implica apostar algo de valor con la esperanza de obtener algo de mayor valor (Potenza et al., 2001). Las formas más populares de juego incluyen el juego presencial, como casinos (tanto en modalidades de mesa, como el blackjack, como en modalidades electrónicas o las máquinas tragamonedas) o las loterías (incluidas las loterías instantáneas o tarjetas de “rasca y gana”), y el juego online (como el póker o las apuestas deportivas) (Potenza et al., 2019).

En España, **un 53,8% de la población de 15 a 64 años reporta haber jugado a juegos de azar** (56,1% en hombres y 51,5% en mujeres). El juego de azar presencial (52,9%) está más extendido que el canal online (5,5%) (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2024); no obstante, en 2024, 1.991.550 personas llevaron a cabo juego online, lo que supone un crecimiento anual del 21,63%. De entre los jugadores del país, el 16,8% eran mujeres y el resto hombres, evidenciando una **mayor tendencia de los hombres a realizar conductas de juego**. Asimismo, otra diferencia de género detectada es el gasto

neto medio: mientras que los hombres tienen un gasto neto medio anual de 740 euros, el de las mujeres es de 538 euros (DGOJ, 2024).

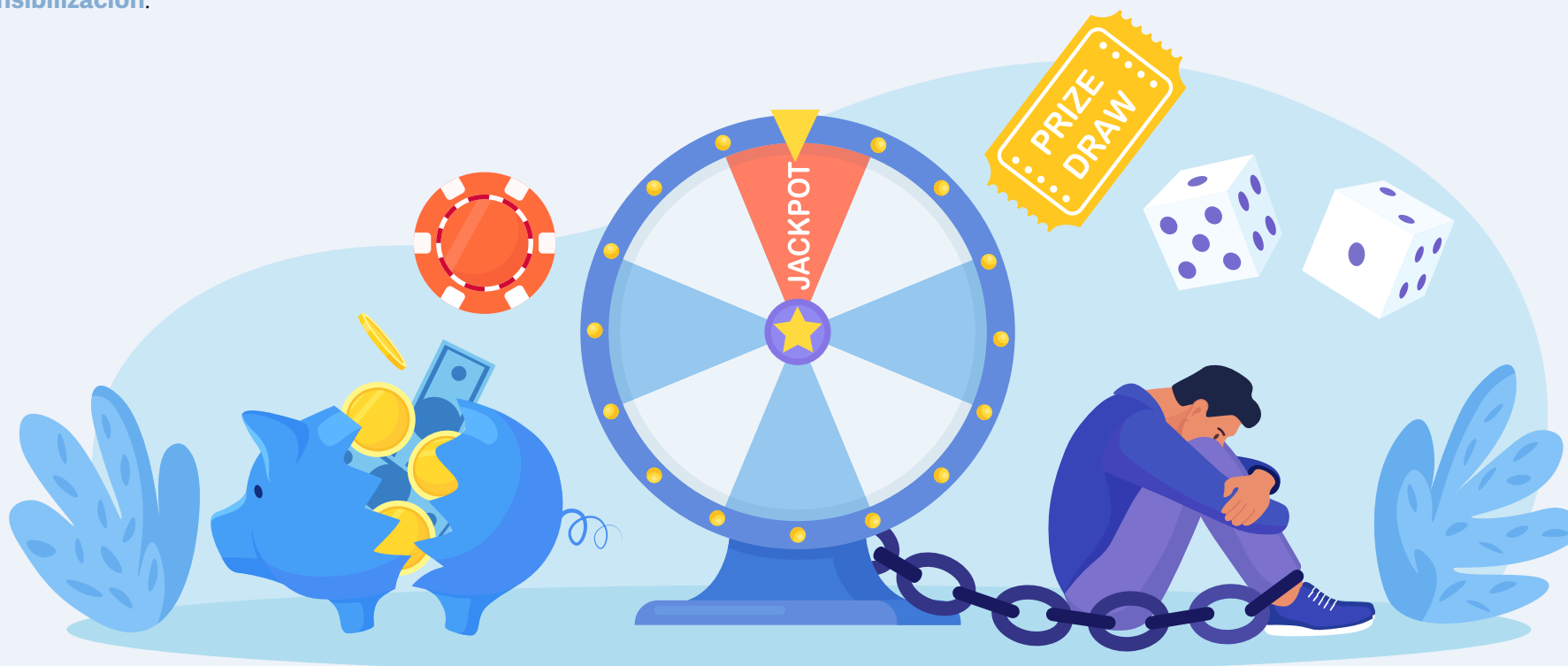
Por otra parte, **el trastorno de juego se describe como un comportamiento de juego persistente y recurrente asociado con un malestar clínicamente significativo que puede causar un impacto sustancial en diversas áreas e intereses de la vida de un individuo** (por ejemplo, personal, profesional, familiar, financiero y de salud) (APA, 2013). El porcentaje de gente afectada por este trastorno a lo largo de la vida varía entre el 0,7% y el 6,5% (Calado y Griffiths, 2016). Concretamente, en la población adulta, algunos estudios recientes han identificado que el 1,41% de personas tienen trastorno de juego (Gabellini et al., 2022; Tran et al., 2024). En España, en 2024, un 3,2% de la población reportó un posible juego problemático y un 1,3% un posible trastorno por juego (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2024).

A pesar de que cada vez hay un mayor interés científico en el trastorno de juego y los factores

asociados a este, las dificultades en el ámbito laboral y el desempleo son factores que han sido poco analizados en su relación con la conducta de juego y el trastorno de juego. Los escasos estudios existentes reflejan una mayor vulnerabilidad laboral entre quienes presentan trastorno de juego. Un metaanálisis reciente muestra que **la probabilidad de estar en paro llega a duplicarse en las personas con diagnóstico de trastorno de juego** respecto a la población general (Syvertsen et al., 2024). En España, **el 18,1% de personas con trastorno de juego reportan estar desempleadas habiendo trabajado antes**, mientras que el 2,5% están desempleadas sin haber trabajado previamente (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2023). A nivel internacional, Jeannot (2023) reportó que el 42% de su muestra recibía prestaciones por desempleo.

En este sentido, se evidencia la necesidad de profundizar en el estudio de la relación entre el juego de azar y la situación laboral, particularmente el desempleo. La identificación de patrones de vulnerabilidad, así como de posibles diferencias por género y edad, puede contribuir al diseño de

estrategias de prevención más ajustadas a las necesidades de la población. En este contexto, **el presente informe plantea un conjunto de objetivos orientados a examinar esta relación de manera sistemática y generar evidencia útil para la formulación de medidas de prevención y sensibilización.**



2 | Objetivos



2 | Objetivos

El **objetivo general** del presente informe es **examinar la posible asociación entre la situación laboral y el juego de azar en la población española de 16 años o más**, con el fin de generar evidencia que oriente el diseño de medidas de prevención y educación, especialmente dirigidas a las personas en situación de desempleo o con una trayectoria laboral vulnerable.

Con el fin de alcanzar dicho objetivo general, se desarrolló una investigación que contempló los siguientes **objetivos específicos**:

OE1

Analizar si determinadas situaciones laborales, especialmente el desempleo, pueden estar asociadas a un mayor riesgo de llevar a cabo conductas de juego o de desarrollar un trastorno de juego.

OE2

Explorar las consecuencias en el empleo ante condiciones de riesgo de juego y/o juego problemático.

OE3

Examinar posibles diferencias entre hombres y mujeres en la relación que existe entre el juego de azar y la situación laboral.

OE4

Analizar posibles diferencias entre grupos de edad en cuanto a la relación que existe entre el juego de azar y la situación laboral.

OE5

Formular propuestas y recomendaciones orientadas a la prevención y sensibilización sobre la relación entre el juego de azar y la situación laboral.

3 | Metodología



3 | Metodología

Para responder a los objetivos específicos, inicialmente se realizó una revisión de fuentes (fase documental) y posteriormente se adoptó un **diseño mixto**, combinando dos aproximaciones complementarias:

APROXIMACIÓN CUALITATIVA

(entrevistas semiestructuradas).

APROXIMACIÓN CUANTITATIVA

(encuesta a población general).

Cada fase se concibió para abordar, en general, las mismas preguntas de investigación desde ángulos distintos. Los resultados integran tanto los datos cualitativos como los cuantitativos.

3.1. Revisión de fuentes y mapeo del juego presencial y online

Como punto de partida para el desarrollo del proyecto, se llevó a cabo **una revisión de la literatura científica** con el objetivo de identificar y analizar los estudios existentes sobre la relación entre la situación laboral y el juego de azar, en sus modalidades presencial y online. Esta revisión permitió identificar las evidencias disponibles y vacíos en el conocimiento, así como orientar el diseño de las fases cualitativa y cuantitativa del estudio.

Se consultaron tres bases de datos especializadas en ciencias sociales y de la salud (PsycINFO/PsycARTICLES, PubMed/Medline y Web of Science), mediante una estrategia de búsqueda diseñada para recuperar estudios que abordaran explícitamente la asociación entre el desempleo y el trastorno de juego. Se incluyeron artículos revisados por pares, escritos en inglés o español, publicados entre 2005 y febrero de 2025. Se consideraron estudios con metodología cuantitativa, cualitativa o mixta, y se excluyeron publicaciones

no científicas (literatura gris, capítulos de libros, informes de casos o ponencias).

Los estudios seleccionados incluían muestras humanas (clínicas y comunitarias) de cualquier edad (a partir de la edad legal mínima para trabajar), sexo, orientación sexual y procedencia geográfica. El trastorno de juego debía haber sido evaluado mediante criterios diagnósticos establecidos, instrumentos psicométricos validados, autoinformes estructurados o registros administrativos, y el desempleo debía ser medido mediante ítems específicos, escalas reconocidas o fuentes oficiales. No se incluyeron estudios que emplearan ítems diseñados ad hoc sin validación adecuada.

La información resultante del análisis de fuentes secundarias fue puesta en diálogo con los resultados del trabajo de campo cualitativo y cuantitativo del proyecto, aportando una visión integradora sobre el impacto del desempleo en los

distintos perfiles de jugadores y las trayectorias de aparición y mantenimiento del trastorno.

Además, para profundizar en el conocimiento del juego presencial y online en España, se realizó un **mapeo** detallado de ambas modalidades, centrando el análisis en dos ejes principales:

Juego presencial¹:

Se llevó a cabo un análisis territorial de los casinos ubicados en las distintas comunidades autónomas (CCAA). Para ello, se recogieron datos sobre (a) la distribución geográfica de los casinos, (b) el gasto asociado a estos establecimientos por CCAA, y (c) las tasas de desempleo regionales para evaluar posibles relaciones socioeconómicas (ver Anexo II). La elección de los casinos respondió a su estabilidad y consolidación en el sector, en contraste con la mayor volatilidad observada en otros locales presenciales como bingos o salones de apuestas.



Juego online:

Se seleccionaron diez páginas web de operadores de juego online registrados en España, cubriendo una diversidad de categorías: apuestas deportivas, póker, máquinas de azar, casino y bingo. La selección inicial se basó en el tipo de juego destacado en el dominio web, buscando heterogeneidad y comparabilidad. Sin embargo, durante el análisis se constató que la mayoría de las plataformas ofrecen una oferta diversificada, lo que impidió realizar comparaciones estrictas según modalidad predominante. Se evaluaron aspectos como la interfaz, proceso de registro, licencias, medidas de juego responsable y estrategias comerciales (ver Anexo I).



1. Aunque inicialmente se había previsto incorporar al informe un mapeo de casas de apuestas presenciales en España, esta tarea presentó limitaciones significativas. La información disponible sobre este tipo de establecimientos no es homogénea ni de acceso centralizado: en la mayoría de los casos depende de los registros de cada comunidad autónoma, con niveles muy dispares de transparencia, actualización y formato de los datos. Esta situación dificulta la recopilación sistemática y la comparabilidad de la información a escala estatal, lo que comprometería la validez de un análisis exhaustivo.

Como alternativa se planteó analizar la distribución de casinos en España, dado que la información sobre este tipo de establecimientos es más accesible y está mejor sistematizada. Sin embargo, los bingos representan únicamente una fracción de la oferta de juego presencial y no reflejan de forma representativa el conjunto del fenómeno. Por este motivo, se decidió no incorporar los resultados de este análisis al informe, para evitar conclusiones parciales que pudieran inducir a interpretaciones erróneas.

3.2. Aproximación cualitativa: entrevistas a personas expertas, profesionales e industria del juego

3.2.1. Participantes

Se realizaron entrevistas semiestructuradas a tres perfiles clave:

-  **22 investigadores/as expertos en juegos de azar, trastorno de juego o en desempleo**, tanto nacionales como internacionales.
-  **15 profesionales de entidades del Tercer Sector** que atienden a personas con trastorno de juego.
-  **6 representantes de la industria del juego** (operadores presenciales y online).

La selección fue intencional, buscando diversidad territorial y de experiencia.

3.2.2. Procedimiento

Las entrevistas tuvieron una duración aproximada de 45 minutos y se llevaron a cabo por videollamada, por teléfono, o por escrito, según la conveniencia de cada entrevistado. En aquellos casos en que las entrevistas no fueran por escrito y se llevara a cabo grabación (a fin de facilitar la posterior transcripción de la entrevista), los/ las entrevistados/as entregaron un documento firmado de protección de datos. Los tres guiones diseñados (investigadores, profesionales de entidades del Tercer Sector y representantes de la industria del juego) cubrían todas las temáticas planteadas en los distintos OE y se adaptaban al perfil del/la entrevistado/a.

