



PERSONAS MAYORES DE 65 AÑOS Y JUEGO EN EUSKADI

RESUMEN EJECUTIVO

2025



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

PERSONAS MAYORES DE 65 AÑOS Y JUEGO EN EUSKADI RESUMEN EJECUTIVO 2025



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2026



Equipo de investigación (EHU): Iraide Fernández Aragón – *Investigadora Principal*
Aidé Baranda Ortiz

Editorial: Servicio de Publicaciones del Gobierno Vasco
Empresa Trabajo de Campo: CPS Estudios de mercado y opinión
Diseño y maquetación: IPAR Fotocomposición S. Coop.



Índice

1. Presentación	7
2. Una mirada general al juego y las personas mayores de 65 años en Euskadi	9
2.1. Prevalencia y hábitos de juego.	10
2.2. Juego problemático	13
3. Realidad de colectivos	15
3.1. Prevalencia y hábitos de juego.	16
3.2. Juego problemático	18
4. La socialización del juego en la población mayor: contexto, inicio y trayectorias	19
4.1. Inicio en el juego: edad, contexto y primeras prácticas.	20
4.2. Primeros juegos: tradición y oferta limitada	21
4.3. Compañía y dimensión relacional del juego	22
5. Conclusiones	24
6. Ficha técnica	27



Índice de gráficos

Índice de gráficos

Gráfico 1.	Población mayor de 65 años que reconoce haber jugado el último año (%)	10
Gráfico 2.	Preferencia de juego de la población mayor de 65 años (%)	11
Gráfico 3.	Frecuencia de juego de la población mayor de 65 años (%)	12
Gráfico 4.	Población mayor de 65 años que ha tenido alguna problemática derivada del juego en los últimos 12 meses, según DSM-V (%)	14
Gráfico 5.	Compañía durante el inicio en el juego de la población mayor de 65 años (%)	22



1.

Presentación



Presentación

El juego de azar constituye una práctica de ocio ampliamente extendida y socialmente normalizada en la población adulta, con una presencia especialmente significativa entre las personas mayores de 65 años. En Euskadi, las generaciones de más edad han mantenido históricamente una relación estrecha con determinadas modalidades de juego, en particular con los juegos tradicionales de lotería y sorteos, que forman parte de rutinas cotidianas, celebraciones colectivas y vínculos familiares y sociales. Estas prácticas se caracterizan, además, por una baja percepción de riesgo y por una fuerte legitimidad social, lo que ha contribuido a su consideración como una actividad inocua o carente de efectos negativos relevantes.

Los datos disponibles muestran que la población mayor de 65 años presenta una elevada participación en juegos de azar, especialmente en modalidades presenciales y de baja frecuencia, al tiempo que registra niveles reducidos de juego problemático en comparación con otros grupos de edad. Esta combinación de alta participación y baja problematización ha propiciado que los hábitos de juego de las personas mayores hayan recibido una atención limitada tanto en la investigación como en las estrategias de prevención, tradicionalmente centradas en la población joven y en las modalidades de juego online.

No obstante, el contexto sociodemográfico actual plantea nuevos retos que hacen necesario profundizar en el análisis del juego en la población mayor. El progresivo envejecimiento de la población, los cambios asociados a la jubilación, la reorganización del tiempo cotidiano, la viudedad, la soledad no deseada o la reducción de redes sociales, pueden modificar el papel que el juego ocupa en la vida diaria de las personas mayores. En este sentido, el juego puede adquirir funciones diversas, que van desde el entretenimiento y la ilusión hasta la socialización, la estructuración del tiempo o el mantenimiento de rutinas, sin que ello implique necesariamente la presencia de conductas problemáticas.

Al mismo tiempo, la creciente accesibilidad a distintas modalidades de juego, la convivencia entre juegos tradicionales y nuevas ofertas, y la persistencia de desigualdades sociales y económicas en la vejez, hacen pertinente analizar con mayor detalle los hábitos de juego de este colectivo, identificando tanto los elementos de protección como los posibles factores de vulnerabilidad. Una comprensión adecuada de estas prácticas resulta fundamental para evitar enfoques estigmatizantes y, al mismo tiempo, para anticipar situaciones de riesgo que puedan pasar desapercibidas precisamente por desarrollarse en modalidades socialmente aceptadas y culturalmente integradas.

En este marco, el Observatorio Vasco del Juego impulsa el presente estudio con el objetivo de generar conocimiento específico sobre los hábitos de juego de las personas mayores de 65 años en Euskadi. A través de un enfoque metodológico mixto, que combina el análisis cuantitativo con una aproximación cualitativa basada en grupos de discusión, el estudio pretende ofrecer una visión integral del fenómeno, atendiendo tanto a la extensión y características del juego como a los significados, motivaciones y experiencias asociadas. Los resultados obtenidos aspiran a servir de base para el diseño de políticas públicas, estrategias de prevención y acciones de sensibilización ajustadas a las realidades y necesidades de la población mayor.



2.

