

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

JÓVENES, JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

DOSSIER DE PRENSA

16 de enero de 2020

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

ALGUNOS DATOS DE CONTEXTO

DATOS

EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES ¿CON QUÉ FRECUENCIA HAS JUGADO DINERO?

Los datos de la encuesta **ESTUDES**, realizada por el Plan Nacional sobre Drogas, en sus cortes de 2016 y de 2018, nos alertan del **crecimiento del número de jóvenes que han jugado con dinero, tanto de forma presencial como en Internet.**

	2016		2018
PRESENCIAL →	21,6%	♂	30,7%
	5,4%	♀	15,3%
ONLINE →	10,2%	♂	17,4%
	2,5%	♀	3,6%

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVOS

Entender cómo se construyen las actitudes hacia el comportamiento de juego de azar y de apuestas con dinero, online y presencial, de las y los jóvenes de entre 18 y 24 años.

- Cómo el juego está presente en el ocio juvenil.
- Cómo percibe la juventud a las personas que juegan y los riesgos asociados a jugar.

También queremos indagar en las **perspectivas de futuro**: cómo prevenir conductas de riesgo relacionadas con el juego con dinero.

METODOLOGÍA

Investigación cualitativa (grupos triangulares, de discusión y entrevistas en profundidad) sobre 2 poblaciones:

- **Jóvenes** que juegan y que no juegan
- **Expertos** en el estudio y el tratamiento del juego, sus riesgos y problemas, especialmente en relación a la población más joven.

El trabajo de campo fue realizado entre abril y mayo de 2019.

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN “JÓVENES, JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS”

EL CONTEXTO TECNOLÓGICO REDIMENSIONA EL FENÓMENO: JUEGO PRESENCIAL + ONLINE

**PERCEPCIONES
SOBRE EL
JUEGO CON
DINERO**

**UN NUEVO
MODELO DE
OCIO GRUPAL**

**INFORMACIÓN,
EDUCACIÓN Y
PUBLICIDAD**

**DE LAS EXPERIENCIAS INICIALES A
LA CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO**

UN NUEVO MODELO DE OCIO GRUPAL

Jugar se asume como **una opción más de ocio y entretenimiento**. Entre adolescentes y jóvenes se instala la percepción de que es un tipo de ocio extendido, que no genera extrañeza. Incluso entre algunos jóvenes que no juegan, se acepta su inclusión en los recorridos de diversión grupal:

1. Se considera un **gasto** como cualquier otro.
2. Se apunta la posibilidad de hacer **amigos**
3. Se marca como objetivo la **diversión** puntual

Desde este modelo de ocio compartido, de manera iniciática, **en muchas ocasiones el juego se asume de forma grupal**, de tal modo que el grupo nunca pierde: aunque unos pierden y otros ganan, el dinero y las apuestas son del grupo y quedan en el grupo. En una segunda etapa, **algunas personas pasan del juego grupal al individual**.

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

DE LAS EXPERIENCIAS INICIALES A LA CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

Las y los jóvenes **empiezan a jugar**:

- **Sin dinero “real”**, accediendo a cuotas y bonos de dinero ficticio (no canjeable).
- **Por la ilusión de ganar**, no por una recompensa económica.
- **Por demostrar** ciertas habilidades.



INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

Se señalan como **referentes esenciales** que procuran los primeros contactos con el juego: el **grupo de pares, hermanos, hermanas y pareja** (citado especialmente por mujeres en el caso de la pareja).

*“Yo juego al póker mucho, juego a la semana tres o cuatro veces, bastante.
Porque le vi a mi novio y ya le cogí vicio”*
(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Cabe señalar que entre algunas mujeres se citan casos de inicio **por igualación** con los hábitos del grupo de pares masculino, desde la percepción de cierta discriminación por género.

INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

Resulta bastante habitual reconocer que los primeros contactos con el juego con dinero se tienen **cuando aún eran menores de edad**. Tienen lugar en salones de juego, donde resulta más fácil “saltarse” la ley y acceder. El relato de experiencias iniciáticas online es menor, pero en algunos casos se realiza a través de cuentas de personas mayores de edad.

“Pues yo empecé... Era menor yo. Y bueno, hay sitios en los que no te piden el DNI. Y bueno, entras y no pasa nada. Pero hoy en día, está a la orden del día. Allí donde vas, algún menor siempre hay. (...)”
(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

Las primeras apuestas son pequeñas, pero, si ganas, son suficientes para aumentar las posibilidades de **querer seguir jugando**. Atrae y engancha la percepción de la recompensa inmediata y va generándose un imaginario en torno al “dinero fácil” .

“Y si se pierde bastante más que se gana... ¿por qué se repite?

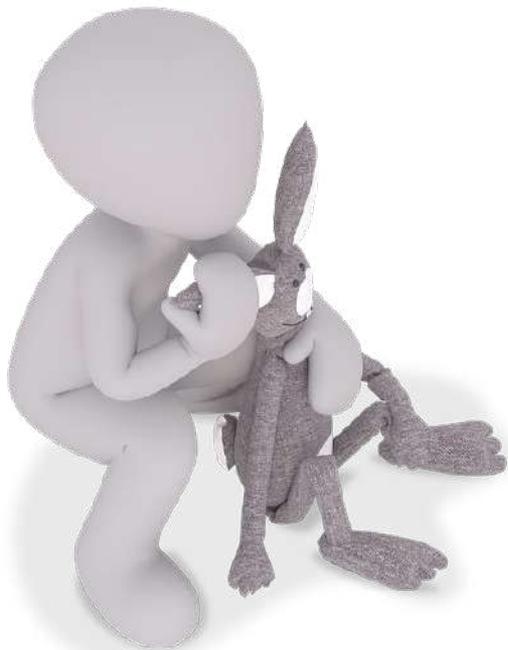
- Porque cuando ganas te vas feliz.

- Porque también tienes la opción de ganar.”

(Ocasional, mixto, online/presencial, 18-20, Sevilla)

Entonces se consolida la **motivación económica** y el hábito, lo que en ocasiones deriva en pretensiones más ambiciosas, como la **búsqueda de autonomía económica frente a padres y madres** (llegando a señalar que es una manera “fiable” de conseguirlo).

INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO



Mientras que el dinero que se gasta no es propio y la pérdida no supone renunciaciones vitales, la habituación es menor. **Es el gastar dinero propio lo que otorga un estado diferencial al hábito.** Ello deriva en un menor control del gasto, desaparece la diversión, y comienzan los problemas, el “vicio”.

INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

En los inicios se corre el riesgo de **mezclar juego con sustancias**, sobre todo cuando el juego es grupal o social (y porque el alcohol forma parte ya de los consumos “normalizados” en los contextos de ocio, no porque el juego lo provoque).

Se reconoce que en los salones de juego invitan a alcohol (el dinero que se ahorras en alcohol, se apuesta), de igual forma que se afirma que quien consume otras sustancias es porque las trae de fuera y ya las consumía fuera.

*“Hombre, si te invitan a una cerveza y tú ya estás a punto de sacar el dinero, y dices: “Ostia, me han invitado una cerveza.”. Echás más dinerito.
(Ocasional, mixto, online/presencial, 18-20, Sevilla).”*

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

LAS PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO CON DINERO EN JÓVENES

PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO CON DINERO

Las personas expertas en el fenómeno del juego y sus problemas asociados indican que el hecho de que seamos **un país donde se consolida una percepción no problemática de muchos juegos “tradicionales”** (loterías, quinielas, bingo...) genera un clima que puede alimentar determinadas conductas de riesgo.

“Yo no creo que se está sobredimensionando... sino que es un problema real y que todavía incluso... Digamos que socialmente se está empezando a vislumbrar. Y ya tenemos datos, ¿no? Para nosotros puede llegar a ser un problema de salud pública.”

