

PERCEPCIÓN CIUDADANA SOBRE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

28 NOVIEMBRE, 2025



OBJETIVO

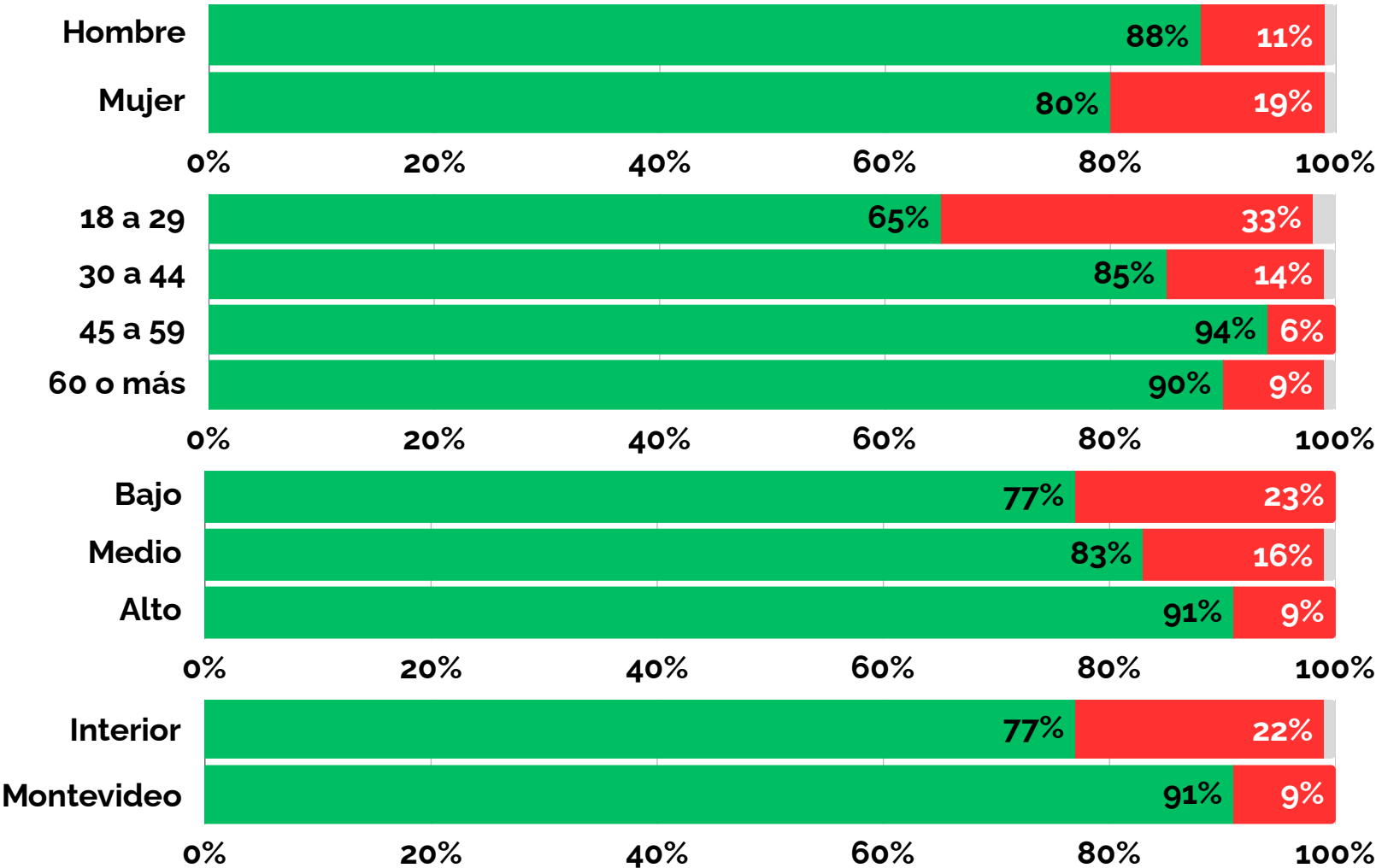
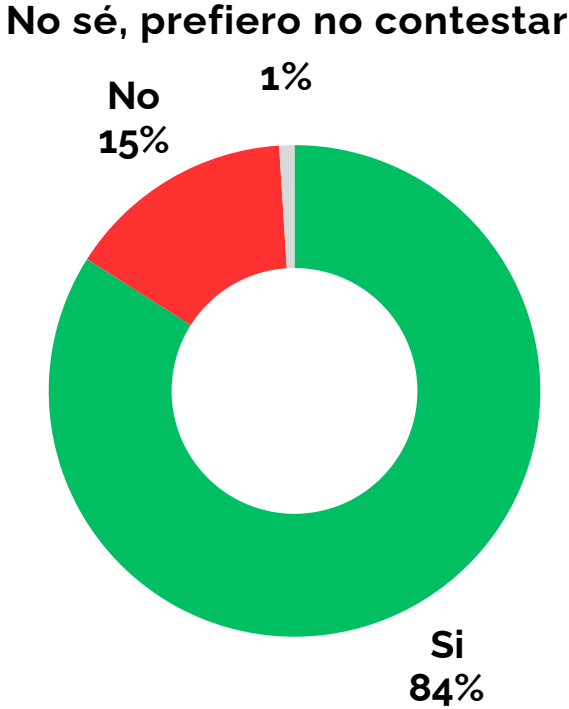
Realizar un relevamiento sobre frecuencia, motivaciones, percepciones y tipos de juegos de azar y de apuestas de la sociedad uruguaya.



Participación en juegos de azar

¿Jugás o jugaste alguna vez a juegos de azar o apuestas?