3.2.3. Análisis

Las grabaciones se transcribieron y codificaron en MAXQDA mediante análisis temático.

3.3. Aproximación cuantitativa: encuesta a población general en edad laboral

3.3.1. Participantes y procedimiento

El estudio se centró en individuos residentes en España con edades comprendidas de 16 años o más. Los criterios específicos para seleccionar a los participantes del estudio fueron los siguientes:

- **Jugador:** Persona que en los últimos 12 meses ha participado en actividades o juegos con apuesta de dinero, incluyendo loterías, quinielas, apuestas deportivas, juegos presenciales y online, entre otros.
- **No jugador:** Persona que en los últimos 12 meses no ha participado en juegos con apuesta de dinero.
- **Trabaja:** Persona que declara estar trabajando, independientemente de la modalidad laboral o si compagina esta situación con estudios u otras actividades.
- **No trabaja:** Persona que no trabaja, incluyendo desempleados disponibles para trabajar y personas inactivas (estudiantes, pensionistas, dedicadas a cuidados del hogar, etc.).

Para este estudio se decidió incluir el mismo número de personas en cada uno de los cuatro grupos definidos. Es decir, se intentó que cada grupo representara aproximadamente el 25% del total. Esta decisión ayuda a comparar mejor los diferentes perfiles, ya que todos están representados por igual. Sin embargo, este reparto no refleja la distribución de estos perfiles en la realidad, puesto que en la población algunas situaciones son más comunes que otras. Por eso, aunque esta forma de organizar la muestra permite analizar mejor las diferencias entre grupos, también puede introducir ciertos sesgos y hacer que los resultados no se puedan extrapolar directamente al conjunto de la población.

En el estudio participaron un total de 1.203 individuos. No obstante, para los análisis presentados en este informe, se consideraron únicamente aquellas personas en edad laboral, excluyéndose así a las personas jubiladas. De esta forma, la muestra analítica quedó conformada por 1.171 individuos, cuyas principales características se detallan en la Tabla 1:

Tabla 1. Características de los participantes en el estudio (N=1171).

n (%)	
Género	
Masculino	568 (48,5%)
Femenino	603 (51,5%)
Edad	
16 – 24 años	184 (15,7%)
25 – 34 años	204 (17,4%)
35 – 44 años	244 (20,8%)
45 – 54 años	302 (25,8%)
55 – 65 años	237 (20,2%)
Nacionalidad	
Español/a	1057 (90,2%)
Español/a y otra nacionalidad	44 (3,8%)
Otra nacionalidad	70 (6,0%)
Nivel formativo	
Ed. Secundaria o inferior	194 (16,6%)
Bachillerato, FP grado medio o inferior	329 (28,0%)
FP grado superior	169 (14,4%)
Estudios universitarios	479 (40,9%)

n (%)	
Estado civil	
Soltero/a	414 (35,4%)
En pareja o casado/a	629 (53,7%)
Separado/a, divorciado/a	98 (8,4%)
Viudo/a	16 (1,4%)
No contesta	14 (1,2%)
Situación laboral	
Con empleo	606 (51,8%)
En desempleo	565 (48,2%)
Juego	
Jugador	587 (50,1%)
No jugador	584 (49,9%)
Nivel de riesgo¹	
Jugador sin problemas	423 (72,1%)
Jugador en riesgo	164 (27,9%)

¹Solo muestra de personas jugadoras (N=587).

La recogida de datos se realizó mediante un cuestionario autocumplimentado enviado por correo electrónico entre el 21 y el 30 de abril de 2025.

3.3.2. Diseño y estructura de la encuesta

Para abordar el análisis cuantitativo del juego de azar y la situación laboral en la población española, se diseñó y aplicó **una encuesta estructurada**.

La encuesta constó de 44 ítems, principalmente cerrados y de respuesta única, estructurados en itinerarios de respuesta diferenciados según dos variables clave: el estatus de jugador (jugador/no jugador) y la situación laboral (trabaja/no trabaja). Esta segmentación permitió configurar cuatro perfiles predefinidos de interés para el análisis y facilitar la comparabilidad entre grupos:

- Personas que juegan y trabajan.
- Personas que juegan, pero no trabajan.
- Personas que no juegan y trabajan.
- Personas que no juegan ni trabajan.

Para evaluar el nivel de riesgo de los problemas con el juego, se utilizó el Índice de Gravedad de Problemas con el Juego (PGSI, por sus siglas en inglés; Lopez-Gonzalez et al., 2018). Este cuestionario está compuesto por 9 ítems que exploran comportamientos como la pérdida de control, la necesidad de apostar más dinero para sentir emoción o los intentos fallidos por dejar de jugar:

- 1 ¿Has apostado más de lo que realmente podías permitirte perder?
- 2 Teniendo en cuenta los últimos 12 meses, ¿has necesitado jugar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la misma sensación de excitación?
- 3 Cuando juegas dinero, ¿vuelves otro día para intentar recuperar el dinero perdido?
- 4 ¿Has pedido dinero o vendido algo para conseguir dinero para jugar?
- 5 ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?
- 6 ¿El juego te ha ocasionado algún problema de salud, incluido estrés o ansiedad?
- 7 ¿Te ha criticado la gente por jugar dinero o te ha dicho que tienes un problema con el juego, independientemente de que tú pensaras que era cierto o no?
- 8 ¿El juego te ha ocasionado algún problema económico en ti o en tu casa?
- 9 ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que ocurre cuando juegas?

Cada pregunta se contesta con cuatro opciones de respuesta (Nunca = 0; Algunas veces = 1; La mayoría de las veces = 2; Casi Siempre = 3), y la suma total permite clasificar a las personas en cuatro grupos:

Jugadores sin problemas (0 puntos): Personas que juegan de forma ocasional o recreativa, sin consecuencias negativas.

Riesgo bajo (1–2 puntos): Personas que podrían estar empezando a mostrar algunas señales leves, como gastar más de lo previsto o jugar para escapar del malestar.

Riesgo moderado (3–7 puntos): Ya existe un riesgo claro de que el juego esté afectando negativamente la vida cotidiana, las relaciones o la economía personal.

Riesgo elevado de trastorno de juego (8 o más puntos): Es probable que el juego esté generando consecuencias importantes en su vida, como deudas, ansiedad o aislamiento social.

Tanto la consistencia interna del PGSI ($\alpha = .97$), así como la validez convergente con las puntuaciones del DSM-IV ($r = .77$, $p < .001$) son adecuadas.

3.3.3. Análisis de datos

Para la interpretación de resultados, se priorizaron los datos porcentuales, empleando frecuencias absolutas solo cuando resultaron relevantes para el análisis. La presentación de resultados se realizó principalmente mediante gráficos y tablas, especificando siempre la población de referencia para evitar confusiones.

Con el fin de explorar posibles asociaciones entre variables categóricas (por ejemplo, nivel de riesgo, modalidad de juego, situación laboral), se utilizaron pruebas de independencia Chi-cuadrado. En los casos en que las frecuencias esperadas en alguna de las celdas eran inferiores a cinco o el tamaño muestral era reducido, se recurrió a la prueba exacta de Fisher con simulación de Monte Carlo (10.000 simulaciones), lo cual permite obtener estimaciones más precisas en estas condiciones.

3.4. Integración de resultados

Los hallazgos tanto cualitativos como cuantitativos se contrastaron entre ellos y con la literatura previa seleccionada, identificando convergencias y discrepancias. Esta comparativa entre datos secundarios, voces cualitativas y evidencias empíricas cuantitativas permitió generar una visión rica y matizada del fenómeno, garantizando que las recomendaciones finales del presente proyecto fueran **realistas, aplicables y sensibles a los distintos grupos poblacionales** implicados.



4 | Situación laboral y riesgo de trastorno de juego: un análisis comparado entre empleo y desempleo

4 | Situación laboral y riesgo de trastorno de juego: un análisis comparado entre empleo y desempleo

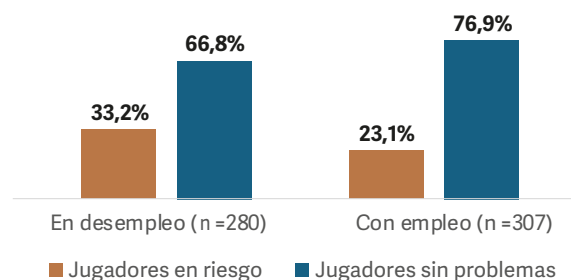
4.1. Las personas desempleadas presentan mayor vulnerabilidad al juego problemático

La situación laboral de las personas jugadoras parece constituir un aspecto clave cuando se tiene en cuenta la aparición, el mantenimiento y las consecuencias del trastorno de juego (Figura 1). Los resultados indican que **existe un mayor porcentaje de personas con algún nivel de riesgo² entre las personas desempleadas (33,2%) en comparación con las personas empleadas (23,1%).**

Estos hallazgos coinciden con estudios recientes, que señalan que las personas con períodos prolongados de desempleo (sobre todo si se trata de desempleo que da lugar a algún tipo de prestación) tienen el **doblo de riesgo de desarrollar un trastorno de juego** que aquellas que no han estado desempleadas (Syvertsen et al.,

2024). Por lo tanto, **estar desempleado** (junto con otros factores como ser hombre, recibir una pensión por discapacidad, estar jubilado, o ser ama de casa, entre otros), **puede llegar a ser un factor de riesgo en la aparición o agravamiento del trastorno de juego** (Pallesen et al., 2021; Ministerio de Sanidad Consumo y Bienestar Social, 2018).

Figura 1. Riesgo de trastorno de juego, comparación entre personas jugadoras en desempleo y con empleo.



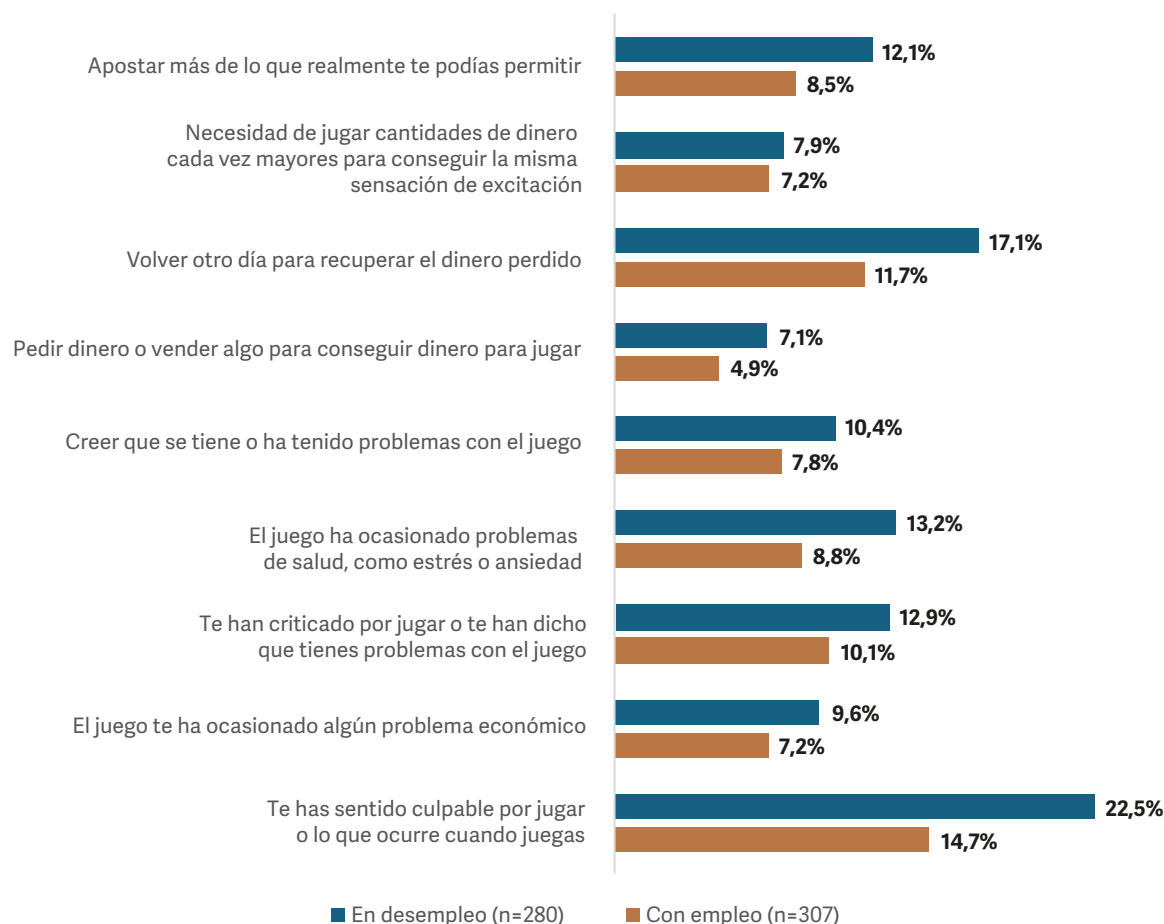
Nota. $p < ,01$.

