PERCEPCIÓN CIUDADANA SOBRE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

21 MAYO 2026

USINA

OBJETIVO

La presente encuesta aborda los hábitos de participación ciudadana en juegos de azar y apuestas, tanto presenciales como en plataformas digitales. Busca medir el alcance y la frecuencia de dichas prácticas, el conocimiento sobre plataformas de juego online, el grado de familiaridad con la situación regulatoria, y las actitudes sociales frente al juego como conducta individual y colectiva.

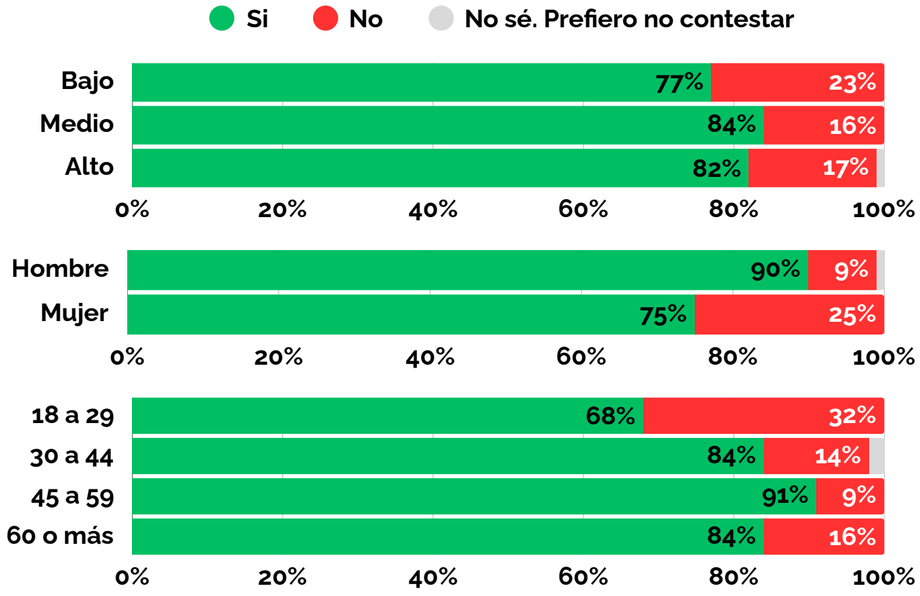
USINA

PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR

PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR O APUESTAS

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

Más de 8 de cada 10 personas jugó alguna vez a juegos de azar o apuestas.



- Entre los hombres y las personas de 45 a 59 años, 9 de cada 10 han jugado alguna vez a juegos de azar o realizado apuestas.
- Casi un tercio de los jóvenes nunca ha participado en juegos de azar ni ha realizado apuestas; entre las mujeres y las personas de menor nivel socioeconómico, una de cada cuatro afirma no haberlo hecho.

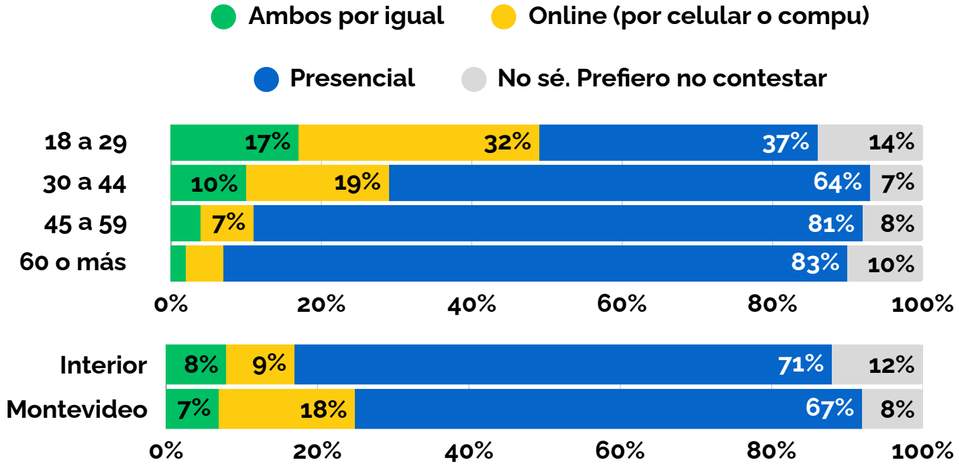
USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

MODALIDAD DE JUEGO

Pregunta: Habitualmente, ¿Jugás online o presencial? - solo para quienes respondieron que juegan.