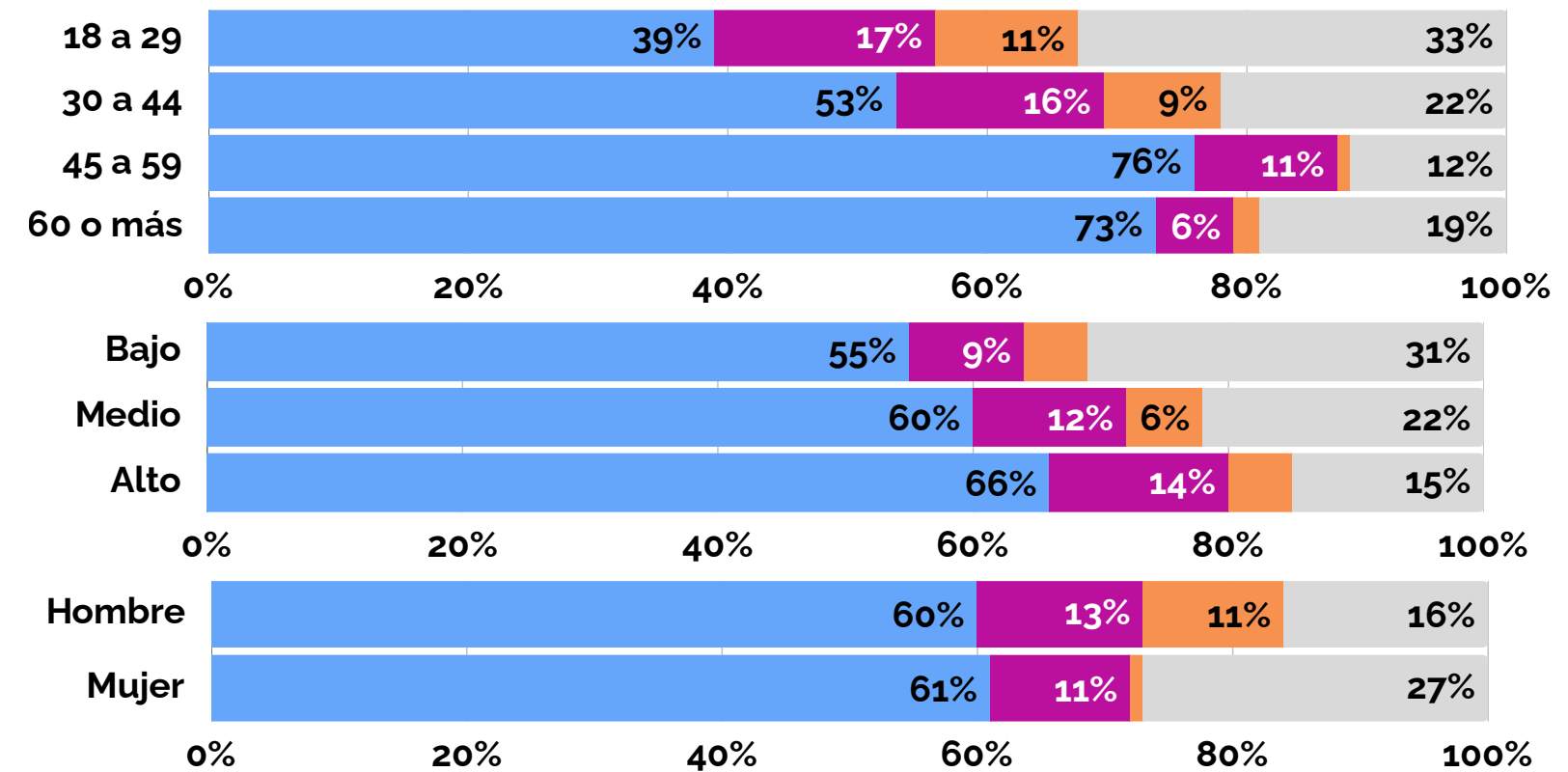
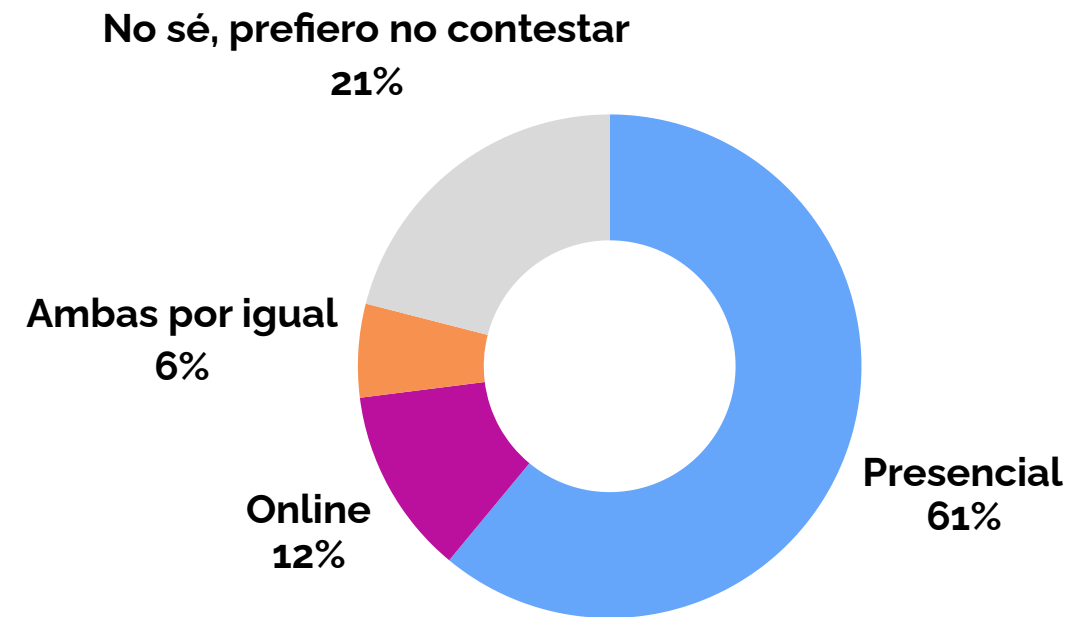
- Casi 9 de cada 10 personas declara jugar o haber jugado alguna vez a juegos de azar o apuestas. Lo hacen en mayor medida hombres, mayores de 45 años, montevideanos y la proporción aumenta con el nivel socioeconómico.
- Un tercio de los jóvenes declara no haber jugado ni jugar. Y entre las personas de bajo nivel socioeconómico, son un cuarto los que declaran en el mismo sentido.



Modalidad de juego

(Condicionada a quienes respondieron que juegan)

Habitualmente, ¿jugás online o presencial? (Marca la opción que jugás con mayor frecuencia)

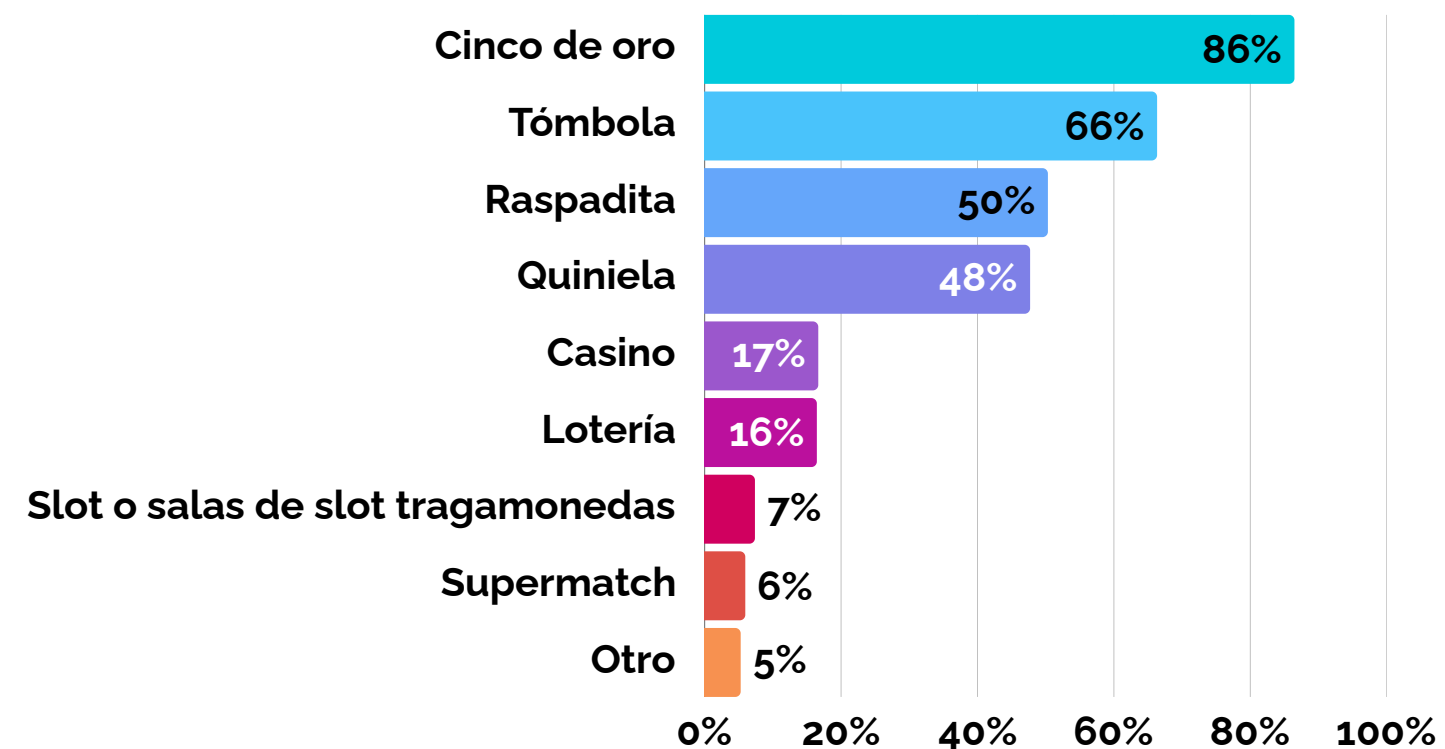


- Más de 6 de cada 10 personas juegan presencialmente. Esto se da en mayor medida entre mayores de 45 años y a mayor nivel socioeconómico.
- Poco más de una de cada 10 juega online, mayormente los menores de 45 años.
- Hombres y jóvenes en mayor medida juegan en ambas opciones por igual.
- Más de dos de cada 10 se abstiene de responder, sobre todo los jóvenes, las personas de nivel socioeconómico bajo y las mujeres.

Tipos de juegos elegidos con mayor frecuencia

¿Cuáles juegos de azar o apuestas jugás frecuentemente?