En especial, se observó como un componente fundamental del riesgo el sentimiento de culpa relacionado con el juego (Figura 2): un 22,5% de las personas desempleadas reportó haberse sentido culpable por jugar o por lo que ocurre cuando juegan, frente al 14,7% de las personas empleadas ($p = ,014$). Este hallazgo sugiere que, aunque las experiencias de juego problemático pueden estar presentes en ambos grupos, **las personas desempleadas experimentan un mayor malestar emocional asociado a su conducta de juego, así como con las consecuencias del juego.**

Por otro lado, si bien no se han encontrado diferencias estadísticamente significativas, cabe señalar que otros dos factores del Índice de Gravedad de Problemas con el Juego (PGSI), como **volver a jugar para recuperar el dinero perdido y la afectación del juego en la salud mental**, presentan diferencias porcentuales relevantes, con una mayor incidencia entre la población desempleada.

2. Para evaluar si los participantes presentaban cierto riesgo de trastorno de juego, se utilizó el instrumento PGSI, que establece 4 categorías: jugadores sin problemas, riesgo bajo, riesgo moderado y riesgo elevado. En los análisis del presente estudio se ha agrupado a las personas que presentaban algún tipo de riesgo (bajo, moderado o elevado).

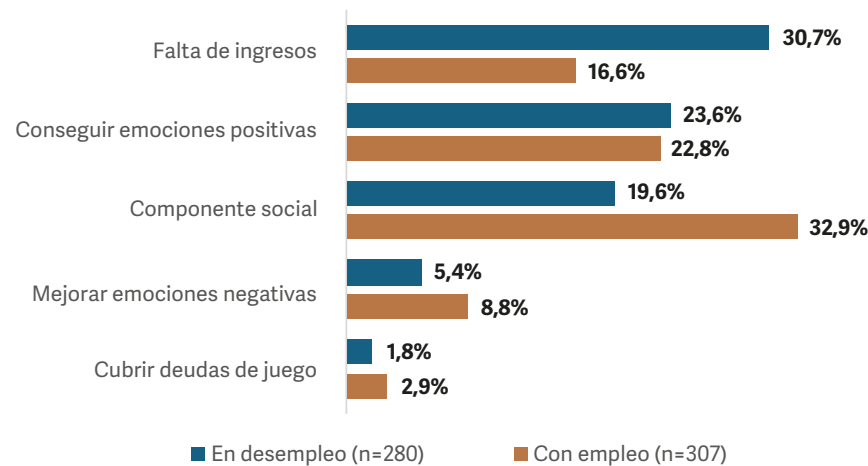
Figura 2. Prevalencia de indicadores de trastorno de juego (PGSI) según situación laboral (con empleo vs. en desempleo).



En esta misma dirección, se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los motivos de juego de personas desempleadas y empleadas (Figura 3). **La falta de ingresos fue mencionada con mayor frecuencia por personas desempleadas (30,7 %)** que por personas empleadas (16,6 %). Por el contrario, **el componente social fue más citado por quienes estaban empleados (32,9 %)** en comparación con quienes estaban desempleados (19,6 %). Adicionalmente, se preguntó a las personas desempleadas si el hecho mismo de estar sin empleo constituía una de las razones para jugar: **el 19,6% respondió afirmativamente, lo que refuerza la idea de que el desempleo puede actuar como factor de vulnerabilidad en el inicio o mantenimiento de conductas de juego.**

Por otro lado, **entre las personas empleadas, el juego parece estar más asociado a una dimensión relacional y de ocio compartido.** La mayor estabilidad económica de este grupo podría reducir la función económica del juego y, en cambio, favorecer su uso como actividad social, recreativa o de entretenimiento colectivo.

Figura 3. Motivos para jugar según situación laboral (empleados vs. desempleados).



Estos resultados reflejan cómo las motivaciones para jugar pueden estar condicionadas por la situación económica y social de las personas; y, por lo tanto, resulta imprescindible **considerar las circunstancias financieras y cómo son percibidas por las personas** (Lloyd et al., 2021). En el caso de las personas desempleadas, es comprensible que el **juego adquiera un sentido instrumental como posible vía —aunque poco realista— para suplir la falta de ingresos**. Esta función compensatoria del juego puede respon-

der a la presión económica, la ausencia de alternativas laborales o la percepción de no tener otras fuentes de mejora financiera a corto plazo. En este contexto, **la publicidad del juego, que con frecuencia presenta las apuestas como una manera fácil y divertida de conseguir dinero** (Guillou-Landreat et al., 2021; Gunter, 2019), puede reforzar la expectativa de que el juego constituye una salida económica, incrementando la vulnerabilidad de este grupo.

4.2. Diferencias de género en la relación entre la situación laboral y el riesgo de trastorno de juego.

Las potenciales diferencias de género en la relación entre el trastorno de juego y la situación laboral han sido analizadas en varios estudios, así como mencionadas en las entrevistas con expertos, observándose una falta de consenso. Por un lado, **algunos autores no han encontrado diferencias significativas entre hombres y mujeres en cuanto a tasas de desempleo en personas con trastorno de juego** (Larsson y Håkansson, 2022).

Sin embargo, por otro lado, otros trabajos subrayan una mayor vulnerabilidad en los hombres. Por ejemplo, Brunborg et al. (2016) señalaron que **los problemas de juego son más frecuentes en hombres, especialmente en aquellos que están desempleados**, reciben pensión por discapacidad, no tienen educación superior o viven solos. En esta misma línea, Syvertsen et al. (2024) encontraron que ser hombre se asociaba más con el desempleo remunerado y con problemas de juego. Además, Pallesen et al. (2021) con-

cluyeron que ser hombre y estar desempleado son factores que pueden predecir la conducta de juego, especialmente en su modalidad online.

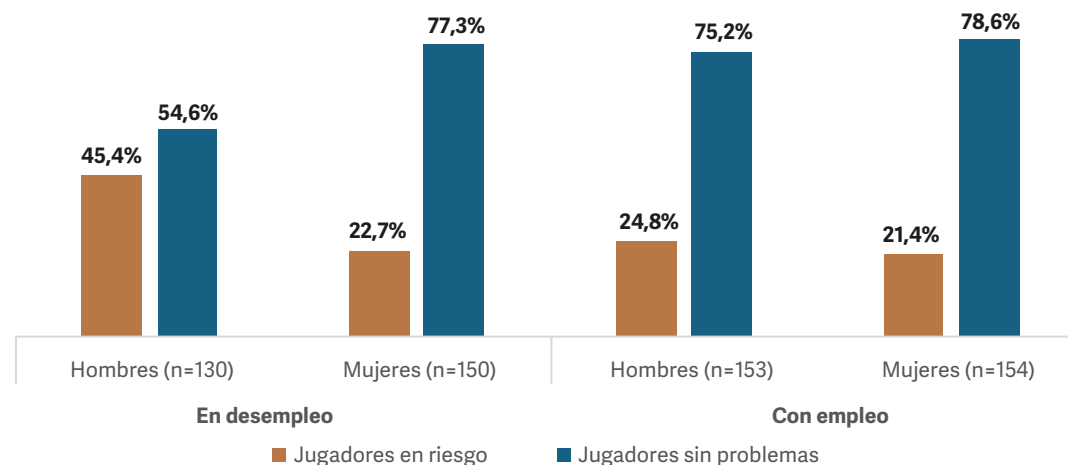
En nuestro estudio, se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres desempleados (Figura 4). Más concretamente, **los hombres desempleados presentan con mayor frecuencia un perfil de riesgo de trastorno de juego (45,4%) en comparación con las mujeres (22,7%)**. En el grupo de empleados,

en cambio, no se observan diferencias significativas entre hombres y mujeres; en ambos casos las proporciones en los distintos niveles de riesgo son similares. Por lo tanto, mientras que entre las personas empleadas el perfil de riesgo es similar entre hombres y mujeres, **entre la población desempleada los hombres muestran una mayor vulnerabilidad hacia el juego problemático, lo que podría indicar una relación más conflictiva con el juego en contextos de inestabilidad laboral**.

Una posible explicación sería que los hombres tienden a experimentar una mayor presión social en torno al rol de proveedor económico, lo que podría **intensificar el impacto del desempleo y favorecer la búsqueda de vías de evasión a través del juego**. Además, de acuerdo con las personas expertas entrevistadas, los **hombres presentan preferencias por juegos más volátiles, de mayor riesgo económico y con componente de estrategia, como las apuestas deportivas**.

Así, si atendemos a los motivos de juego, **el 38,8% de los hombres desempleados busca conseguir emociones positivas a través del juego**, frente al 23,2% de las mujeres desempleadas. En contraste, no se observan diferencias relevantes según el género en cuanto a la falta de ingresos y/o el propio desempleo como motivos de juego, siendo ambos motivos prioritarios para la población en desempleo.

Figura 4. Distribución del riesgo de trastorno de juego según sexo y situación laboral.



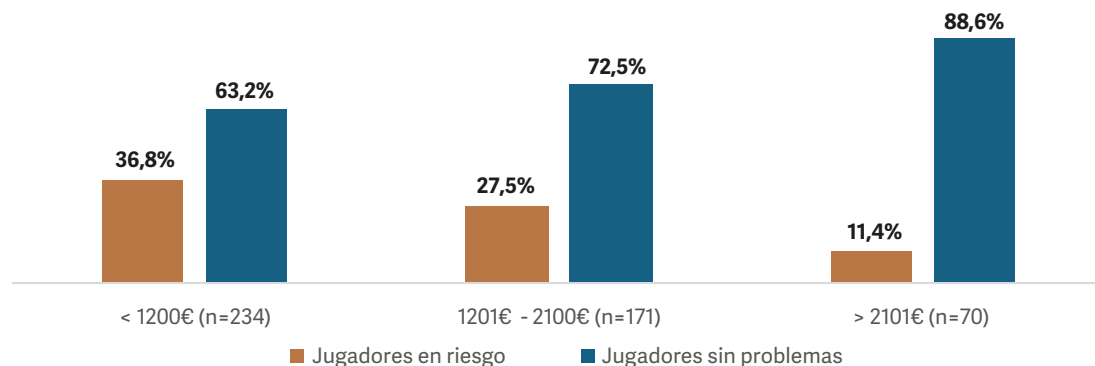
Nota. En desempleo: $p < ,01$; Con empleo: $p = ,48$.

4.3. Riesgo de juego en función del nivel de ingresos y la percepción del juego como fuente de ingresos

En relación con los ingresos netos mensuales individuales de las personas jugadoras, los resultados mostraron una relación inversa con el riesgo. Es decir, a menor renta, mayor probabilidad de presentar algún nivel de riesgo respecto al juego, frente a las personas jugadoras con rentas individuales más elevadas (Figura 5). En concreto, **el 36,8% de las personas jugadoras con ingresos inferiores a 1200 € presentan algún nivel de**

riesgo, frente al 11,4 % de quienes superan los 2100 €. Esta diferencia podría deberse a la percepción del juego como una vía (ilusoria) para mejorar la situación económica, la gestión impulsiva del dinero en contextos de precariedad o el uso del juego como forma de evasión frente al estrés financiero. En cambio, los ingresos más altos se asocian a mayor estabilidad y menor vulnerabilidad frente a los riesgos del juego

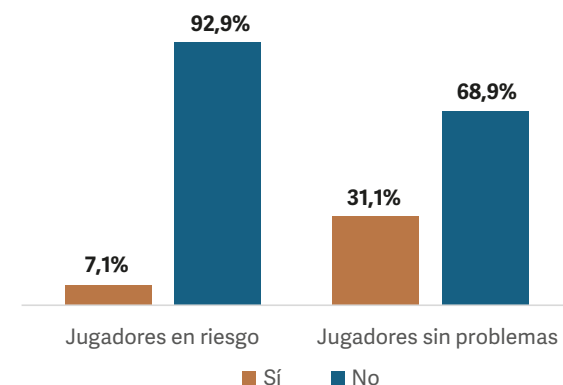
Figura 5. Distribución del nivel de riesgo trastorno de juego según los ingresos netos mensuales individuales.



Nota. $p < ,01$

En cuanto a la percepción del juego como fuente de ingresos, los resultados muestran una diferencia notable entre los niveles de riesgo: **el 31,1% de las personas en riesgo consideran el juego una vía para generar ingresos, frente al 7,1% de quienes no presentan riesgo** (Figura 6).

Figura 6. Percepción del juego como fuente de ingresos según nivel de riesgo de trastorno de juego.



Nota. La categoría "Sí" engloba las categorías "Sí, una fuente de ingresos minoritaria", "Sí, una fuente de ingresos mayoritaria" y "Sí, una fuente de ingresos única". $p < ,01$

5 | Cuando el juego interfiere en el trabajo: análisis de la afectación del juego de azar en la vida laboral y en la búsqueda de empleo

5 | Cuando el juego interfiere en el trabajo: análisis de la afectación del juego de azar en la vida laboral y en la búsqueda de empleo

El juego puede llegar a generar consecuencias laborales graves, entre las que se incluyen las ausencias frecuentes, disminución del rendimiento, conflictos con compañeros o superiores, frustración profesional e incluso pérdida del empleo (Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social, 2018; Asociación Progestión, 2020). Esta misma idea es compartida por los y las profesionales entrevistados, quienes destacan que el empleo **es una de las áreas de funcionamiento más frecuentemente afectadas cuando el juego pasa de ser una actividad recreativa para convertirse en una conducta desadaptativa**. Aunque no todos los casos presentan esta afectación con la misma intensidad, existe consenso en que, una vez que el juego alcanza niveles problemáticos, su impacto en la esfera laboral suele ser inevitable.

