

JÓVENES, JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA



Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

En colaboración con:



JÓVENES, JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA

Ignacio Megías Quirós

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

En colaboración con:



© FAD, 2020

Edita:

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD)
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 83 48
fad@fad.es

Coordinación del estudio:

Anna Sanmartín Ortí (Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud)

Autoría:

Ignacio Megías Quirós

Trabajo de campo:

Sociológica Tres

Maquetación:

Ediciones Digitales 64

ISBN:

978-84-17027-28-5

DOI:

10.5281/zenodo.3601078

Cómo citar este texto:

Megías, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

DOI: 10.5281/zenodo.3601078

Este estudio es el primero que realiza el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la Fad para analizar específicamente las prácticas de juego con dinero por parte de la población joven, pero no será el único, pues la Fundación está comprometida con trabajar preventivamente los problemas relacionados con el juego con dinero entre adolescentes y jóvenes desde sus diferentes ámbitos de actuación: la investigación, los programas de prevención y la sensibilización social. Estamos ante una conducta de riesgo social que genera alarma y preocupación y que la propia Estrategia Nacional sobre Adicciones señala como una adicción sin sustancia.

Con este abordaje de corte cualitativo, se han querido recoger las voces y testimonios de jóvenes entre 18 y 24 años para entender por qué y cómo se acercan al juego con dinero, de qué forma se convierte en una práctica habitual o qué riesgos asocian y qué beneficios encuentran en su práctica.

El juego de apuestas se está convirtiendo en una práctica integrada y complementaria de un modelo de ocio totalmente normalizado, como una actividad más que se suma a los circuitos y planes de ocio juvenil, lo que implica riesgos evidentes. Y este estudio saca a la luz algunas conclusiones relevantes para trabajar en el ámbito de la prevención de conductas de riesgo: los alicientes que implican la eterna expectativa de ganar y la fantasía de control; la generación de dinámicas y entornos muy masculinizados; o la enorme relevancia del contexto tecnológico en la amplificación del fenómeno que aporta, además, una nueva dimensión a la actividad (*online*) y trasciende la diversión con el grupo de pares, pues entra a formar parte de la gestión personal de los dispositivos móviles.

El fin último de esta investigación es aportar evidencias para poner en marcha estrategias preventivas en torno a los problemas con el juego, que favorezcan acciones más eficaces en la modificación de comportamientos individuales y colectivos.

Beatriz Martín Padura
Directora General de la Fad

Presentación	4
1. Punto de partida	6
2. Metodología	10
3. Percepciones generales sobre la situación del juego en España	14
4. Información, educación y familia	18
5. Publicidad y regulación	23
6. Inicios y consolidación del hábito	27
7. Un nuevo modelo de ocio grupal	33
8. Sensaciones asociadas al juego	36
9. Límites, control y responsabilidad	42
10. Percepción de riesgos	48
11. Juego y consumo de sustancias	53
12. Imagen: estigma y ludopatía	56
13. Género	64
14. Edad y clase social	69
15. Juego presencial: las salas de juego	71
16. Juego online	75
17. "Saber jugar" y la fantasía de profesionalización	78
18. Perspectivas de futuro	82
19. Conclusiones	86
Bibliografía citada	98

1. PUNTO DE PARTIDA

JUSTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) y el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (CRS) tienen una amplia trayectoria en el análisis de la realidad juvenil desde los más diversos ámbitos, así como en las percepciones sociales sobre los riesgos asociados a determinadas conductas susceptibles de ser adictivas. En este contexto, y con la pretensión de comprender, diagnosticar y prevenir, resulta especialmente significativa la tríada compuesta por el ocio como espacio de socialización juvenil, la mediación y el escenario que determinan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y los consumos. Áreas en las que el equipo investigador de la FAD y el CRS cuenta con amplia experiencia y bibliografía¹.

A partir de toda esa experiencia y desde ese *corpus* teórico, resulta pertinente abordar un nuevo ámbito de estudio, a la vez muy relacionado con los mencionados: los juegos de azar y las apuestas con dinero, sin duda una práctica de ocio creciente entre la población adolescente y joven que, además, genera una importante alarma social por su potencial adictivo y el tipo de riesgos que conlleva.

Como se señala en la *Estrategia Nacional sobre Adicciones (2017-2024; p. 34)* "el aumento anual de las admisiones a tratamiento derivadas del juego patológico,

1. Sobre ocio: *Ocio (y riesgos) de los jóvenes madrileños* (J.C. Ballesteros Guerra, F.A. Babín Vich, M.A. Rodríguez Felipe y E. Megías Valenzuela, 2009); *Sudar material. Cuerpos, afectos, juventud y drogas*, (Cañedo, 2017); *La marcha nocturna: ¿Un rito exclusivamente español?* (varios autores, 2016).

Sobre consumos: *Jóvenes, valores, drogas* (E. Megías et al., 2006); *Lectura juvenil de los riesgos de las drogas: del estereotipo a la complejidad* (E. Rodríguez et al., 2008); *Mismas drogas, distintos riesgos. Un ensayo de tipología de jóvenes consumidores* (I. Megías et al., 2013); así como tres cortes sobre *Percepción social de los problemas de drogas en España* (E. Megías -dir.-, 2000; E. Megías -dir.-, 2004 y E. Megías -dir.-, 2014).

Sobre TIC: *Jóvenes y videojuegos* (E. Rodríguez -coord.-, 2012); *Jóvenes y comunicación. La impronta de lo virtual* (I. Megías y E. Rodríguez, 2014); *Jóvenes y cultura Messenger* (A.J. Gordo y I. Megías, 2006); *Jóvenes en la red: un selfie*, (J.C. Ballesteros y I. Megías, 2015); *Jóvenes en el mundo virtual: usos, prácticas y riesgos* (I. Megías y E. Rodríguez, 2018); *Las TIC y su impacto en la socialización de adolescentes* (J.C. Ballesteros y L. Picazo, 2018); *Factores de socialización digital juvenil* (A. Gordo -coord.-, 2019).

y la evidencia científica más reciente que apunta a una presencia importante de conductas adictivas en edades tempranas, relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación, apuntan a la necesidad de incorporar las llamadas "adiciones sin sustancia" al ámbito de esta Estrategia".