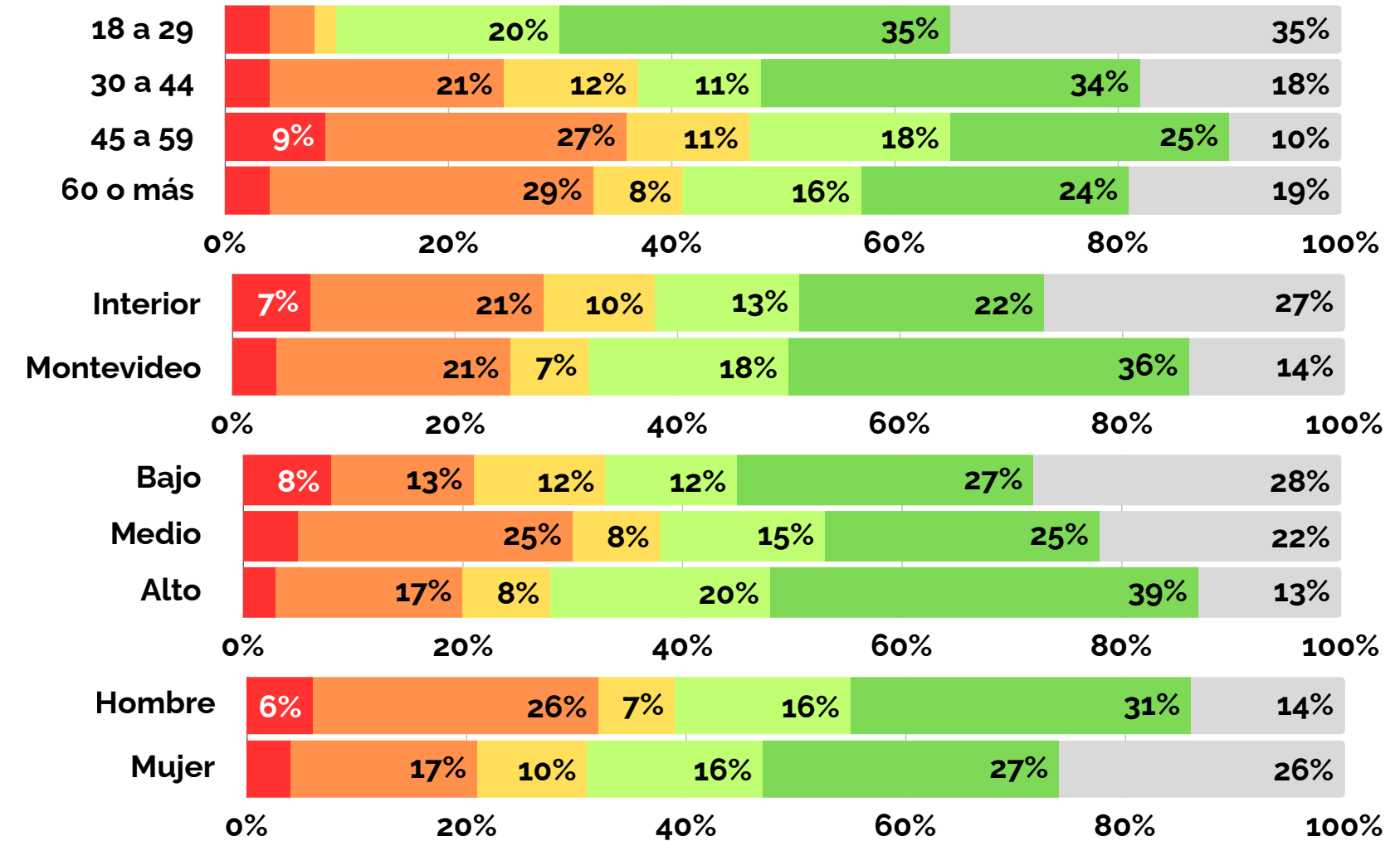
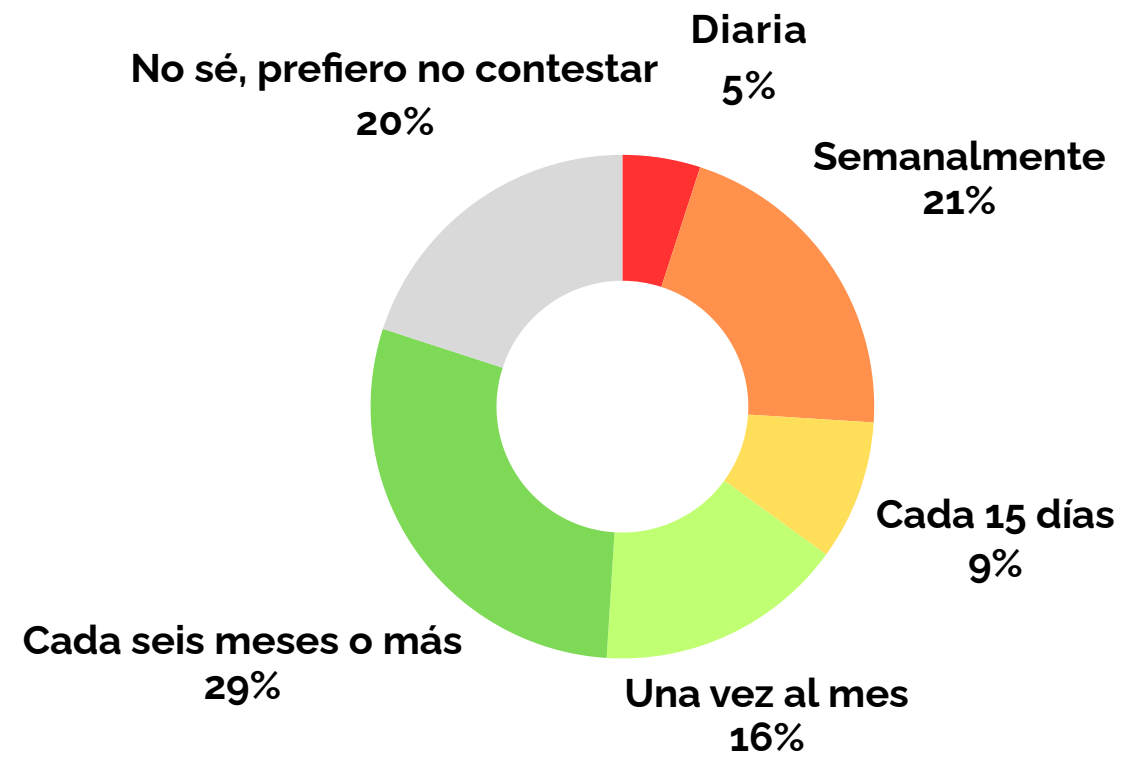
- Pregunta de respuesta de selección múltiple -



- Casi 9 de cada 10 personas manifiesta jugar al Cinco de oro frecuentemente. Más de dos tercios de las personas juegan a la Tómbola, y la mitad declara jugar a la Raspadita y a la Quiniela.
- Entre el 5% que manifiesta que juega a "Otro", se mencionan mayormente las carreras de caballos y en segundo lugar, los juegos de casino online, también el "Bingo" y el "Monte".