De hecho, la afectación en el ámbito laboral es uno de los criterios diagnósticos clave que utilizan los y las profesionales de la salud para identificar un trastorno de juego. Es decir, cuando el

juego comienza a causar problemas en el desempeño del trabajo (como ausencias, errores frecuentes, bajo rendimiento o incluso pérdida del empleo), esto puede ser una señal de que **el juego ha dejado de ser simplemente una actividad recreativa y está empezando a generar un impacto clínicamente relevante**.

Para aquellas personas afectadas, se ha sugerido que este deterioro no ocurre de forma abrupta, sino que se desarrolla progresivamente, afectando diversas áreas vitales de la persona antes de llegar al ámbito laboral. En esta línea, varios expertos coincidieron en que el área laboral no suele ser la primera en verse perjudicada; más bien, se observaría una **cadena progresiva de deterioro que iniciaría en el plano personal** (p.ej. dificultades financieras) **y se extendería hacia el entorno social** (p.ej. conflictos con la pareja o familia) **y laboral**.

5.1. Impacto del juego en diferentes esferas del ámbito laboral

Con el objetivo de examinar cómo el juego afecta al ámbito laboral, se solicitó a los participantes que tenían o habían tenido empleo en algún momento y que habían participado en actividades de juego (n=557) que indicaran en qué medida el juego les había afectado en los siguientes aspectos de su vida laboral:

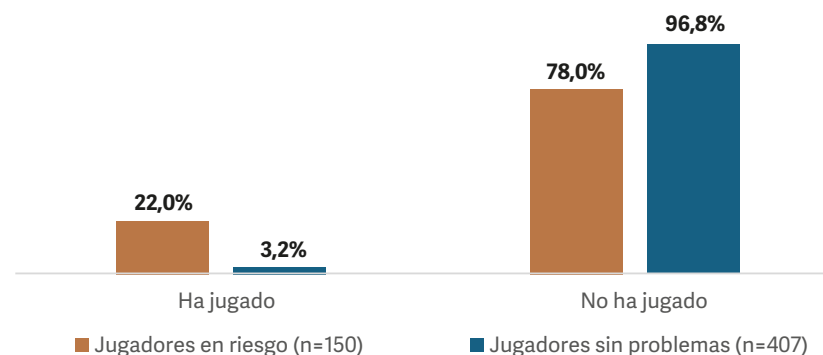
- **Disminución de la productividad y en el rendimiento laboral** (p.ej. haber jugado durante el horario laboral, afectación en la asistencia y el desempeño de tareas).
- **Clima laboral** (p.ej., conflictos interpersonales y aislamiento).
- **Conductas de riesgo asociadas a prácticas delictivas** (p.ej., cometer fraudes, falsificación de documentos).

La presencia de conducta de juego durante el horario laboral representa una forma de interferencia directa en la jornada de trabajo y puede tener consecuencias importantes tanto para el rendimiento individual como para el funcionamiento general de las organizaciones. Nuestros datos revelan que la realización de conductas de juego en horario laboral es poco frecuente: solo el 8,3% de los encuestados afirmó haber jugado en horario laboral; no obstante, al analizar los datos según el riesgo de trastorno de juego, los resultados obtenidos reflejan que **el juego durante el horario laboral es significativamente más frecuente entre los jugadores en riesgo (22,2%) en comparación con los jugadores sin problemas (3,2%)** (Figura 7). A diferencia de otros momentos o contextos de juego, hacerlo durante el horario laboral implica una ruptura de los límites entre ocio y trabajo, que puede traducirse en consecuencias negativas para la vida laboral de la persona (ej. distracciones, incumplimiento de tareas o incluso sanciones disciplinarias).

Más allá del comportamiento de juego durante el horario laboral, se preguntó a los participantes si el juego había impactado aspectos concretos de su vida laboral, como el cumplimiento de horarios o faltas sin justificación, la disminución del rendimiento, la interferencia en las relaciones laborales o la práctica de conductas delictivas. En general, se encontró que el impacto fue limitado: solo **el 10,6% de los participantes indicó que el juego había afectado en alguno de estos cuatro aspectos**. Si bien las cifras son, en general, bajas, evidencian que el juego puede interferir de forma puntual pero relevante en distintos aspectos del desempeño y la conducta laboral.

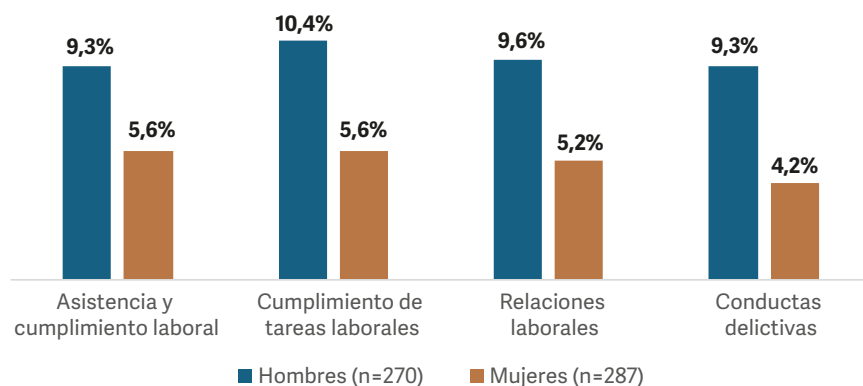
Al analizar los datos de interferencia del juego en los cuatro ámbitos evaluados por género (Figura 8), se observa que **los hombres presentan una afectación significativamente mayor que las mujeres**. Esta diferencia podría deberse a una mayor prevalencia de patrones de juego de riesgo entre los hombres, así como a diferencias en la forma en que se experimenta o se reconoce el impacto del juego en el entorno laboral. También es posible que, en ciertos contextos laborales, las consecuencias del juego se hagan más visibles y, por tanto, más fácilmente reconocidas en el caso de los hombres.

Figura 7. Prevalencia de juego durante el horario laboral según nivel de riesgo de trastorno de juego.



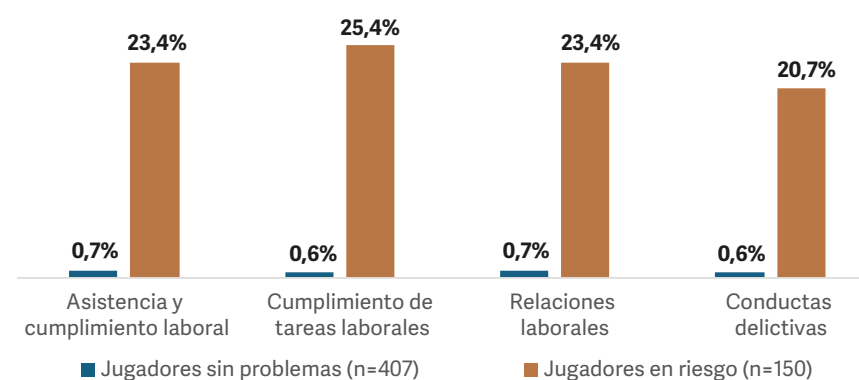
Nota. $p < ,01$

Figura 8. Prevalencia de impacto percibido del juego en los cuatro ámbitos evaluados, según género.



Nota. Asistencia y cumplimiento laboral ($p = ,03$); Cumplimiento de tareas laborales ($p < ,01$); Relaciones laborales ($p = ,03$); Conductas delictivas ($p = ,01$).

Figura 9. Prevalencia de impacto percibido del juego en los cuatro ámbitos evaluados, según nivel de riesgo de trastorno de juego.



Nota. Asistencia y cumplimiento laboral ($p < ,01$); Cumplimiento de tareas laborales ($p < ,01$); Relaciones laborales ($p < ,01$); Conductas delictivas ($p < ,01$).

De igual forma, los resultados mostraron que **la afectación del juego en la vida laboral es notablemente más frecuente entre las personas en riesgo que entre quienes no presentan problemas de juego** (Figura 9). Mientras que en el grupo sin riesgo las tasas de afectación en los cuatro ámbitos analizados no superan el 0,7%, **en el grupo en riesgo las cifras se sitúan entre el 20,7% y el 25,4%**. Estos datos refuerzan la relación entre el juego problemático y las dificultades en el ámbito laboral.

En lo que respecta al cumplimiento de las tareas laborales, uno de los elementos clave señalados por los expertos entrevistados es el fenómeno de la **saliencia del juego**, es decir, **el lugar central que esta actividad ocupa en la vida mental y emocional de la persona**. Cuando el juego se convierte en el centro de atención y preocupación diaria, otras áreas, como el empleo, tienden a quedar desplazadas, lo que repercute en el rendimiento.

Otro mecanismo señalado por los expertos, y estrechamente relacionado con la saliencia, es la afectación de los procesos cognitivos. Las personas con trastorno de juego suelen **experimentar dificultades para concentrarse, mantener la atención o procesar información de forma eficiente**. Estas dificultades no se deben únicamente al tiempo dedicado al juego, sino también a factores asociados, como la ansiedad, los problemas económicos o los conflictos personales derivados de esta conducta.

En lo que respecta a **las relaciones en el entorno laboral**, los expertos entrevistados reportan que a medida que el problema se agrava, el **aislamiento social** puede hacerse más evidente. Algunas personas dejan de participar en actividades colectivas, evitan las pausas compartidas o reducen su comunicación con el equipo de trabajo. Este retraimiento y desconexión del entorno

puede afectar no solo la productividad individual, sino también el funcionamiento colectivo en el contexto laboral. Asimismo, uno de los efectos más visibles del trastorno de juego en el empleo es el deterioro de la situación económica personal. Esta tensión económica que acompaña al trastorno de juego puede trasladarse al entorno laboral, en forma, por ejemplo, de solicitudes de préstamos a compañeros, lo que también puede tensionar el clima laboral, tal como refieren los expertos entrevistados.

Por último, en lo que respecta a **las conductas delictivas**, los expertos entrevistados refieren que, en algunos casos, el desarrollo de un problema con el juego puede llevar a situaciones económicas tan severas que la persona se ve empujada a tomar decisiones extremas. La acu-

mulación de deudas y la presión por saldarlas pueden dar lugar a conductas como el **impago de créditos, la estafa o incluso el robo, lo que puede derivar en problemas legales o condenas penales**. Aunque los delitos más habituales son estafas o pequeños robos, también se han documentado casos más graves, como robos con fuerza o suplantaciones de identidad; por ejemplo, mediante la solicitud de créditos online utilizando los datos de familiares.

En los contextos laborales, esta presión económica puede traducirse en conductas contrarias a la normativa, como el uso indebido de fondos, la manipulación de información o la comisión de fraudes, **especialmente en puestos de trabajo que implican manejo de dinero o acceso a cuentas corporativas**. Si bien no se trata de comportamientos generalizados, múltiples profesionales entrevistados los señalaron como una preocupación real. Cuando estas conductas se descubren, pueden tener consecuencias disciplinarias, despidos o incluso acciones judiciales, lo que **no solo agrava la exclusión social, sino que también dificulta considerablemente la reintegración laboral de la persona afectada**.



5.2. La irrupción del juego online y sus efectos en el ámbito laboral

La generalización del juego online ha transformado de manera profunda la forma en que las personas acceden al juego y, en consecuencia, su impacto en la vida laboral. Mientras que en el pasado jugar requería acudir a espacios físicos específicos como salones recreativos, bingos o casas de apuestas, en la actualidad basta con tener acceso a un teléfono móvil, una tablet o un ordenador para poder jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento.

La disponibilidad constante del juego online ha eliminado muchas de las limitaciones prácticas que antes restringían tanto la frecuencia como los horarios de juego, lo que **complica la gestión del tiempo dedicado a esta actividad y reduce la capacidad de autocontrol.** Además, el juego en línea aumenta el anonimato del jugador, ya que no hay presencia física en un establecimiento, lo que lo hace **menos visible frente a terceros que el juego presencial** (Mendoza Pérez et al., 2021).

Asimismo, una de las consecuencias a nivel laboral más relevantes de este cambio es la posibi-

lidad de jugar durante la jornada laboral, algo que podía resultar más complejo cuando el juego solo estaba disponible en espacios presenciales. Esta situación, según reportan los entrevistados, se vuelve **especialmente preocupante en determinados contextos laborales, como los trabajos con poca supervisión, los turnos nocturnos, aquellos en los que se realiza teletrabajo o la persona está sola durante largos periodos.** En estos casos, el riesgo de que el juego interfiera con el desempeño profesional aumenta notablemente, ya que es más fácil que la actividad pase desapercibida. En este sentido, hay que tener presente que el teletrabajo ha aumentado, pasando del 13,2% en el primer trimestre de 2023 (2.725.100 personas) al 14,4% en ese mismo trimestre de 2024 (3.057.400) (Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad, 2024).

En contraste, según los entrevistados, el juego presencial podría asociarse más frecuentemente con ausencias, o retrasos e incumplimiento del horario laboral con el fin de acudir a locales de juego.