Aunque no se dispone aún de datos longitudinales, la *Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España* (ESTUDES, 2016) ya señalaba que un 6,5% de jóvenes afirma haber "jugado dinero fuera de internet en tragaperras, loterías, apuestas etc." de 1 a 3 días al año, porcentaje que va disminuyendo a medida que aumenta la frecuencia. En cambio, si se trata de la frecuencia de "juego con dinero en internet", la pauta es algo más preocupante en el caso de las frecuencias más altas: el 2,7% de 1 a 3 días al año; el 1,7% 1 a 3 días al mes, un 0,8%, de 1 a 4 días por semana y, repuntando, el 1,2% de 5 a 7 días (no existen datos de tales frecuencias para años posteriores). Por otro lado, según datos de Ballesteros y Picazo (2018), el 4,7% de los y las jóvenes reconocía haber apostado *online* "con frecuencia", y el 3,4% "a veces"; mientras que en Rodríguez y Ballesteros (2019) se señala que el 12,2% de los y las jóvenes participa "con bastante o mucha frecuencia" en juegos de azar y apuestas, ya sea de forma *online* o presencial. Datos que apuntan cuestiones diversas en relación a las frecuencias, pero que, en cualquier caso, dan muestra de lo emergente de determinadas prevalencias en relación al juego entre la población joven en España.

Según estudios internacionales, se estima que la prevalencia del juego problemático entre adolescentes es de entre el 0,2 y el 12,3% (estimación a pesar de las diferencias de los instrumentos para medir esta prevalencia) (Calado y Griffiths, 2016).

Otros estudios en el contexto nacional, acotan a entre un 3,5 y un 5% las y los jugadores patológicos adolescentes (Arbinaga, 2000; Becoña *et al.*, 2001; Muñoz-Molina, 2008; Carbonell y Montiel, 2013).

Hasta el momento, la principal estrategia preventiva se enmarca en el "juego responsable", que "implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores con el único objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de lo jugado no supera nunca lo que el individuo se puede permitir. El juego responsable es una actividad de ocio y entretenimiento y nunca interfiere en las obligaciones sociales, profesionales o familiares" (<http://www.jugarbien.es/contenido/juego-responsable>).

Hasta el momento, la principal estrategia preventiva se enmarca en el "juego responsable", una actividad de ocio y entretenimiento que nunca interfiere en las obligaciones sociales, profesionales o familiares.

Entre los instrumentos del juego responsable se sitúa la prohibición a menores tanto *online* como en locales, además de otros elementos, como el sello del juego seguro, la regulación de la publicidad y opciones para limitar voluntariamente la exposición al juego por parte de las y los usuarios. Sin embargo, se valora esta estrategia preventiva como insuficiente. Muy especialmente, a la luz de algunos discursos y argumentos que se pueden analizar a lo largo del presente informe.

La presente investigación pretende analizar el proceso por el que se construyen las actitudes y percepciones en torno al comportamiento del juego con dinero por parte de las y los jóvenes, desde una perspectiva eminentemente experiencial y a través de una metodología cualitativa.

En este contexto, la presente investigación pretende analizar el proceso por el que se construyen las actitudes y percepciones en torno al comportamiento del juego con dinero por parte de las y los jóvenes, desde una perspectiva eminentemente experiencial y a través de una metodología cualitativa. Ello permitirá una aproximación intensiva y comprensiva sobre cómo afectan los factores ambientales en la exposición al juego, tanto *online* como *offline*, cómo se convierte en práctica habitual y cuáles son sus

atractivos; cómo se perciben los riesgos asociados a estas conductas de juego, y cómo se interactúa con aquellos dispositivos y conceptos del juego responsable.

El fin último de esta investigación es servir de insumo a estrategias preventivas en torno a los problemas con el juego, que favorezcan acciones más eficaces en la modificación de comportamientos individuales y colectivos.

HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

La hipótesis central de esta investigación se sustenta en que el juego de azar y de apuestas con dinero, especialmente entre la población joven, es un comportamiento en el que subyacen actitudes, imaginarios, percepciones, creencias, etc., condicionados por factores sociales, culturales y ambientales, que promueven este tipo de comportamientos, y determinadas relaciones con los riesgos que implican.

A partir de esto, el objetivo general de esta investigación es indagar en **cómo se construyen las actitudes del**

El objetivo general de esta investigación es indagar en cómo se construyen las actitudes del comportamiento de juego de azar y de apuestas con dinero, online y presencial, de las y los jóvenes entre 18 y 24 años.

comportamiento de juego de azar y de apuestas con dinero, *online* y presencial, de las y los jóvenes entre 18 y 24 años. Desde una perspectiva sociológica, se pretende profundizar en aquellos factores que intervienen en la motivación para iniciar, mantener y/o abandonar esta práctica del juego.

Se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Acercarse a la forma en que los y las jóvenes tienen y encarar sus **primeras experiencias de juego**, y observar los **factores que inciden en la continuación como práctica ocasional y/o habitual**, pudiendo llegar al juego problemático.
- Analizar **la manera en que el juego está presente en los modelos de ocio juvenil**.
- Adentrarse en el tipo de **sensaciones que manejan los y las jóvenes a la hora de jugar, y cómo se interpretan y perciben**.
- Analizar **las percepciones y proyecciones en torno a las personas que juegan**, y la posible manera en que se configuran los **estereotipos y estigmas asociados**.
- Observar **las diferencias en el juego en los contextos *online* y *offline***.
- Indagar en **las percepciones de riesgo y consecuencias atribuidas** al juego de azar y de apuestas con dinero entre la población joven que juega de manera más o menos habitual.
- Observar la manera en que se percibe **el control y los límites** en relación al juego.
- Analizar **la importancia e influencia de variables como el género, la edad o la clase social**.
- Explorar las actitudes y conocer las experiencias de las y los jóvenes sobre **las oportunidades de prevención, renuncia voluntaria y deshabitación**.
- Indagar en **las perspectivas de futuro**, tanto del juego en general como de los propios hábitos.