Casi 7 de cada 10 personas juega de manera presencial. un 14% online y 7% de ambas maneras por igual.



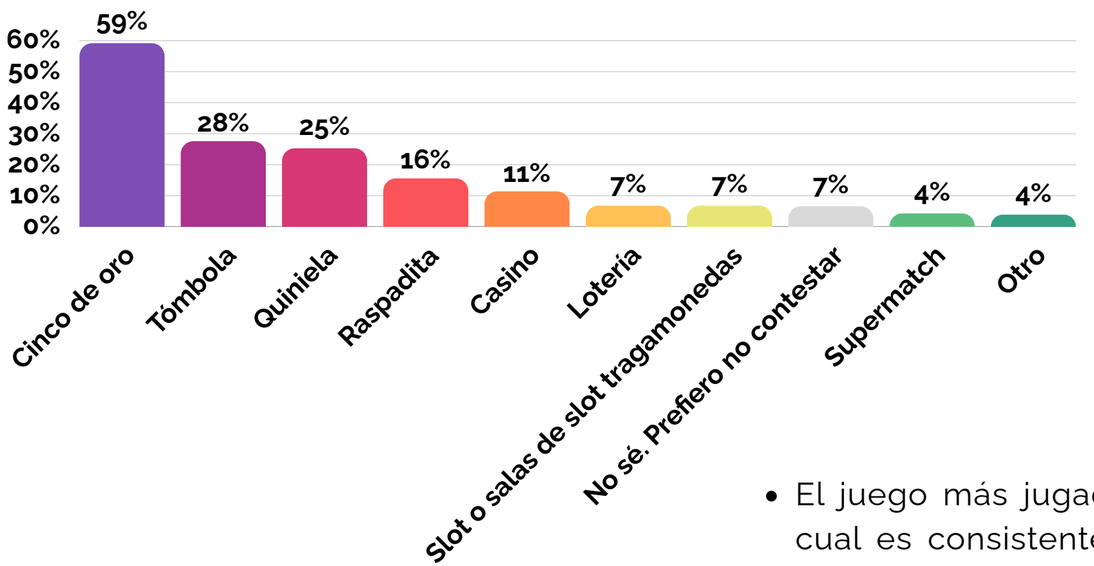
- Los jóvenes son quienes más juegan en línea. A menor edad, mayor proporción de personas juegan en línea, tendencia inversa a la modalidad de juego presencial.
- Los jóvenes muestran una preferencia casi equilibrada entre el juego presencial y la modalidad en línea. Y casi 2 de cada 10 utiliza ambas modalidades por igual.
- Los habitantes de Montevideo prefieren mayormente el juego en línea, mientras que las personas del interior se decantan por la experiencia presencial.

USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

TIPOS DE JUEGO FRECUENTES

Pregunta: ¿Cuáles juegos de azar o apuestas jugás frecuentemente? - pregunta de selección múltiple, solo para quienes respondieron que juegan.



1 5 DE ORO REVANCHA

2 la Tómbola

3 Quiniela

- El juego más jugado es el 5 de Oro, seguido de la Tómbola (lo cual es consistente con la medición realizada en noviembre de 2025). En esta medición la Quiniela aparece en tercer lugar seguida de la Raspadita, alternando el orden respecto a la medición anterior.
- En menores porcentajes se presentan las opciones como Raspadita o el Casino.