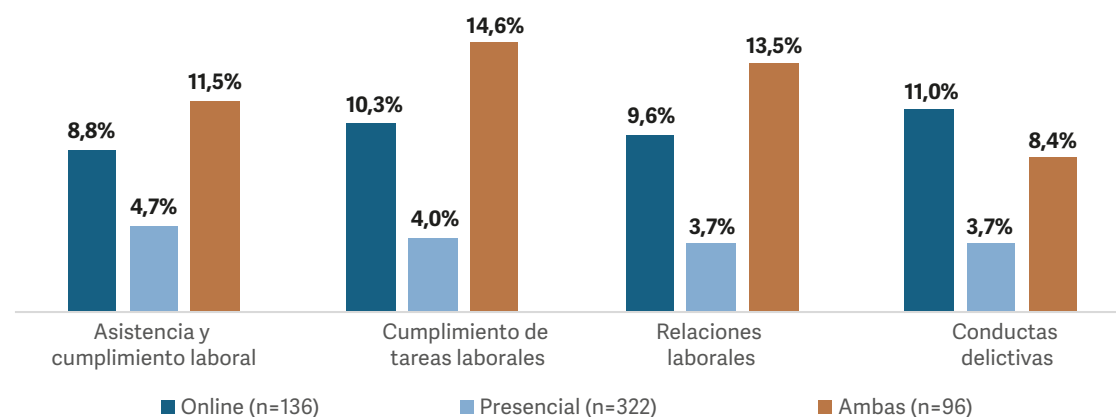
“Si tú juegas de manera presencial, pues en tu trabajo es más difícil que puedas acceder al juego que si juegas de manera online. ¿Estás en tu trabajo también con un ordenador en el que te gestionas tú tu tiempo o estás teletrabajando? Depende mucho de esas circunstancias de la persona, del tipo de juego, de la presión que tengas en tu trabajo. Para alguna gente el trabajo es un factor de protección porque no tengo acceso a nada, tengo que estar superconcentrado en esto o me encanta mi trabajo, pero hay personas en que es un factor de riesgo tremendo. Depende el turno que tienes, si tienes menos trabajo, más en contexto de fábrica. Hay gente que sí que puede estar en el turno de noche con la radio, oyendo mil anuncios de apuestas con los compañeros. Mucha gente nos dice que en el trabajo es casi monotema el tema de las apuestas.” (Profesional de entidad social).

Además, este fenómeno no solo afecta a la productividad o al rendimiento laboral, sino que puede tener implicaciones más amplias, como la distracción, la pérdida de concentración, errores en tareas críticas o incluso problemas disciplinarios cuando la conducta es detectada. En algunos casos, la posibilidad de jugar en el entorno laboral puede contribuir a una espiral de deterioro que afecta tanto al empleo como a la salud mental y económica de la persona.

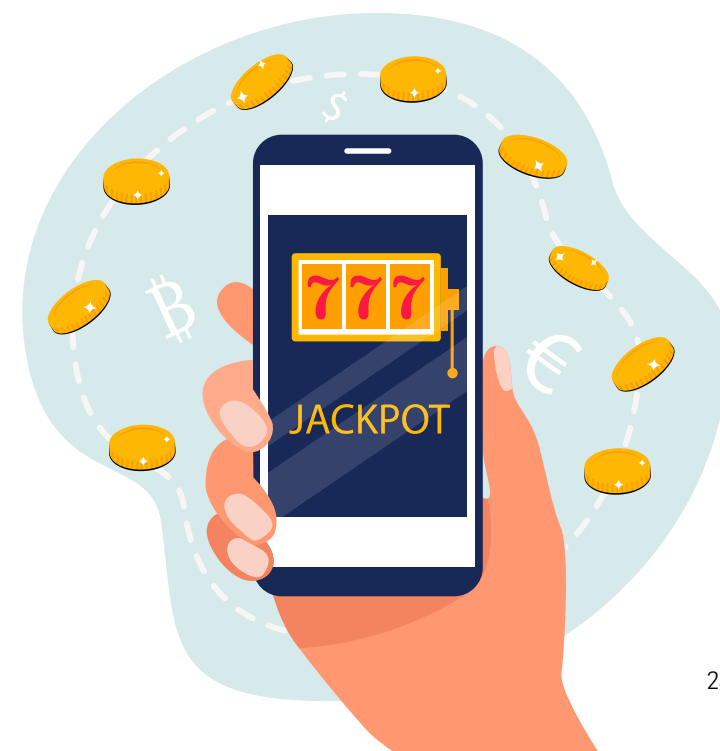
Al analizar los datos recolectados en el presente estudio, se observaron diferencias significativas en cuanto a la frecuencia de juego en horario laboral según la modalidad de juego practicada. Los resultados muestran que **las personas que combinan el juego online y presencial reportan los niveles más altos de afectación en la mayoría de los ámbitos laborales evaluados**, con excepción de las conductas delictivas que es más alto entre aquellos que juegan exclusivamente online (Figura 10).

Por su parte, quienes juegan exclusivamente de forma presencial presentan los niveles más bajos de afectación, con porcentajes que no superan el 4,7 %. Estos resultados refuerzan la idea de **que la modalidad de juego no es un factor neutral, sino que puede influir en la probabilidad de experimentar consecuencias negativas en el entorno laboral**, especialmente cuando se combinan el juego online y presencial.

Figura 10. Prevalencia de impacto percibido del juego en los cuatro ámbitos evaluados, según modalidad de juego.



Nota. Asistencia y cumplimiento laboral ($p = ,04$); Cumplimiento de tareas laborales ($p < ,01$); Relaciones laborales ($p < ,01$); Conductas delictivas ($p < ,01$).

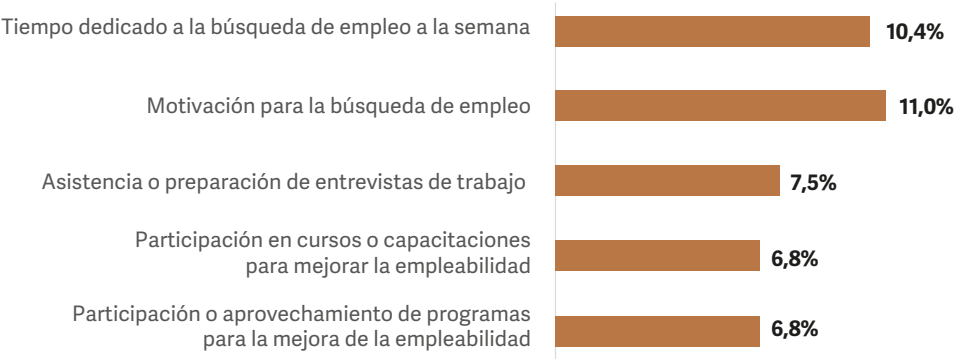


5.3. Impacto del juego en la búsqueda de empleo

La etapa de desempleo representa un momento crítico en la trayectoria laboral de las personas, donde la activación para la búsqueda de empleo, la participación en procesos formativos y el mantenimiento de la motivación son factores clave para acceder al mercado laboral. La literatura existente se ha centrado casi exclusivamente en analizar las consecuencias del juego una vez que la persona ya ha perdido el empleo, prestando **escasa atención a cómo este comportamiento puede afectar al propio proceso de búsqueda de trabajo y a la participación en acciones formativas.**

De acuerdo con los datos obtenidos, **el juego parece influir en mayor medida en cuestiones menos estructuradas, como son la motivación (11,0%) o el tiempo dedicado a la búsqueda de empleo (10,4%)** (Figura 11). En cambio, la afectación es ligeramente inferior en aquellos aspectos que implican una adaptación a horarios externos o compromisos formales, como la asistencia a entrevistas (7,5%) o la participación en actividades formativas regladas (6,8%).

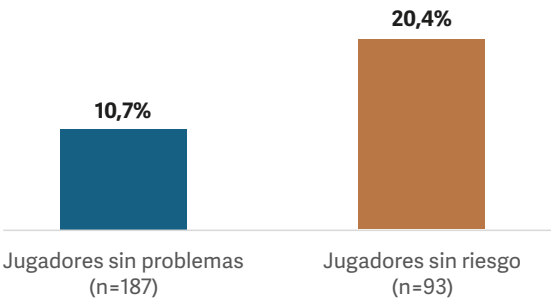
Figura 11. Prevalencia de afectación del juego en aspectos relacionados con la búsqueda de empleo.



Nota. Porcentajes sobre el total de personas jugadoras en desempleo (n=280).

Al analizar estos datos en función del nivel de riesgo asociado al juego, los resultados mostraron que la afectación del juego a la búsqueda de empleo era significativamente más frecuente entre las personas en riesgo que entre quienes no presentan problemas de juego. Asimismo, se exploró la relación entre el rechazo de ofertas laborales en los últimos seis meses y el nivel de riesgo (Figura 12). Los resultados indican que **las personas desempleadas con niveles de riesgo asociados al juego reportan haber rechazado alguna oferta laboral en un 20,4 %, el doble que aquellas sin problemas de juego (10,7%).**

Figura 12. Prevalencia de rechazo de ofertas laborales en los últimos 6 meses y el nivel de riesgo de trastorno de juego.



Nota. $p = ,02$.

6 | Juego de azar y empleo en la juventud: un escenario de vulnerabilidad

6 | Juego de azar y empleo en la juventud: un escenario de vulnerabilidad

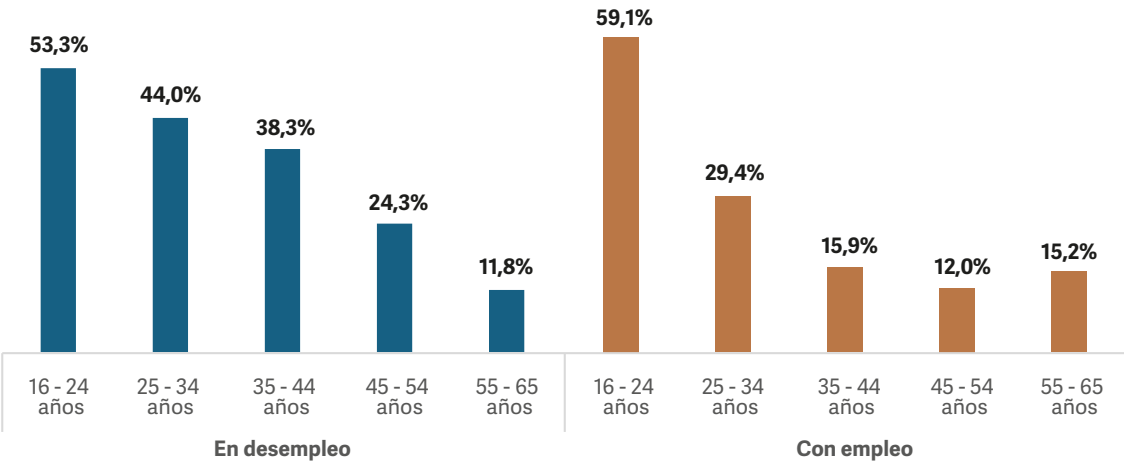
La práctica del juego de azar se ha normalizado entre adolescentes y jóvenes, considerándose una opción de ocio tan válida y accesible como otras. El juego ya no es percibido como algo estigmatizado o peligroso, sino como **un entretenimiento extendido e integrado de forma natural en las rutinas y recorridos de socialización juvenil** (Megías, 2020). Además, como reflexionan Chóliz y Lamas (2017, p.41) “los juegos potencialmente más adictivos son, precisamente, los que se están promocionando y publicitando con mayor interés por parte de las empresas del sector, a pesar de que **la exposición a la publicidad es uno de los principales factores que induce al juego problemático en adolescentes**”.

En este contexto, y en relación con el objeto de estudio, la edad se revela como una variable clave para comprender la relación entre el riesgo de trastorno de juego y la situación laboral. Los datos muestran que, tanto en el grupo de personas desempleadas como en el de personas empleadas, se observa una tendencia clara: **a menor edad, mayor prevalencia de riesgo de trastorno**

de juego (Figura 13). Los grupos de jugadores más jóvenes (16-24 y 25-34 años) concentran los mayores porcentajes de riesgo, mientras que en el grupo de 55 a 65 años la gran mayoría presenta un perfil sin problemas relacionados con el juego. En el caso de los jóvenes, la literatura

existente destaca su **fantasía por ganar dinero de manera rápida a través del juego tanto para ellos como para sus familias**, especialmente detectada en aquellos que no tienen trabajo (Mendoza Pérez et al., 2021)

Figura 13. Prevalencia de riesgo de trastorno de juego según edad y situación laboral.

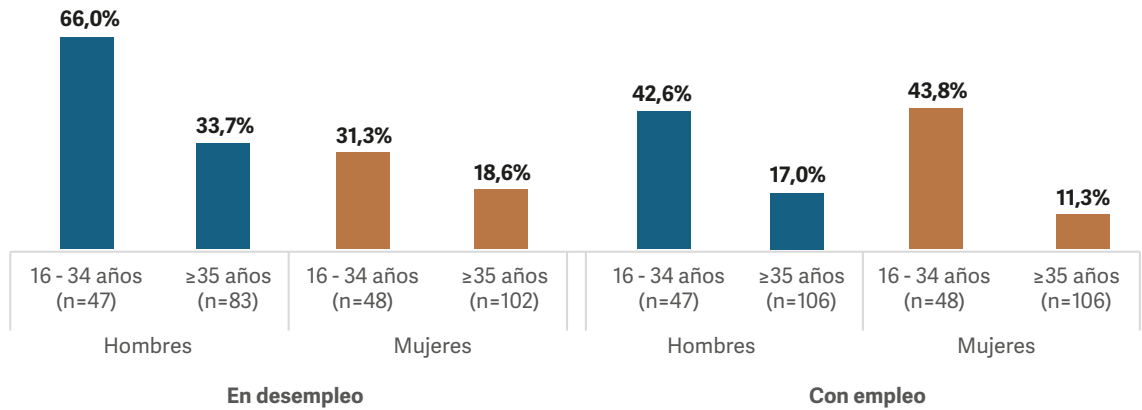


Nota. En desempleo: $p < ,01$; Con empleo: $p < ,01$.