Frecuencia de participación en juegos de azar

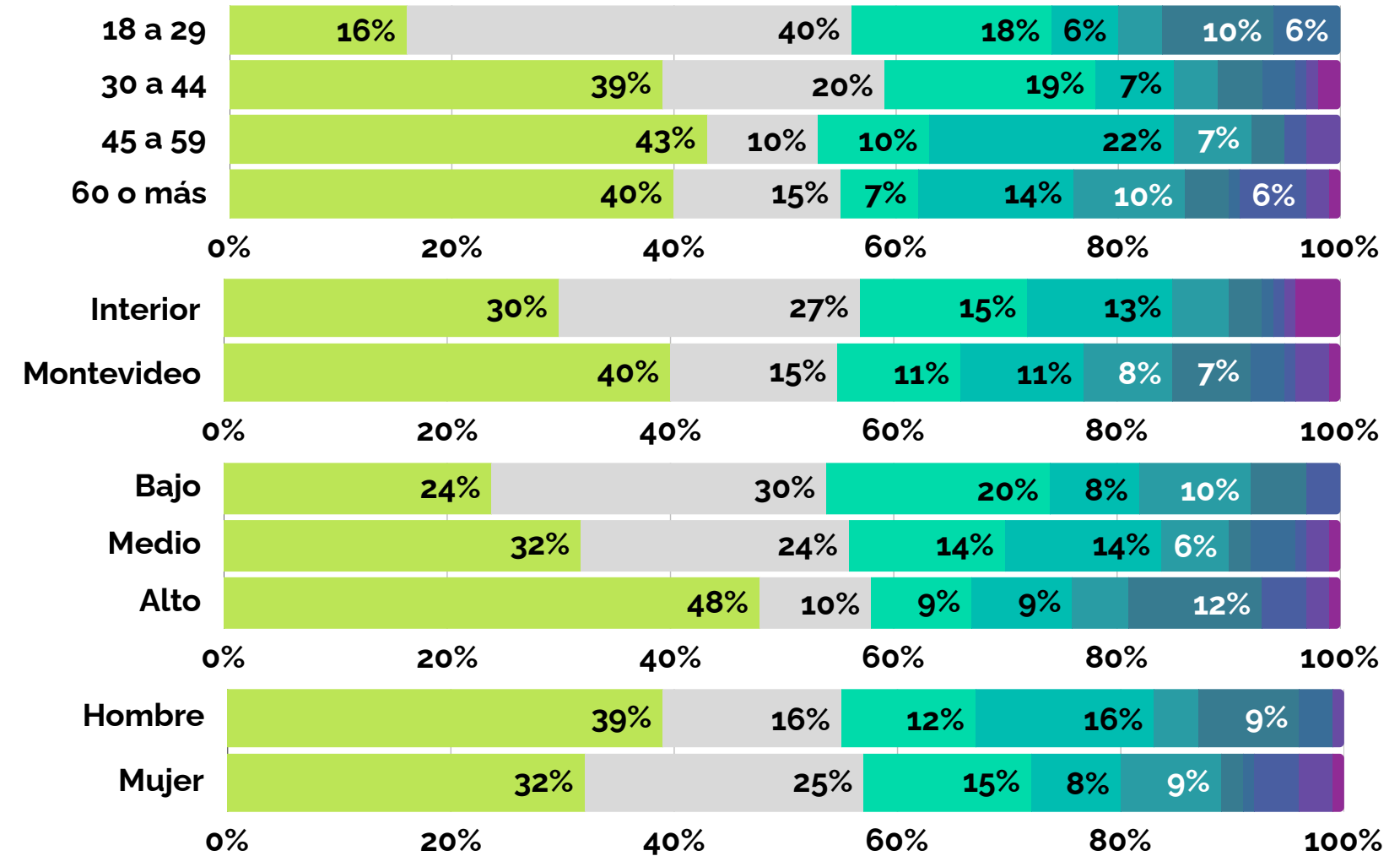
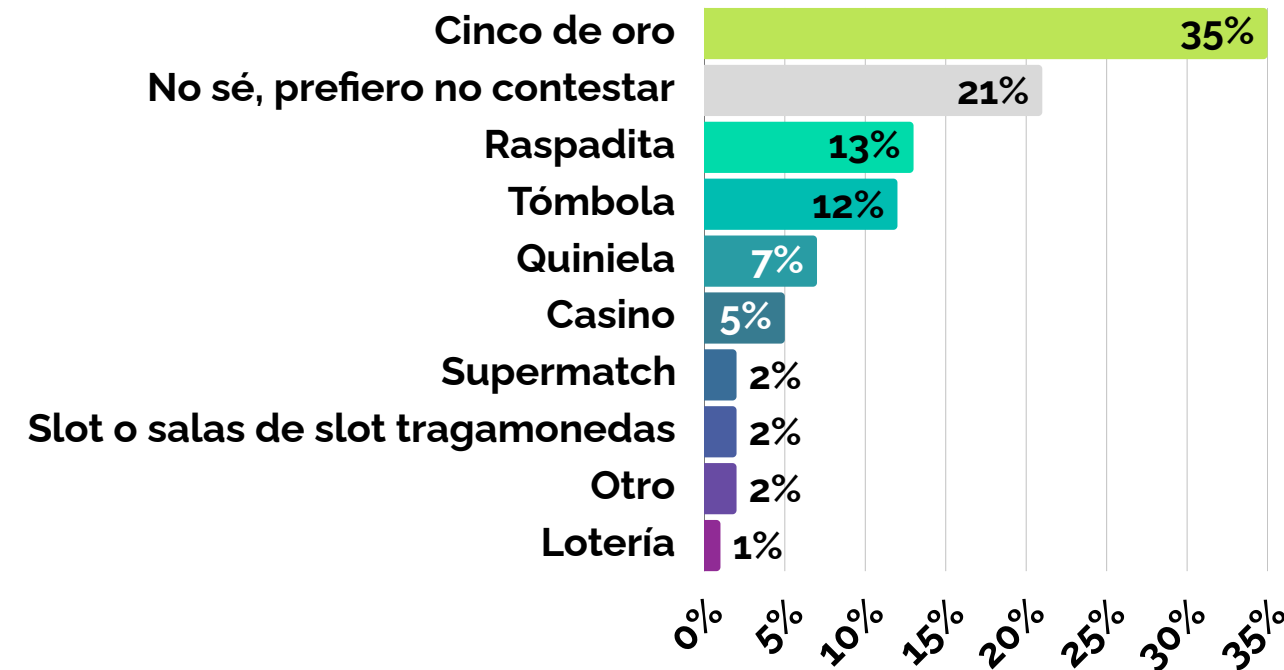
¿Con qué frecuencia jugás?



- Casi 3 de cada 10 personas dice jugar **“cada seis meses o más”**. Quienes menos juegan son los menores de 45 años, montevideanos y hombres.
- Más de dos de cada 10 personas dice jugar **semanalmente**. En mayor medida, las personas de nivel socioeconómico medio.
- Si bien a mayor nivel socioeconómico mayor tendencia a jugar, son aquellos de nivel alto quienes más espaciado juegan y los de bajo quienes lo hacen con más frecuencia. La misma relación se puede ver territorialmente: si bien los montevideanos son quienes más juegan, lo hacen más espaciadamente que los del interior.

Juego favorito

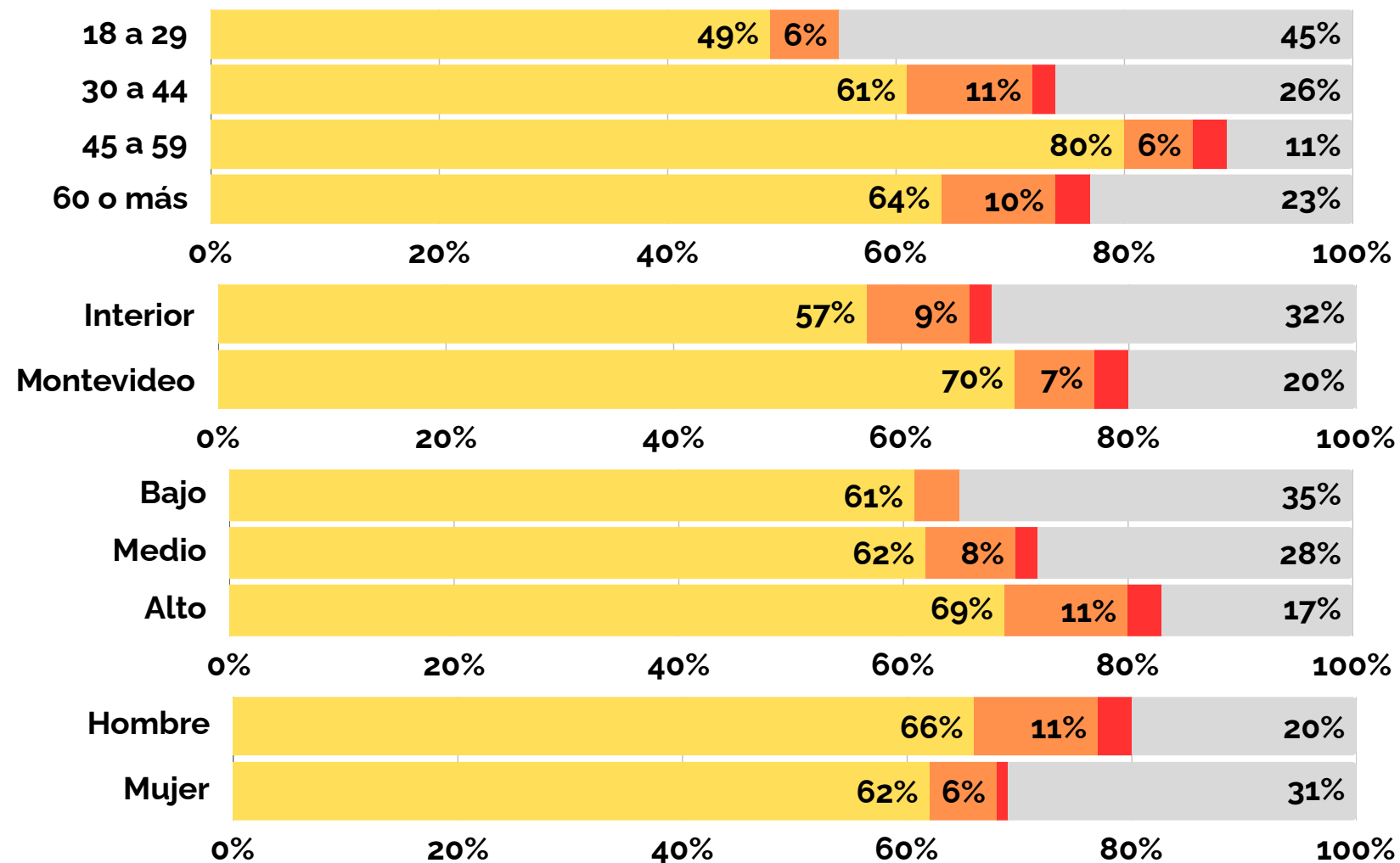
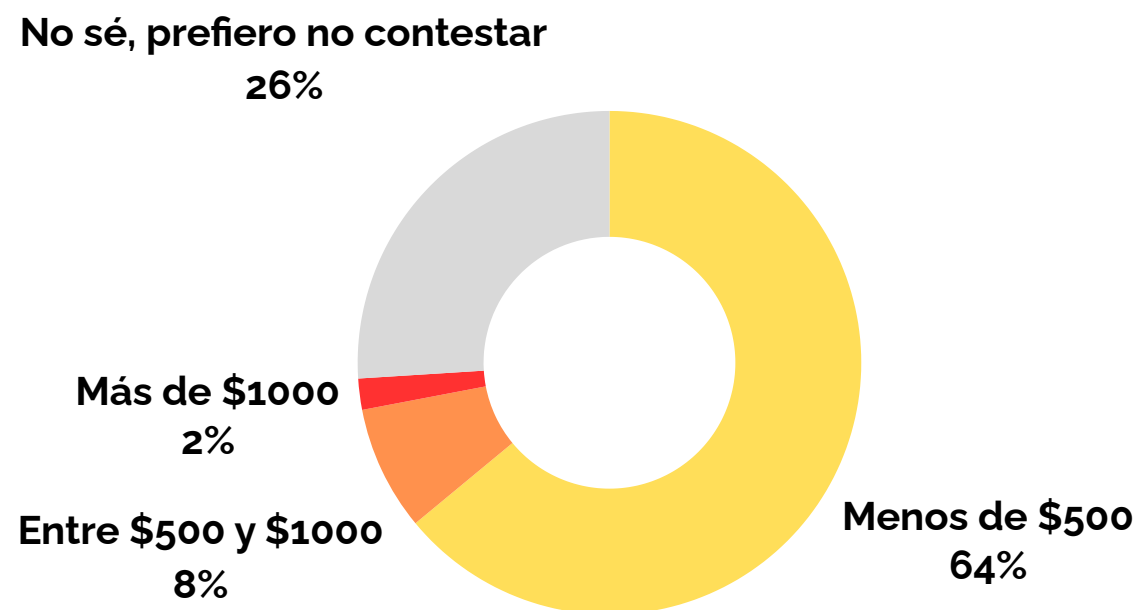
De los juegos mencionados, ¿cuál es tu favorito?



