

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

### **“JUEGOS DE AZAR Y GÉNERO: DIFERENCIAS EN MOTIVACIÓN Y COMPORTAMIENTO”**

**Reinerio Braña Esteban**

**FACULTAD DE COMERCIO VALLADOLID**



# **UNIVERSIDAD DE VALLADOLID GRADO EN COMERCIO**

**CURSO ACADÉMICO 2024/2025**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**“JUEGOS DE AZAR Y GÉNERO: DIFERENCIAS EN  
MOTIVACIÓN Y COMPORTAMIENTO”**

**Trabajo presentado por:** Reinerio Braña Esteban

**Tutor:** María Redondo Carretero

**FACULTAD DE COMERCIO**

Valladolid, fecha 18/09/2025

<b>1. Introducción .....</b>	<b>7</b>
1.1 Justificación del tema .....	8
1.2 Objetivos .....	9
1.3 Metodología general .....	10
1.4 Estructura del trabajo.....	11
<b>2. Marco Teórico y Evolución de los Juegos de Azar .....</b>	<b>12</b>
2.1 Evolución histórica de los juegos de azar .....	14
2.1.1 Antigüedad: los primeros registros.....	15
2.1.2 Edad Media: moralidad y clandestinidad.....	15
2.1.3 Edad Moderna e Ilustración .....	16
2.1.4 Siglo XIX: los casinos modernos.....	16
2.1.5 Siglo XX: prohibición y expansión global .....	17
2.1.6 Siglo XXI: digitalización y globalización .....	18
2.2 Regulación del juego en España y la Unión Europea .....	18
2.2.1 Europa: modelos regulatorios .....	19
2.2.2 España: evolución legal.....	20
2.3 Impacto económico del sector en España .....	21
2.4 Teorías psicológicas y modelos recientes de adicción.....	21
2.4.1 Teorías clásicas.....	22
2.4.2 Modelo de las tres vías (Blaszczynski & Nower, 2002) .....	22
2.4.3 Neurociencia del juego .....	23
2.5 Síntesis .....	23
<b>3. Motivaciones en los Juegos de Azar: Diferencias de Género .....</b>	<b>24</b>
3.1 Revisión internacional de motivaciones según género .....	25
Reino Unido .....	25
Italia .....	25
Latinoamérica.....	25
3.2 Edad y género: cómo cambian las motivaciones .....	26
3.3 Factores biológicos y neuropsicológicos .....	27
3.4 Tabla comparativa ampliada de motivaciones y comportamientos .....	27
3.5 Síntesis .....	28
<b>4. Preferencias de Juego por Género .....</b>	<b>29</b>
4.1 Máquinas tragaperras y recreativas.....	29
4.2 Apuestas deportivas.....	29
4.3 Juegos de cartas y casinos .....	30
4.4 Bingo.....	30
4.5 Loterías .....	30
4.6 Comparación internacional de preferencias.....	31
Reino Unido .....	32
Italia .....	32
Latinoamérica.....	33
4.7 Evolución de la participación por género en España (2010–2023) .....	33

4.8 Gasto medio mensual por tipo de juego .....	34
4.9 Marketing y publicidad segmentada por género .....	34
4.10 Síntesis .....	35
<b>5. Metodología de la Investigación Empírica .....</b>	<b>35</b>
5.1 Objetivos específicos de la investigación .....	36
5.2 Diseño de la investigación .....	36
5.3 Población y muestra .....	37
5.4 Instrumento de recogida de datos .....	37
5.5 Procedimiento de recogida de información .....	38
5.6 Cálculo del error muestral .....	38
5.7 Limitaciones metodológicas .....	39
<b>6. Resultados y Análisis de Datos .....</b>	<b>40</b>
6.1 Perfil sociodemográfico de los encuestados .....	41
6.2 Frecuencia de participación en juegos de azar .....	41
6.3 Motivaciones principales identificadas .....	42
6.4 Preferencias de juego según género .....	42
6.5 Comportamientos problemáticos detectados .....	43
6.6 Gasto mensual en juegos de azar .....	45
6.7 Análisis estadístico .....	47
6.8 Síntesis final .....	47
<b>7. Discusión .....</b>	<b>48</b>
7.1 Comparación de resultados con la literatura teórica .....	48
7.2 Diferencias y similitudes entre hombres y mujeres .....	49
7.3 Implicaciones sociales y económicas .....	49
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>50</b>
8.3 Reflexión final .....	54
<b>Bibliografía (formato APA) .....</b>	<b>56</b>
<b>10. Anexos .....</b>	<b>58</b>
Anexo 1. Cuestionario aplicado .....	58

## Índice de gráficos

<b>Gráfico 1.</b> Evolución del volumen de negocio del sector del juego en España (2010-2023).....	20
<b>Gráfico 2.</b> Recaudación fiscal del sector del juego en España (2010-2023).....	21
<b>Gráfico 3.</b> Empleo generado por el sector del juego en España (2010-2023).....	21
<b>Gráfico 4.</b> Motivaciones en juegos de azar según edad y género.....	27
<b>Gráfico 5.</b> Perfil comparativo de motivaciones por género.....	27
<b>Gráfico 6.</b> Distribución de jugadores de tragaperras por género (2010-2023).....	31
<b>Gráfico 7.</b> Evolución de participación en apuestas deportivas por género (2010-2023).....	32
<b>Gráfico 8.</b> Evolución del % de hombres y mujeres en juegos de azar (2010-2023).....	34
<b>Gráfico 9.</b> Comparación del gasto medio mensual por tipo de juego y género.....	35
<b>Gráfico 10.</b> Género x Motivación x Frecuencia (%).....	42
<b>Gráfico 11.</b> Preferencias de juego por género y edad.....	45
<b>Gráfico 12.</b> Gasto medio mensual (juegos x género).....	46

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Modelo de las tres vías.....	22
<b>Tabla 2.</b> Tabla comparativa ampliada de motivaciones y comportamientos.....	28
<b>Tabla 3.</b> Perfil sociodemográfico de los encuestados.....	39
<b>Tabla 4.</b> Frecuencia de participación en juegos de azar.....	40
<b>Tabla 5.</b> Género × Motivación × Frecuencia (%).....	41
<b>Tabla 6.</b> Motivaciones principales identificadas.....	42

<b>Tabla 7.</b> <i>Preferencias de juego según género</i> .....	43
<b>Tabla 8.</b> <i>Género × Edad × Preferencia de juego (%)</i> .....	44
<b>Tabla 9.</b> <i>Gasto mensual en juegos de azar</i> .....	45

## 1. Introducción

Los juegos de azar constituyen una de las prácticas recreativas más antiguas de la humanidad y han acompañado a las sociedades desde tiempos remotos. No se trata únicamente de una forma de entretenimiento, sino también de una manifestación cultural que refleja las creencias, valores y dinámicas sociales de cada época. Desde las primeras civilizaciones en Mesopotamia y Egipto, donde se empleaban dados y tableros en contextos tanto rituales como lúdicos, hasta la actual proliferación de plataformas digitales accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet, el juego de azar ha experimentado una transformación continua que se ha desarrollado en paralelo a los cambios sociales, culturales, económicos y tecnológicos.

En la Antigüedad, su práctica estaba vinculada en muchos casos a la religión y a la idea de destino; posteriormente, en la Edad Media y Moderna, pasó a convertirse en un fenómeno social que oscilaba entre la aceptación y la prohibición. En la contemporaneidad, con la llegada de los casinos modernos, las loterías estatales y, más recientemente, el auge del juego online se ha consolidado como una de las industrias de ocio más dinámicas y de mayor impacto económico a nivel mundial. Esta evolución histórica muestra que el juego no es un fenómeno aislado, sino que responde a procesos más amplios como la urbanización, la globalización o la revolución tecnológica.

En las últimas décadas, la digitalización ha supuesto un punto de inflexión sin precedentes. La expansión de internet y de las aplicaciones móviles ha multiplicado las formas de acceso y participación, haciendo posible que cualquier persona pueda apostar desde su propio hogar, a cualquier hora del día. Esta disponibilidad permanente ha generado nuevas dinámicas de consumo: por un lado, ha democratizado el acceso y ha ampliado el atractivo de la oferta, llegando a públicos cada vez más diversos; por otro, ha incrementado los riesgos asociados, facilitando la aparición de comportamientos problemáticos derivados de la inmediatez y la falta de control.

El interés por el estudio de los juegos de azar en este trabajo se ha intensificado en este contexto, especialmente a partir de la consideración del juego problemático como un fenómeno de gran relevancia social y de salud pública. La ludopatía, reconocida como un trastorno adictivo, ha despertado la atención de psicólogos, sociólogos, economistas y responsables políticos, quienes buscan comprender no solo sus causas, sino también sus consecuencias en términos de bienestar individual y colectivo.

Uno de los enfoques más recientes y relevantes en la investigación es el análisis del papel que desempeña el género como variable explicativa en la motivación y el comportamiento de los jugadores. Numerosos estudios han puesto de manifiesto que hombres y mujeres no solo difieren en la frecuencia con la que participan en los juegos de azar o en las modalidades que prefieren, sino también en las motivaciones subyacentes que guían su conducta. Mientras que los hombres suelen orientarse hacia juegos competitivos, de riesgo o que implican un componente estratégico, motivados por la búsqueda de emoción, adrenalina o beneficios económicos, las mujeres muestran con mayor frecuencia patrones vinculados al entretenimiento, la socialización y la evasión emocional.

El estudio de estas diferencias de género resulta fundamental para comprender cómo influyen los roles y estereotipos sociales en las conductas de ocio. Analizar el impacto del género permite observar de qué manera se configuran los patrones de riesgo asociados a cada grupo, qué factores predisponen a la aparición de conductas problemáticas como la ludopatía y cómo las transformaciones culturales y tecnológicas están modificando estas dinámicas. Al mismo tiempo, este enfoque proporciona herramientas útiles para el diseño de estrategias de prevención, políticas de regulación más específicas y campañas de concienciación adaptadas a las necesidades de distintos colectivos, contribuyendo así a una aproximación más integral y eficaz en la gestión del fenómeno del juego en la sociedad actual.

### **1.1 Justificación del tema**

El análisis de la relación entre género y juegos de azar resulta pertinente por diversas razones que combinan factores sociales, culturales, económicos y sanitarios. En primer lugar, porque el juego se ha consolidado como una de las formas de ocio más extendidas en la sociedad contemporánea, situándose junto a otros consumos culturales y recreativos como el cine, el deporte o las redes sociales. La expansión de internet y de las aplicaciones móviles ha favorecido la popularización de esta práctica, permitiendo un acceso inmediato, continuo y globalizado. Esta transformación tecnológica ha generado un cambio cualitativo en el modo en que se juega: ya no se trata únicamente de acudir a un espacio físico como un casino, un salón recreativo o una administración de loterías, sino que cualquier persona puede participar desde la intimidad de su hogar o incluso en movilidad a través del teléfono móvil.



En segundo lugar, porque los estudios previos evidencian diferencias significativas entre hombres y mujeres en cuanto a motivaciones, preferencias de juego y comportamientos asociados. Estas diferencias no son meramente anecdóticas, sino que reflejan la influencia de construcciones culturales y estereotipos de género que atraviesan las formas de ocio y consumo. Los hombres suelen mostrarse más atraídos por juegos competitivos y de riesgo, como las apuestas deportivas o el póker, en los que prima la sensación de control, la adrenalina y la posibilidad de obtener beneficios económicos. Las mujeres, en cambio, tienden a participar en actividades relacionadas con el entretenimiento, la socialización o la evasión emocional, tales como el bingo, las loterías o las máquinas tragaperras. Este contraste sugiere que el género actúa como un filtro que modela la manera en que las personas perciben, interpretan y experimentan el juego.

Además, resulta relevante destacar que estas diferencias de género no pueden comprenderse al margen de otros factores como la edad, el nivel educativo, la situación laboral o el contexto cultural. La intersección de estas variables influye en los patrones de juego, en la frecuencia de participación y en el riesgo de desarrollar conductas problemáticas. Por ello, analizar la relación entre género y juego no solo aporta información descriptiva, sino que permite entender el fenómeno en toda su complejidad, incorporando una perspectiva que enriquece las conclusiones y dota de mayor validez a las propuestas de intervención.

Finalmente, porque la ludopatía y otros comportamientos problemáticos derivados del juego constituyen un reto sanitario y social de primer orden. La Organización Mundial de la Salud reconoce el trastorno por juego como una adicción sin sustancia que genera graves consecuencias en términos de salud mental, relaciones familiares, estabilidad laboral y economía personal. En este contexto, la perspectiva de género se vuelve imprescindible: mientras que los hombres suelen enfrentarse a problemas vinculados al gasto excesivo y la pérdida de control económico, en las mujeres se observa con mayor frecuencia el uso del juego como vía de escape frente a la ansiedad, la depresión o la soledad. Esta diferencia implica que las estrategias de prevención, tratamiento y regulación deben ser sensibles a las particularidades de cada grupo y adaptarse a sus motivaciones y riesgos específicos.

En contexto, la pertinencia de este análisis radica en que permite comprender cómo los roles de género influyen en la práctica del juego, identificar patrones diferenciados de riesgo y diseñar intervenciones más efectivas desde los ámbitos académico, sanitario y político. Al integrar la perspectiva de género en el estudio de los juegos de azar, se

contribuye a una visión más completa del fenómeno y se generan herramientas útiles para abordar uno de los principales desafíos sociales.