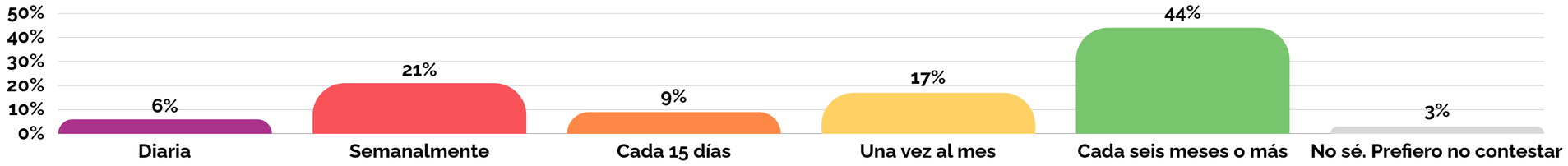
USINA

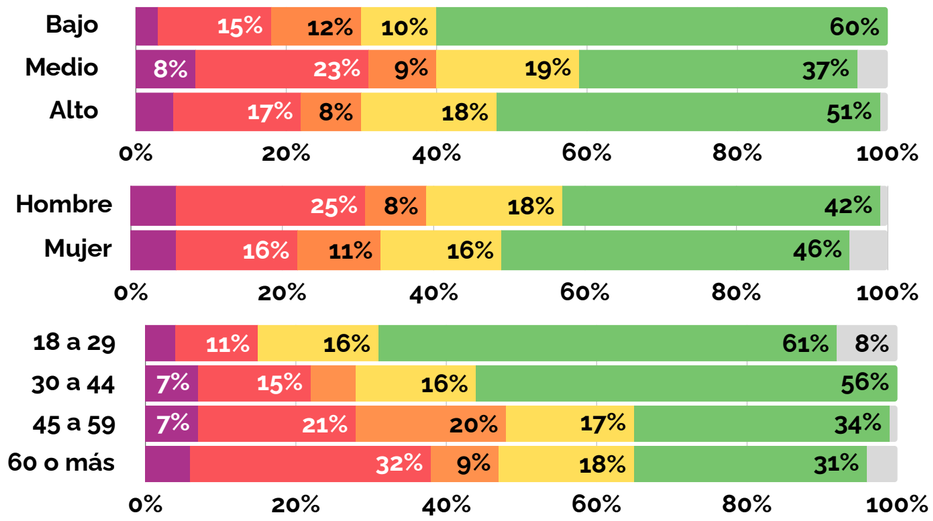
Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

FRECUENCIA DE JUEGO

Pregunta: ¿Con qué frecuencia jugás? - solo para quienes respondieron que juegan.

Casi la mitad delas personas juega una vez cada seis meses o más, y más 2 de cada 10 semanalmente, en casi la misma proporción quienes juegan una vez al mes.





- Las personas de nivel socioeconómico medio son las que juegan con mayor frecuencia; 1 de cada 4 lo hace semanalmente y casi 2 de cada 10, al menos una vez al mes.
- Los hombres juegan con mayor frecuencia que las mujeres; 1 de cada 4 lo hace semanalmente, en comparación con el 16% de las mujeres, que suelen jugar cada seis meses o más.
- La frecuencia de juego aumenta con la edad; los adultos mayores son quienes juegan con mayor regularidad semanalmente, alcanzando casi un tercio de ellos. Entre las personas de 45 a 59 años, 2 de cada 10 juegan semanalmente, y en igual proporción, quienes lo hacen cada 15 días.

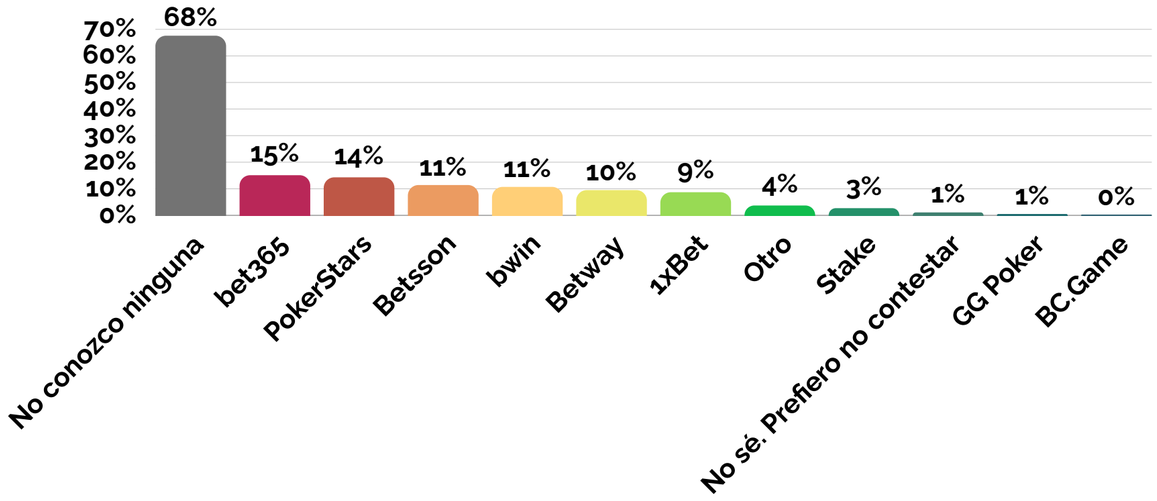
USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