- Más de un tercio de las personas elige el **5 de Oro** como su juego preferido; los mayores de 45 años, montevideanos, y esto se vuelve más común conforme aumenta el nivel socioeconómico. La mitad de las personas de nivel socioeconómico alto elige el 5 de Oro como su juego favorito.
- Poco más de uno de cada dos personas elige la **Raspadita**; la medición aumenta a dos de cada 10 personas en las personas de nivel socioeconómico bajo.
- Sobre sale el favoritismo de la **Tómbola** entre los hombres, las personas de nivel socioeconómico medio y personas de entre 45 y 59 años.

Monto semanal destinado al juego

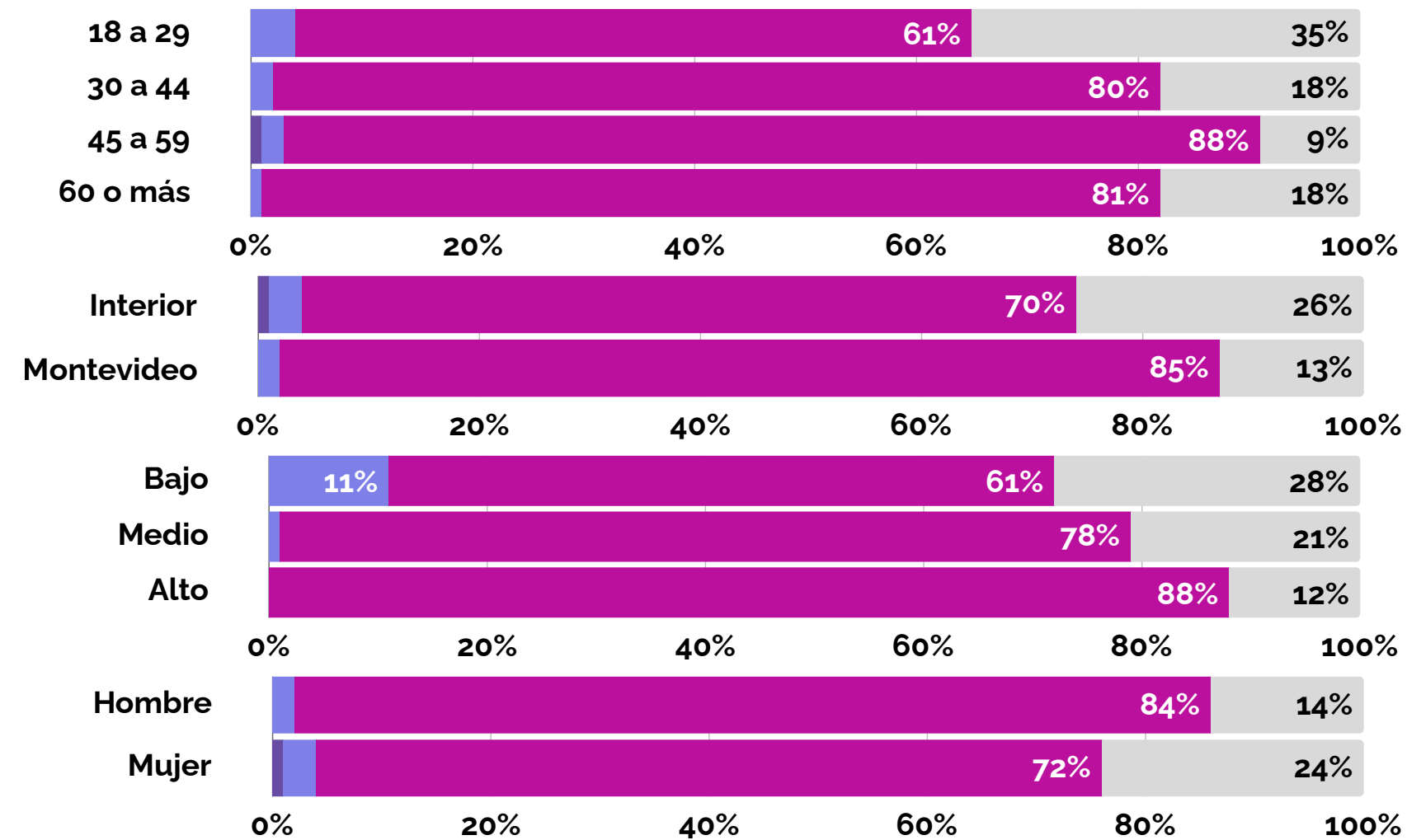
Aproximadamente, ¿cuánto dinero destinás semanalmente a estos juegos?



- Más de dos tercios de las personas dice destinar **menos de 500 pesos** semanales a los juegos de azar y apuestas; 8 de cada 10 entre las personas de entre 45 y 59 años.
- Los hombres y las personas de nivel socioeconómico alto, manifiestan, en mayor medida, destinar **entre 500 y 1.000 pesos** semanalmente a estos juegos.
- Un 2% dice gastar **más de 1.000 pesos** a la semana.
- Más de un cuarto **se abstiene** de contestar; en mayor medida lo hacen los jóvenes, las personas residentes en el interior, las personas de nivel socioeconómico bajo y las mujeres.