## 1.2 Objetivos

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo general analizar de manera integral la relación entre género y juegos de azar, considerando tanto la perspectiva histórica y cultural como las motivaciones psicológicas y los comportamientos empíricamente observados en la población.

A partir de este objetivo global, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Analizar la evolución histórica y social de los juegos de azar, desde sus orígenes en civilizaciones antiguas hasta la actual era digital. Se pretende mostrar cómo las prácticas de juego han acompañado a la humanidad a lo largo del tiempo y cómo han ido adquiriendo nuevos significados en función de los cambios políticos, culturales, económicos y tecnológicos.
2. Examinar las principales teorías psicológicas y sociológicas que explican las motivaciones vinculadas al juego, incluyendo modelos clásicos de refuerzo y recompensa, sesgos cognitivos, teorías de la motivación intrínseca y extrínseca, y enfoques más recientes como la neurociencia del juego. Este repaso teórico permitirá comprender los fundamentos conceptuales que explican la persistencia y atractivo de los juegos de azar.
3. Identificar las diferencias de género en las motivaciones y comportamientos relacionados con los juegos de azar. Se busca demostrar que el género no actúa únicamente como una variable demográfica, sino como un factor determinante que condiciona de manera significativa las formas de participación, las motivaciones predominantes y los riesgos asociados al juego.
4. Describir las preferencias de juego más frecuentes en hombres y mujeres, atendiendo a la diversidad de modalidades existentes (tragaperras, apuestas deportivas, póker, bingo, loterías, etc.). Asimismo, se analizará cómo estas preferencias se relacionan con factores como la edad, la formación académica o el contexto cultural.
5. Desarrollar un estudio empírico que permita contrastar la información teórica con datos primarios obtenidos mediante una encuesta. El diseño metodológico busca

recopilar información fiable sobre las motivaciones, hábitos y percepciones de jugadores y jugadoras en un contexto geográfico concreto (Castilla y León, Palencia y Asturias), con el fin de validar o matizar las conclusiones derivadas del marco teórico.

6. Extraer conclusiones que contribuyan a una comprensión integral del fenómeno y que puedan servir de base para el diseño de políticas de prevención y concienciación. Se pretende que los resultados del presente trabajo no solo tengan valor académico, sino que también ofrezcan implicaciones prácticas para la regulación, la educación y la intervención social en torno al juego responsable.

En conjunto, estos objetivos buscan aportar una visión global del fenómeno del juego de azar, integrando el análisis histórico, teórico y empírico con una perspectiva de género que resulta imprescindible para comprender la complejidad del problema y orientar soluciones más ajustadas a la realidad social contemporánea.

### **1.3 Metodología general**

La investigación combina una revisión bibliográfica exhaustiva con un análisis empírico de carácter cuantitativo, siguiendo un enfoque metodológico que integra tanto la perspectiva teórica como la evidencia empírica. Este planteamiento responde a la necesidad de abordar un fenómeno complejo, los juegos de azar y su relación con el género, desde diferentes dimensiones, de modo que el trabajo aporte una visión completa y contrastada.

En la primera fase, se ha recopilado, clasificado y sistematizado la literatura existente sobre juegos de azar, motivaciones y teorías explicativas relacionadas. Para ello, se consultaron artículos académicos y bases de datos científicas (Google Scholar, Dialnet). La revisión no se limitó a estudios de carácter general, sino que se prestó especial atención a aquellas investigaciones que introducen la perspectiva de género como variable de análisis. De esta manera, se han podido identificar las principales corrientes teóricas y los debates actuales en torno a las diferencias entre hombres y mujeres en la práctica del juego, lo que me ha permitido establecer un marco de referencia sólido para el posterior contraste empírico.

En la segunda fase, se ha diseñado y aplicado un cuestionario estructurado dirigido a una muestra de hombres y mujeres residentes en distintas provincias españolas (concretamente, Valladolid, Palencia y Asturias). El cuestionario, de carácter anónimo y autoadministrado en formato digital, incluía preguntas cerradas y escalas de valoración

orientadas a recopilar información precisa sobre hábitos de participación, frecuencia de juego, tipos de juegos preferidos, motivaciones principales y percepción de posibles problemas asociados. El diseño del cuestionario se realizó adaptado al contexto sociocultural de la población encuestada para garantizar su comprensión y relevancia.

La muestra seleccionada permite captar una diversidad de perfiles sociodemográficos, lo que enriquece el análisis de las diferencias de género. Aunque se recurrió a un muestreo por conveniencia, la heterogeneidad de los participantes ofrece una base suficiente para explorar tendencias generales y detectar patrones significativos de comportamiento.

Finalmente, en la tercera fase, los datos obtenidos fueron procesados y analizados mediante técnicas estadísticas descriptivas. Se calcularon distribuciones de frecuencia, medias y porcentajes, y se aplicaron pruebas de asociación (como el chi-cuadrado) con el fin de determinar la existencia de relaciones significativas entre variables como el género, la frecuencia de juego o la motivación principal. Este tratamiento de los datos me permitió identificar patrones diferenciados por género y contrastar las hipótesis derivadas del marco teórico, ofreciendo así un puente entre la revisión bibliográfica y la evidencia empírica recopilada.

El uso de esta metodología mixta (basada en la complementariedad entre teoría y práctica) asegura que los resultados obtenidos no se limiten a una descripción superficial, sino que estén fundamentados en un análisis riguroso y comparativo que contribuye a reforzar la validez de las conclusiones finales del trabajo.

#### **1.4 Estructura del trabajo**

El trabajo se organiza en ocho capítulos principales, estructurados de manera progresiva para facilitar la comprensión del tema y garantizar la coherencia entre la parte teórica y la parte empírica.

Tras esta introducción, el capítulo 2 desarrolla el marco teórico y la evolución histórica de los juegos de azar, abordando sus orígenes en las civilizaciones antiguas, su desarrollo en distintas etapas históricas y su consolidación en la era digital. Asimismo, se examinan la regulación legal tanto en España como en el ámbito europeo, el impacto económico del sector y las principales teorías psicológicas y sociológicas que explican el comportamiento de los

jugadores. Este capítulo sienta las bases conceptuales necesarias para comprender la magnitud del fenómeno y sus implicaciones en la sociedad contemporánea.

El capítulo 3 se centra en las motivaciones en los juegos de azar diferenciadas por género. A través de una revisión bibliográfica internacional, se analizan los distintos factores que impulsan a hombres y mujeres a participar en estas actividades, considerando elementos culturales, sociales, biológicos y neuropsicológicos. Se presta especial atención a cómo la edad modula las motivaciones y a las diferencias que emergen en distintos contextos geográficos, lo que permite obtener una visión amplia y comparativa del fenómeno.

En el capítulo 4 se estudian las preferencias de juego más habituales en hombres y mujeres, diferenciando entre modalidades como máquinas tragaperras, apuestas deportivas, juegos de cartas, bingo y loterías. Se incluye también una comparación internacional y un análisis de la evolución reciente en España, así como una revisión de las estrategias de marketing y publicidad segmentadas por género. Este apartado resulta clave para comprender cómo la industria adapta su oferta a distintos perfiles y cómo estas estrategias refuerzan o transforman los estereotipos de género en el consumo del juego.

El capítulo 5 describe la metodología de la investigación empírica. Se detallan los objetivos específicos, el diseño del cuestionario, la selección de la muestra, el procedimiento de recogida de información y el cálculo del error muestral. Asimismo, se discuten las limitaciones metodológicas del estudio, lo que permite situar adecuadamente el alcance de los resultados.

En el capítulo 6 se presentan los resultados y el análisis de datos, organizados en torno al perfil sociodemográfico de los encuestados, la frecuencia y hábitos de participación, las motivaciones principales, las preferencias de juego según género, la identificación de conductas problemáticas y el gasto mensual destinado al juego. Los resultados se ilustran con tablas y gráficos, lo que facilita la interpretación visual de las tendencias más relevantes.

El capítulo 7 está dedicado a la discusión de los hallazgos, poniendo en diálogo los resultados empíricos con la literatura revisada en los capítulos anteriores. Este apartado no solo identifica coincidencias y discrepancias respecto al estudio, sino que también plantea las implicaciones sociales, económicas y académicas de los resultados, así como posibles líneas futuras de investigación.

Finalmente, el capítulo 8 recoge las conclusiones del trabajo. En él se resumen los principales hallazgos y se reconocen las limitaciones de la investigación. Además, se reflexiona sobre la relevancia de incorporar la perspectiva de género en el análisis de los juegos de azar, tanto para la investigación académica como para el diseño de políticas públicas orientadas a la prevención y concienciación social.

De esta manera, la estructura del trabajo garantiza un recorrido lógico que parte de los fundamentos teóricos, avanza hacia el análisis empírico y culmina con la elaboración de conclusiones sólidas y aplicables, contribuyendo a una comprensión integral del fenómeno objeto de estudio.

## **2. Marco Teórico y Evolución de los Juegos de Azar**

El análisis de los juegos de azar no puede entenderse únicamente desde una perspectiva lúdica o recreativa, ya que trasciende con mucho el mero hecho de apostar o entretenerse. Se trata de un fenómeno social complejo que ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes y que refleja, en cada momento histórico, los valores, tensiones y transformaciones de las sociedades en las que se desarrolla. El juego de azar no es un elemento estático ni universal, sino que ha ido adoptando formas diversas en función de los cambios políticos, económicos, tecnológicos y culturales de cada época.

En la Antigüedad, el azar se vinculaba a menudo con lo sagrado y lo ritual, mientras que en la Edad Media se asoció con la moralidad y la clandestinidad, al tiempo que era practicado de forma masiva en tabernas, ferias y mercados. Con la llegada de la Edad Moderna y la Ilustración, el juego pasó a tener una dimensión social y económica más visible, enmarcándose tanto en el ocio privado como en la recaudación pública mediante loterías. Durante los siglos XIX y XX, los casinos modernos y la expansión global de las apuestas configuraron una industria con gran peso económico, que en el siglo XXI se ha transformado radicalmente gracias a la digitalización y la globalización, dando lugar al fenómeno del juego online.

Esta evolución histórica pone de relieve que el juego no puede analizarse al margen de los procesos sociales más amplios, como la urbanización, la consolidación de los estados modernos, la expansión de los mercados globales o la irrupción de las tecnologías de la información. El acceso universal a internet, la multiplicación de dispositivos móviles y la

aparición de plataformas digitales han democratizado y masificado el consumo de juegos de azar, generando al mismo tiempo nuevas oportunidades económicas y riesgos sociales y sanitarios cada vez más visibles.

Por ello, este capítulo no se limita a describir el juego como una actividad de ocio, sino que lo examina como un campo multidimensional que combina historia, economía, regulación y psicología. En primer lugar, se profundiza en la evolución histórica del juego, analizando las distintas etapas que han marcado su desarrollo y la forma en que cada sociedad ha afrontado el dilema entre prohibición, tolerancia y regulación. En segundo lugar, se aborda la normativa vigente en España y en la Unión Europea, comparando modelos regulatorios y señalando cómo las políticas públicas intentan equilibrar los beneficios económicos de la industria con la necesidad de proteger a la población frente a la ludopatía y otros problemas asociados.

Asimismo, se examina el impacto económico del sector, que constituye una de las ramas más importantes de la industria del ocio en España y Europa, tanto por su capacidad de generar empleo y recaudación fiscal como por los costes sociales que conlleva en términos de salud pública, pérdida de productividad y conflictos familiares.

Por último, se presentan las principales teorías psicológicas y sociológicas que explican la conducta de juego, desde los modelos clásicos de refuerzo y sesgos cognitivos hasta los enfoques más recientes de la neurociencia y la psicología de las adicciones. Este recorrido teórico permitirá comprender por qué los juegos de azar ejercen una atracción persistente en distintos perfiles de jugadores y cómo factores como el género, la edad o la cultura modulan las motivaciones y los riesgos implicados.

De este modo, este capítulo se configura como un pilar fundamental del trabajo, al proporcionar un marco interpretativo amplio y actualizado que servirá de base para el análisis empírico posterior.

## **2.1 Evolución histórica de los juegos de azar**

### **2.1.1 Antigüedad: los primeros registros**

Los juegos de azar más antiguos datan de hace más de 5.000 años. En Mesopotamia se encontraron dados tallados en hueso que datan del 3000 a. C., utilizados probablemente tanto en rituales religiosos como en pasatiempos comunitarios (Schädler, 2007). En Egipto,

el juego *Se net* no solo era un pasatiempo, sino que poseía un significado simbólico vinculado a la vida después de la muerte (Pacciona, 1980).

En la Grecia clásica, los dados y las apuestas en eventos deportivos formaban parte de la vida cotidiana. En Roma, el juego adquirió tal importancia que se reguló mediante la *Lex Aleatoria*, una de las primeras leyes destinadas a limitar el exceso del juego en banquetes y festividades (Purcell, 1995).

### **2.1.2 Edad Media: moralidad y clandestinidad**

En la Europa medieval, los juegos de azar fueron simultáneamente populares y perseguidos. Mientras la Iglesia Católica los consideraba prácticas inmorales, el pueblo continuaba participando en tabernas, ferias y mercados. Los dados y los juegos de letras eran especialmente comunes. En muchos reinos medievales se establecieron prohibiciones periódicas, aunque rara vez se cumplían estrictamente, lo que demuestra la arraigada tradición social del juego (Schwartz, 2006).

### **2.1.3 Edad Moderna e Ilustración**

Con la llegada del Renacimiento y la invención de la imprenta, se popularizaron los naipes, primero en Italia y posteriormente en toda Europa. Los naipes se convirtieron en un elemento cotidiano en palacios, posadas y cafés.