CONOCIMIENTO Y USO DE PLATAFORMAS ONLINE

CONOCIMIENTO DE PLATAFORMAS ONLINE

Pregunta: ¿Conocés alguna de estas plataformas de juego online? - pregunta de selección múltiple.



1 bet365

2 PokerStars

3 betsson

- **Casi 7 de cada 10 no conoce ninguna de las plataformas de juego online.**
- **Las más conocidas son bet365 y PokerStars**, por una proporción del 15% de las personas.
- En **menor medida Betsson, bwin, Betway y 1xBet** por 1 de cada 10.

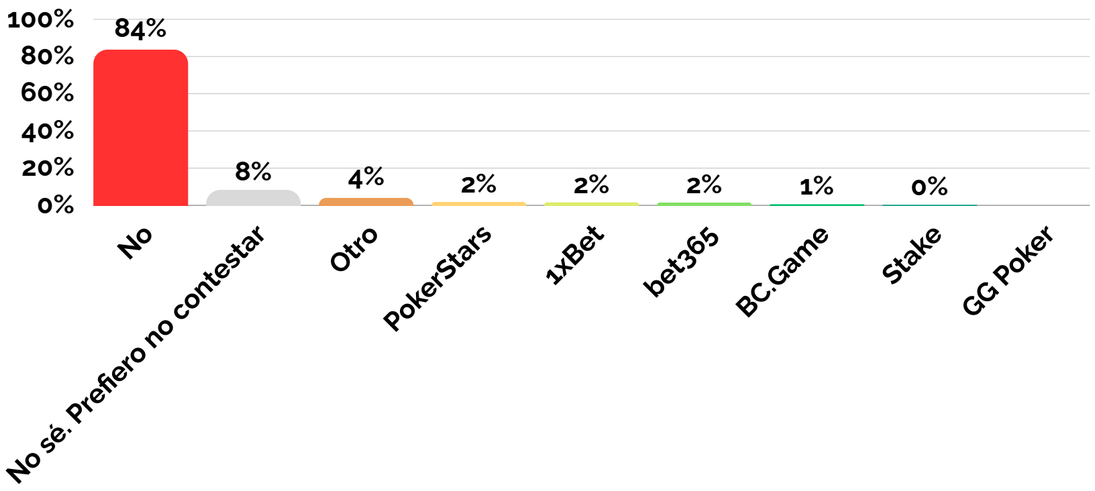
USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

USO DE PLATAFORMAS ONLINE

Pregunta: ¿Alguna vez jugaste o apostaste en alguna de ellas? - pregunta de selección múltiple.

La mayoría de las personas responde no haber jugado nunca en plataformas online.



1 POKERSTARS

2 1XBET

3 bet365

- Casi 1 de cada 10 personas elige no responder.
- Un 4% dice que jugó en otro tipo de plataformas distintas a las mencionadas.
- Entre las opciones, las más seleccionadas por el 2% de las personas en cada caso son PokerStars, 1xBet y bet365.