Préstamos para jugar

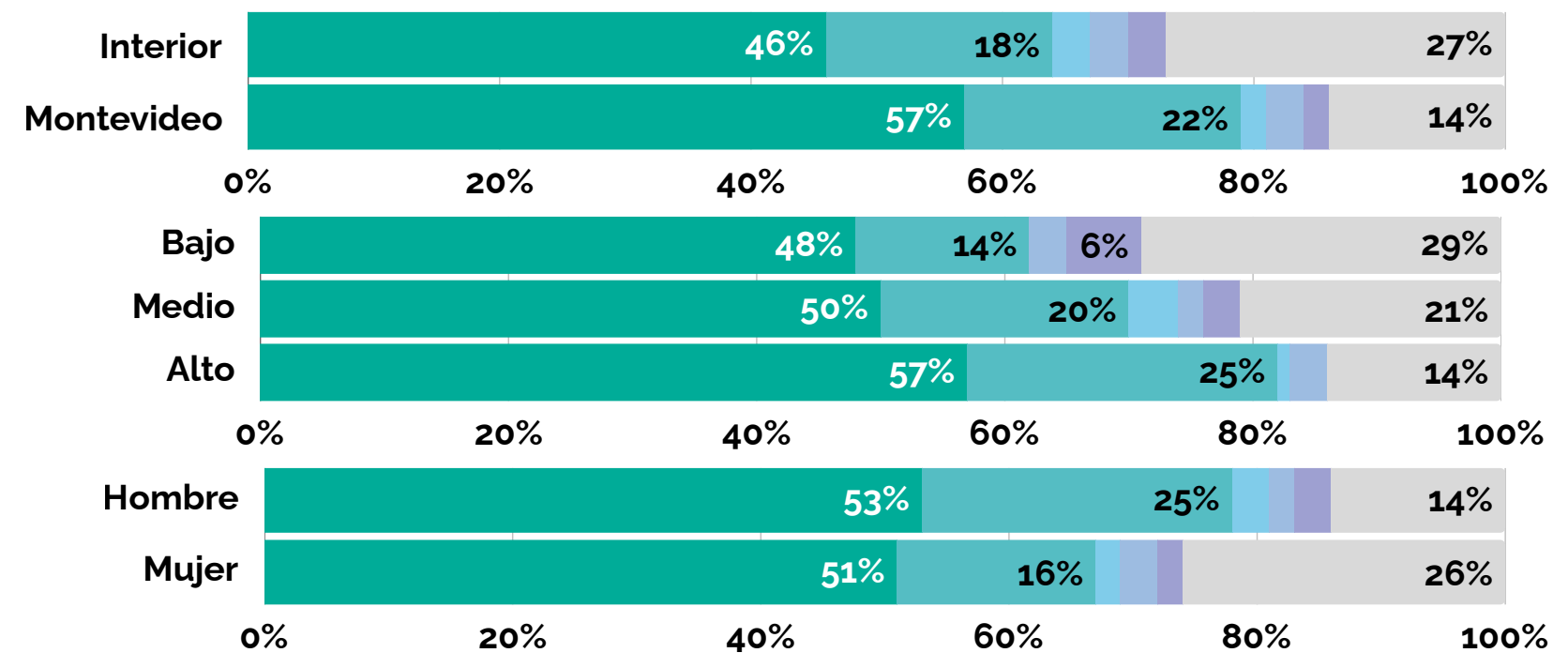
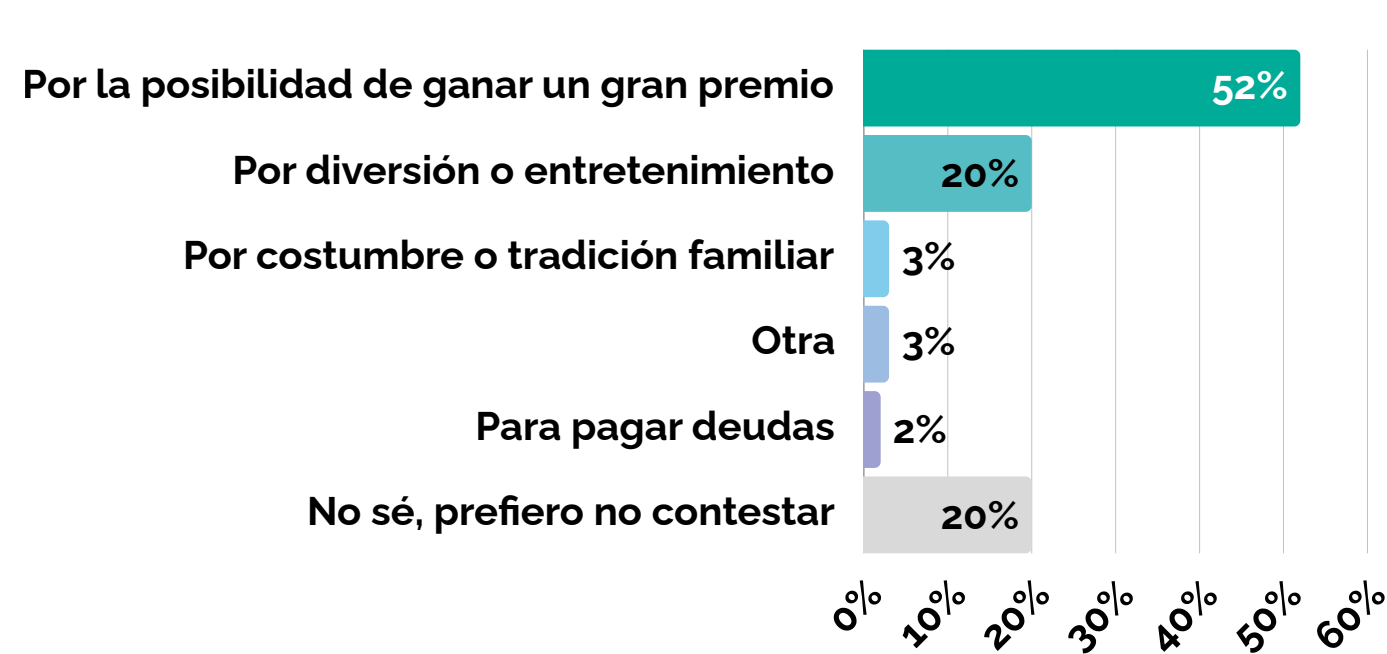
¿Alguna vez pediste dinero prestado para jugar?



- Casi 8 de cada 10 personas declara **no haber pedido dinero** nunca para jugar a juegos de azar y/o apuestas;
- Quienes más manifiestan **haberse endeudado** para poder jugar son las personas de nivel socioeconómico bajo, las mujeres y las personas del interior del país.
- 2 de cada 10 personas **se abstiene de responder**; sobre todo los jóvenes, las personas del interior del país, las personas de nivel socioeconómico bajo y las mujeres.

Motivación principal para jugar

¿Cuál es la principal razón por la que jugás?



- Más de la mitad de las personas dice que la principal razón por la que juegan es **por la posibilidad de ganar un gran premio**.
- Dos de cada 10 lo hace **por diversión o entretenimiento**, en mayor medida los hombres y esto aumenta conforme lo hace el nivel socioeconómico.
- La **costumbre o tradición familiar** se da más en personas de nivel socioeconómico medio.
- Dos de cada 10 **se abstiene** de responder; sobre todo las personas del interior, las de nivel socioeconómico bajo y mujeres.

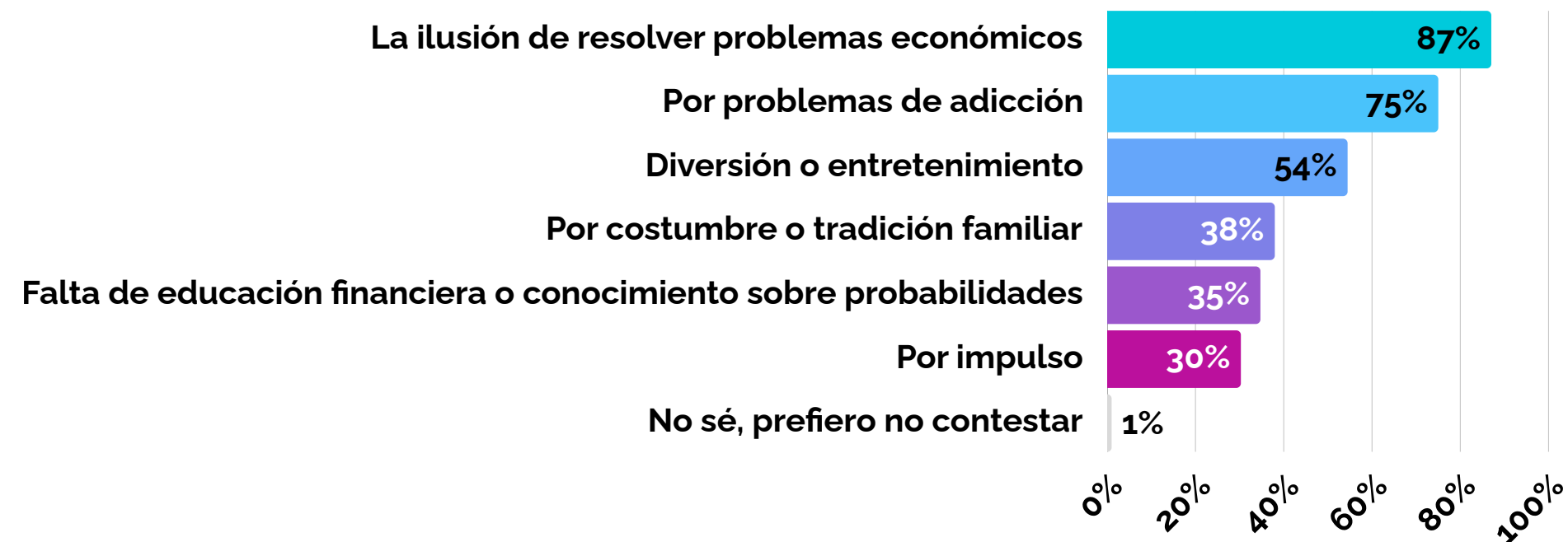
Percepción sobre quienes juegan

En general, ¿creés que las personas que juegan lotería o quiniela lo hacen principalmente por...?
- Pregunta de respuesta múltiple -