Al incorporar la perspectiva de género, se profundiza esta brecha generacional (Figura 14): **la prevalencia de riesgo es especialmente elevada en hombres jóvenes desempleados (16-34 años), de los cuales el 66% se sitúa en riesgo**, frente al 33,7% de los hombres desempleados de 35 años o más. En el caso de las mujeres desempleadas

no se identifican diferencias significativas según la edad. En cuanto a la población empleada, se observa que tanto hombres como mujeres jóvenes presentan mayor prevalencia de riesgo que sus homólogos adultos (hombres jóvenes: 42,6% frente a 17,0%; mujeres jóvenes: 43,8% frente a 11,3%).

Figura 14. Prevalencia de riesgo de trastorno de juego según edad, género y situación laboral.



Nota. Hombres en desempleo: $p<,01$; Mujeres en desempleo: $p=,85$; Hombres con empleo: $p<,01$; Mujeres con empleo: $p<,01$.

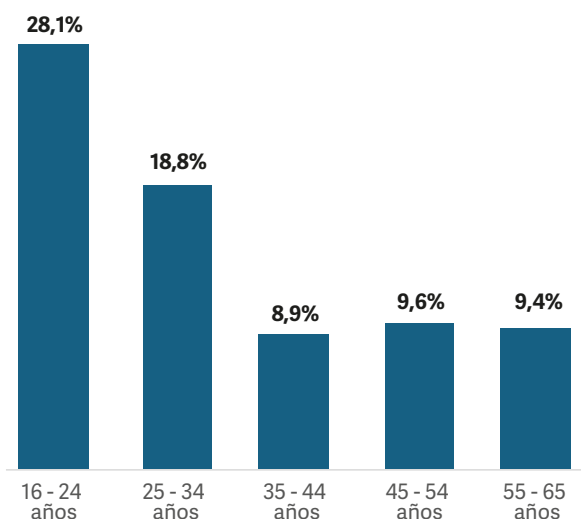
Los expertos entrevistados coinciden en que factores propios de esta etapa vital, como la **in-experiencia laboral, una menor percepción del riesgo, la inestabilidad emocional y las condi-**

ciones de precariedad, pueden favorecer el inicio y mantenimiento del juego problemático. En muchos casos, el juego aparece como una vía de evasión o una estrategia para afrontar el malestar.

Así, si atendemos a los motivos de juego **entre las personas más jóvenes en situación de desempleo (16-24 años) la falta de ingresos es el motivo principal de juego (41,5%)**, seguido del componente social (39,0%) y la consecución de emociones positivas (29,3%). En el caso de los y las jóvenes en desempleo con edades comprendidas entre los 25 y los 34 años, el propio desempleo (34,1%) y la falta de ingresos son señalados como los principales motivos de juego. En cambio, **entre las personas jóvenes con empleo, en ambos grupos etarios, el principal motivo de juego si sitúa en el componente social.**

Además, en el presente estudio también se encontró que **las personas más jóvenes tenían una mayor tendencia a considerar el juego como una fuente de ingresos**, en comparación con otros grupos de edad (Figura 15). Aproximadamente tres de cada diez jóvenes de entre 16 y 24 años considera el juego una fuente de ingresos (28,1%). Un resultado que es coherente con estudios previos que señalan el factor financiero como motivación central para iniciarse o mantenerse en juegos de azar entre adolescentes y jóvenes (Mendoza Pérez et al., 2021).

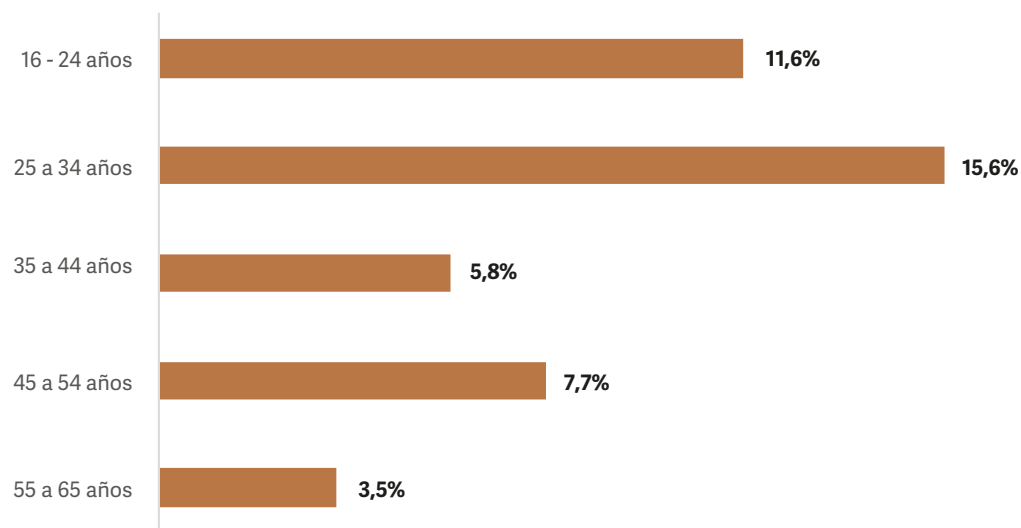
Figura 15. Percepción del juego como fuente de ingresos según edad.



Nota. $p < ,01$.

Por otro lado, en lo que respecta al impacto del juego en el empleo, se detecta que **las personas jóvenes son más propensas a realizar conductas de juego durante el horario laboral** (Figura 16). En concreto, casi un 16% de las personas jugadoras entre 25 y 34 años y un 11,6% de las personas jugadoras entre 16 y 25 años ha jugado durante su jornada de trabajo, un porcentaje

Figura 16. Prevalencia de juego durante el horario laboral (n=557), según edad.



muy superior al registrado entre los grupos etarios de más de 35 años. Este dato refleja no solo una mayor prevalencia del juego en edades más tempranas, sino también una **posible diferencia generacional en cuanto a la gestión del tiempo laboral y los hábitos digitales**.

Este fenómeno puede vincularse al mayor acceso a dispositivos móviles y plataformas de juego online entre los más jóvenes, **una posible mayor vulnerabilidad a la publicidad del juego, que en numerosas ocasiones tiene como objetivo al público juvenil** (Lloret Irlles et al., 2020), así como a una menor estabilidad laboral, que podría aumentar el uso del juego como forma de evasión

o entretenimiento en momentos de baja carga de trabajo.

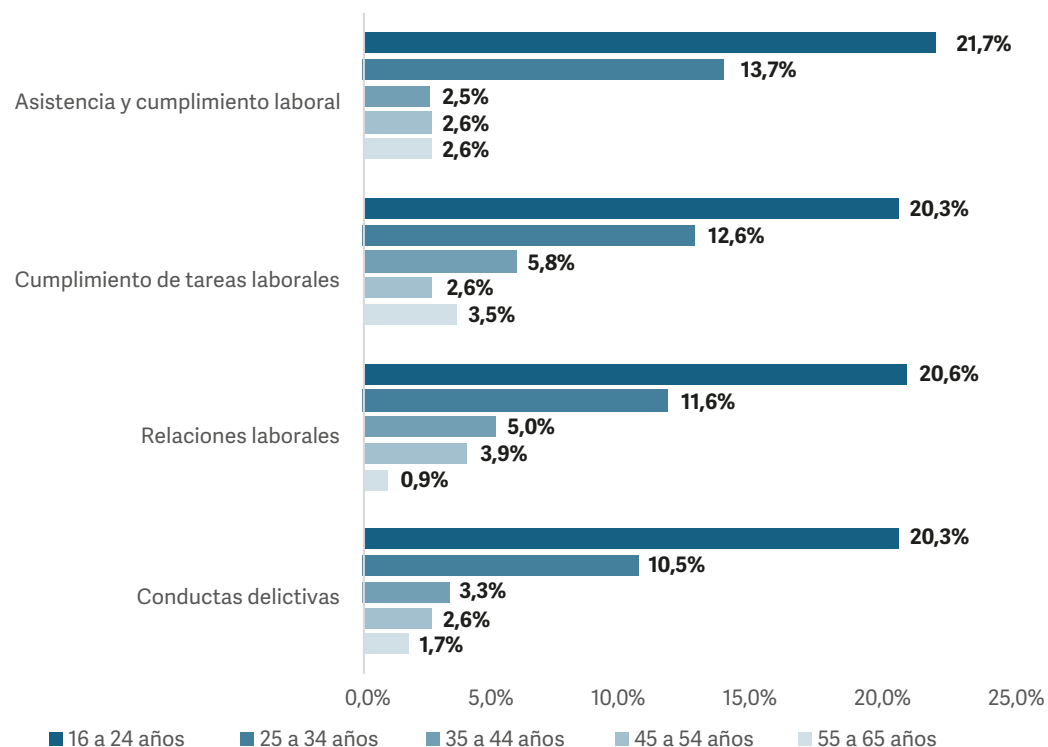
Además, como comentaba un profesional joven de una entidad, es frecuente que los jóvenes no perciban de inmediato las consecuencias de abandonar o descuidar un trabajo, lo que dificulta aún más la consolidación de una trayectoria laboral estable:

“Un perfil que es muy vulnerable, creo que somos los jóvenes, porque no somos conscientes del problema (de juego) y de la realidad, y creo que es más fácil que nosotros no le demos importancia al trabajo y estamos pensando que bueno, que al final hay muchos más trabajos, que no pasa nada porque no esté al cien por cien o porque lo deje, porque al final voy a encontrar otro trabajo.” (Profesional de entidad social)

De forma similar, los datos evidencian que **las personas jugadoras jóvenes son quienes más reconocen que el juego ha tenido un impacto en los cuatro aspectos del ámbito laboral eva-**

luados: asistencia y cumplimiento laboral, cumplimiento de tareas laborales, relaciones laborales y conductas delictivas (Figura 17).

Figura 17. Prevalencia de impacto percibido del juego en los cuatro ámbitos evaluados según edad.



Nota. todas las diferencias son significativas al $p < ,01$

7 | Prevención del juego problemático en contextos de vulnerabilidad sociolaboral



7 | PREVENCIÓN DEL JUEGO PROBLEMÁTICO EN CONTEXTOS DE VULNERABILIDAD SOCIOLABORAL

Los hallazgos anteriormente descritos muestran que **el desempleo no solo afecta la estabilidad socioeconómica de las personas, sino que también se asocia con una mayor vulnerabilidad al riesgo de desarrollar un trastorno de juego**. Esta relación entre desempleo y riesgo de juego es **especialmente significativa en los hombres, y en particular en los menores de 35 años**, donde el juego aparece como una respuesta a la ausencia de recursos y oportunidades laborales.

Así, en contextos de inestabilidad laboral, la falta de ingresos se convierte en el principal motivo para iniciar o mantener conductas de juego. **Ante la ausencia de oportunidades laborales reales, el juego llega a percibirse como una alternativa económica, ofreciendo la ilusión de obtener ingresos rápidos**. Esta realidad subraya la importancia de que las estrategias de prevención no se limiten a apelar a la responsabilidad individual del jugador, sino que incorporen los factores estructurales y sociales —como el desempleo, la precariedad y la desigualdad de oportunidades— que favorecen la aparición del trastorno.

Si se analiza desde el enfoque de la protección, cabe tener en cuenta que contar con un empleo puede ser un factor clave en el proceso de recuperación del trastorno de juego. Un estudio realizado en España encontró que **las personas desempleadas que tenían como principal actividad de juego las apuestas deportivas abandonaban el tratamiento psicológico con mayor frecuencia que aquellas con empleo** (Mestre-Bach et al., 2022). A nivel internacional, también se ha observado que

el desempleo puede ser un obstáculo en el tratamiento del trastorno de juego (Guo et al., 2014).

Por ello, resulta fundamental integrar la prevención del juego problemático en los programas de salud laboral y en los mecanismos de protección social, garantizando un **abordaje integral que contemple especialmente a las personas desempleadas o en situación de vulnerabilidad económica**.



7.1. ¿Qué necesidades detectan las personas expertas y los/as profesionales para la prevención del juego en colectivos en situación de mayor vulnerabilidad?

La prevención del trastorno de juego en colectivos en situación de mayor vulnerabilidad sigue siendo una tarea pendiente, especialmente en su vínculo con el ámbito laboral. En cuanto a la regulación vigente, los profesionales entrevistados destacan **avances como la Ley 13/2011, de regulación del juego, el Real Decreto 958/2020, que regula la publicidad, y el Real Decreto 176/2023, que establece entornos de juego más seguros**. Entre sus medidas se incluyen restricciones a tarjetas de crédito para usuarios de riesgo, informes periódicos a jugadores intensivos, y límites personalizados de gasto y tiempo. También se promueve la segmentación y el uso de algoritmos para identificar comportamientos de riesgo y, si hay señales de alarma, se aplican distintos niveles de intervención, desde mensajes automáticos hasta entrevistas motivacionales.

No obstante, las personas expertas entrevistadas coinciden en que **las estrategias preventivas actuales son insuficientes y que la prevención debe basarse en evidencia científica**, evitando enfoques moralizantes centrados únicamente en la responsabilidad individual del jugador. **La prevención efectiva del trastorno de juego debe combinar intervenciones estructurales y regulatorias**, que modifiquen la disponibilidad y exposición al juego en colectivos y/o zonas con mayor vulnerabilidad social o laboral; **con la educación y sensibilización**, dirigida a reforzar la comprensión de los riesgos reales del juego y las características de los distintos tipos de juego.