**Una mirada general al
juego y las personas
mayores de 65 años
en Euskadi**

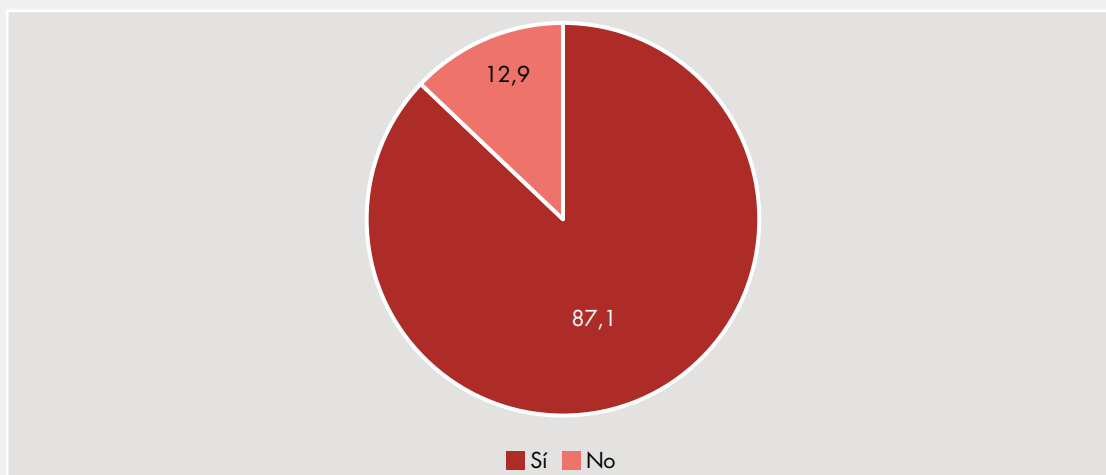


Una mirada general al juego y las personas mayores de 65 años...

2.1. Prevalencia y hábitos de juego

La primera variable que permite aproximarse a la realidad del juego en la población mayor de 65 años es la participación en juegos de azar. Los datos muestran que una amplia mayoría de las personas mayores reconoce haber jugado a juegos de azar en los últimos 12 meses. En concreto, **el 87,1% (n=625) de las personas encuestadas afirma haber jugado en este periodo**, frente a un 12,9% que declara no haberlo hecho. Este dato sitúa a la población mayor como un colectivo con una elevada participación en juegos de azar, muy por encima de la observada en otros grupos de edad, y confirma el carácter normalizado de estas prácticas en esta etapa del ciclo vital.

Gráfico 1. Población mayor de 65 años que reconoce haber jugado el último año (%)



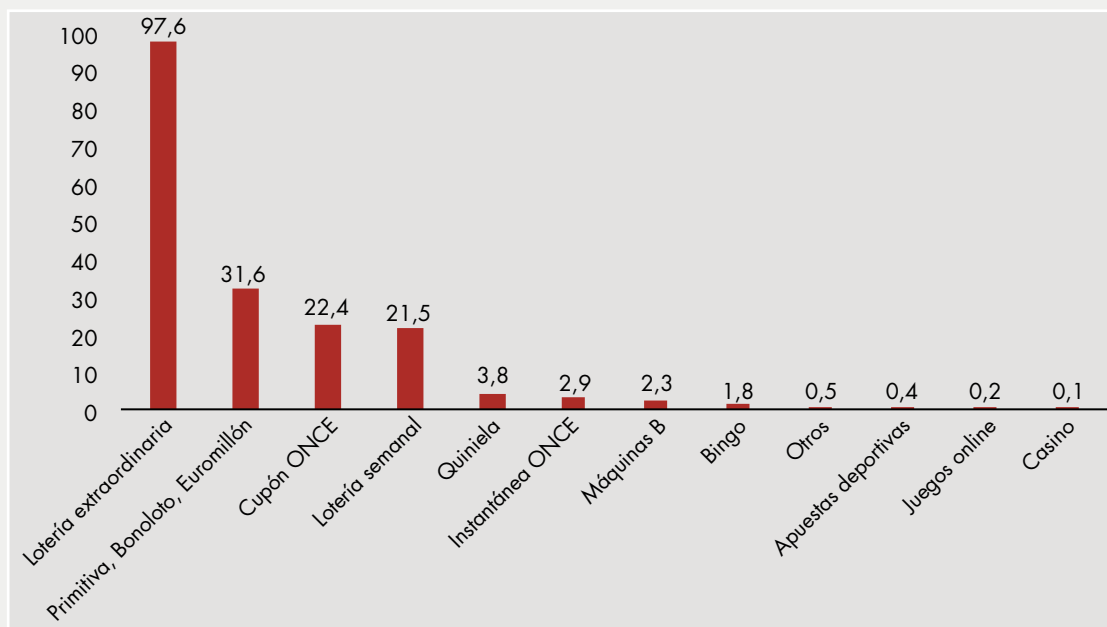
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Personas mayores de 65 años en Euskadi 2025.

La modalidad de juego constituye uno de los rasgos más característicos de la forma de jugar de las personas mayores. Tal y como reflejan los resultados, el juego se concentra de manera muy mayoritaria en modalidades tradicionales y presenciales. La Lotería Extraordinaria destaca como el juego más practicado, seguida de la Primitiva y otros sorteos semanales, así como de los cupones de la ONCE. Otras modalidades, como las máquinas de juego, el bingo o las apuestas deportivas, presentan una presencia claramente residual, mientras que el juego online y los juegos de casino prácticamente no aparecen en las pautas de juego de este colectivo.



Una mirada general al juego y las personas mayores de 65 años...

Gráfico 2. Preferencia de juego de la población mayor de 65 años (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Personas mayores de 65 años en Euskadi 2025.

Esta preferencia por el juego tradicional y presencial se ve reforzada por los discursos recogidos en los grupos de discusión, donde las personas mayores identifican estos juegos como «los de toda la vida», asociados a la costumbre, la confianza y la ilusión, y los diferencian explícitamente de otras formas de juego percibidas como más peligrosas o ajenas a sus hábitos.