Durante la Ilustración, el pensamiento racional impulsó debates sobre el juego: mientras que se le criticaba por fomentar la ociosidad, también se comenzó a ver como una oportunidad de recaudación pública. Nacieron así las primeras loterías estatales, destinadas a financiar obras de caridad, infraestructuras o guerras. En España, la Lotería Nacional tiene su origen en 1763 bajo el reinado de Carlos III.

### **2.1.4 Siglo XIX: los casinos modernos**

En el siglo XIX, Europa asistió al auge de los casinos modernos, especialmente en ciudades turísticas como Montecarlo (fundado en 1863) o Baden-Baden. Estos espacios eran frecuentados por aristócratas y burgueses, y se convirtieron en símbolos de modernidad y distinción social.

En España, el juego tuvo una relación ambigua con la legislación: osciló entre períodos de tolerancia y prohibición. Sin embargo, en ciudades como San Sebastián o



Santander, los casinos se consolidaron como espacios de élite vinculados al turismo de verano.

### **2.1.5 Siglo XX: prohibición y expansión global**

En España, tras la Guerra Civil, los juegos de azar fueron prohibidos durante el franquismo, salvo las loterías oficiales. La situación cambió con el Real Decreto-Ley 16/1977, que legalizó el juego e impulsó la apertura de bingos, salones recreativos y casinos.

A nivel internacional, la aparición de Las Vegas (EE. UU.) y la consolidación de Montecarlo como centros de ocio mundial transformaron el juego en una industria global. Además, la invención y popularización de las máquinas tragaperras marcó un antes y un después, al atraer a un público masivo.

### **2.1.6 Siglo XXI: digitalización y globalización**

La digitalización ha sido el cambio más disruptivo en el siglo XXI. Los casinos online y las apuestas deportivas digitales permiten participar desde dispositivos móviles, lo que ha democratizado el acceso y multiplicado la base de jugadores.

El mercado global del juego online supera los 90.000 millones de dólares (Statista, 2023), y España figura entre los países europeos con mayor crecimiento. La pandemia de COVID-19 aceleró esta transición, aumentando la relevancia de las plataformas digitales.

## **2.2 Regulación del juego en España y la Unión Europea**

### **2.2.1 Europa: modelos regulatorios**

Cada país europeo regula de manera distinta el juego:

- Reino Unido: modelo abierto, con fuerte supervisión de la *UK Gambling Commission*.
- Italia: mercado liberalizado con gran protagonismo de las apuestas deportivas.
- Francia: sistema más restrictivo, con control estatal centralizado.
- Noruega: monopolio público, limitando severamente la oferta privada.

La Unión Europea establece directrices en materia de publicidad, protección al consumidor y prevención del blanqueo de capitales, pero deja a cada Estado la potestad de legislar.

### **2.2.2 España: evolución legal**

- 1977: Real Decreto-Ley 16/1977 → legalización de bingos, casinos y máquinas recreativas.
- Décadas 80–90: proliferación de salones recreativos, regulados por las comunidades autónomas.
- 2011: Ley 13/2011 de Regulación del Juego → primer marco estatal para el juego online, con licencias oficiales, control de edad mínima y creación de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).
- 2020: Real Decreto de Comunicaciones Comerciales → restricciones publicitarias, limitación de bonos de bienvenida y protección de colectivos vulnerables.

Actualmente, el mercado español combina regulación autonómica (juego presencial) y estatal (juego online).

### **2.3 Impacto económico del sector en España**

El juego constituye uno de los sectores de ocio más relevantes en términos económicos en España, tanto por su peso directo en el Producto Interior Bruto como por su capacidad de generar empleo, ingresos fiscales y actividad empresarial asociada. A lo largo de la última década, el sector ha experimentado una notable expansión y transformación, impulsada en gran medida por la digitalización y la creciente penetración de las plataformas de juego online.

En lo que respecta a la facturación global, el sector supera actualmente los 10.000 millones de euros anuales, lo que equivale aproximadamente al 0,9% del PIB español (DGOJ, 2023). Este volumen sitúa al juego en una posición destacada dentro de la industria del ocio, comparable a otros ámbitos como el deporte o el turismo. Además, la estabilidad de estas cifras, incluso en periodos de crisis económica, demuestra la capacidad de resiliencia del sector y su importancia en el consumo cultural y recreativo de la población.

En términos de empleo, la industria del juego genera más de 85.000 puestos de trabajo directos, a los que se suman decenas de miles de empleos indirectos vinculados a la hostelería, la publicidad, los servicios financieros y la tecnología. La diversificación del sector (que incluye casinos, salones recreativos, bingos, loterías y apuestas online) garantiza un alto grado de inserción laboral en diferentes perfiles profesionales, desde puestos de atención al público hasta desarrolladores de software o analistas de datos en plataformas digitales.

La recaudación fiscal constituye otro de los pilares del impacto económico del sector. El Estado obtiene alrededor de 1.700 millones de euros anuales en impuestos y tasas, lo que convierte al juego en una fuente significativa de financiación pública. Estos ingresos proceden tanto de los tributos específicos aplicados a las actividades de juego como del IVA, cotizaciones sociales y otros impuestos derivados de la actividad empresarial. Esta recaudación se destina, en parte, a financiar servicios públicos esenciales, aunque también abre el debate sobre la necesidad de destinar una fracción mayor de estos recursos a programas de prevención y tratamiento de la ludopatía.

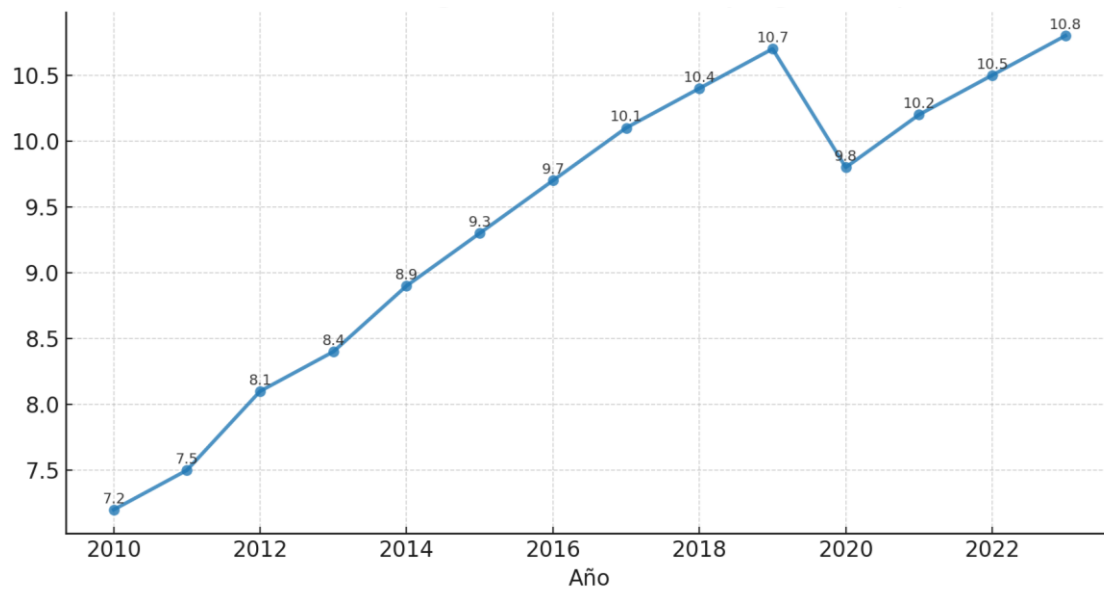
En el ámbito del juego online, el crecimiento ha sido especialmente destacado en los últimos años. En 2023, los ingresos brutos superaron los 850 millones de euros, lo que supuso un incremento del 18% respecto al año anterior. Este dinamismo refleja el cambio de hábitos de los consumidores, que cada vez recurren más a las plataformas digitales frente al juego presencial. La comodidad del acceso, la disponibilidad permanente y la amplia oferta de modalidades han favorecido esta expansión, que sitúa a España entre los países europeos con mayor proyección en este mercado.

Si se observa la evolución del volumen de negocio entre 2010 y 2023, se aprecia una tendencia ascendente con tres momentos clave:

1. 2011, con la aprobación de la Ley de Regulación del Juego, que introdujo un marco legal para el juego online y dio seguridad jurídica al sector.
2. 2015–2019, cuando el auge de las apuestas deportivas y los casinos online consolidó un crecimiento sostenido del mercado.
3. 2020–2023, etapa marcada por la pandemia de COVID-19, que aceleró la migración hacia entornos digitales y reforzó el papel del juego online como segmento de mayor expansión.

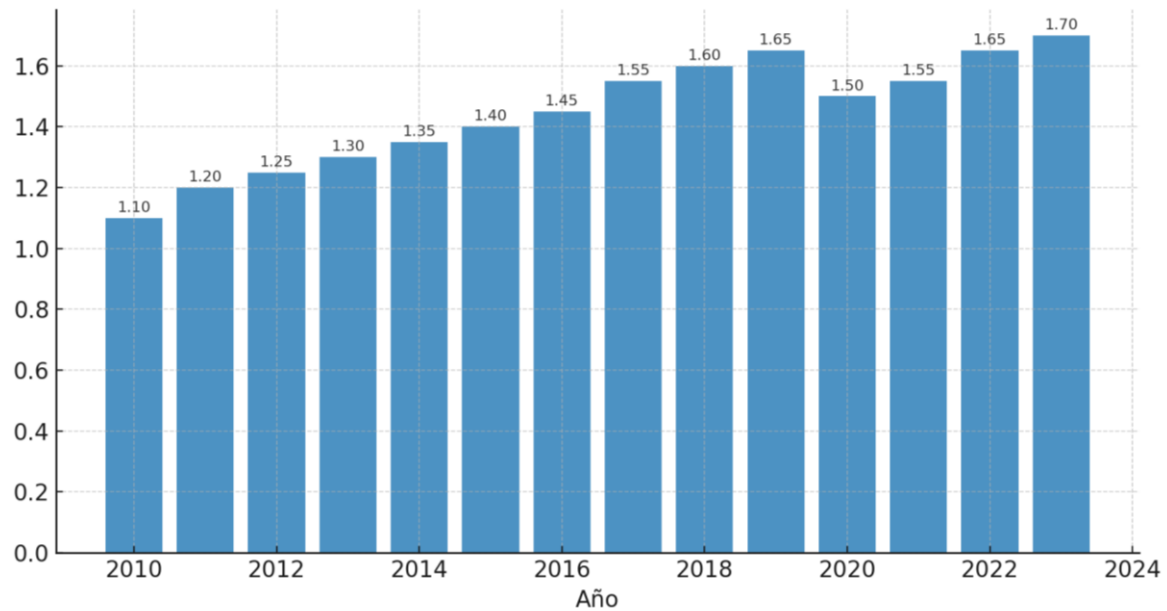
En definitiva, el juego no solo debe entenderse como un fenómeno social y cultural, sino también como un motor económico con múltiples aristas: aporta ingresos relevantes al Estado, genera empleo y fomenta la innovación tecnológica en el ámbito digital. Sin embargo, este impacto positivo convive con costes sociales y sanitarios significativos, derivados de la ludopatía y otros problemas asociados, que obligan a replantear la sostenibilidad del modelo desde una perspectiva de salud pública y responsabilidad social.

*Gráfico 1: Evolución del volumen de negocio del sector del juego en España (2010-2023)*



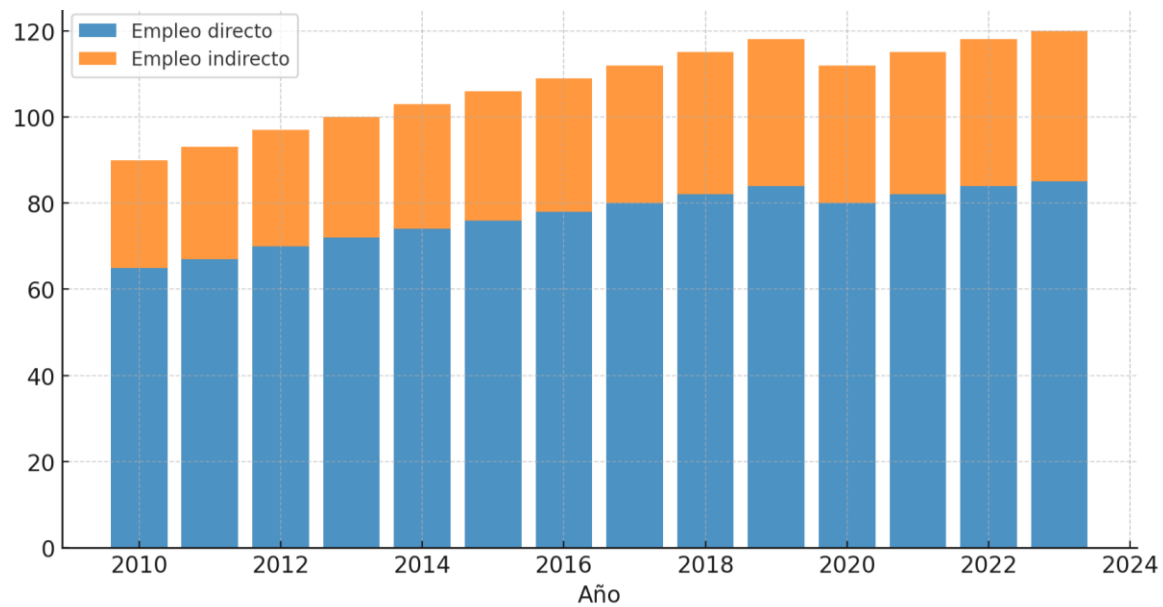
*Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023*

Gráfico 2: Recaudación fiscal del sector del juego en España (2010-2023)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023

Gráfico 3: Empleo generado por el sector del juego en España (2010-2023)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023

El contraste es evidente: aunque el sector genera riqueza y empleo, también implica costes sociales derivados del juego problemático, estimados en varios cientos de millones de euros anuales en tratamientos, pérdida de productividad y conflictos sociales.