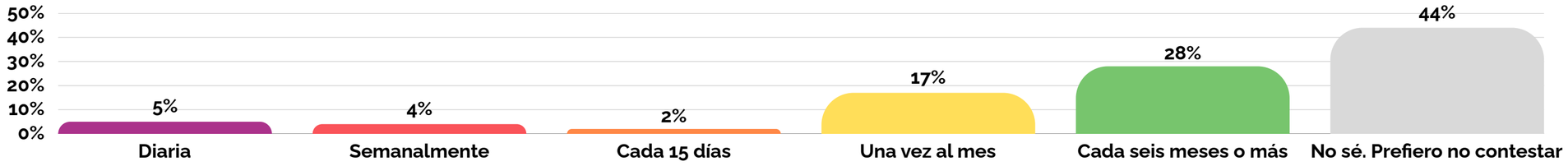
USINA

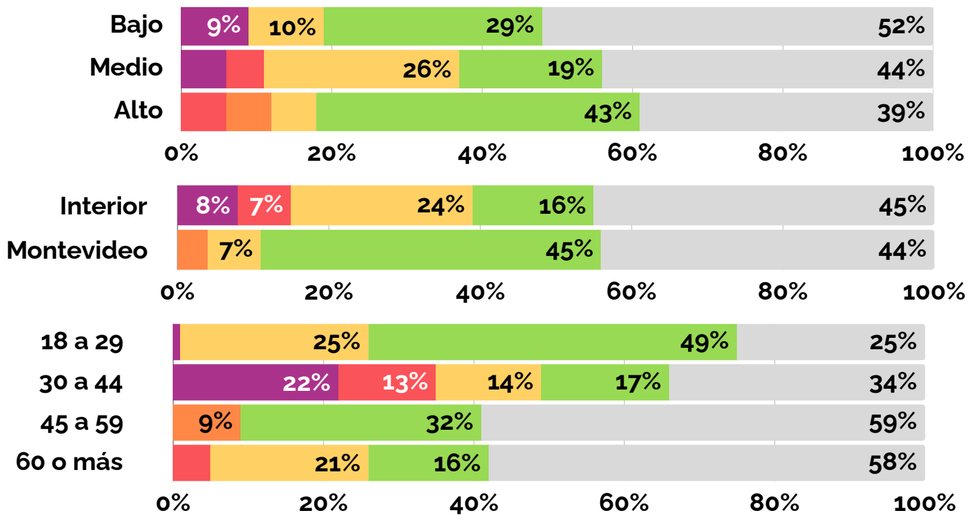
Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

FRECUENCIA DE JUEGO ONLINE

Pregunta: ¿Con qué frecuencia jugás? - solo para quienes jugaron en plataformas online.

Casi 3 de cada 10 personas que juegan en plataformas en línea, lo hacen cada seis meses o más. Por otro lado, cerca de 2 de cada 10 juegan una vez al mes. Además, casi la mitad de las personas elige no responder.





- Si bien las personas de nivel socioeconómico alto son quienes más juegan, las del nivel medio son las que juegan con mayor frecuencia: 1 de cada 4 lo hace mensualmente, mientras que las de nivel bajo son las que en mayor medida lo hacen diariamente.
- Las plataformas en línea son más populares entre los más jóvenes; la mitad lo hace cada seis meses. Por otro lado, el grupo de edad de 30 a 44 años son quienes juegan con mayor regularidad.
- Tanto las personas del interior del país como los montevideanos participan en juegos en línea en proporciones comparables; sin embargo, aquellos del interior lo hacen con mayor frecuencia, siendo 1 de cada 4 jugadores activos mensualmente.

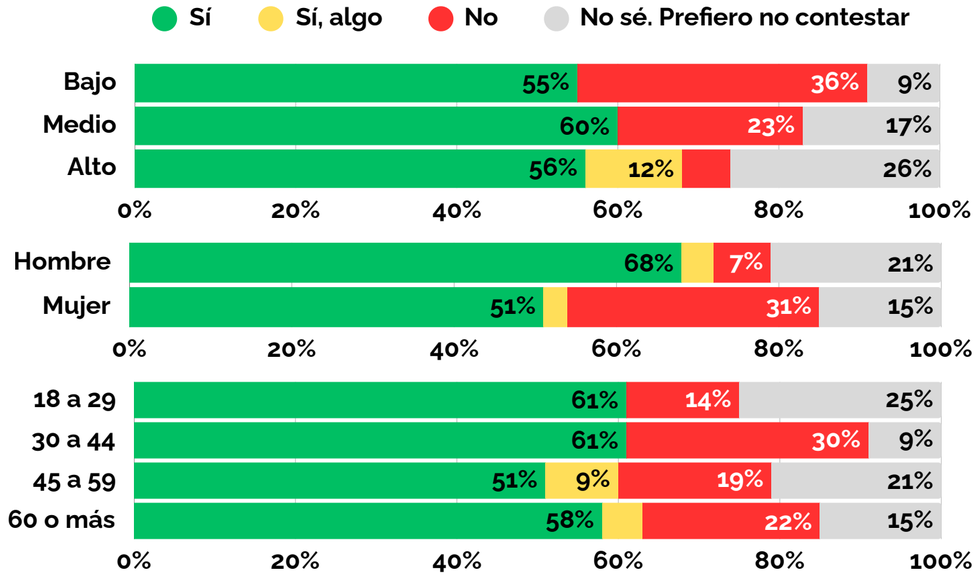
USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