(Psicólogo, especializado en adicciones al juego, Universidad)

PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO CON DINERO

Las y los jóvenes diferencian:

- Juegos de puro azar
- **Juegos en los que hay que “saber para poder ganar”.**

Entonces, quien aparentemente se maneja adecuadamente con tales juegos puede **generar cierto estatus como figura de referencia.**

*La ruleta es suerte, la deportiva es saber, el bingo es suerte también. Las cartas también es saber
(Ocasional, mixto, online/presencial, 18-20, Sevilla)*

PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO CON DINERO

En el mundo de las apuestas deportivas y el poker se genera un universo en el que la fantasía de la **profesionalización** se constituye en una meta muy concreta, que si bien no es el objetivo de muchas de las personas que juegan, sí propicia que se consoliden objetivos y fantasías intermedias, que alimentan el juego.



PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO CON DINERO

Estas imágenes del jugador “que sabe” no tienen **nada que ver con el estereotipo tradicional de la ludopatía**, alejado de la identificación con el mismo a quienes tienen un hábito con el juego.

El hábito de juego con dinero en las y los jóvenes no posee el estigma del ludópata. Es más, los y las jóvenes argumentan que su **hábito no es problemático** porque:

- Es visible y es en grupo
- “Solo” supone riesgos económicos
- Para ser adicto se requiere de un tiempo prolongado.

PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO CON DINERO

Cuando las y los jóvenes hablan de la manera en que entienden **los límites** a la hora de jugar, resulta muy destacable que los mismos, fundamentalmente, se entienden en términos económicos y en términos temporales: **no pasarse**, que no afecte al resto de responsabilidades escolares ni familiares.

Ellos y ellas indican que la estrategia más prudente y previsoras de apuesta pasa por apostar gradualmente, y por no “jugártela” si hay muchas posibilidades de perder (**no correr excesivos riesgos**).

Un factor que se señala como clave a la hora de asumir el control respecto al juego es la necesidad de aceptar la derrota (**saber perder**). La no aceptación de la derrota se asimila con el “ansia”.

NO PASARSE + NO CORRER EXCESIVOS RIESGOS + SABER PERDER

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

INFORMACIÓN, EDUCACIÓN, PUBLICIDAD

INFORMACIÓN, EDUCACIÓN, PUBLICIDAD

En los inicios **no se considera la información** en relación a las posibles consecuencias negativas de jugar (que además consideran que es escasa), ni se valora la realidad **sobre los posibles riesgos**.



INFORMACIÓN, EDUCACIÓN, PUBLICIDAD

A pesar de cierto desprecio por la necesidad de información en etapas de juego iniciáticas, se construye un discurso teórico sobre la **necesidad de educación y sensibilización al respecto**, siempre y cuando no se prohíba el hábito de jugar.

“O como las campañas de drogas, algo así. El juego, si te pasas todo el día puede destrozar una familia, puede destrozarte la vida, puede llevarte a la ruina”

(Ocasional, mixto, online, 22-24, Valencia)

INFORMACIÓN, EDUCACIÓN, PUBLICIDAD

Se observa también la posibilidad de trasladar esas campañas y estrategias a los centros educativos, a partir de **charlas y tutorías** que:

- Aborden **lo que conlleva el juego** a nivel personal, psicológico y emocional, para quien juega y también para su círculo más cercano.
- Pongan **en valor cuestiones como el esfuerzo y el trabajo**.
- Revisen valores como el éxito, frente a la convicción de que se puede llegar a ser rico y vivir de jugar al póquer o realizar apuestas deportivas.

INFORMACIÓN, EDUCACIÓN, PUBLICIDAD



Respecto a la **publicidad**, la percepción general es de **“bombardeo”** de publicidad sobre juego y apuestas y que en ella las y los jóvenes son el objetivo prioritario.