Y luego también juego a la lotería de Navidad. Y la del niño. (GD Vitoria)

Yo juego lo que es ciegos y lotería nacional, que es el viernes y el sábado. (GD Donosti)

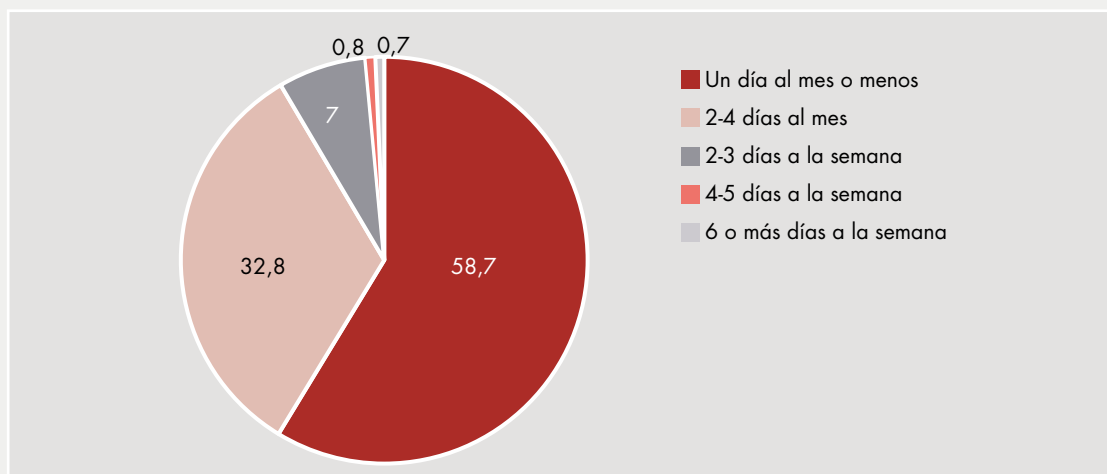
Y juego a la lotería con un grupo, hacemos la bonoloto y el euromillón. Y, de vez en cuando, a los ciegos suelo coger. (GD Bilbao)

En cuanto a la frecuencia de juego, los datos muestran que la participación se caracteriza por una intensidad baja o moderada. La mayoría de las personas mayores que juegan lo hacen con una frecuencia reducida: el 58,7% declara jugar un día al mes o menos, y el 32,8% lo hace entre dos y cuatro días al mes. Las frecuencias más elevadas son muy poco habituales, ya que únicamente una proporción reducida juega varias veces a la semana o de forma diaria. Este patrón confirma que, aunque el juego está muy extendido, se practica mayoritariamente de forma ocasional.



Una mirada general al juego y las personas mayores de 65 años...

Gráfico 3. Frecuencia de juego de la población mayor de 65 años (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Personas mayores de 65 años en Euskadi 2025.

En relación con el gasto económico asociado al juego, los resultados confirman que, en términos generales, las cantidades jugadas por las personas mayores son moderadas. En la semana previa a la encuesta, la media de dinero jugado se sitúa en 7,78 euros, con una mediana de 5 euros, mientras que en el último mes el gasto medio asciende a 34,88 euros y la mediana se mantiene en 20 euros, algo que se comprueba en los discursos:

Dinero al mes es despreciativo lo que puedo jugar, 20 € o diez en total. (GD Vitoria)

O como menciona una señora de Bilbao, cuyo gasto en juego puede variar de una semana a otra por la variación del propio precio.

Valen, 6 euros y hay un especial, un especial de 12 o de 15. Suele haber algún mes, alguna semana, décimos extraordinarios (GD Bilbao).

Si nos centramos en el juego de mayor prevalencia, en las últimas Navidades, el gasto medio declarado asciende a 134,38 euros, con una mediana de 100 euros. Aunque se observa una elevada dispersión —con un rango que alcanza los 1.000 euros—, los valores centrales indican que la mayor parte del gasto se concentra en cantidades relativamente contenidas y asociadas a un momento concreto del año, tradicionalmente vinculado a la compra de lotería. Los participantes así lo manifiestan:

28 € a la semana juego. ¿Y en Navidad? Pues no sé, a lo mejor en Navidad juego algún juego, unos diez o veinte décimos. (GD Vitoria)

Este gasto, en ocasiones, sí que se percibe como excesivo entre quienes participan en el sorteo:



Una mirada general al juego y las personas mayores de 65 años...

Todos los años digo que al año que viene no voy a jugar más si y llega y voy a la frutería y todo el día el número ahí en el mostrador ¿cómo no voy a coger? Que ha tocado en la frutería, que estás todos los días aquí. Luego en la carnicería, eso es mentir, eh. Más luego todo lo demás el otro sitio, el otro sitio oye, ¿has comprado para cambiar? sí, ya tengo aquí para ti la peluquera. (GD Bilbao)

Esta pauta de juego moderada se refleja también en las motivaciones declaradas. Cuando se pregunta por el motivo principal para jugar, la opción más señalada es «ganar dinero», mencionada por el 66,2% de las personas que responden a esta pregunta. No obstante, el análisis cualitativo permite matizar este resultado, ya que en los discursos la ganancia económica aparece más asociada a la ilusión del sorteo que a una expectativa real de obtener beneficios económicos significativos. Junto a este motivo, la tradición (22%) y el entretenimiento (8,2%) ocupan un lugar relevante, reforzando la idea de que el juego cumple una función simbólica y rutinaria más que instrumental.

Yo igual en Navidad juego 200 o 300€ por compromiso. (GD Vitoria)

Yo soy muy de cupón, de lo que más la lotería, lo que he comentado, pero lo del cupón pues sí que me parece... un granito de arena que aporte a esa asociación que ayuda tanto a la gente invidente. (GD Bilbao)

2.2. Juego problemático

Una de las cuestiones que adquiere un grado de relevancia a la hora de abordar el tema de los juegos de azar es la problemática o adicción a los mismos. En esta ocasión, para obtener los resultados que se presentan en el gráfico 4 se ha utilizado la escala DSM-V¹, la cual describe al juego patológico como «una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo». Esta escala está ampliamente reconocida a nivel internacional y es utilizada en estudios de este calado. Desde esta perspectiva, y a través de 9 criterios, se establece que una puntuación de 1 a 3 en la escala (de respuestas afirmativa a los criterios) se consideraría un posible juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo. En esta categoría los síntomas pueden ser variados, puede tener problemas familiares o sentirse culpable por haber invertido demasiado tiempo o demasiado dinero en un episodio de juego, etc. Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: trastorno del juego leve (entre 4 y 5 criterios), moderado (entre 6 y 7) o grave (8 o 9).