2. METODOLOGÍA

La metodología cualitativa es sin duda la apropiada para abordar hábitos tan asentados en las vivencias, sensaciones y expectativas, así como en las percepciones y el imaginario colectivo. Así, se emplearon tres técnicas, cada una de ellas adecuada para abordar los aspectos diferenciales y complementarios del tema: grupos triangulares, grupo de discusión y entrevistas semiestructuradas con informantes clave.

GRUPO TRIANGULAR

Esta técnica, que no suele ser tan empleada como otras, resulta ideal para abordar temas sensibles o delicados, o para acceder a perfiles muy especializados o concretos. Dinámica formada por tres personas (más la persona que modera), que comparten una característica o experiencia que las hace de especial interés para el estudio; en este caso, personas con un hábito de juego, más o menos habitual.

En los grupos triangulares, los contenidos se mueven en la frontera entre lo personal y lo grupal, y propician una atmósfera más íntima y cercana que los grupos de discusión, muy apropiada para abordar experiencias personales que en otro tipo de dinámicas puede ser más complicado exponer.

El papel del moderador es más intervencionista que en los grupos de discusión, en base a una guía de temas que se quieren abordar, y procurando que se establezca esa relación entre las experiencias propias y las expectativas y percepciones grupales.

Por todo ello, en este caso se antojaba la técnica ideal para analizar los discursos de los y las jóvenes que juegan.

GRUPO DE DISCUSIÓN

Formado por unas ocho personas que no se conocen previamente, es la técnica ideal para adentrarse en los discursos grupales y el imaginario colectivo, y en la importancia que tiene el grupo y la sociedad en la conformación de las

percepciones y expectativas personales. Dinámica abierta y poco directiva por parte de la persona que modera (aunque cuente con una guía previa, que puede ser adaptada según el desarrollo de la dinámica concreta).

En este caso, se consideró que era la técnica perfecta para analizar los discursos y percepciones de los y las jóvenes que no juegan, o lo han hecho sólo de forma muy puntual.

Contrapunto ideal para el contenido que supone el grueso del acercamiento cualitativo, que tiene a los y las jóvenes que juegan como protagonistas.

ENTREVISTA

Para rastrear las opiniones y percepciones de personas expertas en la materia que nos ocupa, se realizaron entrevistas en profundidad, semiestructuradas en base a una guía de temas de interés.

Entrevistas enfocadas con la intención de aprovechar al máximo la experiencia profesional de las personas seleccionadas, personas adultas con una trayectoria contrastada en el estudio y el tratamiento del juego, sus riesgos y problemas, especialmente en relación a la población más joven.

DISEÑO

Se realizaron seis grupos triangulares, un grupo de discusión y tres entrevistas.

En esta investigación se emplearon tres técnicas:
se realizaron seis grupos triangulares,
un grupo de discusión
y tres entrevistas a personas expertas.

A la hora de componer los grupos triangulares se consideraron algunas variables esenciales: edad (18-20 y 22-24 años), preferencia de juego (*online*, presencial, o ambos), frecuencia del hábito (juego frecuente o juego ocasional), sexo (mixto, hombres, mujeres) y localidad (Madrid, Sevilla, Valencia).

Todas las personas debían jugar apostando dinero.

El juego "**ocasional**" lo determinaba un hábito de al menos **2/3 veces al mes**.

El juego "**frecuente**" lo determinaba un hábito de al menos **2/3 veces a la semana**; también el hecho de haber sentido en alguna ocasión cierta ansiedad o irritabilidad por el hecho de jugar o de no poder jugar.

El diseño fue el siguiente:

GRUPOS TRIANGULARES

	JUEGA (AZAR Y APUESTAS CON DINERO)		
	PREFERENTEMENTE ONLINE	PREFERENTEMENTE PRESENCIAL	TANTO ONLINE COMO PRESENCIAL
18-20 años	FRECUENTE MIXTO Sevilla	FRECUENTE MIXTO Valencia	OCASIONAL MIXTO Sevilla
22-24 años	OCASIONAL MIXTO Valencia	FRECUENTE HOMBRES Madrid	FRECUENTE MUJERES Madrid

Notas al diseño de los grupos triangulares:

- Resulta necesario destacar que la diferenciación entre la preferencia por el juego presencial u *online*, no resulta del todo significativa a la postre. Si bien una de las hipótesis de partida era que ambas opciones definen y connotan de manera distinta espacios y hábitos diferenciales (algo cierto), la realidad es que no resulta tan sencillo encontrar jóvenes que sólo opten por jugar de una de las dos maneras, aunque puedan manejar discursos distintos para cada uno de los espacios. Es decir, que las etiquetas "preferentemente presencial" y "preferentemente *online*" no resultan explicativas de acercamientos diferenciales (hablando de jugadores o jugadoras), aunque los imaginarios de uno u otro tipo de juego puedan ser distintos.
- El diseño inicial contemplaba que los dos grupos triangulares realizados en Valencia fueran de jugadores y jugadoras con un hábito "ocasional" (para así guardar la proporción de tres grupos de hábito frecuente y tres de hábito ocasional). Pero el desarrollo del grupo de 18-20 años dejó claro que las personas que lo integraban compartían un hábito de juego muy frecuente (como se indica en el cuadro). Por otro lado, también conviene apuntar que el hábito "ocasional" del grupo de 22-24 años de Valencia, con bastante probabilidad estará por encima de lo que en el imaginario colectivo supone jugar ocasionalmente. En definitiva, el conjunto de los grupos triangulares supone una representación de jóvenes que tienen un hábito muy consolidado de juego; algo que, por otro lado, resulta muy interesante para los objetivos planteados.