CONOCIMIENTO SOBRE AUTORIZACIÓN

Pregunta: ¿Conocés si los juegos que jugás son autorizados o no autorizados? - solo para quienes jugaron en plataformas online.

Casi 6 de cada 10 personas que juega en las plataformas online, dice conocer si son o no autorizados. Por su parte, 2 de cada 10 no conoce y una proporción similar elige no responder.



- Quienes tienen menos conocimiento acerca de la autorización de este tipo de plataformas son las personas de nivel socioeconómico bajo; más de un tercio no está al tanto, mientras que en el nivel medio, casi 1 de cada 4 tampoco lo conoce.
- Las mujeres tienden a desconocer más que los hombres; más de dos tercios de estos tienen conocimiento, mientras que casi un tercio de las mujeres no está al tanto.
- Existe un mayor desconocimiento entre las personas de 30 a 44 años; 3 de cada 10 individuos no tienen idea.

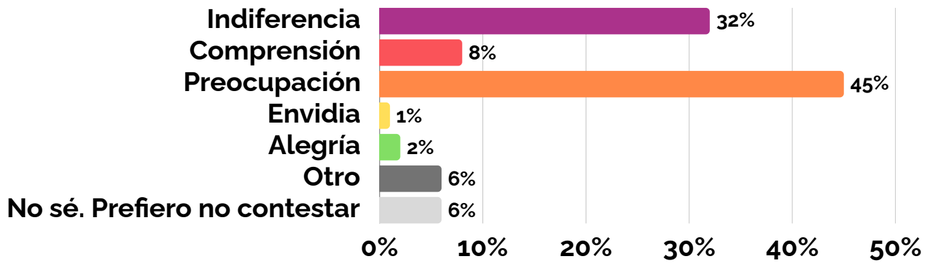
USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

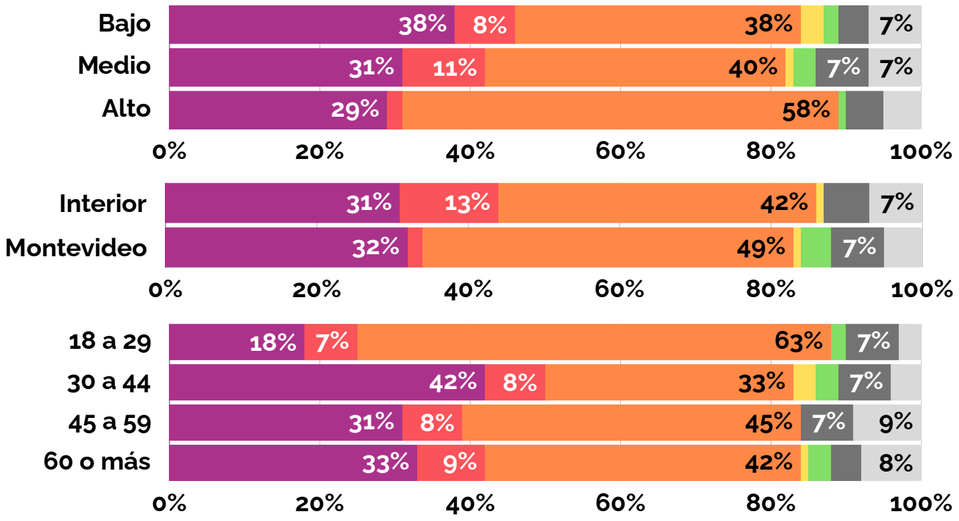
ACTITUDES Y PERCEPCIONES SOCIALES

ACTITUD ANTE EL JUGADOR HABITUAL

Pregunta: ¿Cuál es tu percepción sobre una persona que gasta dinero semanalmente en juegos de azar o apuestas?