1. Ilusión de resolver problemas

2. Adicción

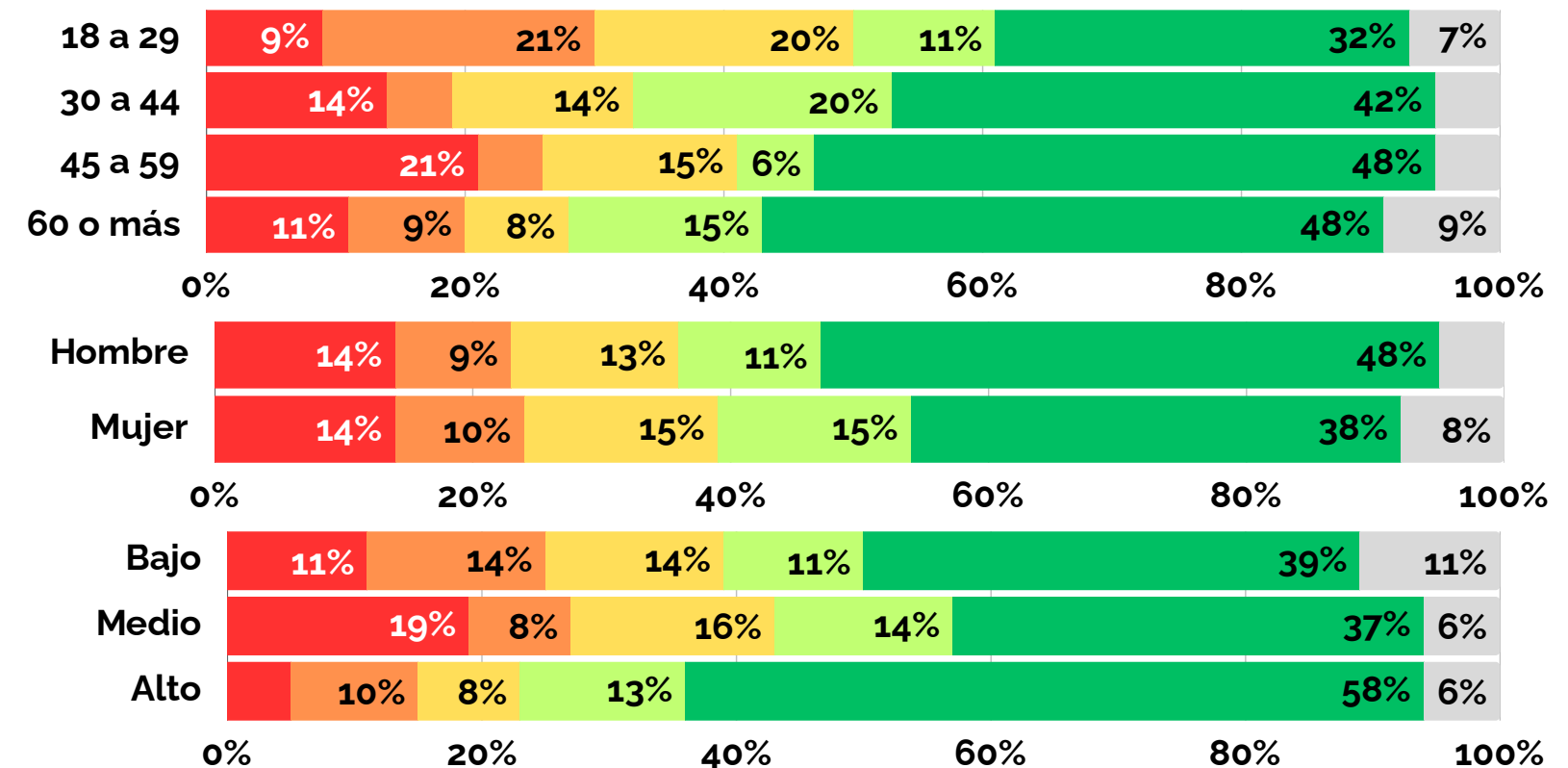
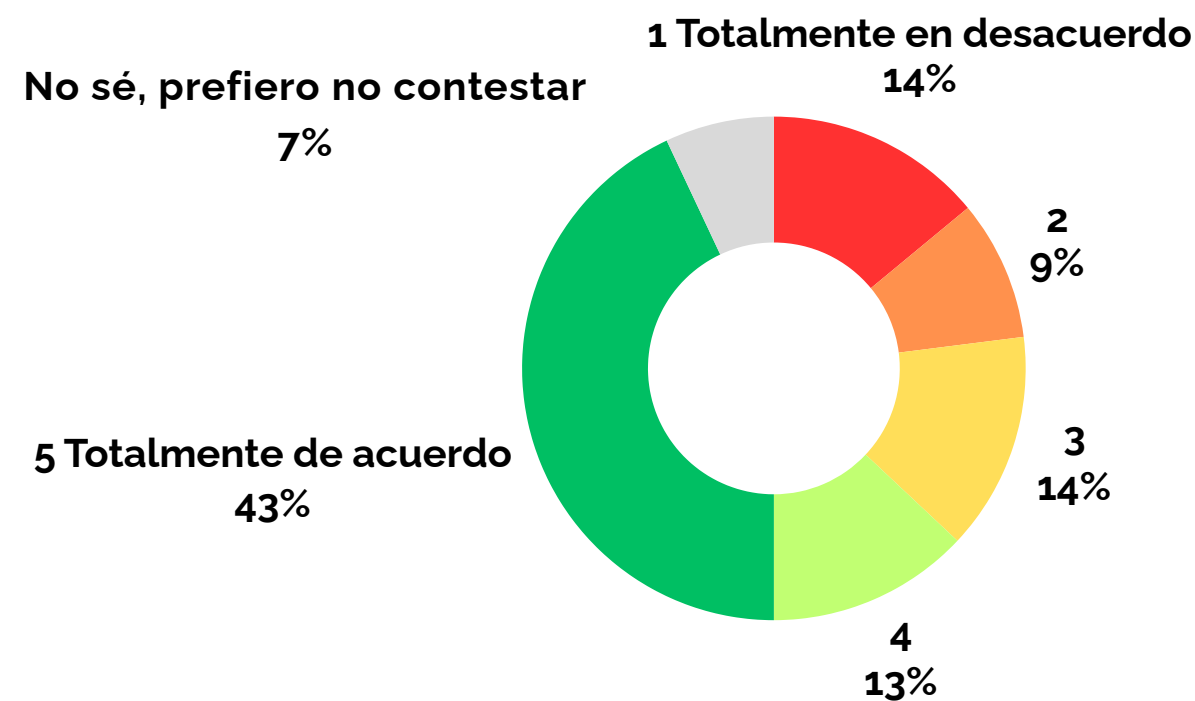
3. Diversión



- Casi 9 de cada 10 personas opina que en general, las personas que juegan lo hacen **por la ilusión de resolver problemas económicos**.
- Tres cuartos de la población considera que puede ser **por problemas de adicción**.
- Más de la mitad dice que puede ser **por diversión o entretenimiento**.
- Casi 4 de cada 10 dice que lo podrían hacer por **falta de educación financiera o conocimiento sobre probabilidades**.