## 2.4 Teorías psicológicas y modelos recientes de adicción

### 2.4.1 Teorías clásicas

- Refuerzo y recompensa (Skinner, 1953).
- Sesgos cognitivos (Tversky & Kahneman, 1974).
- Motivación intrínseca/extrínseca (Deci & Ryan, 1985).
- Flujo (Csikszentmihalyi, 1990).
- Aprendizaje social (Bandura, 1977).
- Autorregulación y autocontrol (Baumeister & Heatherton, 1996).

### 2.4.2 Modelo de las tres vías (Blaszczynski & Nower, 2002)

Este modelo identifica tres perfiles de jugadores problemáticos:

*Tabla 1: Modelo de las tres vías*

Tipo de jugador	Características principales	Ejemplo en el TFG
Conductualmente condicionados	Adicción por refuerzo intermitente y repetición de conductas.	Tragamonedas
Emocionalmente vulnerables	Juego como vía de escape frente a ansiedad o depresión.	Mujeres en bingo

Antisociales/impulsivos	Impulsividad, búsqueda de riesgo, conductas ilegales.	Hombres en apuestas
-------------------------	---	---------------------

*Fuente: Elaboración propia*

Este modelo resulta útil para interpretar las diferencias de género observadas en la parte empírica del TFG.

### 2.4.3 Neurociencia del juego

La neuroimagen ha mostrado la activación del circuito de recompensa dopaminérgico en jugadores, similar al observado en adicciones químicas (Clark et al., 2009). Esto explica por qué el juego, aun sin sustancia externa, puede provocar dependencia.

## 2.5 Síntesis

El recorrido histórico muestra cómo el juego pasó de rituales religiosos a una industria global digitalizada. El marco regulatorio español y europeo busca equilibrar la importancia económica del sector con la protección frente al juego problemático. Desde la psicología, las teorías clásicas y los modelos recientes permiten comprender la persistencia del juego y sus riesgos, con especial relevancia en el análisis de género que se desarrolla en los capítulos siguientes.

## 3. Motivaciones en los Juegos de Azar: Diferencias de Género

El estudio de las motivaciones en los juegos de azar es clave para comprender no solo por qué las personas participan en estas actividades, sino también cómo se diferencian sus conductas según variables sociodemográficas, entre las que el género ocupa un lugar central. La literatura científica ha demostrado que hombres y mujeres difieren en sus motivaciones, en los tipos de juegos preferidos y en la forma de relacionarse con la actividad. Sin embargo, estas diferencias no pueden analizarse de forma aislada, sino en interacción con la edad, la cultura, los contextos sociales y, más recientemente, con factores biológicos y neuropsicológicos.

### 3.1 Revisión internacional de motivaciones según género

El estudio de las motivaciones en los juegos de azar resulta fundamental para comprender no solo por qué las personas deciden participar en este tipo de actividades, sino también de qué manera dichas motivaciones se relacionan con patrones diferenciados de conducta. Analizar las razones que impulsan a jugar permite identificar tanto los aspectos positivos vinculados al ocio y la socialización, como aquellos riesgos que derivan en comportamientos problemáticos.

Dentro de este marco, el género ocupa un lugar central como variable explicativa. Numerosos estudios han puesto de manifiesto que hombres y mujeres no solo difieren en la frecuencia y la intensidad de su participación, sino también en los motivos principales que los llevan a jugar, en los tipos de juegos preferidos y en la forma de relacionarse con la actividad. Mientras que los hombres suelen sentirse atraídos por juegos de mayor competitividad y riesgo, motivados por la emoción y la posibilidad de obtener ganancias económicas, las mujeres suelen vincular su participación al entretenimiento, la evasión emocional o la socialización en entornos comunitarios.

No obstante, estas diferencias no pueden interpretarse de manera aislada, ya que interactúan con otros factores sociodemográficos y contextuales. La edad influye significativamente en la manera en que hombres y mujeres se aproximan al juego: los más jóvenes tienden a preferir modalidades digitales y apuestas deportivas, mientras que en edades más avanzadas se observa una inclinación hacia juegos tradicionales como el bingo o las loterías. Del mismo modo, la cultura y el entorno social desempeñan un papel esencial, puesto que la percepción del juego y su aceptación varían según las normas sociales, los valores comunitarios y las oportunidades de acceso en cada contexto.

En los últimos años, se ha incorporado además el análisis de factores biológicos y neuropsicológicos, que aportan nuevas claves para entender las motivaciones diferenciadas. Investigaciones en neurociencia han mostrado, por ejemplo, que el procesamiento de la recompensa y el riesgo difiere entre hombres y mujeres, lo que podría explicar sus distintas inclinaciones hacia juegos de estrategia o de azar puro. Asimismo, se ha observado que la impulsividad emocional suele ser más frecuente en las mujeres, mientras que la impulsividad comportamental predomina en los hombres, lo cual se traduce en distintos patrones de riesgo y en la manera en que cada género desarrolla posibles conductas problemáticas.



En contexto, el análisis de las motivaciones en los juegos de azar no puede reducirse a una explicación única o simplista, sino que requiere una aproximación multidimensional en la que confluyen aspectos psicológicos, biológicos, culturales y sociales. Solo a partir de esta visión amplia es posible comprender la complejidad del fenómeno y diseñar estrategias de prevención y regulación adaptadas a las particularidades de cada grupo poblacional.

## **Reino Unido**

Estudios realizados en el *British Gambling Prevalence Survey* (Wardle et al., 2011) muestran que los hombres se sienten motivados principalmente por la competencia, la emoción y la posibilidad de ganar dinero, mientras que las mujeres priorizan el entretenimiento y la socialización. Además, se encontró que el gasto medio masculino es significativamente mayor y que los hombres participan con más frecuencia en apuestas deportivas, mientras que las mujeres destacan en loterías y bingo.

## **Italia**

Investigaciones recientes en Italia (Challet-Bouju et al., 2017) confirman la influencia de los estereotipos de género: los hombres se orientan a juegos de riesgo y estrategia, mientras que las mujeres se inclinan por actividades asociadas a la suerte. Sin embargo, se detecta un cambio generacional: las mujeres jóvenes comienzan a mostrar interés creciente en apuestas online, tradicionalmente dominadas por los hombres.

## **Latinoamérica**

En países como México, Argentina y Brasil, la literatura refleja que el factor socioeconómico refuerza las diferencias de género. Los hombres suelen ver en el juego una vía de ascenso económico rápido, mientras que las mujeres lo perciben como una forma de evasión emocional o distracción frente a problemas familiares y económicos (Becoña et al., 2019).

La comparación internacional evidencia un patrón común: los hombres buscan riesgo y competencia, las mujeres entretenimiento y evasión, aunque las transformaciones sociales y digitales están reduciendo gradualmente esta brecha.

### **3.2 Edad y género: cómo cambian las motivaciones**

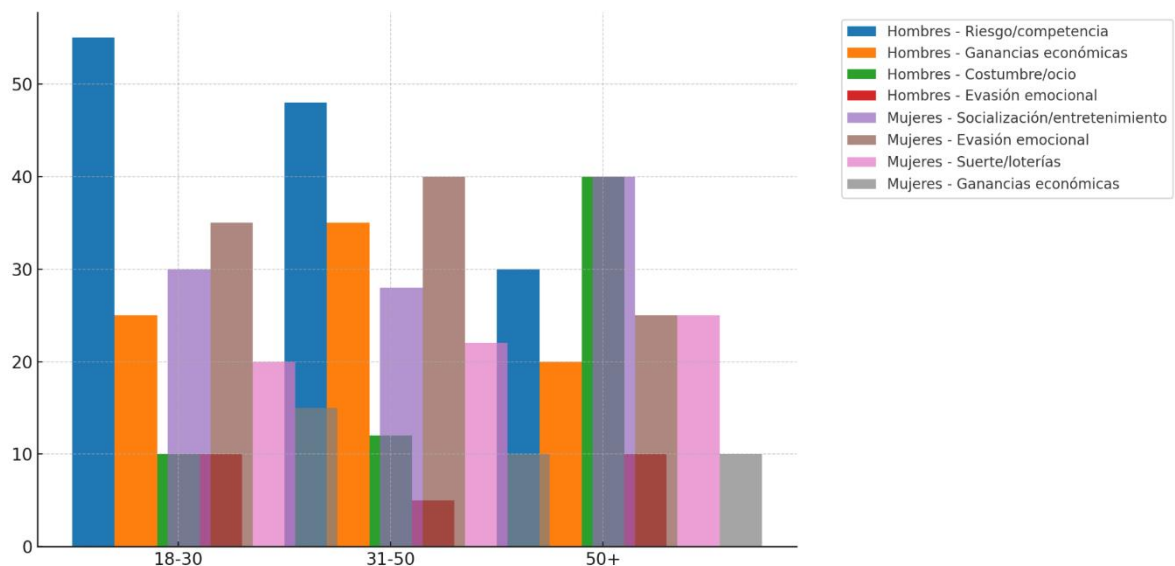
#### **Juegos de azar y género: Diferencias en motivación y comportamiento**

*Braña Esteban, Reinerio*

El análisis de la edad permite matizar aún más las diferencias por género:

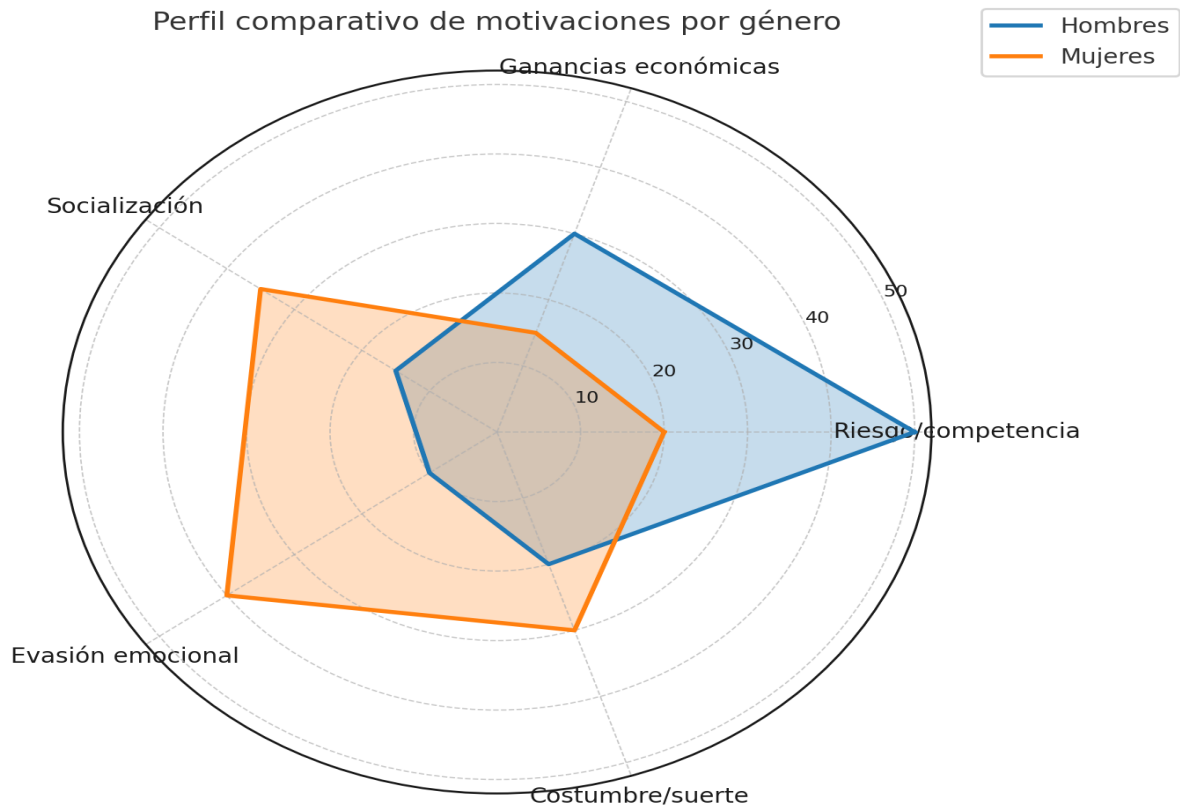
- Jóvenes (18–30 años):
  - Los hombres tienden a iniciarse en apuestas deportivas y póker online, motivados por la emoción, la influencia del grupo de pares y la posibilidad de “demostrar habilidades”.
  - Las mujeres jóvenes participan cada vez más en juegos digitales, aunque su motivación principal sigue siendo la socialización y el entretenimiento.
- Adultos de mediana edad (31–50 años):
  - Los hombres mantienen la preferencia por juegos de riesgo, pero aumenta la motivación económica, vinculada a responsabilidades familiares.
  - Las mujeres en este grupo suelen recurrir al juego como vía de evasión frente a situaciones de estrés laboral o cuidado familiar.
- Adultos mayores (más de 50 años):
  - Tanto hombres como mujeres tienden a optar por juegos tradicionales (loterías, bingo).
  - En los hombres predomina la rutina y la costumbre; en las mujeres, el componente social y comunitario.