El **grupo de discusión con jóvenes que no juegan** fue **mixto** (cuatro hombres y cuatro mujeres), con edades comprendidas entre **19 y 23 años**, y se realizó en

Madrid. Los y las integrantes del mismo no podían haber jugado más de una o dos veces en su vida, de forma experimental y pasajera.

Los **perfiles de las personas entrevistadas** fueron los siguientes:

- Psicólogo, especializado en adicciones al juego, profesor universitario, investigador.
- Psicóloga, terapeuta, docente, integrante de una asociación de apoyo a personas con problemas de adicción al juego.
- Psicóloga, perteneciente a un grupo de investigación sobre conductas adictivas, realiza estudios sobre adolescentes, ámbito universitario.

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

Todas las dinámicas fueron grabadas en audio y posteriormente transcritas para su análisis. Citas textuales de los grupos y entrevistas ilustran el informe, debidamente reseñadas.

3. PERCEPCIONES GENERALES SOBRE LA SITUACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA

Las personas expertas en el fenómeno del juego y sus problemas asociados alertan del **crecimiento del hábito entre los y las jóvenes en España:**

- El hecho de que el contexto sociocultural sea el de un **"país jugador"** (donde se consolida una percepción no problemática de muchos juegos "tradicionales"), genera un **clima que puede alimentar determinadas conductas de riesgo.**
- Crece el número de personas que juegan, pero también **crece el número de jugadores y jugadoras con problemas derivados del juego.**
- Se incorporan progresivamente **más jugadores y jugadoras jóvenes**, a través de las apuestas deportivas y la ruleta, frente a antiguos modelos y estereotipos de juego, como las "tragaperras".
- Se percibe un **problema creciente en el acceso de menores al juego.**

Se admite que España es "un país jugador" y que crece el número de jugadores y jugadoras con problemas derivados del juego.

—Ha cambiado también mucho el perfil del juego. Anteriormente, hace 8 años, el 70% de los usuarios venía por máquinas tragaperras. [...] Y lo que hemos estado viendo es que cada vez está viniendo gente más joven, de hecho creo que ahora es un 20% de los usuarios que atendemos que son menores de 25 años, que han empezado en edades tempranas, 16, 17 años. Y lo que estamos viendo es que había un descenso del tema de las máquinas tragaperras e iba subiendo el tema de apuestas deportivas, ya sea presencial u online, y que ahora lo que estamos viendo es que hay un repunte en el tema de la ruleta electrónica. Y muchos de ellos en combinación.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

Los expertos destacan la dificultad para acceder a los casos de juego problemático, por el ocultamiento y la escasa visibilidad social, derivada de un sentimiento de vergüenza.

Uno de los principales problemas que destacan se refiere a la **dificultad para acceder a los casos de juego problemático**, por el **ocultamiento** y la **escasa visibilidad social**, derivada de un sentimiento de vergüenza en relación al estereotipo y el estigma de la persona ludópata.

A pesar de ello, se afirma que **es creciente el número de personas que piden ayuda en relación a problemas con el juego**, circunstancia que da la medida del crecimiento del fenómeno.

—Hay un crecimiento exponencial del número de usuarios, del número de personas que vienen pidiendo ayuda con el tema del juego patológico. Lo que estamos percibiendo es que ha aumentado... Me parece que un 23% con respecto al 2018, con respecto al 2017 un 23%, el 2017 respecto al 2016 un 20%. Entonces seguimos así...

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

En cualquier caso, **entre las personas que estudian el juego tampoco existe acuerdo total en relación a la necesidad de generar alarma social...**

- Hay voces que hacen hincapié en que es un **problema de salud pública**, "punta de iceberg" de problemas mayores.

—Yo no creo que se está sobredimensionand... 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)

- **Otras voces no consideran que exista una alarma social ni sanitaria**, a pesar de que sea un **problema creciente que es necesario abordar**.

—No porque la prevalencia de problemas sea relativamente menor, y enfatizo lo de relativamente, porque al fin y al cabo un 1% o un 4% de menores son muchas personas. Que no es una alarma social, pero son muchas personas.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

Por su parte, entre los y las jóvenes que juegan, los argumentos generales se articulan en tres niveles:

Normalización (general): el juego es algo extendido entre la gente joven (“todo el mundo” o ha jugado o tiene alguien en su círculo social que ha jugado o juega), por lo que no extraña su presencia.

—Todo el mundo sabe lo que es, ¿sabes? Al menos, aunque no haya jugado... Normalmente sabe lo que es y ha jugado... ha participado alguna vez.

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

Relativización (propia): aunque observan que el fenómeno es creciente y presenta riesgos, se relativiza la importancia que tiene el juego para ellos mismos o ellas mismas.

- Se asume que es algo **pasajero**, propio de edades jóvenes caracterizadas por la escasa constancia, las adscripciones flexibles, las modas pasajeras, la imitación grupal...
- **No se considera que implique tantos problemas como otros consumos** y posibles adicciones (el juego se percibe menos peligroso que las drogas, el alcohol, o incluso la tecnología).

—Moderador: ¿Entre la gente joven diríais que hay un problema con el juego?

—No, porque los jóvenes nos cansamos rápido.

—Moderador: ¿Qué significa que os cansáis rápido?

—Pues que cuando ves que está todo el mundo jugando, pues voy a jugar, todo el mundo jugando. Pero llega un momento en el que sale otro y de ese ya te cansas, lo dejas

—Sí. Ya por el entorno, a lo mejor estáis todos jugando y empiezan algunos a dejar de jugar y tú como que también lo vas dejando.