Respecto a los contenidos, se tiene claro que tienden a: exagerar la posibilidad de **ganar**, reforzar estereotipos del **jugador de éxito (muy masculinizado)** y a aumentar la parte lúdica frente a la parte arriesgada.

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

EL CONTEXTO TECNOLÓGICO

EL CONTEXTO TECNOLÓGICO

Adoptando la lógica de las TIC, los juegos y apuestas online forman también parte de la total capacidad de **gestión personal de las y los jóvenes en torno a los teléfonos móviles.**



EL CONTEXTO TECNOLÓGICO

En las familias, parece preocupar más que el hijo o la hija pase mucho tiempo **“enganchado” al móvil**, más que la posibilidad de que lo esté porque lo que hace con él es jugar y apostar, lo cual denota cierta confusión.

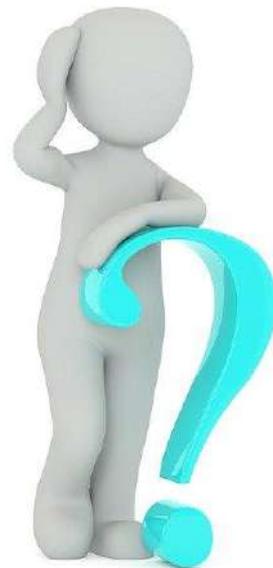
“En el programa piloto este que hicimos para el ayuntamiento, a pesar de que era un tema de juego patológico y tal, lo anunciaron el AMPA y todo esto... (...) los padres venían más pensando en problemas de nuevas tecnologías. En plan, es que mi niño está todo el día con el móvil y no me hace ni caso.”

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

EL CONTEXTO TECNOLÓGICO

El juego online tiene la capacidad de multiplicar el hábito, y de dificultar aún más la **capacidad de control**:

- Resulta complicado controlar **el tiempo que se dedica**.
- Es relativamente fácil saltarse **los controles de edad**
- Es frecuente que el juego sea anónimo y no se controle **la identidad**.



EL CONTEXTO TECNOLÓGICO

Además, el juego con dinero online encuentra el acomodo en el imaginario colectivo en torno a la **naturalización de la relación entre las personas jóvenes y la tecnología.**

Así, se entiende que, por ser jóvenes, les corresponde entablar una **relación natural con un tipo de ocio online (en el cual encajaría el juego)**, respecto al que no se permiten injerencias del otro lado de la teórica brecha generacional

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

DESAFÍOS SOBRE EL JUEGO CON DINERO EN JÓVENES

DESAFÍOS

1. Seguir haciendo hincapié en la necesidad de **cuidar y vigilar la dotación tecnológica** de las personas menores de edad y la presencia de juegos de azar y apuestas en los distintos dispositivos electrónicos.
2. La sensibilización y educación sobre los riesgos y las consecuencias negativas debe **abordar especialmente lo que conlleva el juego** a nivel personal, psicológico y emocional.
3. Establecer un **mayor control urbanístico** que regule de manera más estricta la presencia de salas de juego en los barrios
4. **Vigilar y regular la aparición de juegos que no requieren dinero** para su desarrollo, pero plantan la semilla y alientan el hábito del juego por beneficios entre los y las menores de edad.
5. **Mejorar y sistematizar los instrumentos de medida**, para establecer los límites entre juego y juego patológico.

A MODO DE RESUMEN

- **La normalización de un modelo de ocio juvenil:** la oferta y la demanda
- **Un discurso que suena conocido:** similitudes y diferencias con el consumo juvenil de alcohol y otras drogas
- **Eterna fantasía de ganar y fantasía de control:** perder y recuperar dinero
- **Relevancia del contexto tecnológico:** necesidad de supervisión
- **Juego como reforzador social y espejo de profesionalización:** integración social y expertise
- **Un entorno masculinizado:** los estereotipos de género también influyen en este fenómeno

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



MINISTERIO
DE SANIDAD, CONSUMO
Y BIENESTAR SOCIAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

JÓVENES, JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

DOSSIER DE PRENSA

16 de enero de 2020