Casi la mitad de las personas siente preocupación por las personas que gastan dinero semanalmente en juegos de azar y un tercio siente indiferencia.



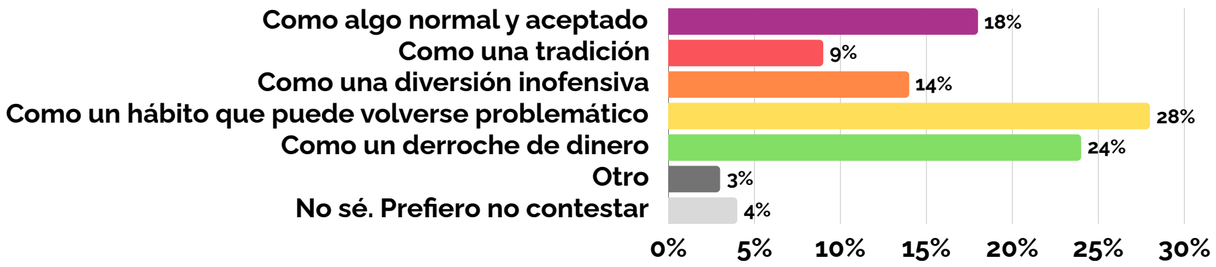
- A un mayor nivel socioeconómico, se observa una mayor preocupación, mientras que a un nivel más bajo, se nota más indiferencia. Las personas de nivel socioeconómico medio son quienes experimentan más compasión.
- Las personas del interior tienden a mostrar más compasión, mientras que las de Montevideo experimentan mayor preocupación y alegría en comparación con las primeras.
- Los más jóvenes son quienes expresan mayor preocupación, con casi dos tercios de ellos manifestándolo, mientras que el grupo de entre 30 y 44 años muestra una actitud más indiferente.

USINA

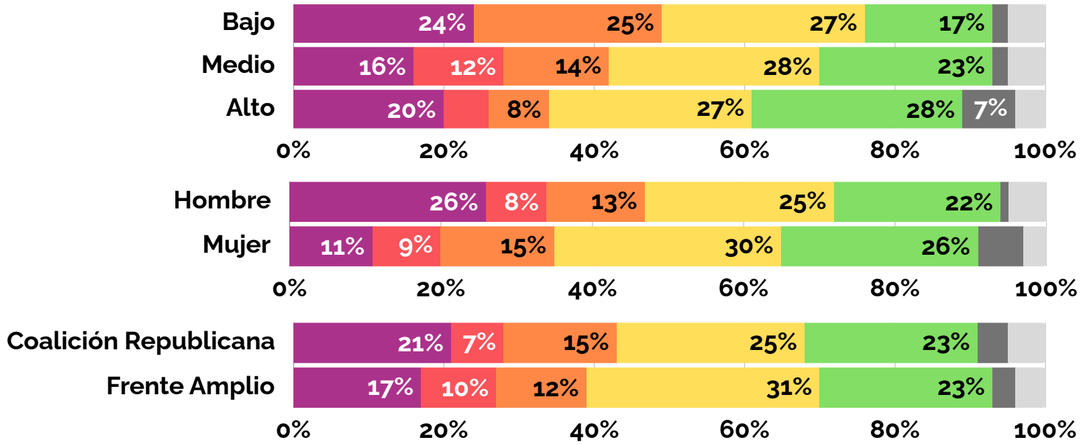
Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

NORMA SOCIAL EN EL ENTORNO CERCANO

Pregunta: En tu entorno social (familia, amigos, pareja), ¿cómo se percibe el hábito de apostar en juegos de azar o apuestas?