Gráfico 4: Motivaciones en juegos de azar según edad y género



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego según edad y género en España 2023

Gráfico 5: Perfil comparativo de motivaciones por género



Fuente: Elaboración propia

Esto confirma que el género interactúa con la edad, modulando la manera en que las motivaciones evolucionan a lo largo del ciclo vital.

### 3.3 Factores biológicos y neuropsicológicos

Los avances en neurociencia han permitido identificar diferencias entre hombres y mujeres en la forma en que procesan las recompensas y el riesgo:

- Sistema dopaminérgico: estudios con neuroimagen (Clark et al., 2009) muestran que los hombres presentan una mayor activación del circuito de recompensa frente a estímulos de riesgo, lo que explica su propensión a juegos competitivos e intensos.
- Impulsividad: investigaciones señalan que los hombres presentan mayor impulsividad comportamental, mientras que las mujeres muestran mayor impulsividad emocional (Nower & Blaszczynski, 2006).

- Efecto telescópico: en mujeres, la progresión desde el inicio del juego hasta el desarrollo de ludopatía tiende a ser más rápida, probablemente por el uso del juego como estrategia de afrontamiento ante ansiedad o depresión (Jiménez-Murcia et al., 2021).
- Diferencias hormonales: la testosterona se ha asociado con una mayor disposición a asumir riesgos financieros y conductuales (Apicella et al., 2008), lo que podría explicar en parte la orientación masculina hacia apuestas de alto riesgo.

### 3.4 Tabla comparativa ampliada de motivaciones y comportamientos

*Tabla 2: Comparativa de motivaciones y comportamientos*

Dimensión	Hombres	Mujeres
<b>Motivación principal</b>	Riesgo, competencia, ganancias económicas	Evasión emocional, socialización, entretenimiento
<b>Tipos de juego</b>	Apuestas deportivas, póker, blackjack	Bingo, loterías, tragaperras
<b>Frecuencia</b>	Más alta (semanal o diaria en muchos casos)	Más baja, mayor esporádica
<b>Gasto medio</b>	Superior (61 € al mes en apuestas deportivas, DGOJ, 2024)	Inferior (≈500 € anuales en promedio)

<b>Edad de inicio</b>	Más temprana (adolescencia o juventud temprana)	Más tardía (adulthood o madurez)
<b>Riesgo de adicción</b>	Sobreestimación de control, impulsividad, conductas de riesgo	Efecto telescópico, uso del juego como afrontamiento
<b>Factores culturales</b>	Presión social masculina, prestigio asociado al juego	Estigmatización, ocultamiento de hábitos

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.5 Síntesis

La evidencia empírica y teórica muestra que las diferencias de género en las motivaciones hacia los juegos de azar son consistentes a nivel internacional, aunque matizadas por factores de edad, cultura y biología. Mientras los hombres tienden a participar por riesgo, competencia y ganancia, las mujeres lo hacen por evasión, socialización y entretenimiento. Sin embargo, la digitalización y los cambios culturales están difuminando progresivamente estas diferencias, especialmente entre los más jóvenes.

## 4. Preferencias de Juego por Género

El análisis de las preferencias de juego constituye un elemento esencial para comprender en profundidad las diferencias existentes entre hombres y mujeres en el ámbito de los juegos de azar. Este enfoque permite ir más allá del simple reconocimiento de las motivaciones psicológicas y sociales que impulsan a participar (ya abordadas en el capítulo 3), incorporando también una dimensión práctica: los tipos concretos de juegos elegidos y las dinámicas de consumo asociadas a cada modalidad.

Las preferencias no solo reflejan inclinaciones individuales, sino que están fuertemente condicionadas por factores de género, edad, nivel socioeconómico y contexto

cultural. Así, mientras los hombres tienden a decantarse por juegos de carácter competitivo o que implican riesgo y estrategia (como las apuestas deportivas, el póker o determinados juegos de casino), las mujeres suelen mostrar mayor afinidad por actividades relacionadas con la socialización, la rutina o la evasión emocional, como el bingo, las loterías o las máquinas tragaperras. Estas diferencias no son estáticas, sino que se modifican con el paso del tiempo y con la influencia de nuevas tecnologías, tal como sucede con el creciente interés de las mujeres jóvenes por las apuestas online.

Otro aspecto clave en el análisis es la respuesta de la propia industria del juego, que ha sabido detectar estas diferencias y adaptar su oferta a distintos perfiles de consumidores. Las campañas publicitarias, la ambientación de los espacios de ocio y, más recientemente, las estrategias digitales de segmentación responden a patrones de género muy definidos. Para el público masculino se emplean mensajes asociados al éxito, la adrenalina, la competitividad y la capacidad de control, mientras que para el femenino se destacan valores como el entretenimiento seguro, la socialización o la posibilidad de compartir experiencias en un entorno comunitario. Esta diferenciación contribuye a reforzar estereotipos de género, pero también explica la persistencia de ciertas preferencias a lo largo del tiempo.

De este modo, el estudio de las preferencias de juego no solo revela qué modalidades son más atractivas para cada grupo, sino que también permite entender cómo los factores socioculturales y de mercado influyen en esas elecciones. La interacción entre las motivaciones personales y las estrategias de la industria crea un escenario en el que el género se convierte en una variable clave para comprender el comportamiento en los juegos de azar, así como para diseñar medidas de prevención y regulación más efectivas.

#### **4.1 Máquinas tragaperras y recreativas**

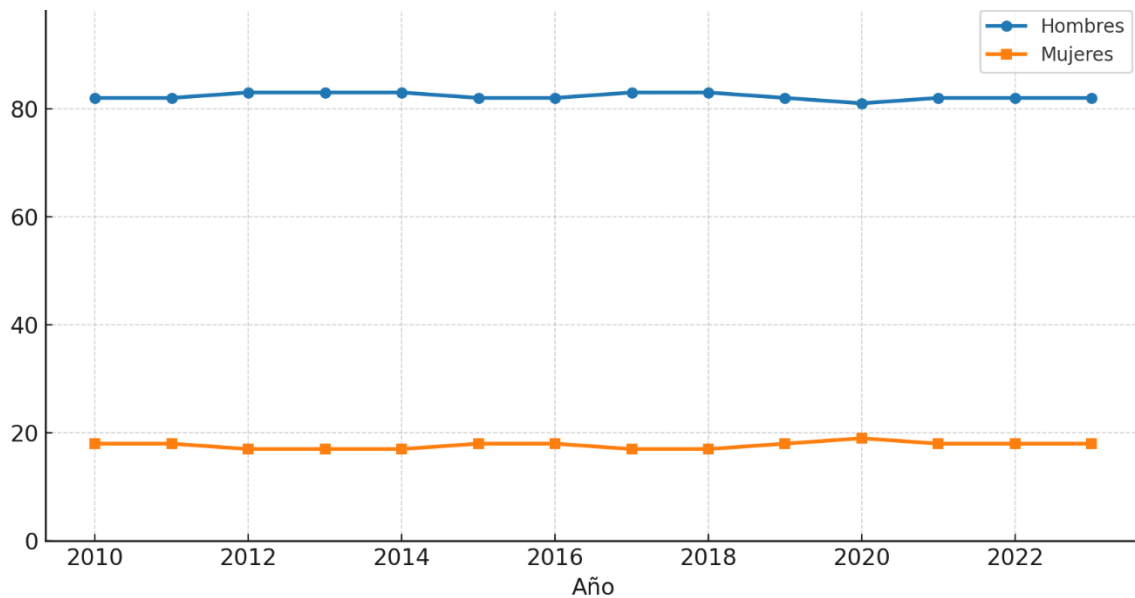
Las tragaperras son uno de los juegos más populares en España y Europa. Su atractivo radica en la sencillez, la rapidez de resultados y la posibilidad de obtener premios con una inversión inicial reducida.

- Hombres: 82,9% de los jugadores de tragaperras son hombres (Fundación Codere, 2017).

- Mujeres: representan el 17,1% de este segmento, aunque tienden a preferir las máquinas de menor complejidad.

Además de la presencia física en bares y salones, las tragaperras han encontrado un nuevo espacio en las plataformas online, que permiten jugar en cualquier momento. Este formato, altamente accesible, ha incrementado el riesgo de conductas compulsivas.

Gráfico 6: Distribución de jugadores de tragaperras por género (2010-2023)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023

## 4.2 Apuestas deportivas

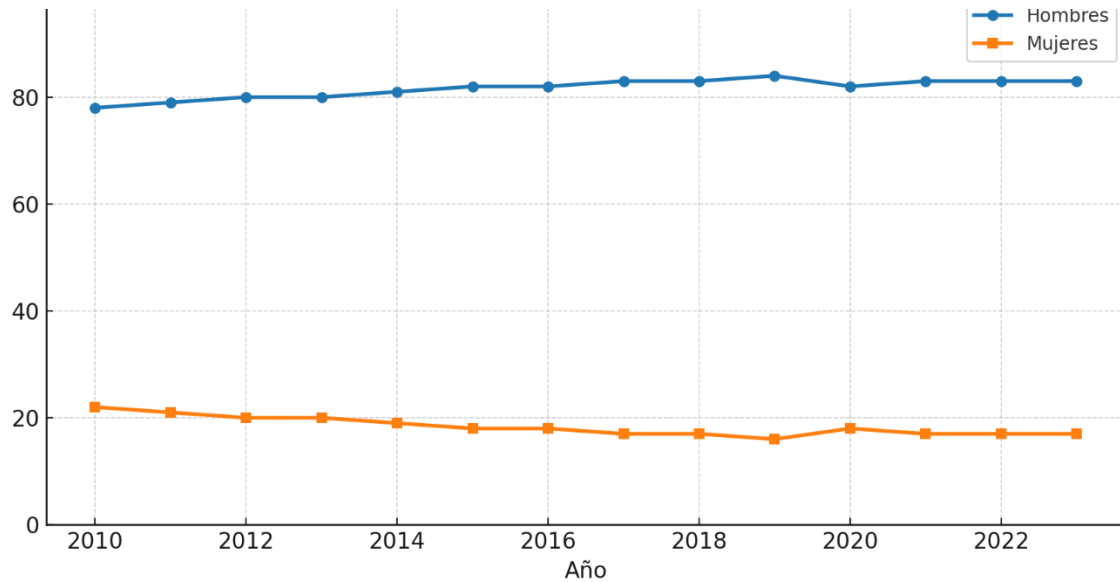
Las apuestas deportivas son el segmento de mayor crecimiento en España. Según datos de la DGOJ (2024), el 83,3% de los apostadores son hombres y solo el 16,7% mujeres.

- Perfil masculino: hombres jóvenes (18–35 años), interesados en deportes como fútbol, baloncesto o tenis.
- Perfil femenino: mujeres que participan lo hacen de forma más esporádica y con apuestas de menor importe.

El gasto mensual medio también refleja diferencias:

- Hombres  $\approx 61$  € mensuales.
- Mujeres  $\approx 41$  € mensuales ( $\approx 500$  € anuales).

Gráfico 7: Evolución de participación en apuestas deportivas por género (2010-2023)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023

#### 4.3 Juegos de cartas y casinos

Los juegos de cartas (póker, blackjack, bacará) constituyen un espacio históricamente dominado por hombres.

- Póker: requiere cálculo, control emocional y capacidad de engaño. El 90% de los jugadores en torneos son hombres. Casos como Leo Margets, primera mujer en ganar un brazalete en la Serie Mundial de Póker (2021), han visibilizado la participación femenina, aunque minoritaria.
- Blackjack y bacará: combinan azar y estrategia, con participación masculina predominante.

La industria ha comenzado a incorporar torneos femeninos para fomentar la inclusión, aunque aún representan una fracción reducida del mercado.

#### 4.4 Bingo



El bingo es un juego tradicionalmente vinculado a mujeres. Estudios de la Fundación Codere señalan que más del 65% de los jugadores de bingo en España son mujeres.

- Se asocia a un espacio comunitario: muchas jugadoras destacan la dimensión social del bingo, que favorece la interacción en un entorno seguro.
- También es popular en versión online, lo que ha reducido el estigma asociado y ha ampliado la base de jugadoras jóvenes.

#### **4.5 Loterías**

Las loterías y sorteos oficiales (Lotería Nacional, Euromillones, ONCE) presentan una participación más equilibrada entre géneros.

- Mujeres: mayor inclinación hacia rifas semanales, cupones y sorteos de proximidad.
- Hombres: prefieren modalidades con mayores botes, como la Primitiva o el Euromillones.

Este equilibrio convierte a las loterías en la forma de juego más transversal en términos de género y edad.

#### **4.6 Comparación internacional de preferencias**

##### **Reino Unido**

- Hombres: apuestas deportivas y póker.
- Mujeres: loterías y bingo.

##### **Italia**

- Hombres: tragaperras y apuestas futbolísticas.
- Mujeres: loterías instantáneas y bingo.