La presente investigación aborda el tema centrándose en la población mayor de 65 años que ha jugado en el último año. El primer punto a destacar es que las personas que se hallan en alguna situación de juego patológico (leve, moderado o grave) representan el 0,4% de las personas jugadoras- o el 0,3% de la población de ese grupo etario-, a las cuales

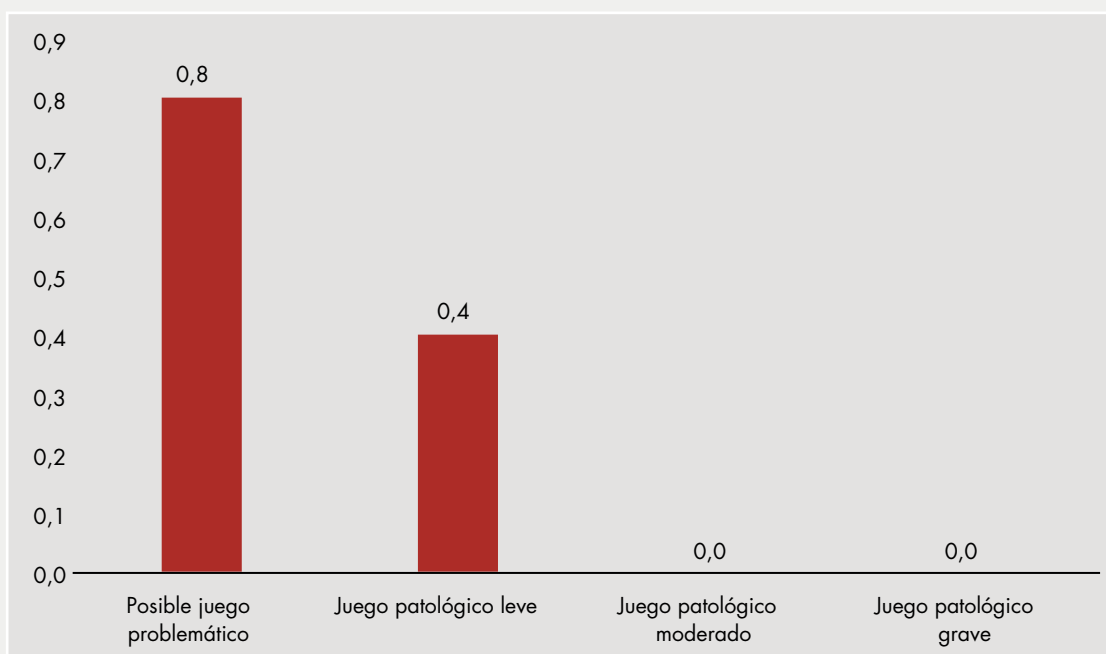
¹ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (5th edition). Washington DC, 2013.



Una mirada general al juego y las personas mayores de 65 años...

se les podría añadir otro 0,8% de personas en fase de posible juego problemático. Por el contrario, en las categorías de trastorno de juego más grave —moderado o grave— no hay personas. En resumen, los resultados del estudio, como se menciona más arriba, confirman que quienes juegan y apuestan lo hacen de una manera lúdica y no patológica (98,8%).

Gráfico 4. Población mayor de 65 años que ha tenido alguna problemática derivada del juego en los últimos 12 meses, según DSM-V (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Personas mayores de 65 años en Euskadi 2025.

En el caso de una estimación poblacional, es decir, si estos datos se aplicasen al conjunto de la población mayor de 65 años residente en Euskadi², más de 4.000 personas estarían ante un posible juego problemático/conducta de riesgo en 2025. Por otro lado, y ante un juego patológico leve, se encontrarían algo más de 2.000 personas.

Para completar el dato anterior, el estudio también incluía una pregunta retrospectiva. De esta forma, el 2,4% de la muestra afirma haber tenido problemas de juego excesivo o dependencia.

Por otro lado, y acerca de los daños derivados del juego, el 7,5% de la población encuestada conoce a alguien de su entorno familiar que ha tenido problemas con los juegos de azar y apuestas. El mismo dato, pero aplicado a su entorno social más cercano, aumenta hasta el 14,7%.

² Según el Instituto Nacional de Estadística, a 1 de abril de 2025 había 544.859 personas residentes en Euskadi con 65 años o más.



3.

Realidad de colectivos



Realidad de colectivos

En el punto anterior se han presentado los principales resultados relacionados con el comportamiento que tiene la población mayor de 65 años que juega y apuesta en Euskadi. Sin embargo, este colectivo en su conjunto no es un ente homogéneo y presenta disimilitudes; al igual que ocurre en la mayoría de las cuestiones sociales. Por ello, en este apartado se analizan algunos de los resultados más significativos atendiendo a variables sociodemográficas clave, como el sexo, la edad y el tipo de convivencia, con el objetivo de identificar posibles patrones diferenciales en la práctica del juego.

3.1. Prevalencia y hábitos de juego

En relación con el **sexo**, no se observan diferencias estadísticamente significativas en la **participación** en juegos de azar durante los últimos 12 meses. El 85,7% de los hombres y el 88,1% de las mujeres declaran haber jugado en este periodo, lo que confirma que el juego constituye una práctica ampliamente compartida por ambos sexos en la población mayor.

Esta ausencia de diferencias refuerza lo observado en el análisis cualitativo, donde los discursos de hombres y mujeres resultan notablemente homogéneos en cuanto a tipos de juego, frecuencia, gasto y significado atribuido al juego. A diferencia de otros grupos poblacionales, el juego en la vejez aparece menos atravesado por desigualdades de género y más vinculado a patrones generacionales comunes, marcados por la tradición y la normalización social.