Casi 3 de cada 10 personas responden que en su entorno cercano el hábito de apostar en juegos de azar es percebido como algo que puede volverse problemático. Por otro lado, 1 de cada 4 lo considera un derroche de dinero, mientras que casi 2 de cada 10 lo ven como algo normal y aceptado.



- La percepción de esto como un derroche de dinero tiende a crecer a medida que aumenta el nivel socioeconómico. Mientras que las personas de niveles más bajos lo consideran algo normal y aceptado y 1 de cada 4 de ellas lo ve como una tradición.
- Los hombres lo consideran en mayor medida como algo normal y aceptado; más de una cuarta parte lo percibe de esta manera.
- Los votantes de la Coalición Republicana tienden a verlo como algo normal y aceptado, considerándolo una diversión inofensiva. Por otro lado, los votantes del Frente Amplio lo perciben en mayor medida como un hábito que puede volverse problemático.

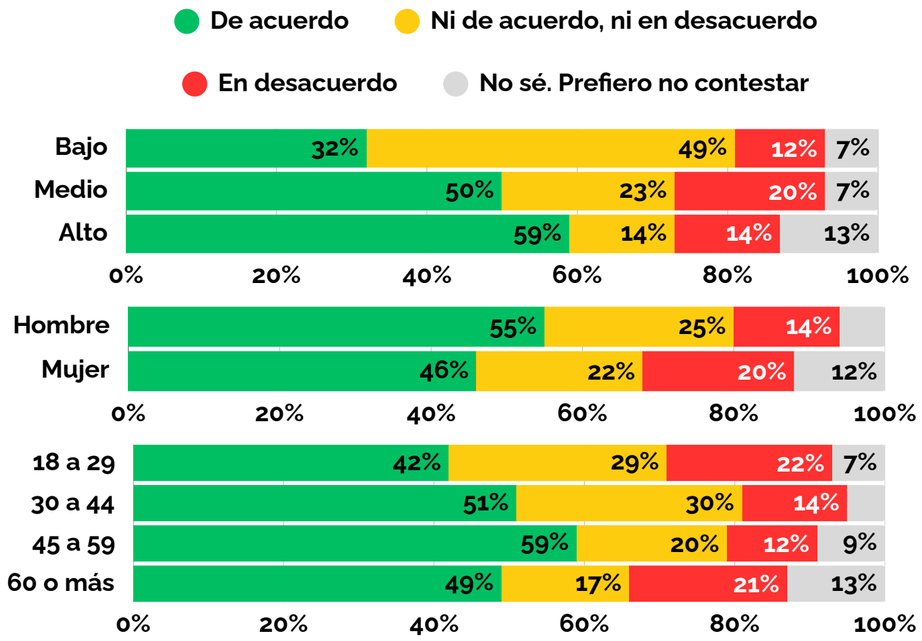
USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

POSICIÓN ANTE LA REGULACIÓN DEL JUEGO ONLINE

Pregunta: ¿Cuál es tu opinión sobre esta frase? "Uruguay debería regular los juegos online que hoy están prohibidos."

La mitad de las personas considera que se deberían regular los juegos online que hoy están prohibidos; 1 de cada 4 se muestra indiferente y casi 2 de cada 10 está en desacuerdo.



- La percepción de la necesidad de regular los juegos en línea prohibidos crece con el nivel socioeconómico; mientras que en los niveles más bajos casi un tercio lo ve así, en los niveles más altos, seis de cada diez personas comparten esta opinión.
- Los hombres, en mayor medida, consideran que se deberían regular.
- Las personas de 45 a 59 años son las que más creen que se deberían regular las cosas, mientras que entre los menores de 45 años hay una mayor indiferencia al respecto. Tanto en los más jóvenes como en los de mayor edad, es más común la percepción de que no deberían existir regulaciones.

USINA

Consulta realizada entre el 15 y el 19 de mayo de 2026

DISEÑO METODOLÓGICO

El presente relevamiento fue realizado entre el 15 y el 19 de mayo de 2026 con el propósito de recabar información actualizada sobre percepciones y comportamientos de la población adulta en Uruguay.

ÚSINA

DISEÑO METODOLÓGICO

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.

USINA

DISEÑO METODOLÓGICO

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.

USINA

USINA