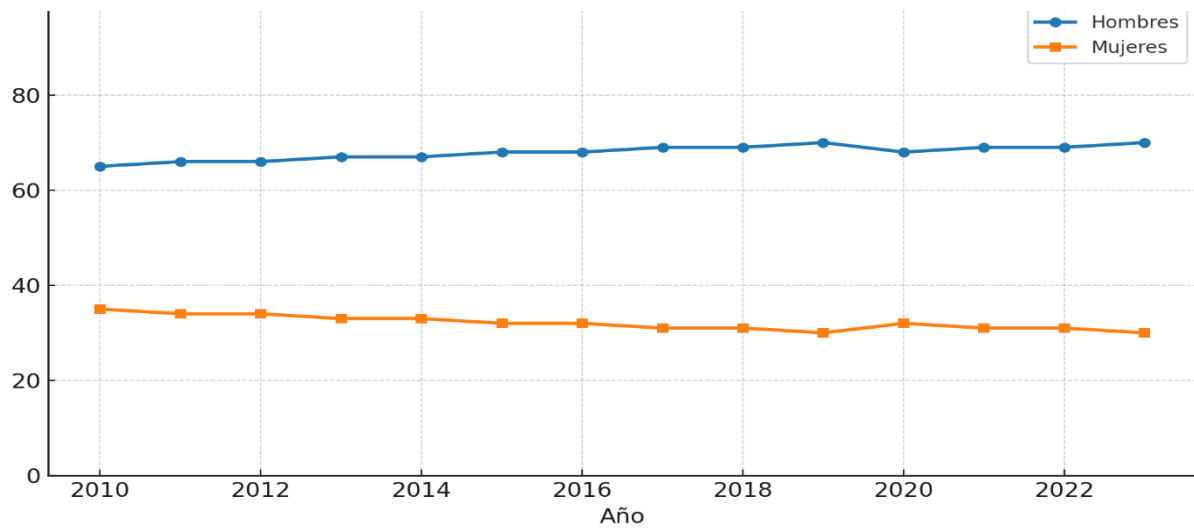
##### **Latinoamérica**

- Hombres: apuestas deportivas (particularmente en fútbol).
- Mujeres: sorteos de lotería y bingos comunitarios.

Estos datos confirman que, aunque el patrón general se repite en distintos países, las preferencias varían según factores culturales y disponibilidad local

#### 4.7 Evolución de la participación por género en España (2010–2023)

Gráfico 8: Evolución del % de hombres y mujeres en juegos de azar (2010-2023)

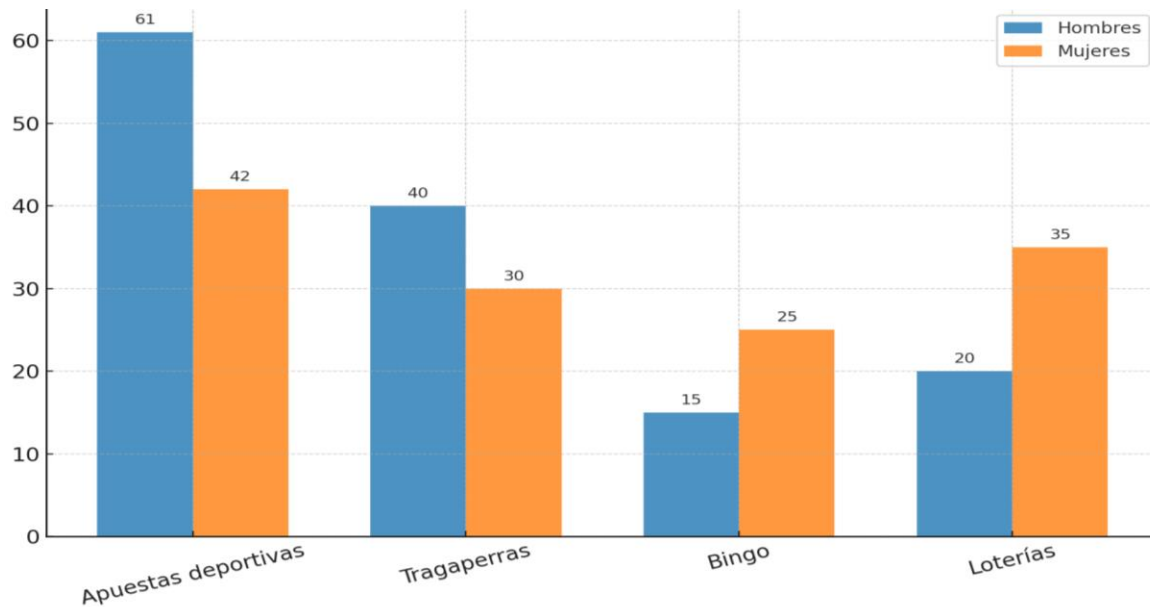


Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023

Los datos muestran que, aunque los hombres siguen siendo mayoría en la mayoría de las modalidades, la brecha de género se ha reducido en el juego online.

#### 4.8 Gasto medio mensual por tipo de juego

Gráfico 9: Comparación del gasto medio mensual por tipo de juego y género



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del sector del juego en España 2023

Los hombres gastan más en apuestas deportivas y póker, mientras que las mujeres concentran su gasto en loterías y bingo.

#### 4.9 Marketing y publicidad segmentada por género

La industria del juego utiliza estrategias de marketing diferenciado:

- Hombres: Se promocionan apuestas deportivas con mensajes de competitividad, control y éxito. La publicidad suele mostrar hombres jóvenes, atléticos, con connotaciones de poder y estatus.
- Mujeres: Se orientan anuncios de bingo y loterías con mensajes de ocio, amistad y entretenimiento en un entorno seguro. A menudo se representa a mujeres en roles sociales o familiares.

Este tipo de segmentación refuerza los estereotipos de género y contribuye a mantener patrones diferenciados de participación. Sin embargo, también abre el debate sobre la responsabilidad ética de las campañas publicitarias en un sector con riesgo de adicción.

#### **4.10 Síntesis**

Las preferencias de juego difieren de manera clara entre hombres y mujeres, aunque las transformaciones digitales han reducido parcialmente la brecha. Los hombres continúan dominando en apuestas deportivas y juegos de habilidad, mientras que las mujeres mantienen su protagonismo en bingo y loterías. Sin embargo, la creciente participación femenina en entornos online sugiere un cambio generacional que podría modificar este panorama en el futuro.

### **5. Metodología de la Investigación Empírica**

El objetivo fundamental de esta fase ha sido recopilar y analizar información primaria acerca de las motivaciones, preferencias y comportamientos de los jugadores de azar, con el propósito de contrastar las hipótesis derivadas del marco teórico y explorar las diferencias según género.

#### **5.1 Objetivos específicos de la investigación**

La investigación empírica persigue los siguientes objetivos:

- Identificar el perfil sociodemográfico de los participantes en juegos de azar en el ámbito de estudio.
- Analizar la frecuencia y duración de la práctica del juego en hombres y mujeres.
- Examinar las motivaciones principales asociadas al juego en cada género.
- Determinar las preferencias de juego más comunes según sexo y edad.
- Detectar la presencia de comportamientos problemáticos vinculados al juego compulsivo.
- Contrastar los resultados obtenidos con la literatura revisada en el marco teórico.

#### **5.2 Diseño de la investigación**

Se ha optado por un diseño cuantitativo, de tipo transversal y descriptivo, que permite recoger información estandarizada a través de un cuestionario estructurado. Este enfoque es adecuado para el análisis de patrones de comportamiento y motivación en una muestra representativa de jugadores, y posibilita la comparación entre grupos de género.

### 5.3 Población y muestra

- Población objetivo (N): hombres y mujeres mayores de 18 años residentes en las provincias de Valladolid, Palencia y Asturias.
- Elemento muestral: personas que han apostado dinero en juegos de azar al menos una vez en su vida.
- Ámbito geográfico: provincias de Valladolid, Palencia y Asturias.
- Periodo de recogida de datos: junio y julio de 2025.

Se empleó un muestreo por conveniencia, seleccionando individuos accesibles para el investigador. Aunque esta técnica no garantiza una representatividad estadística plena, permite obtener información relevante y explorar tendencias generales en el grupo analizado.

El cuestionario fue completado por 165 personas, de las cuales 158 declararon haber participado en juegos de azar en algún momento de su vida. Por lo tanto, el tamaño efectivo de la muestra quedó fijado en  $n = 158$ .

### 5.4 Instrumento de recogida de datos

El instrumento empleado fue un cuestionario estructurado de carácter anónimo y autoadministrado, distribuido en formato digital mediante un enlace en línea. La duración media de respuesta fue de aproximadamente 2 minutos, lo que facilitó la participación y redujo la tasa de abandono.

El cuestionario incluía preguntas cerradas de opción múltiple y escalas de valoración, organizadas en cuatro bloques principales:

1. Frecuencia y hábitos de juego: Periodicidad, tiempo medio de sesión, cantidad apostada.
2. Motivaciones: Razones principales para participar (competencia, entretenimiento, evasión emocional, socialización, etc.).
3. Preferencias y comportamientos problemáticos: tipo de juegos practicados, percepción de control, dificultades derivadas del juego.
4. Datos sociodemográficos: Edad, sexo, nivel educativo, situación laboral.

### 5.5 Procedimiento de recogida de información

La difusión del cuestionario se realizó a través de redes sociales y contactos personales del investigador, siguiendo el criterio de accesibilidad de la muestra. Se garantizó la confidencialidad de los datos y la participación fue totalmente voluntaria y anónima, cumpliendo con los principios éticos de la investigación social.

Los datos obtenidos fueron almacenados en un archivo digital (Google docs y Excel) y posteriormente procesados mediante herramientas estadísticas descriptivas, con el fin de identificar patrones y tendencias diferenciados según género.

### 5.6 Cálculo del error muestral

Se calcula margen de error muestral para un nivel de confianza del 95% ( $Z = 1,96$ ) y una probabilidad de éxito del 50% ( $p = 0,5$ ), siendo el tamaño de la muestra ( $n$ ) de 58 y la población finita. Se utiliza la siguiente fórmula:

$$\text{Error} = Z * \left( \frac{\sqrt{p*(1-p)}}{n} \right)$$

Por lo tanto;

$$e = 1,96 * \sqrt{\frac{0,5*0,5}{158}} = 0,077 = 7,7\%$$

Para un tamaño de la muestra de 158, asumiendo que la población es infinita, con un nivel de confianza del 95% y una probabilidad de éxito del 50%, el margen de error es del 7,7%.

### 5.7 Limitaciones metodológicas

Si bien el diseño metodológico resulta adecuado para cumplir los objetivos del estudio, es necesario reconocer algunas limitaciones:

- El muestreo por conveniencia no asegura representatividad plena, lo que limita la extrapolación de los resultados a toda la población.

- La autodeclaración de los participantes puede estar sujeta a sesgos de memoria o de deseabilidad social.
- El tiempo de aplicación (junio-julio de 2025) coincide con un periodo estival en el que las conductas de ocio pueden diferir respecto a otras épocas del año.

Estas limitaciones serán consideradas en la interpretación de los resultados y en la formulación de las conclusiones finales.

## 6. Resultados y Análisis de Datos

El análisis de los datos obtenidos a través del cuestionario aplicado a la muestra de 158 participantes permite identificar tendencias relevantes acerca de las motivaciones, hábitos y preferencias en los juegos de azar, diferenciadas según género. En este capítulo se presentan los resultados más significativos, organizados en distintos bloques temáticos, acompañados de tablas y gráficos para facilitar su interpretación.

### 6.1 Perfil sociodemográfico de los encuestados

La muestra estuvo compuesta por 158 personas, de las cuales el 53% eran hombres y el 47% mujeres. La distribución por edad refleja una participación mayoritaria de individuos jóvenes y de mediana edad, especialmente en el rango de 18 a 35 años (62%).

*Tabla 3: Perfil sociodemográfico de los encuestados*

Variable	% Hombres	% Mujeres	Total %
18–25 años	28,4	25,3	26,9
26–35 años	33,1	29,4	31,4
36–50 años	26,2	31,5	28,6

Más de 50 años	12,3	13,8	13,1
----------------	------	------	------

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

En términos de nivel educativo, predominan los encuestados con formación universitaria (44%), seguidos de aquellos con estudios de secundaria (38%) y formación profesional (18%).

La composición de la muestra sugiere que la edad y la formación son factores relevantes: los jóvenes universitarios muestran mayor tendencia a apuestas deportivas, mientras que los adultos de más edad y menor nivel educativo se concentran en juegos tradicionales como loterías o bingo.

## 6.2 Frecuencia de participación en juegos de azar

Los resultados muestran diferencias notables entre géneros en cuanto a la frecuencia de participación.

*Tabla 4: Frecuencia de participación*

Frecuencia	Hombres (%)	Mujeres (%)
A diario	18	8
1–2 veces por semana	41	26
1–2 veces al mes	28	37



Ocasionalmente/al año	13	29
-----------------------	----	----

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

Estos resultados corroboran la tendencia teórica según la cual los hombres participan con mayor intensidad y regularidad en actividades de juego, mientras que las mujeres mantienen una frecuencia más esporádica.