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

Proyección (sobre quienes son más jóvenes): a la vez que se relativiza la gravedad y los riesgos de los propios hábitos, se afirma que los y las adolescentes y personas muy jóvenes juegan más, empiezan antes y lo hacen de peor manera, con menos control. Ello determinaría la medida del problema social, que se proyecta sobre quienes vienen detrás.

Es decir, que los y las jóvenes jugadores consideran que el juego en España es un problema de gente joven... del cual se excluyen.

—Cada vez más. Yo que estoy en un equipo de fútbol, que tengo menos de veinticinco... Me di cuenta de los que suben de dieciocho, o diecinueve, o sea, es como algo habitual. A lo mejor juegan cinco euros entre dos personas, pero es casi diario. O sea, a mí me da miedo cuando tengan cinco o seis años más... Hostia, yo con su edad no jugaba. Yo lo veo desde dentro como a diario, todavía en los más jóvenes.

—Ya, yo creo que ahora es más habitual.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

4. INFORMACIÓN, EDUCACIÓN Y FAMILIA

En España, **en los entornos familiares está naturalizado jugar ocasional o habitualmente a determinados juegos "tradicionales"** (loterías, quinielas, bingo...). Para algunas personas ello supone un caldo de cultivo que procura determinados riesgos:

- Porque no hay conciencia de que jugar pueda suponer un problema.
- Porque la normalización cultural de esos juegos da carta de naturalidad a otro tipo de apuestas.

—Los padres, la sensación que da es que no son conscientes del peligro que esto tiene. Entonces cuando les hablan de apuestas lo ven como algo divertido. Nos ha costado dios y ayuda que los padres entiendan que darle una copita de vino al niño de 14 años puede generar problemas a largo plazo, nos va a costar dios y ayuda sensibilizar a los padres de no hacer la quiniela con ellos, no comprarles un boleto de lotería, no llevarles al bingo cuando cumplen 18 años, ya tradición familiar.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

El clima de "normalización" cultural del juego propicia que aparentemente no exista alarma entre padres y madres, en relación a determinados hábitos de sus hijos e hijas:

- El **control es escaso y suele quedar reducido al aspecto económico** (observar si parece que gastan mucho en general, en épocas en las que teóricamente aún no manejan demasiado dinero).

—A ver, yo no le comento a mi familia todos los días que voy... Pero ellos suelen saber que... pues varios días de la semana suelo ir a jugar. Siempre, lo típico: "Con cabeza, tal..."
—"Si no tienes economía pues no vayas..."

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

- Algunas personas expertas alertan de un exceso de **permisividad**, y en la **dificultad para establecer límites**. Problema que se entiende que es general en la educación de los y las adolescentes, y que respecto al juego puede tener consecuencias negativas.

Parece preocupar más que el hijo o la hija pase mucho tiempo "enganchado" al móvil, que la posibilidad de que lo esté porque está jugando y apostando.

- Mientras sí existe una clara percepción (por lo menos desde la teoría), de los riesgos de la adicción al móvil y a la tecnología, no se produce tanto en relación a los hábitos concretos que tienen lugar en el entorno *online*, entre los que ocupa un lugar emergente el juego. Es decir, que desde la observación **parece preocupar más que el hijo o la hija pase mucho tiempo "enganchado" al móvil, que la posibilidad de que lo esté porque está jugando y apostando.**

—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)

Por su parte, los y las jóvenes que juegan reconocen **la brecha entre sus hábitos y lo que creen que saben sus padres y madres:**

- Porque piensan que **confían en sus hábitos...** a pesar de que **no los conocen realmente** (y el juego *online* es incontrolable).
- Porque piensan que **es mejor ocultarlo**, pues **"no será bien visto"**. Ocultar el hábito, pero también **ocultar que ganan** dinero cuando lo hacen (desde la percepción de les pone bajo sospecha el disponer de más dinero del que deberían tener).
- Porque consideran que, **mientras se gasten su dinero, no tienen por qué rendir cuentas de en qué lo gastan.**

—Yo qué sé, tampoco tienen por qué saber en qué me gasto el dinero.

—Moderador: Y si lo supieran, ¿qué pensarían?

—Que piensen lo que quieran, a mí es que me da igual.

—A ver, a su edad... A mí no me gustaría que mi hijo... Es que yo que sé, que esté trabajando ocho horas y a lo mejor que gane treinta o cuarenta euros, y pierda cincuenta en el casino. Eso tampoco está bonito.

—Moderador: Es que tú mismo dices que tampoco está bonito...

—Claro, es que yo hago yo para mí. Yo gano dinero y yo me gasto en lo que yo quiero...

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

En relación a la **información** que tienen a la hora de empezar a jugar, consideran que...

- En los inicios **no se valora la información en relación a las posibles consecuencias negativas de jugar** (que además consideran que es escasa), **ni se valora la realidad de los posibles riesgos**.
- Desde las posturas más despreocupadas, se afirma que **"para jugar no necesitas información"**, desde el momento en que se inicia un hábito pensando en la diversión, y teniendo en cuenta su facilidad operativa.
- En etapas posteriores, se asume que la formación se obtiene a través de la propia **experiencia** (jugando), a partir de la práctica del **ensayo/error** (equivocarse, aprender de las equivocaciones), y de la **observación** de casos cercanos (en relación a lo cual es necesario apuntar la evidencia de que las prácticas menos satisfactorias y más problemáticas suelen ser invisibilizadas).

En los inicios no se valora la información (que consideran escasa) sobre las posibles consecuencias negativas de jugar, ni se valoran los posibles riesgos.

Para jugar "no necesitas información".

—Hasta que no ves a una persona, que le afecta verdaderamente, no te afecta.