Opinión sobre el juego responsable

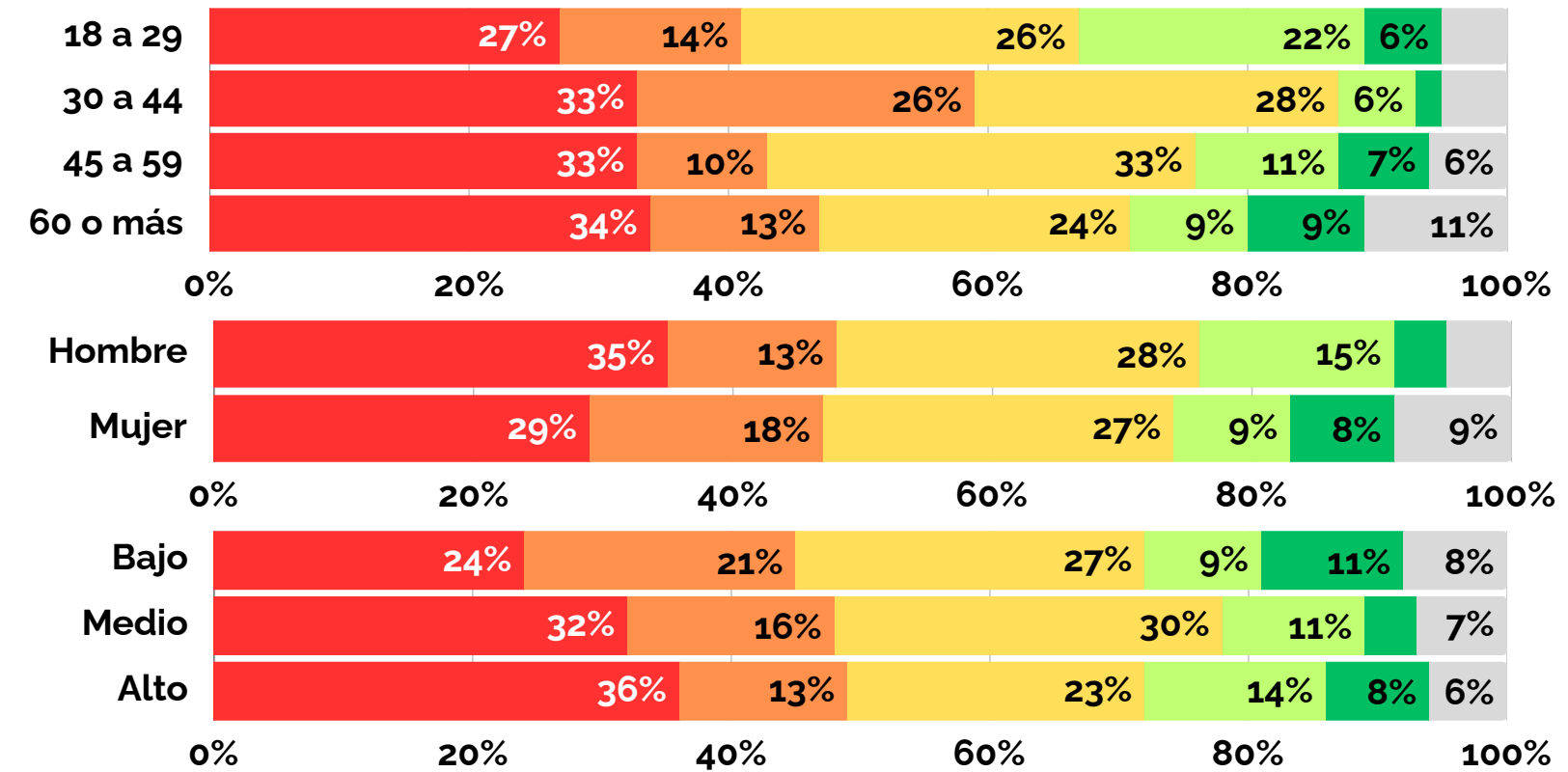
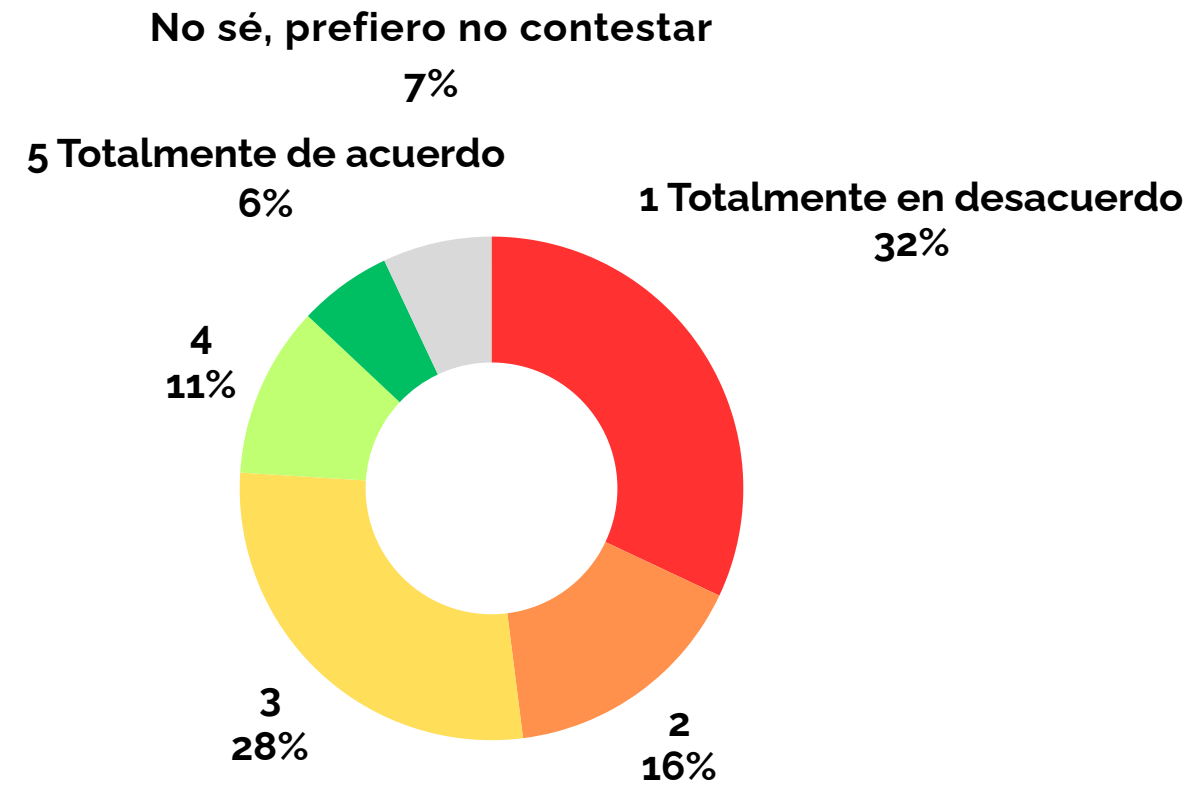
En una escala de 1 a 5, donde 1 es “totalmente en desacuerdo” y 5 es “totalmente de acuerdo” ¿cuán de acuerdo estás con esta afirmación?: “Se puede apostar en juegos de azar responsablemente sin que genere adicción.”



- Más de 4 de cada 10 personas se posiciona **totalmente de acuerdo** con el hecho de que se pueda apostar responsablemente sin que genere adicción; sobre todo los hombres, las personas de nivel socioeconómico alto, y los mayores de 45 años.
- En iguales proporcione, 1 de cada 10 se manifiesta **de acuerdo** y 1 de cada 10 también **indiferente**.
- Casi 2 de cada 10 se posiciona **muy en desacuerdo**; quienes más lo hacen son las personas de nivel socioeconómico bajo y medio y las personas de entre 45 a 59 años.

Opinión sobre la adjudicación de la palabra “problema”

En una escala de 1 a 5, donde 1 es “totalmente en desacuerdo” y 5 es “totalmente de acuerdo”, ¿cuán de acuerdo estás con esta afirmación?: “Las personas que juegan tienen problemas.”



- Un tercio de las personas se manifiesta **totalmente en desacuerdo** con que las personas que juegan tienen problemas. Esta opinión es más frecuente conforme aumenta el nivel socioeconómico y más común en hombres que en mujeres.
- Un 6% se manifiesta **totalmente de acuerdo** con esta frase; sobre todo las personas de nivel socioeconómico bajo, los mayores de 60 años y mujeres.
- Tres de cada 10 se manifiesta **indiferente** y un 7% **se abstiene** de contestar.

FICHA TÉCNICA

El presente relevamiento fue realizado entre el 21 y el 24 de noviembre de 2025, con el propósito de recabar información actualizada sobre percepciones y comportamientos de la población adulta en Uruguay.



FICHA TÉCNICA

Se trabajó con una muestra de 500 personas, cuidadosamente diseñada para ser representativa de la población nacional mayor de 18 años.

La selección muestral se efectuó con base en estratos de sexo y edad, siguiendo las proyecciones oficiales del Instituto Nacional de Estadística (INE). Este enfoque permitió asegurar una adecuada cobertura y equilibrio entre los distintos grupos demográficos.



FICHA TÉCNICA

La recolección de datos se realizó mediante protocolos automatizados de preguntas y respuestas vía WhatsApp, complementados con un monitoreo telefónico para garantizar la calidad y consistencia de la información obtenida.

Este diseño metodológico combinó agilidad en la captación de respuestas con controles de validación y seguimiento, permitiendo obtener resultados confiables en un plazo breve.