De forma similar, desde las entidades sociales entrevistadas también señalan que:

“Las políticas específicas son escasas y todavía incipientes. Aunque existen campañas generales de prevención del juego y programas de empleo para colectivos vulnerables, desconocemos políticas que aborden la intersección entre ambas realidades. Las iniciativas suelen estar desvinculadas de una estrategia integral y normalmente provienen de entidades del tercer sector que trabajan con esta problemática y en ocasiones son apoyadas por la administración” (Profesional de entidad social)

Desde este marco, de las entrevistas con profesionales del Tercer Sector de Acción Social se desprenden diferentes aspectos a mejorar de cara a la sistematización de estrategias preventivas:

a) Coordinación y enfoque integral: Falta de protocolos de coordinación entre servicios de empleo, salud mental y entidades de adicciones;

necesidad de un enfoque interdisciplinar que permita compartir información, evitar duplicidades y cubrir necesidades que hoy quedan sin atender; falta de formación especializada para profesionales.

b) Prevención temprana y sensibilización en colectivos con mayor vulnerabilidad: Escasez de programas preventivos en institutos, familias y barrios, especialmente en zonas de riesgo; poca visibilización del riesgo que entraña la progresiva normalización del juego online entre jóvenes desempleados; falta de prevención con perfiles más complejos, como por ejemplo personas que tienen adicciones a sustancias, que presentan problemas de salud mental o víctimas de violencia.

c) Regulación y control: Necesidad de regulaciones más estrictas, especialmente en plataformas online; ausencia de propuestas rigurosas para implementar sistemas de identificación en máquinas tragaperras que limiten el acceso a personas autoprohibidas, al tiempo que garantizan la privacidad de datos.

d) Reducción del estigma y fomento de entornos seguros: Se señala la necesidad de promover entornos seguros y de confianza, en contextos asociados al empleo (oficinas de empleo, entidades sociales, empresas), donde la población jugadora pueda expresarse libremente, compartir sus experiencias y acceder a recursos de apoyo sin temor a represalias o estigma. Persisten barreras sociales que dificultan la solicitud de ayuda, especialmente, en mujeres.

7.2. Algunas soluciones propuestas por las personas expertas y los/as profesionales

A partir de las entrevistas y análisis realizados, las personas expertas y profesionales identifican una serie de medidas orientadas a reducir el riesgo de juego problemático, especialmente en colectivos vulnerables desde el punto de vista sociolaboral. Estas propuestas buscan actuar tanto sobre los factores estructurales que facilitan la conducta de juego, así como sobre la percepción individual del riesgo, fomentando la educación, la regulación y la protección de quienes se encuentran en situación de mayor vulnerabilidad.

EDUCACIÓN Y CONCIENCIACIÓN SOCIAL

Generar escepticismo y advertir sobre los riesgos del juego

Como se viene destacando a lo largo del informe, en contextos de inestabilidad laboral o vulnerabilidad económica, el juego puede presentarse como una salida ilusoria a la falta de oportunidades. Esta percepción se ve además reforzada por estrategias publicitarias de la industria que explotan estas expectativas, transmitiendo **mensajes que fomentan conductas de juego de riesgo y refuerzan creencias irracionales sobre la posibilidad de obtener ingresos rápidos.**

En este sentido, los expertos destacan la necesidad de **desarrollar programas de educación y sensibilización crítica que informen de manera directa sobre los riesgos del juego y desmonten la percepción de que puede generar ingresos reales.** Estos programas deberían enfocarse no solo en la responsabilidad individual, sino también en informar sobre las características de los productos de juego que sostienen el modelo de negocio, alertar sobre la progresiva peligrosidad del juego y **fomentar la reflexión crítica frente a los mensajes que prometen ganancias rápidas:**

*“Educación no tanto basada en la idea de juego responsable, como en las características del producto (...) donde lo que se tiene que intentar hacer es contrarrestar el discurso de la industria relacionado con la posibilidad de que tu puedas utilizar tus habilidades como forma de ganar. Que la información vaya dirigida hacia **advertir sobre la peligrosidad del producto y las características del producto que lo hacen progresivamente más peligroso**. Esto nos ayudaría, en parte, a **prevenir esa idea de que se puede utilizar el juego como alternativa económica a un empleo estándar**” (Investigador).*

*“Intentar **generar escepticismo sobre todos esos mensajes que se dan de que se puede ganar**, y ahí se puede conectar con todos los gurús, pronosticadores, gente que te vende métodos, influencers; que, al menos, los usuarios se pregunten si esta gente son parte del negocio” (Investigador).*

Además, se insiste en **cambiar la narrativa social del trastorno de juego, alejándola del estigma y la culpabilización**, promoviendo en su lugar una visión que lo entienda como un problema de salud pública que requiere prevención, detección temprana, apoyo terapéutico y acompañamiento integral. Este cambio de enfoque busca generar mayor respaldo social e institucional hacia las personas afectadas, reducir las barreras para que sean ayudadas y favorecer políticas que prioricen alternativas de entretenimiento más saludables por encima de la sanción o el señalamiento.

CONTROL AMBIENTAL DEL JUEGO

Limitar la exposición al juego en colectivos y áreas con mayor vulnerabilidad

Los datos sociodemográficos permiten identificar zonas de mayor vulnerabilidad, lo que justificaría planes de prevención y regulación específicos como la **limitación de locales de juego en barrios desfavorecidos**. Asimismo, los expertos entrevistados destacan la **necesidad de regulaciones más firmes que tengan en cuenta el contexto y la oferta, en vez de centrarse solo en los factores individuales**.

Asimismo, se subraya la importancia de **proteger de forma específica a personas desempleadas**. La industria del juego reconoce ciertas acciones ya en marcha, como **políticas de publicidad más restrictivas en casinos físicos o mecanismos de prevención en el juego online**. Sin embargo, niegan que se haya justificado hasta ahora una regulación específica para personas desempleadas:

“No observamos actualmente elementos que justifiquen una adaptación específica para el colectivo desempleado” (Profesional industria del juego).

En línea con los resultados que vinculan el riesgo de juego problemático con la vulnerabilidad social y laboral, se considera fundamental establecer medidas que limiten la exposición de estos colectivos al juego. Entre ellas se incluyen la **restricción de concesión de licencias en proximidad a centros educativos, oficinas de empleo y barrios desfavorecidos, el control de la publicidad y los estímulos de juego, así como la implementación de límites de gasto y tiempo para usuarios en riesgo**.

8 | Conclusiones



8 | Conclusiones

1

El desempleo se asocia con un mayor riesgo de desarrollar trastorno de juego, especialmente en hombres, siendo la falta de ingresos el principal motivo de juego

Un 33,2% de las personas desempleadas presentó algún nivel de riesgo, frente al 23,1% de las personas empleadas. Desde una perspectiva de género, los hombres desempleados presentan con mayor frecuencia un perfil de riesgo de trastorno de juego (45,4%) en comparación con las mujeres en desempleo (22,7%). Por lo tanto, la inestabilidad laboral constituye un factor relevante a considerar en la comprensión de los comportamientos de juego y en el diseño de estrategias preventivas.

Además, la falta de ingresos fue mencionada como el principal motivo de juego entre las personas jugadoras en situación de desempleo (30,7 %); y un 19,6% mencionó el propio desempleo como motivo de juego.

2

Las personas desempleadas experimentan un mayor malestar emocional asociado a su conducta de juego

De acuerdo con los resultados del estudio, existen diferencias entre personas empleadas y desempleadas en cómo perciben su conducta de juego. Las personas desempleadas reportan, por lo general, mayores niveles de malestar derivados de su conducta de juego. Más específicamente, en el presente estudio se observó que un 22,5 % de las personas desempleadas reportó haberse sentido culpable por jugar o por lo que ocurre cuando juegan, frente al 14,7 % de las personas empleadas.

3

La publicidad engañosa convierte el juego en una trampa para personas con ingresos inestables

En el caso de las personas desempleadas, el juego puede adquirir un sentido práctico, al verse como una posible —aunque poco realista— forma de compensar la falta de ingresos. Esta función suele estar relacionada con la presión económica, la falta de oportunidades laborales o la sensación de no tener otras opciones para mejorar la situación financiera a corto plazo. En este escenario, la publicidad del juego, que a menudo presenta sus productos como una manera fácil y divertida de ganar dinero, puede reforzar la idea de que el juego es una salida económica. Además, las estrategias publicitarias de la industria aprovechan estas expectativas, lanzando mensajes que fomentan conductas de riesgo y refuerzan creencias erróneas sobre la posibilidad de obtener dinero rápido.

4

La juventud es el grupo más vulnerable al juego problemático, especialmente los hombres desempleados, que a menudo lo ven como una fuente de ingresos

Se aprecia una tendencia clara: a menor edad, mayor prevalencia de participantes con riesgo de trastorno de juego. Los datos señalan que más de la mitad de las personas jóvenes tanto en desempleo como con empleo se sitúan en una situación de vulnerabilidad frente al juego problemático. Como perfil específico de vulnerabilidad destacan los hombres jóvenes en situación de desempleo; un 66% presentan riesgo de juego.

Además, las personas más jóvenes presentan una mayor tendencia a considerar el juego como una fuente de ingresos, en comparación con otros grupos de edad. Aproximadamente tres de cada diez jóvenes de entre 16 y 24 años considera el juego una fuente de ingresos (28,1%). Esto es relevante, dado que se ha observado que aquellas personas que perciben el juego como una potencial fuente de ingresos, presentan un mayor riesgo a padecer trastorno de juego.

5

El juego online ha cambiado las reglas

El juego online permite participar desde cualquier lugar y en cualquier momento, incluso durante la jornada laboral, especialmente en empleos con poca supervisión, teletrabajo o turnos nocturnos. Esta accesibilidad constante aumenta la frecuencia de juego, dificulta el control del tiempo dedicado y eleva el anonimato del jugador, haciéndolo menos visible frente a terceros. De hecho, los resultados del estudio sugieren que aquellas personas que juegan online y aquellas que combinan el juego online con el presencial presentan mayor frecuencia de juego durante el horario laboral y mayores niveles de afectación a nivel laboral.

6

Prevenir el juego problemático exige políticas para regular la industria, apoyar a los grupos más vulnerables e impulsar una educación crítica

Las estrategias de prevención deben poner el foco no solo en la responsabilidad individual del jugador, sino también en los factores estructurales que incrementan el riesgo: el diseño de los productos de juego, la exposición publicitaria y el contexto socioeconómico. Se hace necesario reforzar las medidas de protección específicas para jóvenes y personas desempleadas, y asegurar que las campañas de prevención se basen en evidencia científica, evitando enfoques moralizantes o culpabilizadores.

Los expertos coinciden en que las políticas actuales son insuficientes y llaman a fortalecer los mecanismos de control ambiental, que permitan limitar la exposición a estímulos de juego en colectivos y/o áreas de especial vulnerabilidad social y/o económica, así como a promover estrategias de educación crítica que reduzcan el atractivo del juego como alternativa económica.

9 | Recomendaciones





9 | Recomendaciones

Promover medidas estructurales que reduzcan la exposición al juego en colectivos y/o zonas en situación de mayor vulnerabilidad

- Limitar la concesión de licencias de juego presencial en áreas que puedan generar una exposición clara en colectivos vulnerables, por ejemplo, próximas a centros educativos y/u oficinas de empleo.
- Establecer límites de gasto y tiempo para usuarios en riesgo y aplicar regulaciones de control de publicidad dirigida a colectivos vulnerables.
- Limitar el acceso a webs de juego online en entornos laborales con equipos informáticos compartidos o sin supervisión.

Reforzar la prevención en entornos laborales y educativos

- Implementar programas de educación y sensibilización crítica sobre los riesgos del juego, dirigidos especialmente a colectivos que presentan una mayor percepción del juego como alternativa económica: hombres y jóvenes.
- Integrar contenidos sobre gestión de la impulsividad y juego responsable en programas de orientación laboral y formación profesional, especialmente dirigidos a jóvenes en búsqueda activa de empleo o en transición hacia el primer empleo.
- Fomentar la colaboración entre centros educativos, entidades de empleo y entidades de adicciones para asegurar un enfoque integral que combine prevención, formación y apoyo socioemocional.

Mejorar la detección precoz del juego problemático

- Incluir preguntas de cribado relacionadas con el juego en los dispositivos de atención social, empleo y salud mental.
- Formar a profesionales del ámbito social, educativo y sanitario para identificar señales de alarma y derivar a recursos especializados.



Desarrollar intervenciones adaptadas a perfiles vulnerables

- Prestar atención específica a jóvenes o personas con antecedentes de salud mental, dado que podrían presentar mayor riesgo de desarrollar juego problemático.
- Diseñar intervenciones con perspectiva de género, teniendo en cuenta las barreras y estigmas específicos que enfrentan las mujeres para acceder al tratamiento y su mayor riesgo de aislamiento.

Integrar el componente laboral en los tratamientos del trastorno de juego

- Asegurar que los programas terapéuticos incluyan la evaluación de la situación laboral de la persona, no solo si tiene empleo o no, sino también su grado de satisfacción, estabilidad e impacto del trabajo en su bienestar.
- Fomentar la coordinación entre centros de tratamiento y servicios de empleo, de forma que la reinserción laboral sea parte del proceso terapéutico.
- Garantizar intervenciones fuera del horario laboral, para adaptarse de manera más flexible a las personas afectadas por trastorno de juego.