Por el contrario, sí se identifican diferencias significativas al analizar la participación en el juego según las distintas **etapas de la vejez**. En la denominada vejez joven (65-74 años), el 90,5 % de las personas ha jugado a juegos de azar en los últimos 12 meses, porcentaje que desciende ligeramente en la vejez intermedia (75-84 años) al 87,5 % y de forma más acusada en la vejez avanzada (85 años en adelante) hasta el 75,2 %.

Este gradiente por edad sugiere que, aunque el juego sigue presente en todas las etapas, su práctica se reduce progresivamente con el envejecimiento más avanzado. Esta disminución puede relacionarse con cambios en la salud, la movilidad, la autonomía personal o las rutinas diarias, factores que ya aparecen en los relatos cualitativos como elementos que condicionan la participación en actividades de ocio fuera del hogar.

El **tipo de convivencia** introduce también diferencias significativas en la participación en el juego. Las personas mayores que viven acompañadas en su domicilio presentan el mayor nivel de participación, con un 90,1 % que ha jugado en los últimos 12 meses. Este porcentaje desciende entre quienes viven solas o solos (85,2 %) y cae de forma notable entre las personas institucionalizadas o que cuentan con apoyo formal, donde solo el 54,5 % declara haber jugado.



Realidad de colectivos

Estos resultados refuerzan la idea de que el juego en la población mayor está estrechamente vinculado a la vida cotidiana compartida y a la existencia de redes relacionales activas. Vivir acompañado/a facilita la continuidad de prácticas tradicionales como la compra de lotería, el juego compartido o la participación en rutinas sociales asociadas al ocio. Por el contrario, la institucionalización o la dependencia de apoyos formales parecen limitar el acceso y la práctica del juego, ya sea por restricciones normativas, menor autonomía o cambios en las dinámicas sociales.

En términos de **frecuencia**, sí se observan diferencias significativas entre hombres y mujeres. Las mujeres concentran en mayor medida un patrón de juego ocasional: el 66,2% declara jugar un día al mes o menos, frente al 48,9% de los hombres. Por el contrario, los hombres presentan con mayor frecuencia patrones de juego más intensivos, especialmente en la categoría de 2 a 4 días al mes (39,3% frente al 27,9% en mujeres) y en las frecuencias semanales.

La frecuencia de juego también presenta diferencias significativas según la etapa de edad dentro de la vejez. En la *vejez joven*, se observa una mayor presencia de frecuencias medias y altas: casi cuatro de cada diez personas juegan entre 2 y 4 días al mes, y un pequeño porcentaje lo hace de forma semanal. A medida que avanza la edad, el patrón de juego se desplaza claramente hacia una práctica más esporádica.

En la *vejez avanzada*, el 72,9% de las personas juega un día al mes o menos, y desaparecen prácticamente las frecuencias más intensivas. Este resultado refuerza la idea de que el envejecimiento no implica necesariamente un rechazo al juego, sino una reducción progresiva de su frecuencia, vinculada a cambios en la salud, la movilidad, la autonomía y las rutinas sociales.

Respecto al **gasto**, los hombres presentan, de media, un gasto superior al de las mujeres tanto en el corto como en el medio plazo. En la última semana, los hombres declaran haber gastado una media de 8,8 euros, frente a 6,7 euros en el caso de las mujeres. Esta diferencia se amplía cuando se analiza el gasto en el último mes, con una media de 40,5 euros en los hombres frente a 28,8 euros en las mujeres.

El gasto también disminuye progresivamente con la edad. Las personas en *vejez joven* registran las medias más altas, tanto en la última semana (8,5 euros) como en el último mes (39,4 euros). En la *vejez intermedia* y, especialmente, en la *vejez avanzada*, el gasto medio se reduce de forma clara, situándose en torno a los 6,5 euros semanales y 25 euros mensuales en el grupo de mayor edad.

En función del tipo de convivencia, las diferencias en el gasto son más matizadas. Las personas que viven solas presentan un gasto mensual medio ligeramente superior (38,3 euros) al de quienes viven acompañadas (33,7 euros), aunque las medias semanales son similares. En ambos grupos, la elevada desviación estándar indica una fuerte diversidad de situaciones individuales.



Realidad de colectivos

Las personas institucionalizadas o con apoyo formal muestran los niveles de gasto más bajos, tanto semanal como mensual. Aunque el tamaño muestral es reducido, este resultado apunta a un mayor control externo del gasto y a menores oportunidades de juego.

3.2. Juego problemático

El análisis de las categorías de juego muestra que la práctica totalidad de la población mayor se sitúa en niveles sin trastorno de juego, independientemente del sexo, la edad o el tipo de convivencia. En conjunto, como se veía en el punto anterior, el 98,8 % de las personas no presenta indicadores de juego problemático, mientras que los casos de juego en riesgo o patológico leve son muy minoritarios.

Por **sexo**, se observan diferencias estadísticamente significativas, aunque con una relevancia práctica muy limitada debido al reducido número de casos. Entre los hombres, prácticamente la totalidad se sitúa en la categoría de no trastorno de juego, registrándose únicamente dos casos de juego patológico leve (0,7 %). En el caso de las mujeres, aparecen cinco casos de juego problemático o en riesgo (1,4 %), sin casos de juego patológico leve.

En función de las **etapas de edad**, no se observan diferencias estadísticamente significativas. La presencia de juego problemático o patológico se concentra exclusivamente en la vejez joven y en la vejez intermedia, con porcentajes siempre inferiores al 1 %. En la vejez avanzada no se detectan casos de juego problemático ni patológico.

Este patrón refuerza la idea de que, a medida que avanza la edad, la participación en juegos de azar tiende a adoptar formas más esporádicas y de menor intensidad, alejadas de patrones asociados a un mayor riesgo de daño.