—Justo, piensas que es algo normal. Y luego, a medida que juegas más yo creo que te vas fijando, ¿no? O entras en un casino y un tío, o una chica, mete todo y lo pierde, y se pone como una fiera. Ahí te das cuenta, lo puedo perder todo. Al igual que te da alegrías también te da disgustos cuando pierdes.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

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 al respecto**:

- En la línea de las demandas que tradicionalmente se hacen con las campañas sobre consumos de drogas o accidentes de tráfico, se demandan **campañas** que hagan hincapié en las consecuencias negativas y los riesgos del juego, especialmente enfocadas a público joven. Campañas cuyo contenido no parece alejarse excesivamente de la información que ya poseen, pero a las que se pide impacto, posicionamiento, dramatización, exaltación del lado más oscuro... (siempre con el riesgo que supone la **dificultad de identificación** con tales elementos).

—Tú entras en una sala de juegos y te pone, ten cuidado, que el juego engancha.

—A lo mejor te lo pone en los anuncios, pero ahí en pequeñito.

—A lo mejor ahí te pone algo, pero deberían de poner un cartel de ¡Cuidado! ¡Advertencia!

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

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

- Observan también la posibilidad de trasladar esas campañas y estrategias a los centros educativos, a partir de **charlas y tutorías**.
- De la mano de esas demandas explícitas, implícitamente algunos jugadores reconocen que tales estrategias educativas lo que les pueden aportar es **que no les prohíban el hábito de jugar, con el pretexto de que ya cuentan con la información y educación necesarias para afrontarlo**.

Frente a algunas demandas que, en ocasiones, se constituyen en "brindis al sol", también se mencionan otras necesidades educativas de mayor calado:

- La exposición sobre los riesgos y las consecuencias negativas debe abordar especialmente lo que conlleva el juego **a nivel personal, psicológico y emocional, para quien juega y también para su círculo más cercano**.
- Se considera necesario poner en valor cuestiones como **el esfuerzo y el trabajo, y revisar 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.

- Parece necesario seguir haciendo hincapié en la necesidad **de cuidar y adecuar la dotación tecnológica de las personas menores de edad.**

—No todo vale, digamos. Y por también educar a las nuevas generaciones que vienen, en el sentido de que no podemos enseñar a la gente que jugando al póquer puede ser millonario. No es sano, pero ya desde ningún plano. Ya no solamente para que no se desarrollen problemas de juego, sino también en valores, en el esfuerzo, en la cultura...

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

5. PUBLICIDAD Y REGULACIÓN

La percepción general es de **"bombardeo"** de publicidad sobre juego y apuestas...

- Llega por **múltiples canales, de forma continua y sin necesidad de acudir a ella:** entra a través de redes sociales, como *spam*, en forma de *cookies* al navegar por internet, en prensa deportiva; también está muy presente en las casas de apuestas.
- **Los y las jóvenes asumen que son el objetivo prioritario** de la publicidad, el sector poblacional al que más quieren llegar.
- Desde personas expertas se pone atención en cómo dicha publicidad **extralimita** sus espacios de aparición, propiciando una **sobreexposición** y cierta sensación **"abrumadora"**.

—El crecimiento ha sido bastante notorio en cuanto a, por ejemplo, las apuestas deportivas, operadores de apuestas a nivel nacional... que están... Digamos que se están metiendo de lleno, en actividades que en un principio no deberían estar vinculadas al juego. Estoy hablando, por ejemplo, de sobre todo los partidos, del deporte, del fútbol, del tenis... Esto hace años pues sería impensable, que un equipo de fútbol estuviera patrocinado por una casa de apuestas.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

En relación a las principales **estrategias publicitarias** del sector, se apunta lo siguiente:

- Se centra en **contenidos fantasiosos, banales, no realistas** (¿Gustaría si fuera realista? La respuesta parece clara).
- **Muestra a un perfil de jugador que no les representa** (jugadores que definen como más "clásicos"), o figuras relevantes del deporte o el espectáculo.
- **Exagera la posibilidad de ganancias.**

- Apuesta por el **regalo de bonos** gratuitos o de descuentos, para enganchar en las primeras experiencias con el juego.
- Muestra mensajes y situaciones que pretenden actuar como **reforzador social y de identidad**, asociado al juego: puedes ser especial si ganas, aunque no lo seas de otra manera.

—Había un anuncio de Nadal, de póquer online que era la imagen de qué es lo que quieres transmitir. Nadal andando por la calle jugando al póquer con un montón de gente joven detrás, chavales, chavalas, todos guapos. Nadal ganaba la partida de póquer y todos aplaudían, no sé qué, no sé cuántos. Imagínate qué imagen tan potente. Soy una persona importante, todo el mundo está pendiente de lo que yo hago, un reforzador social brutal, y si yo gano voy a ser totalmente aceptado por tal y además... hay un anuncio ahora que sale, así estás cuando ganas, y sale un chaval en el metro como con luz, como que si ganas eres poco menos que un dios, esa imagen de luz, de irradiar poder. Y además el chaval que tienen no es un chaval atractivo especialmente. O sea, da igual como seas, pero si juegas y ganas eres dios, eso es lo que están transmitiendo.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

Uno de los análisis generales en torno a la publicidad incide en su **masculinización**:

- Las **figuras de referencia suelen ser hombres**, y es común **diferenciar por sexos en base a tipos de juego** (apuestas deportivas hombre, bingo mujeres). También se percibe el tono machista que supone **la sexualización del rol femenino**.

Las figuras de referencia suelen ser hombres, y es común diferenciar por sexos según tipos de juego (apuestas deportivas hombre, bingo mujeres).