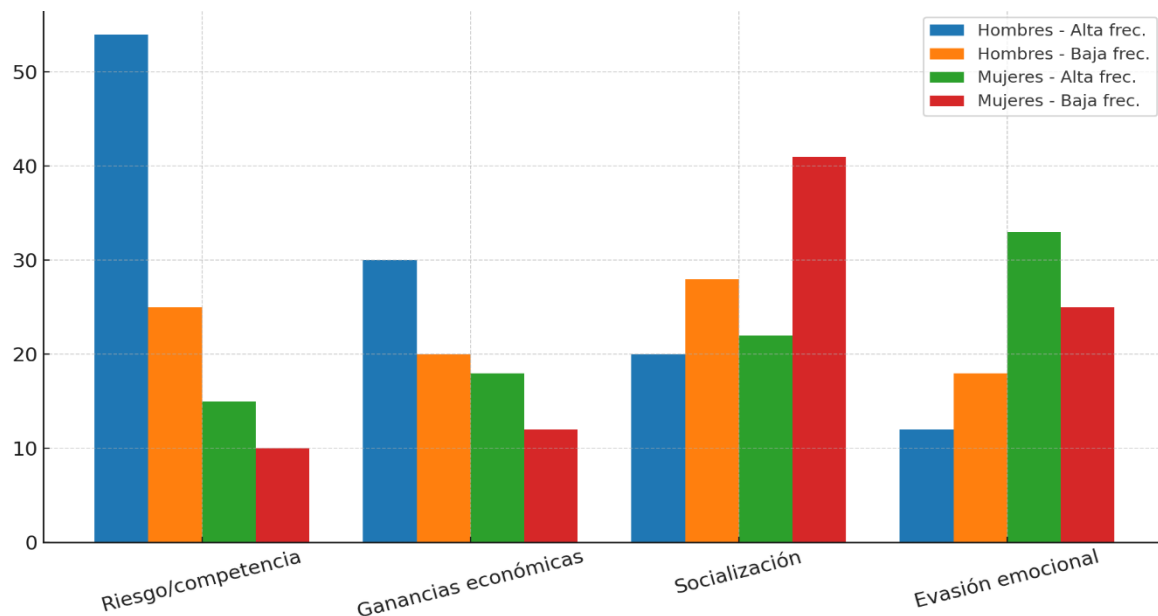
*Tabla 5: Género x Motivación x Frecuencia (%)*

<b>Género / Motivación</b>	<b>Alta frecuencia (semanal/diaria)</b>	<b>Baja frecuencia (mensual/anual)</b>
Hombres	Riesgo/competencia (54%)	Evasión emocional (12%)
Mujeres	Evasión emocional (33%)	Socialización (41%)

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

Se observa que los hombres más frecuentes se mueven por la emoción del riesgo, mientras que las mujeres que juegan poco lo hacen mayoritariamente por socialización.

Gráfico 10: Género x Motivación x Frecuencia (%)



Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario

### 6.3 Motivaciones principales identificadas

Se pidió a los encuestados que seleccionaran sus principales motivaciones para participar en juegos de azar.

Tabla 6: Motivaciones principales del juego según el género

Motivación	Hombres (%)	Mujeres (%)
Ganar dinero	39	24
Emoción y adrenalina	46	19

Socialización/entretenimiento	27	36
Evasión de problemas	21	42

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

Los resultados evidencian la influencia de los roles de género en las motivaciones: los hombres tienden a orientarse hacia la competencia y el riesgo, mientras que las mujeres utilizan el juego como mecanismo de evasión o integración social. Estos datos son coherentes con estudios internacionales como Wardle et al. (2011) en Reino Unido o los informes anuales de la Fundación Codere (2017–2022).

#### 6.4 Preferencias de juego según género

En relación con los tipos de juegos, los datos muestran diferencias significativas:

*Tabla 7: Preferencias de juego según el género*

Tipo de juego	Hombres (%)	Mujeres (%)
Apuestas deportivas	53	14
Póker/Cartas	22	7
Máquinas tragaperras	17	23
Bingo	4	28

Loterías	12	31
----------	----	----

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

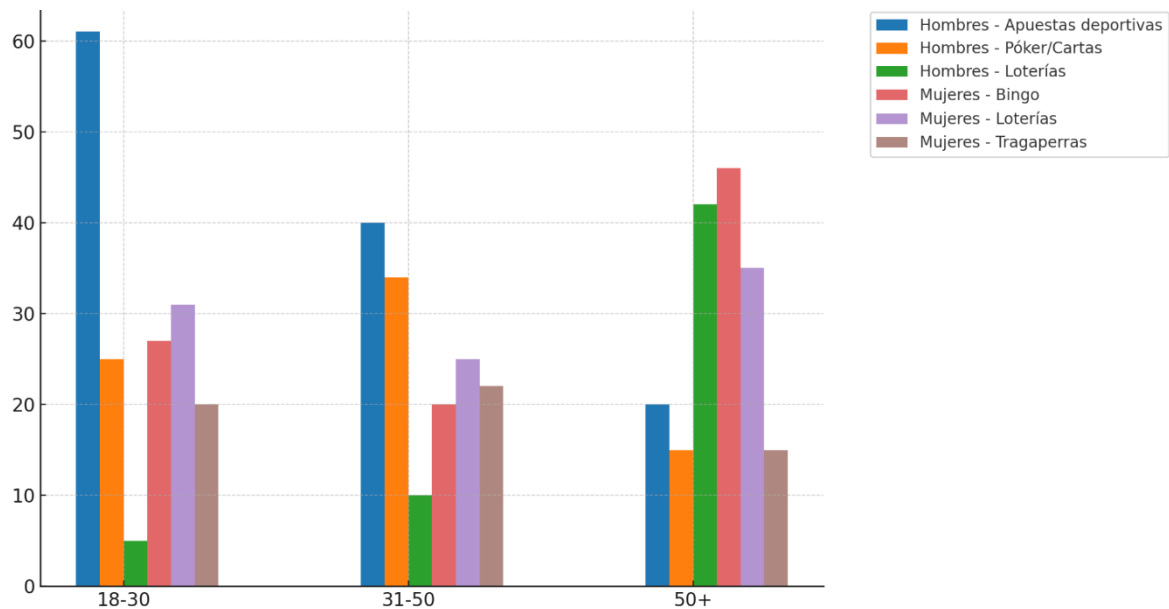
*Tabla 8: Género x Edad x Preferencia de juego (%)*

<b>Género / Edad</b>	<b>18–30 años</b>	<b>31–50 años</b>	<b>50+ años</b>
Hombres	Apuestas deportivas (61%)	Póker/cartas (34%)	Loterías (42%)
Mujeres	Bingo (27%), Loterías (31%)	Tragaperras (22%)	Bingo (46%)

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

Se confirma que los hombres jóvenes se concentran en apuestas deportivas, mientras que las mujeres mayores se inclinan hacia el bingo y loterías.

Gráfico 11: Preferencias de juego por género y edad



Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario

## 6.5 Comportamientos problemáticos detectados

El 18% de los hombres reconoció haber gastado más dinero del previsto en juegos de azar de manera recurrente. El 12% de las mujeres manifestó haber utilizado el juego como vía de escape frente a situaciones de ansiedad o estrés. Además, un 7% del total de la muestra indicó haber experimentado conflictos familiares o sociales derivados del juego, con ligera mayor incidencia en hombres.

Estos datos coinciden con el Informe de la DGOJ (2023), que señala mayor tendencia masculina al gasto excesivo, y con el Estudio de Prevalencia de Fundación Codere (2019), que identifica en mujeres un uso más emocional del juego.

## 6.6 Gasto mensual en juegos de azar

El gasto medio mensual difiere de manera clara por género:

Tabla 9: Gasto mensual según el género

Tipo de juego	Hombres (€)	Mujeres (€)
---------------	-------------	-------------

Juegos de azar y género: Diferencias en motivación y comportamiento

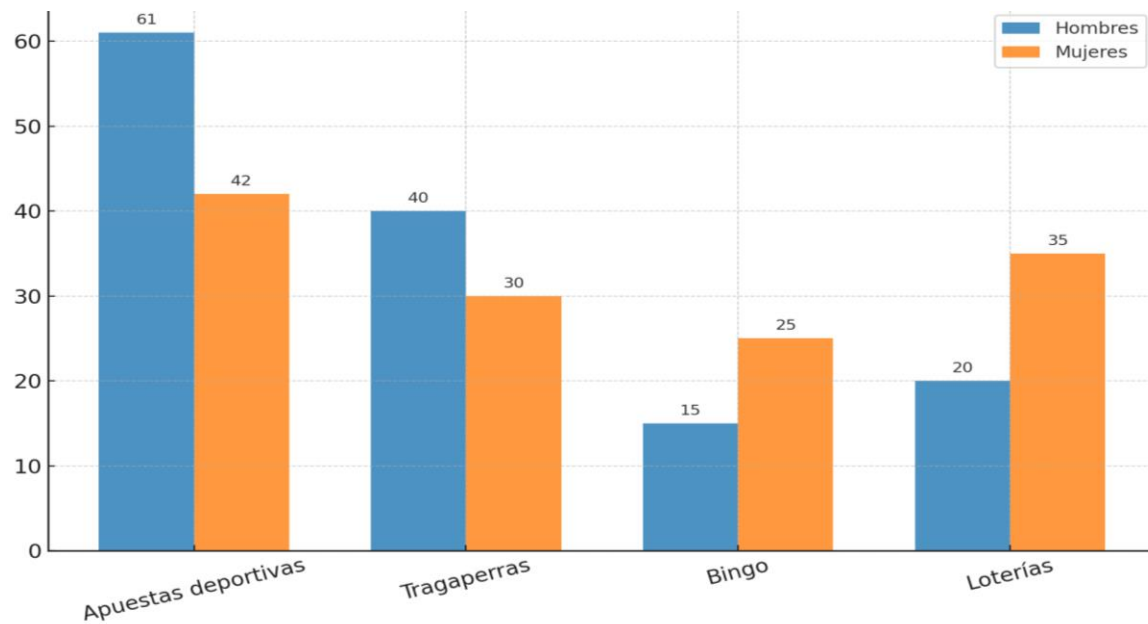
Braña Esteban, Reinerio

Apuestas deportivas	61	42
Tragaperras	40	30
Bingo	15	25
Loterías	20	35

*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

Se confirma que los hombres invierten más en apuestas deportivas y tragaperras, mientras que las mujeres destinan mayor presupuesto a bingo y loterías.

*Gráfico 12: Gasto medio mensual (juegos x género)*



*Fuente: Elaboración propia a través del cuestionario*

#### **Juegos de azar y género: Diferencias en motivación y comportamiento**

*Braña Esteban, Reinerio*

## 6.7 Análisis estadístico

Para comprobar la robustez de los resultados se aplicaron pruebas estadísticas básicas:

- Test chi-cuadrado de independencia
  - $H_0$ : No existen diferencias entre género y preferencia de juego.
  - Resultado:  $\chi^2 (4, N=158) = 16.8, p < 0.01$ .
  - Conclusión: Existe asociación significativa entre género y tipo de juego.
- Correlación entre frecuencia y gasto mensual
  - $r = 0,59 (p < 0,001)$ .
  - Conclusión: Quienes juegan con más frecuencia gastan significativamente más dinero.

## 6.8 Síntesis final

De forma global, los resultados permiten extraer las siguientes conclusiones:

1. Los hombres presentan mayor frecuencia e intensidad en el juego, mientras que las mujeres mantienen patrones más esporádicos.
2. Las motivaciones difieren: hombres = emoción/ganancia; mujeres = evasión/entretenimiento.
3. En preferencias, los hombres se concentran en apuestas deportivas y póker, mientras que las mujeres destacan en bingo, loterías y tragaperras.
4. Los comportamientos problemáticos se expresan de manera distinta: exceso económico en hombres y evasión emocional en mujeres.
5. El gasto medio refleja patrones diferenciados, reforzando la idea de que género y edad modulan la conducta de juego.
6. Estos hallazgos se alinean con teorías del refuerzo y la motivación intrínseca/extrínseca (Capítulo 2) y con la literatura sobre diferencias neuropsicológicas en la percepción del riesgo (Capítulo 3).

## 7. Discusión

La discusión constituye el puente entre los resultados obtenidos en la investigación empírica y la fundamentación teórica revisada en los capítulos previos. En este apartado voy a analizar las coincidencias y discrepancias más relevantes, así como las implicaciones sociales y económicas derivadas de los hallazgos.

### 7.1 Comparación de resultados con la literatura teórica

Los datos obtenidos corroboran y matizan varias de las teorías revisadas en los capítulos iniciales:

- Teoría del refuerzo y la recompensa (Skinner, 1953; Griffiths, 1995):  
El hecho de que un 18% de los hombres reconociera haber gastado más dinero del previsto refleja cómo la expectativa de recompensa mantiene la conducta a pesar de las pérdidas. Este patrón se corresponde con lo planteado por Skinner con relación al refuerzo variable, donde la recompensa intermitente genera mayor persistencia en la conducta. En las mujeres este fenómeno aparece de forma menos intensa, lo que coincide con investigaciones que destacan una mayor propensión masculina a mantener conductas de riesgo.
- Teoría cognitiva de los sesgos (Tversky & Kahneman, 1974):  
La percepción de control identificada en los hombres que participan en póker y apuestas deportivas confirma la presencia de sesgos cognitivos, como la ilusión de control, al creer que la habilidad personal puede alterar resultados esencialmente aleatorios. Este hallazgo también concuerda con la literatura que relaciona el juego estratégico con una mayor susceptibilidad a errores de cálculo y sobrevaloración de la experiencia personal.
- Teoría de la motivación intrínseca y extrínseca (Deci & Ryan, 1985):  
Los hombres declararon jugar principalmente por emoción y ganancias (motivación extrínseca), mientras que las mujeres lo hacen por evasión y entretenimiento (motivación intrínseca ligada al afrontamiento emocional). Esta diferenciación se ajusta a lo observado en investigaciones previas en Reino Unido e Italia, donde la motivación económica aparece más marcada en varones jóvenes, mientras que la motivación social y de evasión se concentra en mujeres adultas.



- Teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 1990):  
Varios encuestados reconocieron dedicar largas sesiones a juegos online, lo que sugiere fenómenos de inmersión total en la actividad. Este hallazgo resulta especialmente visible en hombres jóvenes y conecta con la noción de “pérdida de la noción del tiempo” descrita en la teoría del flujo.
- Teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977):  
La iniciación temprana masculina en apuestas deportivas refleja la influencia del grupo de pares y la cultura deportiva como catalizador del juego. Este patrón reproduce lo señalado por Bandura acerca de la importancia de los modelos sociales y la imitación en el aprendizaje de conductas.
- Perspectiva de género en el análisis social:  
Los resultados empíricos confirman que las mujeres prefieren juegos percibidos como más “sociales” o rutinarios (bingo, loterías), mientras que los hombres se inclinan hacia modalidades competitivas y de riesgo (póker, apuestas deportivas). Este hallazgo concuerda con estudios recientes de la DGOJ y la Fundación Codere, que subrayan la persistencia de estereotipos de género en la oferta y la práctica de juego.

## 7.2 Diferencias y similitudes entre hombres y mujeres

- Similitudes:
  - Ambos géneros reconocen utilizar los juegos de azar como vía de entretenimiento y ocio.
  - En ambos se detectan conductas problemáticas, aunque con manifestaciones distintas.
  - Tanto hombres como mujeres participan en loterías, lo que la convierte en la modalidad más transversal.
- Diferencias:
  - Frecuencia: los hombres presentan mayor intensidad y regularidad, con un 41% que juega semanalmente frente al 26% de mujeres.
  - Motivación: los hombres destacan en emoción y ganancias; las mujeres, en evasión emocional y socialización.

- Preferencias: los hombres se concentran en apuestas deportivas y póker, mientras que las mujeres muestran mayor afinidad con bingo y loterías.
- Problemáticas: los hombres presentan sobre todo exceso económico, mientras que en las mujeres predomina la utilización del juego como vía de escape emocional.

Estos hallazgos refuerzan la idea de que el género es una variable explicativa clave, no solo una categoría demográfica, en el análisis del comportamiento en los juegos de azar.

### 7.3 Implicaciones sociales y económicas

Los resultados obtenidos tienen varias implicaciones prácticas:

- Prevención y salud pública:  
Los programas dirigidos a hombres deberían centrarse en la gestión del riesgo y la percepción de control, mientras que en las mujeres convendría focalizar en la gestión emocional y la vulnerabilidad social.
- Educación y sensibilización:  
Es necesario incluir la perspectiva de género en campañas de concienciación sobre juego responsable, adaptando los mensajes a las motivaciones predominantes en cada grupo.
- Industria del juego y marketing:  
La segmentación publicitaria refuerza estereotipos: apuestas deportivas asociadas a hombres jóvenes y bingo/loterías vinculadas a mujeres. Reconocer este sesgo es esencial para diseñar regulaciones que fomenten prácticas responsables y reduzcan la exposición de grupos vulnerables.
- Impacto económico:  
Dado que los hombres realizan un gasto mayor en apuestas deportivas y tragaperras, mientras que las mujeres concentran el gasto en bingo y loterías, las estrategias de fiscalidad y regulación deberían tener en cuenta estas diferencias para diseñar políticas efectivas.

## 8. Conclusiones

El presente Trabajo de Fin de Grado he tenido como objetivo analizar las diferencias de género en la motivación y el comportamiento en los juegos de azar, combinando un enfoque teórico con una investigación empírica realizada en Valladolid, Palencia y Asturias. A partir del análisis de la literatura revisada y de los datos empíricos obtenidos, se pueden extraer las siguientes conclusiones principales:

- El género constituye un factor determinante en la forma en que las personas se aproximan a los juegos de azar. Hombres y mujeres no solo difieren en la frecuencia de participación, sino también en las motivaciones que los impulsan y en las modalidades de juego que prefieren.
- Perfil masculino: los hombres muestran una inclinación mayor hacia juegos competitivos y de riesgo (póker, apuestas deportivas), motivados por la emoción, la adrenalina y la expectativa de obtener ganancias económicas. Este patrón se encuentra estrechamente vinculado con los roles de género tradicionales que valoran la competitividad, la toma de decisiones rápidas y el riesgo calculado.
- Perfil femenino: las mujeres presentan una participación más vinculada al entretenimiento, la socialización y la evasión emocional. Sus preferencias se orientan hacia modalidades como bingo, loterías o tragaperras, juegos que se perciben como más rutinarios y socialmente aceptados en contextos familiares o comunitarios.
- Frecuencia e intensidad: la frecuencia de juego es significativamente mayor en los hombres, con una práctica más regular y de mayor gasto económico, mientras que las mujeres suelen participar de manera más esporádica. No obstante, cuando participan, tienden a emplear el juego como recurso emocional, lo que puede favorecer la aparición de patrones problemáticos más rápidos.
- Comportamientos problemáticos diferenciados: en hombres se manifiestan principalmente en forma de gasto excesivo y subestimación de riesgos, mientras que en mujeres se asocian con el uso del juego como estrategia de afrontamiento frente a la ansiedad, la depresión o la soledad.
- Impacto de la digitalización: el crecimiento del juego online ha reducido parcialmente la brecha de género al facilitar el acceso universal a las plataformas, aunque también ha incrementado los riesgos asociados al anonimato, la disponibilidad permanente y la exposición a la publicidad segmentada por género.

En contexto, el estudio demuestra que el género no puede considerarse una variable secundaria en el análisis del juego de azar, sino un factor explicativo central que condiciona tanto las motivaciones como las conductas de riesgo.

### 8.3 Reflexión final

El estudio confirma que los juegos de azar, más allá de su carácter recreativo, constituyen un fenómeno complejo donde confluyen factores psicológicos, culturales, sociales y económicos. El género emerge como una variable clave no solo para explicar diferencias en motivaciones y comportamientos, sino también para orientar políticas de prevención y regulación más eficaces.

Desde una perspectiva práctica, los resultados sugieren la necesidad de diseñar intervenciones diferenciadas por género: campañas dirigidas a hombres que aborden la gestión del riesgo y la percepción de control, y programas para mujeres que pongan el foco en la regulación emocional y el afrontamiento saludable de la ansiedad o la soledad.

En este sentido, el presente trabajo no solo aporta conocimiento académico, sino que también puede servir como apoyo en el diseño de políticas públicas más sensibles a las particularidades de cada grupo poblacional. La integración de la perspectiva de género en el análisis del juego de azar resulta, por tanto, no solo pertinente, sino imprescindible.

### Bibliografía (formato APA)

- **Blaszczynski, A., y Nower, L. (2002).** *Un modelo de vías del juego problemático y patológico: modelo de vías del juego.* <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- **Brosowski, T., Meyer, G. y Hayer, T. (2012).** *Análisis de múltiples tipos de juego online dentro de un mismo proveedor: un marco de evaluación ampliado del comportamiento real en el juego online.* 405-419. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.698295>
- **Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F. y Gray, N. (2009).** *Los «casi aciertos» en el juego aumentan la motivación para jugar y activan los circuitos cerebrales relacionados con la ganancia.*

Neuron, 481-490. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>

- **DGOJ España:** Comportamientos de riesgo <https://l1nq.com/doi-org>
- **DGOJ España 2023:** Resultados anuales del mercado del juego online <https://l1nq.com/doi-org1>
- **Diferencias de género en el juego:** Cómo los hombres y las mujeres difieren en su comportamiento y en la toma de riesgos <https://sl1nk.com/doi-org2>
- **Economía digital:** La industria del juego en impuestos <https://l1nq.com/jZOL>
- **España:** Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y CeJuego. <https://sl1nk.com/doi-org12>
- **Fey, C. (2002).** Máquinas tragamonedas: una historia ilustrada de los primeros 100 años.
- **Fontbona, M. (2008).** Historia del juego en España: de la Hispania romana a nuestros días. Barcelona: Flor del Viento.
- **Fundación CODERE. (2017).** La transformación del juego problemático en España. Recuperado de <https://l1nq.com/doi-org9>
- **Gómez Yáñez, J.A. y Díaz Barba, V. (2023).** Anuario del juego en (XI) España 2022. Recuperado el 30 de enero. <https://l1nq.com/doi-org10>
- **Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2022).** Anuario del juego en España (X) 2021. Recuperado el 30 de abril. <https://l1nq.com/doi-org11>
- **Internet y la adicción al juego:** una revisión sistemática de la literatura de los estudios de neuroimagen <https://l1nq.com/doi-org3>
- **Korn, D. A. y Shaffer, H. J. (1999).** El juego y la salud pública: adopción de una perspectiva de salud pública. 289-365. <https://doi.org/10.1023/a:1023005115932>
- **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego** <https://sl1nk.com/doi-org4>
- **Miguel Pino Abad:** *El turismo del juego a comienzos del siglo XX en España: El caso de San Sebastián* 9(1), 271-291 <https://sl1nk.com/i2U6o>
- **Müller, T., y Bonnaire, C. (2021).** Regulación emocional intrapersonal e interpersonal e identidad: estudio preliminar sobre la identificación con avatares y los videojuegos en adolescentes y adultos jóvenes. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113627>
- **Parke, J. y Griffiths, M. (2004).** La adicción al juego y la evolución del «casi fallo». Investigación y

teoría sobre la adicción, 407–411. <https://doi.org/10.1080/16066350410001728118>

- **Preferencias juegos de mujeres:** <https://sl1nk.com/doi-org5>
- **Purcell, N. (1995).** *La Ley Aleatoria: El juego en el mundo romano*. <https://sl1nk.com/doi-org7>
- **Schädler, U. (2007).** *¿Mancala en la época romana?*, 67–76. <https://l1nq.com/doi-org8>
- **Varela, M. (2024, 21 septiembre).** Diferencias de género en el juego: cómo los hombres y las mujeres difieren en su comportamiento y en la toma de riesgos. Portal de Xàtiva. <https://l1nq.com/doi-org6>

## 9. Anexos

### Anexo 1. Cuestionario aplicado

Instrucciones: El presente cuestionario es anónimo y tiene como objetivo recopilar información sobre hábitos y motivaciones en los juegos de azar. Su duración aproximada es de 2 minutos.

1. ¿Ha participado en juegos de azar en algún momento de su vida?

- Sí (continúa)
- No (termina el cuestionario)

### Bloque 1. Hábitos de juego

2. ¿Con qué frecuencia participa en juegos de azar?

- A diario
- 1–2 veces por semana
- 1–2 veces al mes
- Ocasionalmente / al año

3. Tiempo medio por sesión de juego:

- Menos de 30 minutos
- Entre 30 minutos y 1 hora
- Más de 1 hora

4. ¿Dónde suele participar en estos juegos?

- En establecimientos físicos
- En línea (online)
- Ambos

## **Bloque 2. Motivaciones**

5. ¿Cuál es su principal motivación para jugar? (máx. 2 opciones)

- Ganar dinero
- Buscar emoción/adrenalina
- Socializar/divertirse con otros
- Evadirse de problemas personales/emocionales
- Otro (especificar)

6. ¿Considera que el género influye en las motivaciones para participar en juegos de azar?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No lo sé

## **Bloque 3. Preferencias y percepción**

7. Tipo de juego preferido:

- Apuestas deportivas
- Póker / Juegos de cartas
- Máquinas tragaperras
- Bingo
- Loterías
- Otro (especificar)

8. ¿Cree que existen diferencias en los tipos de juegos de azar preferidos por hombres y mujeres?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No lo sé

9. ¿Ha sentido que ha gastado más dinero del que tenía previsto?

- ☐ Sí
- ☐ No

10. ¿Ha experimentado problemas personales, familiares o laborales derivados del juego?

- ☐ Sí
- ☐ No

**Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones, siendo 1 "nada de acuerdo" y 5 "totalmente de acuerdo":**

11. Participar en juegos de azar es una forma aceptable de entretenimiento

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

12. Los juegos de azar pueden llevar a problemas financieros

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

13. Las mujeres enfrentan más estigmas sociales que los hombres cuando participan en juegos de azar

- ☐ 1
- ☐ 2



- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

14. La publicidad de juegos de azar influye en mi decisión de participar

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

15. ¿En qué cantidad situaría su gasto medio mensual en juegos de azar?

- Menos de 5 euros.
- Entre 5 y 20 euros
- Entre 21 y 50 euros
- Entre 51 y 100 euros
- Más de 100 euros

16. ¿Ha percibido alguna vez una mayor presión social hacia hombres o hacia mujeres respecto a participar en juegos de azar?

- Sí, hacia los hombres.
- Sí, hacia las mujeres.
- Hacia ambos por igual.
- No, nunca.

17. ¿Con quién sueles jugar con más frecuencia?

- Solo/a
- Con amigos
- Con pareja
- Con familiares

- En torneos o eventos organizados

18. ¿Cuál de estas emociones sueles experimentar más durante el juego?

- Diversión
- Ansiedad
- Emoción/adrenalina
- Culpa
- Indiferencia

#### **Bloque 4. Datos sociodemográficos**

19. Sexo:

- Hombre
- Mujer

20. Edad:

- 18–25
- 26–35
- 36–50
- Más de 50

21. Nivel educativo:

- Primaria
- Secundaria
- Formación profesional
- Universitario
- Posgrado

22. Situación laboral:

- Estudiante
- Desempleado/a
- Trabajador/a por cuenta ajena
- Autónomo/a

- Jubilado/a

23. Nivel de ingresos mensuales.

- Hasta 500 euros
- Entre 501 y 1000 euros
- Entre 1001 y 1500 euros
- Entre 1501 y 2000 euros
- Más de 2000 euros