Tampoco se observan diferencias significativas en función del **tipo de convivencia**. Tanto entre quienes viven solos como entre quienes viven acompañados, la proporción de personas sin trastorno de juego supera ampliamente el 98%. Los casos de juego problemático o patológico leve se concentran en personas que viven solas o acompañadas, mientras que no se detectan casos entre personas institucionalizadas o con apoyo formal.

Este resultado es coherente con la menor frecuencia y el menor gasto observados en este último grupo, así como con un mayor control externo de las rutinas y del uso del dinero.



4.

**La socialización del
juego en la población
mayor: contexto,
inicio y trayectorias**



La socialización del juego en la población mayor

Este apartado analiza el primer contacto con los juegos de azar de las personas participantes, así como los tipos de juego y la compañía en ese momento, integrando resultados cuantitativos y cualitativos. Asimismo, se exploran los cambios percibidos en la forma de jugar a lo largo del curso de vida. El análisis se enmarca en el contexto histórico y social en el que se produjo la socialización inicial de estas generaciones, elemento clave para comprender las prácticas actuales.

Todas las personas participantes en el estudio tienen 65 años o más en 2025. Esto implica que su infancia, adolescencia y juventud transcurrieron, total o parcialmente, bajo el régimen franquista. Este contexto resulta fundamental para comprender tanto las formas de ocio disponibles como los discursos morales en torno al juego y las modalidades concretas a las que se tuvo acceso en los primeros momentos de contacto con los juegos de azar.

Durante la dictadura franquista, el ocio estaba fuertemente regulado y atravesado por una moral conservadora, en la que determinadas prácticas podían ser sancionadas socialmente. En este marco, los juegos de azar permitidos —fundamentalmente la Lotería Nacional, las Quinielas y el cupón de la ONCE— adquirieron un estatus de legitimidad social, al tiempo que se presentaban como prácticas colectivas, normalizadas y, en algunos casos, asociadas a fines sociales o al sostenimiento del Estado. Este proceso de legitimación contribuyó a la normalización del juego como una actividad aceptable y cotidiana.

4.1. Inicio en el juego: edad, contexto y primeras prácticas

Desde el punto de vista cuantitativo, la edad media de inicio en los juegos de azar se sitúa en los 52,53 años. No obstante, este valor se ve claramente condicionado por un elevado porcentaje de personas que no recuerdan o no saben precisar la edad de inicio (34,6%). Si se atiende únicamente a quienes sí recuerdan este momento, se observa que una parte significativa comenzó a jugar en la juventud o en los primeros años de la vida adulta. En torno a una cuarta parte sitúa el inicio entre los 18 y los 25 años, y más de la mitad antes de los 35 años.

Este patrón se refleja de forma clara en los discursos cualitativos. La mayoría de las personas participantes relatan haber comenzado a jugar en un contexto de normalidad social y familiar, frecuentemente vinculado a la formación de la pareja o al inicio de la vida adulta. Como explican algunas mujeres:

Sí, sí, pues con 20 años o así. Luego ya, con mi marido, ya me casé y ya pues con mi marido. (GD Bilbao)

Puedo decir que empecé de novios, con mi marido, o sea, mi novio. (GD Bilbao)



La socialización del juego en la población mayor

El inicio del juego aparece así integrado en las rutinas de socialización propias de la etapa vital, sin connotaciones de riesgo o transgresión. En muchos casos, el juego se incorpora como una práctica compartida que acompaña la vida en pareja o las relaciones sociales cercanas.

Este carácter relacional del inicio en el juego se observa también en generaciones anteriores, donde la exposición temprana aparece vinculada a la dinámica familiar. En hogares donde ya se jugaba o se hablaba del tema, el juego formaba parte del paisaje cotidiano, aunque no siempre de la práctica directa de las personas más jóvenes:

Mi ama era muy jugadora, y no creas que había mucho dinero en casa, que éramos cinco hermanos. Pero mi ama, aunque sea en casa, jugaba. (GD Bilbao)

Pero los chavales jóvenes no cogíamos, eran los padres los que cogían. (GD Donosti)

De este modo, la iniciación en el juego se produce en un entorno donde esta práctica está presente y legitimada como una actividad recreativa, cotidiana y socialmente aceptada.

4.2. Primeros juegos: tradición y oferta limitada

Los datos cuantitativos confirman que el primer contacto con los juegos de azar se produce mayoritariamente a través de modalidades tradicionales. Más de la mitad de las personas que recuerdan el primer juego señalan la Lotería Nacional, especialmente los sorteos extraordinarios como el de Navidad o El Niño (35,9 %), seguida de la Lotería Nacional semanal (10,3 %) y la Quiniela (13,5 %). El cupón de la ONCE aparece también como una modalidad relevante (3 %).

Este patrón se explica por el contexto histórico de socialización. Durante las décadas de infancia y juventud de estas generaciones, la oferta de juegos de azar era muy limitada y se concentraba en estas modalidades, profundamente arraigadas en la cultura popular. Así lo expresan también las personas participantes en los grupos de discusión:

Yo creo que todos empezamos a jugar con las Quinielas. Yo nací en el 57, las Quinielas empezaron en el 46. Es que no había otros juegos, no había. (GD Donosti)

No es que jugáramos más, es que tampoco había tanto juego como ahora. Entonces, solamente teníamos las quinielas y los ciegos, no había más. (GD Donosti)

Los espacios de iniciación eran igualmente cotidianos y próximos, como el trabajo, el barrio o el bar. En algunos casos, la participación se organizaba de forma colectiva:

En el trabajo también teníamos un número abonado todo el año y que yo no lo jugaba todo el año. Había gente que sí, pero yo siempre lo jugaba en Navidad y en Reyes. (GD Bilbao)

Mi padre jugaba en el bar de abajo, era como una peña también. (GD Bilbao)