—La publicidad está muy sexualizada. Van a por los chicos, además sabemos que las mujeres juegan más de bingo y entonces en los anuncios de bingo ¿Quién sale? Figuras más tipo Sálvame. Claro, las personas que salen en los anuncios son mayoritariamente hombres, con lo cual van atrayendo más.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Que esté tan masculinizada provoca que muchas **mujeres no se reconozcan ni se sientan identificadas**. Ello es señalado como un anti-reclamo, pero también como elemento causante de un posible **conflicto personal, desde el momento en que se observan como jugadoras, que no responden al perfil previsto** (y en base a lo cual serán **juzgadas**).

—Yo creo que si los anuncios fuesen un poco más neutrales jugarían más chicas, yo creo que sí. Porque dirían "Ah, me están incitando a jugar". Luego al final ves eso y es "Buff, un juego para hombres" [...]

—Sí, es que la publicidad es bastante importante para meterte a jugar y tal.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- Otras voces no ven que la publicidad sea machista ni esté excesivamente dirigida a hombres; si bien los argumentos confunden el tipo de público al que algunos anuncios pretenden dirigirse, y la manera en que se muestran los roles de género, con el hecho de que un determinado juego pueda gustar indistintamente a hombres o a mujeres (por ejemplo, debatir sobre que una posible respuesta a la masculinización de las apuestas deportivas sea publicitar apuestas sobre fútbol femenino).

En ocasiones se señala **la responsabilidad que tienen los personajes públicos que se prestan** a participar en este tipo de publicidad, como reclamo de los y las jóvenes.

—Bajo un punto de vista preventivo, no podemos permitirnos que personas con cierto prestigio, por ejemplo, personas galardonadas por los premios Princesa de Asturias estén patrocinando ese tipo de conductas, que para algunas personas son perjudiciales.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

En relación a la **regulación existente**, los y las jóvenes que juegan **consideran que existe suficiente regulación, pero que ésta se pasa por alto con facilidad**. En este sentido, se hace especial mención a lo laxo del **control del acceso de menores a las salas de juego**.

—A ver, la regulación está, ¿no? Está prohibido el juego a menores.

—Pero... hasta qué punto está prohibido porque... no sé.

—Pero hay establecimientos donde eso les da igual.

—Por eso digo, que hasta qué punto eso se cumple de verdad. Luego en una web por internet yo puedo poner que tengo cincuenta años, y que venga alguien y que me diga que no. Yo qué sé... Lo veo que al final la ley está, pero no sé yo si es la más acertada, por así decirlo.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Por otro lado, personas expertas alertan de dos cosas:

- La necesidad de que exista un **control urbanístico en relación a la proliferación de casas de apuestas**.
- La convicción de que, ante una posible regulación futura como consecuencia de la creciente alarma social, en el presente, **el sector del juego intenta "sacar tajada", aprovechando los resquicios y lagunas de la regulación existente**.

—Se intenta autorregular, pero la tajada de dinero es tan brutal que es que no. Y la sensación que da ahora es que, como los partidos políticos se están moviendo para regularlo [...] como nos van a cerrar el chiringuito en breve, vamos a por todas.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

6. INICIOS Y CONSOLIDACIÓN DEL HÁBITO

Más allá del caldo cultural que supone asumir que se vive en un “país jugador”, se señalan dos referentes esenciales como agentes que procuran los primeros contactos con el juego:

- El **grupo de pares** y los **amigos/as**: referente esencial, por imitación e incluso por presión grupal; aunque inicios similares no implican que los hábitos se consoliden, o lo hagan de igual manera. En algunos casos se relatan episodios en los que las primeras experiencias se producen al faltar al colegio y acudir a un salón de juego.
- **Hermanos y pareja**: referente desde el círculo familiar y de relaciones (citado especialmente por mujeres en el caso de la pareja).

—Moderador: *¿Y quién os enseñó?*

—*¿A jugar? Pues a las apuestas mi hermano y al póquer mi novio*

—*Mis amigos y mi hermano. Sobre todo el fútbol, mi hermano. A este equipo, si tiene esta cuota no lo apuestes, que es un poco mierda. O échale más, échale menos. Luego al final le vas cogiendo el truquillo [...]*

—*Yo juego al póquer 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 sexo**.

—*Lo mío fue bastante gracioso, porque... bueno, comía en un bar cuando era más pequeña, cuando iba al colegio, y comía en un bar que todos los chicos nada más llegar, apostaban. Entonces a mí me entró la curiosidad y dije “¿Yo puedo apostar?” “No, tú no, que no sabes, que no tienes ni idea, no sé qué, tal.” Ya a mí el fútbol*

me ha gustado desde siempre, y entiendo algo. Y al final por picada, porque yo soy muy picada, me lancé a probarlo. Y así fue. Y me gustó.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Se citan los siguientes motivos para empezar a jugar:

- **Curiosidad** por probar cosas nuevas.
- **Comodidad y cercanía**: está cerca de casa, o de los centros de ocio.
- Modo de **celebración**: pretexto para la interacción grupal y la diversión.
- **Facilidad** de la práctica: todo el mundo puede jugar.
- Ver **ganancias aparentemente fáciles**.

—Lo vi, me dio curiosidad, y dije, pues yo también.

—Sí, yo creo que sobre todo la curiosidad, lo que hace que caigamos todos. Es decir "A ver esto cómo es, tal, voy a ver."

—Y si además te lo pinta alguien que gana dinero... lo pinta bien, pues...

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

Resulta bastante habitual reconocer que los primeros contactos con el juego se tienen cuando aún eran **menores de edad**...

- Las primeras veces tienen lugar en **salones de juego**, donde resulta más fácil "saltarse" la ley y acceder (relatos de experiencias en las que nadie tuvo que enseñar el DNI, o de salas en pequeñas localidades o pueblos donde no hay tanto control).
- El relato de experiencias iniciáticas *online* es menor, pero en algunos casos se realiza a través de cuentas de personas mayores de edad.
- Se asume que el **ambiente de un salón de juego no es el adecuado para una persona menor de edad**, a pesar de lo cual resulta atractivo, precisamente por estar fuera de lo acostumbrado y de lo permitido.
- Con perspectiva, y desde la teoría, afirman que les parece mal que jueguen menores de edad; pero lo señalan desde el deficiente **control por parte de la sala**, no por el hecho de que un menor lo intente (algo que entienden).