Acompañar a las personas en desempleo desde un enfoque integral

- Ofrecer itinerarios de inserción laboral que incluyan apoyo emocional, orientación vocacional, formación y acceso a alternativas de ocio saludable.
- Impulsar medidas que fortalezcan la autoestima y el sentido de utilidad social de las personas desempleadas, especialmente en contextos de precariedad estructural.



10 | Bibliografía



10 | Bibliografía

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.).

Asociación Progestión. (2020). *Guía Metodológica para la Orientación Sociolaboral Para Personas con Problemas de Adicción*. <https://progestion.org/guia-metodologica-para-la-orientacion-sociolaboral-para-personas-con-problemas-de-adiccion/>

Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., Molde, H., y Pallesen, S. (2016). Problem gambling and the five-factor model of personality: a large population-based study. *Addiction*, 111(8), 1428–1435. <https://doi.org/10.1111/add.13388>

Calado, F., y Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). *J Behav Addict.*, 5(4), 592–613.

Dirección General de Ordenación del Juego (2024). Perfil anual del jugador online. <https://www.ordenacionjuego.es/datos-estudios/datos-juego/datos-anuales-jugador-online-ambito-estatal>

Gabellini, E., Lucchini, F., y Gattoni, M. E. (2022). Prevalence of Problem Gambling: A Meta-analysis of Recent Empirical Research (2016–2022). *Journal of Gambling Studies*, 39(3), 1027–1057. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10180-0>

Guillou-Landreat, M., Gallopel-Morvan, K., Lever, D., Le Goff, D., y Le Reste, J. Y. (2021). Gambling marketing strategies and the internet: What do we know? A systematic review. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 583817.

Gunter, B. (2019). *Gambling Advertising: Nature, Effects and Regulation*. Emerald Publishing Limited.

Guo, S., Manning, V., Thane, K. K. W., Ng, A., Abidin, E., y Wong, K. E. (2014). Predictors of Treatment Outcome Among Asian Pathological Gamblers (PGs): Clinical, Behavioural, Demographic, and Treatment Process Factors. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 89–103. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9328-7>

Jeannot, E., Dickson, C., Zumwald, C., y Simon, O. (2023). 18 Years of Changing Trends: Swiss Data on the Clinical Characteristics and Game Types Associated with Problem Gambling. *Healthcare*, 11(2), 166. <https://doi.org/10.3390/healthcare11020166>

Larsson, L., y Håkansson, A. (2022). Mental illness and socio-economic situation of women and men diagnosed with gambling disorder (GD) in Sweden - nationwide case-control study. *PLOS ONE*, 17(10), e0274064. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0274064>

Lloret Irlles, D., Cabrera Perona, V., Falces Delgado, C., García Andreu, H., y Mira Molina, S. (2020). ¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3629535>.

Lloyd, J., Nicklin, L. L., Rhodes, S. K., y Hurst, G. (2021). A qualitative study of gambling, deprivation and monetary motivations. *International Gambling Studies*, 21(2), 307–325.

Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., y Griffiths, M. D. (2018). Spanish validation of the Problem Gambling Severity Index: A confirmatory factor analysis with sports bettors. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 814–820.

Megías, I. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. doi: 10.5281/zenodo.3601078

Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R., y Gimeno, C. (2021). Prácticas invisibles: Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

Mestre-Bach, G., Granero, R., Mora-Maltas, B., Valenciano-Mendoza, E., Munguía, L., Potenza, M. N., Derevensky, J. L., Richard, J., Fernández-Aranda, F., Menchón, J. M., y Jiménez-Murcia, S. (2022). Sports-betting-related gambling disorder: Clinical features and correlates of cognitive behavioral therapy outcomes. *Addictive Behaviors*, 133, 107371. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107371>

Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. (2018). *Juventud y juegos de azar: Una visión general del juego en los jóvenes*. Instituto de la Juventud. https://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2023). *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023*. Ministerio de Sanidad. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2023_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2024). *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2024: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego de azar, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES*. Ministerio de Sanidad, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2024_OEDA_Informe_AdiccionesComportamentales.pdf

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. Red.es. Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial. Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública. Teletrabajo 2024. Edición 2024. <https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2024-08/Flash%20Teletrabajo%202024.pdf>

Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Morken, A. M., Engebø, J., Kaur, P., y Erevik, E. K. (2021). Changes Over Time and Predictors of Online Gambling in Three Norwegian Population Studies 2013–2019. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.597615>

Potenza, M. N., Balodis, I. M., Derevensky, J., Grant, J. E., Petry, N. M., Verdejo-Garcia, A., y Yip, S. W. (2019). Gambling disorder. *Nature reviews Disease primers*, 5(1), 51.

Potenza, M. N., Kosten, T. R. y Rounsaville, B. J. Pathological gambling. *JAMA* 286, 141–144 (2001).

Scott, L., y Barr, G. (2013). Unregulated Gambling in South African Townships: A Policy Conundrum? *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 719–732. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9330-0>

Syvvertsen, A., Leino, T., Smith, O. R. F., Mentzoni, R. A., Sivertsen, B., Griffiths, M. D., y Pallesen, S. (2024). Unemployment as a risk factor for gambling disorder: A longitudinal study based on national registry data. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(3), 751–760. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00049>

Tran, L. T., Wardle, H., Colledge-Frisby, S., Taylor, S., Lynch, M., Rehm, J., Volberg, R., Marionneau, V., Saxena, S., Bunn, C., Farrell, M., y Degenhardt, L. (2024). The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis. *The Lancet Public Health*, 9(8), e594–e613. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00126-9](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00126-9)

11 | Anexo I.

Análisis de las webs de juego online



11 | Anexo I. Análisis de las webs de juego online

A fin de profundizar en el juego online en nuestro país, se han analizado diez páginas web de juego online que estuvieran registradas en España. Inicialmente, el criterio de selección de estas páginas se basó en el tipo de juego indicado en el dominio de la web, con la intención de garantizar heterogeneidad y permitir la comparación entre distintos tipos de juego. Para ello, se seleccionaron dos representantes por cada una de las siguientes categorías: apuestas deportivas, póquer, máquinas de azar, casino y bingo. Sin embargo, durante el análisis se observó que, aunque muchas de estas páginas destacan un tipo de juego concreto en su dominio, en la práctica incluyen una oferta diversificada que abarca múltiples modalidades de juego. Esto impidió realizar la comparación estricta entre webs según el tipo de juego predominante, tal como se había previsto inicialmente. No obstante, se mantuvo el criterio de selección de diez páginas, lo que permitió un análisis representativo del ecosistema del juego online en España.



A continuación, se presentan las principales conclusiones sobre su funcionamiento, accesibilidad y medidas de juego responsable.

Interfaz y Experiencia del Usuario

En general, las diez plataformas analizadas presentan diseños visualmente atractivos, con una estética orientada a captar la atención del usuario. La mayoría opta por una paleta de colores llamativa y una distribución clara de los juegos en la pantalla principal. Además, la accesibilidad de los menús es, en general, buena. Se observa una navegación fluida, con botones visibles y opciones destacadas para acceder a los juegos principales.

Proceso de Registro y Acceso al Juego

El proceso de registro varía entre las distintas plataformas. Se han observado dos modelos centrales:

Registro en un solo paso: Permite a los usuarios completar el proceso de manera rápida introduciendo sus datos básicos en una única pantalla. Este modelo facilita el acceso inmediato al juego.

Registro en varios pasos: Algunas plataformas implementan un sistema progresivo (la mayoría de las veces en tres pasos diferentes) donde el usuario debe completar diferentes secciones antes de finalizar el registro. Este método introduce una ligera barrera que podría disuadir a aquellas personas que se registran de forma impulsiva.

Los datos para el registro son muy similares en la mayoría de las webs. Sin embargo, alguna diferencia observada es el abordaje de sexo vs género. Mientras que en algunas webs se pregunta si eres hombre o mujer, otras ofrecen opciones de género adicionales, con un enfoque más inclusivo.

Licencias y Regulación

Todas las webs analizadas cuentan con licencias otorgadas por la DGOJ, lo que garantiza su legalidad dentro del marco regulatorio español. Sin embargo, existen diferencias en el tipo y alcance de las licencias. Algunas webs disponen de una amplia gama de juegos, desde apuestas deportivas hasta póquer y casino, mientras que otras no tienen licencia para todos estos tipos de juego y se centran solamente en un número más reducido de juegos.



Medidas de Juego Responsable/Seguro

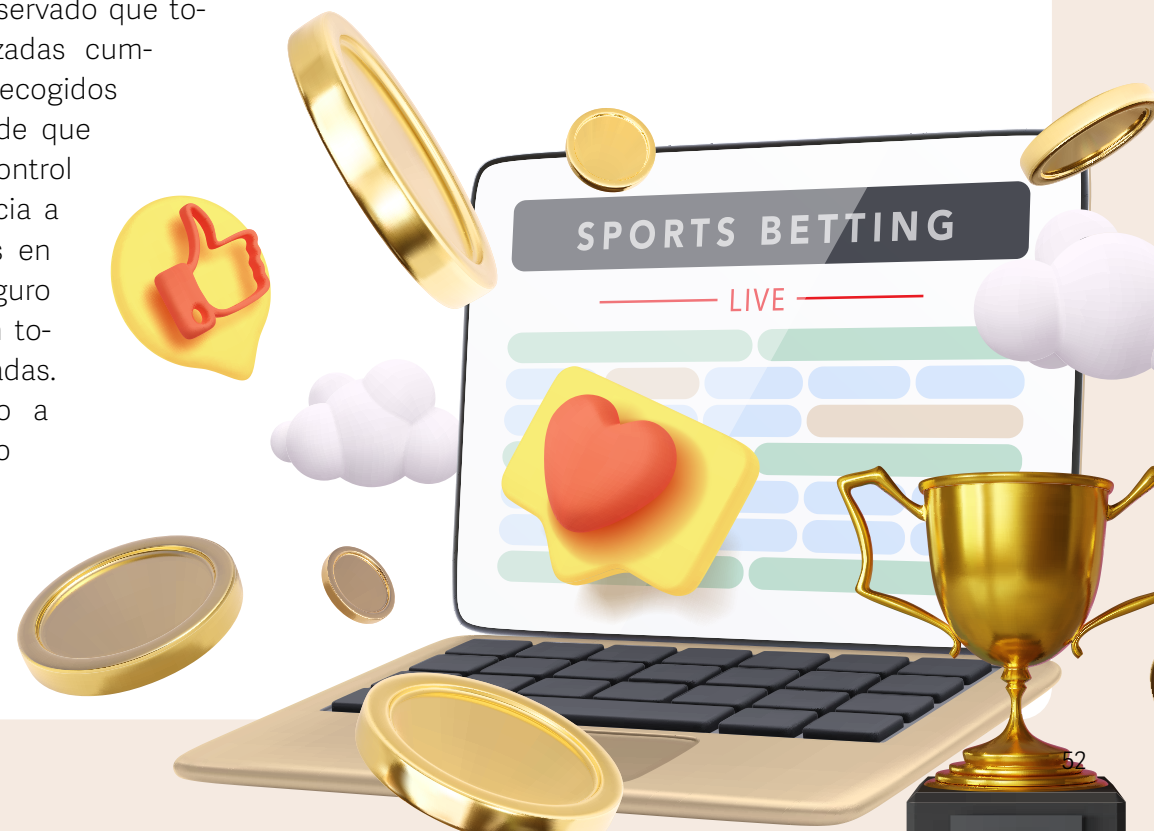
La sección de juego responsable está presente en todas las plataformas, aunque con diferencias en su implementación y visibilidad. Se analizaron los distintos puntos incluidos en el Boletín Oficial del Estado (BOE) referente al Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego. En la Sección 2.^a "Mecanismos de prevención: Obligaciones generales de información y protección", concretamente en el Artículo 9, se recogen las obligaciones de información en portales web y aplicaciones, incluyendo: "a) Información general sobre juego seguro y los posibles riesgos del juego; b) Prohibición de jugar a menores de edad; c) Facultad de auto prohibición y condiciones de ejercicio; d) Límites de depósitos y su operativa de funcionamiento y modificación; e) Posibilidad de autoexclusión temporal de la cuenta de juego; f) Referencia a, al menos, una organización que ofrezca información sobre los trastornos asociados con el juego y que pueda ofrecer asistencia al respecto en todo el territorio nacional, así como a la sección correspondiente disponible en la web oficial de la autoridad encargada de la regulación del juego; g) Referencia a las

estructuras del Sistema Nacional de Salud que desarrollan servicios de prevención y atención a los trastornos asociados con el juego; h) Información sobre la existencia de mecanismos de control parental; i) Referencia a estudios y proyectos en materia de juego seguro promovidos y, en su caso, hechos públicos por el operador."

En general, se ha observado que todas las webs analizadas cumplen con los puntos recogidos en el BOE, a pesar de que puntos como el control parental o la referencia a estudios y proyectos en materia de juego seguro no se encuentran en todas las webs analizadas. Asimismo, el acceso a estas secciones no es siempre sencillo y en algunas webs resulta muy poco intuitivo.

Publicidad y ofertas de bienvenida

Ninguna de las webs revisadas muestra publicidad en su página principal, lo que indica una estrategia de diseño limpia y sin anuncios visibles en la entrada. En cuanto a las ofertas de bienvenida, la mayoría de las webs sí ofrecen algún tipo de bono para atraer nuevos usuarios. Estas ofertas varían, incluyendo bonos de bienvenida para apuestas, casino, póker y tiradas gratuitas.



EMPLEO EN JUEGO

Resultados

**Análisis y prevención del
impacto laboral del juego
de azar**