La socialización del juego en la población mayor

En determinados relatos, la obtención de un pequeño premio inicial aparece como un refuerzo simbólico que favorece la continuidad:

Empecé en Navidades, me tocó dinero atrás, volví a jugar otra vez, pero ya no me tocó más. (GD Bilbao)

Las motivaciones iniciales combinan curiosidad, ilusión y expectativas de mejora económica, especialmente vinculadas a proyectos vitales como la compra de una vivienda:

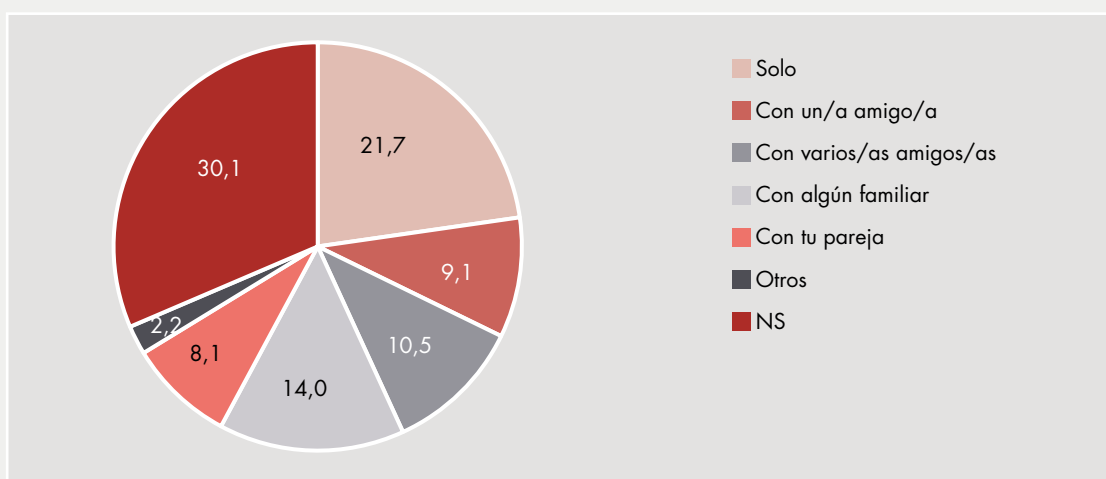
Empiezas de joven porque te apetece, quieres ganar dinero, si tienes suerte. Primero empiezas con tu novio a ver si vas y compras el piso. No compras nada, lo estás gastando. Pero era la ilusión de a ver si nos toca algo. (GD Bilbao)

Pensábamos lo mismo, a ver si tengo suerte y tengo para la entrada del piso. (GD Donosti)

4.3. Compañía y dimensión relacional del juego

La dimensión social del juego aparece de forma clara tanto en los datos cuantitativos como en los discursos. En el momento del primer contacto con el juego, el 22,7% de las personas declara haber estado sola. El resto se encontraba acompañada por amistades (20,4%), familiares (14,7%) o la pareja (8,4%). Este patrón refuerza la idea del juego como una práctica compartida, integrada en la vida social y familiar.

Gráfico 5. Compañía durante el inicio en el juego de la población mayor de 65 años (%).



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Personas mayores de 65 años en Euskadi 2025.



La socialización del juego en la población mayor

El relato colectivo muestra que el juego formaba parte de la socialización comunitaria y doméstica, especialmente en contextos donde las opciones de ocio eran limitadas. Como señalan varias personas participantes:

Lo que ves en casa desde pequeño. Siempre se hacía la quiniela en casa, pero también en el trabajo, con la cuadrilla. La tradición decía que en Navidades había que comprar y repartir con todo el mundo. (GD Donosti)

Cupón de la ONCE, la ONCE de toda la vida. En casa siempre he visto eso, más que la lotería. (GD Donosti)

Esta transmisión intergeneracional no se limita a la observación, sino que en algunos casos adopta formas explícitas de aprendizaje lúdico:

Una vez los Reyes me trajeron un loto, con tu bolita, con tu manivela, para que jugásemos en casa. (GD Donosti)

El juego aparece así como un espacio de encuentro familiar, especialmente entre mujeres, como ilustra el testimonio de una participante que recuerda las salidas al bingo con su madre:

Mi madre venía a Bilbao y me decía a la noche: vamos un poquito al bingo. Ella no ha ido sola jamás en la vida. Cogíamos el coche, íbamos a la Alameda Rekalde, un rato. No nos veían como que estábamos haciendo algo mal. (GD Bilbao)

En la actualidad, las personas mayores reconocen su papel como agentes de socialización respecto a las generaciones más jóvenes, reflexionando críticamente sobre el ejemplo que transmiten. Al mismo tiempo, emergen discursos que cuestionan esta normalización:

Si yo tengo a mis nietos y paso por el quiosco a comprar la lotería, mis nietos lo ven. Así los vamos fomentando. Si yo les dijera que ese dinero es perdido, lo entenderían de otra manera. (GD Vitoria)

Pero que también tenemos que decir a los chavales, a los jóvenes o a nuestros nietos en casa. Pues eso (hablando sobre los botes) no, no lo jugamos a la lotería. Lo dejamos para otra cena. (GD Vitoria)



5.

Conclusiones



Conclusiones

Los resultados de esta investigación muestran que el juego de azar constituye una práctica ampliamente extendida y socialmente normalizada entre la población mayor de 65 años en Euskadi. La elevada participación registrada durante los últimos 12 meses confirma que el juego forma parte de las rutinas habituales de ocio de este colectivo, inscritas en una tradición cultural arraigada y compartida, más que en una conducta orientada al riesgo o a la obtención sistemática de beneficios económicos.

La forma de jugar de las personas mayores se caracteriza por una clara preferencia por modalidades tradicionales y presenciales, como la Lotería Nacional, los sorteos extraordinarios, la Primitiva o el cupón de la ONCE. Estas prácticas son percibidas como «los juegos de toda la vida», asociadas a la costumbre, la confianza y la ilusión compartida, y se diferencian explícitamente de otras modalidades —como el juego online o las apuestas deportivas— que se consideran más ajenas y potencialmente peligrosas. Esta delimitación simbólica refuerza la percepción de que estas prácticas se sitúan fuera de las dinámicas de mayor riesgo, una representación profundamente vinculada a la socialización generacional.

En términos de frecuencia y gasto, el juego adopta mayoritariamente pautas ocasionales y económicamente moderadas. Aunque la participación es elevada, la mayoría de las personas mayores juega con baja intensidad y mantiene el gasto dentro de límites asumibles. El incremento puntual del gasto, especialmente en Navidad, responde a una lógica ritual y excepcional, vinculada a la tradición, el compromiso social y los intercambios relacionales, más que a una intensificación progresiva del juego. Los discursos cualitativos ponen de manifiesto la existencia de normas implícitas y marcos culturales que delimitan la participación en el juego.

Las motivaciones para jugar combinan la ilusión de ganar dinero con elementos simbólicos y relacionales, como la tradición, el entretenimiento o el apoyo a iniciativas de carácter social. Aunque «ganar dinero» aparece como el motivo más citado en los datos cuantitativos, el análisis cualitativo permite matizar esta interpretación, mostrando que la expectativa económica se vincula principalmente a la emoción del sorteo y a la ilusión compartida, más que a una expectativa realista de beneficio económico sostenido.

En relación con el juego problemático, los resultados indican que la práctica totalidad de las personas mayores que juegan no presenta indicadores de trastorno del juego, y que los casos detectados se concentran exclusivamente en estadios leves o de posible riesgo. No se identifican situaciones de juego patológico moderado o grave en este grupo de edad. Sin embargo, esta baja prevalencia relativa no debe conducir a una lectura complaciente: en términos absolutos, el juego problemático o de riesgo afecta a miles de personas mayores en Euskadi, lo que refuerza la necesidad de mantener estrategias de seguimiento, detección precoz y acompañamiento, especialmente en contextos de vulnerabilidad social.



Conclusiones

El análisis por subgrupos pone de manifiesto que el juego en la vejez no es homogéneo, aunque las diferencias internas son, en general, moderadas. No se observan brechas relevantes por sexo en la prevalencia del juego ni en la presencia de juego problemático, lo que sugiere que el juego en la vejez está menos atravesado por desigualdades de género y más vinculado a patrones generacionales comunes. Sí se identifican gradientes por edad y tipo de convivencia, con una reducción progresiva de la frecuencia y el gasto a medida que avanza la edad y una menor participación entre las personas institucionalizadas, lo que apunta a la influencia de la salud, la autonomía y las redes relacionales en las prácticas de juego.

Finalmente, el estudio evidencia que la relación de las personas mayores con el juego de azar se construye a lo largo del curso de vida, en un contexto histórico específico marcado por la escasez de alternativas de ocio, la legitimidad social de los juegos tradicionales y una fuerte dimensión relacional. Esta trayectoria vital diferencia claramente el juego en la vejez del observado en generaciones más jóvenes y subraya la conveniencia de diseñar políticas públicas y estrategias preventivas sensibles a la edad, centradas no solo en las personas, sino también en las modalidades de juego.

En conjunto, el juego de azar en la población mayor de Euskadi se configura como un fenómeno cultural, social y generacionalmente situado, que requiere un abordaje preventivo no estigmatizante, basado en la promoción del juego seguro, la identificación temprana de situaciones de riesgo y el refuerzo de los factores de protección asociados a la vida social, la autonomía y el bienestar en la vejez.



6.

Ficha técnica



Ficha técnica

Realización: *Personas mayores de 65 años y juego en la comunidad Autónoma de Euskadi 2025*, ha sido llevado a cabo por el departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por la profesora Iraide Fernández Aragón y la investigadora Aidée Baranda Ortiz, con la asistencia de la profesora Irune Ruiz Ciarreta y el profesor Oier Ochoa de Aspuru. El trabajo de campo se llevó a cabo en dos periodos.

En primer lugar, referente a la parte cualitativa, consistió en la realización de tres *focus groups* que se llevaron a cabo entre mayo y junio, cada uno en una capital de TT.HH.

- El primero se realizó en Bilbao. En él participaron un total de 8 mujeres.
- El segundo *focus group* fue en Donostia-San Sebastián. Los componentes fueron 8 hombres.
- El tercer *focus group* tuvo lugar en Vitoria-Gasteiz. Sus participantes, 4 hombres y 4 mujeres.

En todos ellos lo que se buscaba era el discurso de quienes juegan a los juegos de azar y las apuestas, obteniendo información sobre su relación con el juego de azar y su percepción sobre el mismo.

Las profesionales que moderaron, cada uno de los grupos, mantuvieron una dinámica abierta y semi-directiva. Todas las sesiones de los grupos de discusión, fueron realizadas previa firma de las y los participantes de un documento de consentimiento. Además, todas las sesiones de los grupos de discusión se grabaron en audio, lo que ha permitido que se hayan podido extraer las citas textuales de cada grupo, y posteriormente, analizarlas para la realización del informe.

En segundo lugar, referente a la extracción de datos cuantitativos, se realizó entre septiembre y octubre de 2025.

Universo: Personas mayores de 65 años residentes en la CAE

Tamaño maestra: 750 encuestas, 250 en cada TT.HH

Encuesta personal a través de encuestador/a

Diseño muestral: Muestreo estratificado (afijación simple) con cuotas por tamaño de hábitat, nivel de estudios, edad y sexo. Selección de 12 puntos de muestreo.

Ponderación por Territorio Histórico.

Error muestral: Para un Nivel de Confianza del 95% y $P=Q$; el error es de $\pm 3,58$