—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 ves, algún menor siempre hay. [...]

—Yo la primera vez, creo que sí, que también era menor

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

Los jóvenes jugadores y jugadoras, y las personas expertas, coinciden en que las **primeras experiencias** de juego suelen ser **sin dinero**:

- Los y las adolescentes no relatan que el motivo iniciático sea el económico. Y los juegos sin apuestas económicas también gustan: "como no pierdes dinero, te puedes tirar todo el día".
- En un principio resulta más operativa/motivadora **la ilusión de ganar y la demostración de ciertas habilidades**, que la recompensa económica en sí.

—Para los adolescentes que nosotros hemos evaluado, parece ser que jugar para ganar dinero no es un motivo relevante para ellos, como sí ocurre en población adulta. [...] Los adolescentes parece que juegan más bien por esta cosa... por esta ilusión de ganar. Más que por la ganancia monetaria en sí misma, ¿no? Parece ser que la motivación de ganar la partida, ¿no?, de demostrar ciertas habilidades, es más importante.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

- ...pero **luego pueden acceder a cuotas y bonos de dinero ficticio (no canjeable), que les permite jugar sin tener dinero ("a cuenta")**. Entonces se introduce el hábito basado en la búsqueda de la ganancia económica.

—Al principio en el bingo juegas con lentejas, jejeje. Y luego ya con pesetas y poco a poco es 20 céntimos, 30, 50... Yo creo que al principio es como una diversión. El bingo por ejemplo, con lentejas, con pesetillas. Una diversión. Luego a lo mejor dices, voy al bingo, un cartón, dos. Ahí ya empiezas con los euros.

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

Tras esas primeras experiencias, la posibilidad de **ganar dinero aumenta la curiosidad**:

- Si tienes suerte y ganas, repites: **ganar dinero multiplica la diversión y las posibilidades de querer seguir jugando**. Si pierdes quizás tardas un tiempo.
- Al principio parece muy fácil ganar: **apuesta de poco dinero** a partir de la cual **puedes ganar mucho** (abruman las posibilidades).

- Atrae y engancha la percepción de la **recompensa inmediata**.

—Yo la primera vez que fui fue con un amigo, no quería ir en realidad, porque no me quería enganchar a eso. Pero cuando fui, tuve un poco de suerte por decirlo así, y gané bastante dinero. Gracias a un amigo mío. Y pues de ahí, ya me llamó la atención y pues... Cada vez iba a más y más, hasta que ya pues voy todos los días.

—Yo fui... Fuimos... Qué hacemos, tal, pues vamos... Y fuimos al bingo. No había ido nunca, la verdad, y... y también ganamos. Y pues es dinero fácil, en verdad. Entonces pues se hizo más de costumbre. [...]

—Yo creo que las máquinas lo detectan cuando eres nuevo para que ganes algo y...

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

Entonces **se consolida la motivación económica y el hábito**:

- Se genera un **imaginario en torno al "dinero fácil"** (paradójicamente, imaginario que se conforma al mismo tiempo que se afirma que la lógica del juego es que "se pierde más que se gana").
- En relación a esa motivación económica, al principio se establecen metas de corto plazo, como poder "invitar" a los amigos (siendo así **figura de referencia del grupo**).
- Pero 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). Además porque **la pérdida no supone renuncias vitales** (ya que el dinero que se gasta no es propio).

—Yo creo que le puede interesar sobre todo a la gente que busca en una época de su vida encontrar dinero fácil también. Yo, lo que buscaba con 16 años, que no me iban a admitir en ningún trabajo, era obtener dinero, y tener mis beneficios y que mis padres no me estuvieran dando la paga todas las semanas. Entonces yo empecé por eso también.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- Incluso hay casos en los que se enuncia como **un recurso frente a situaciones de crisis o necesidad económica**, como esperanza de financiación.

- Aunque se asume que no se gana habitualmente, **la motivación se genera en torno dos elementos:**

1. La expectativa de ganar.

—Moderador: *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)

2. El coste de oportunidad de abandonar el juego.

—En mi caso siempre está la duda de... ¿y si ahora me lo da?, le metes a un número y dices que este número me puede dar ahora mismo... y me voy con el doble de lo que he perdido ahora mismo.

(Frecuente, mixto, online, 18-20, Sevilla)

Desde los discursos que manejan los y las jóvenes que juegan con frecuencia, se asume y explicita que **gastar dinero propio** otorga un estado diferencial al hábito:

- **Desaparece tanta necesidad de autonomía**, que ya no será una motivación (o no tan grande).
- El hábito se consolida en torno a lo que se interpreta es **valorar menos la pérdida** (tienes más, no tienes que pedirlo, no tienes que justificar el gasto):

—Yo empecé ya a ir más habitual cuando tenía mi dinero. A mí el dinero, por ejemplo, que me daban mis padres, mi familia, no... En eso no me gustaba gastármelo. Una vez empecé a trabajar pues, ya me pago yo mis cosas, ¿no? Ya tengo mi... no les suelo pedir, ¿sabes? Eh, entonces no... O sea, no lo valoras... lo valorabas más antes cuando igual no tenías nada, y lo único que tenías era lo de tus padres. Y te daban 20 euros para salir con tus amigos o algo, pues no ibas a gastártelos, ¿sabes?, yendo.

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

- Ello deriva en un **menor control del gasto**, y comienzan a reconocerse experiencias de juego no responsable.
- Según sus propias palabras, **desaparece la diversión, y comienza el "vicio"**.

- En los casos más problemáticos, de una **búsqueda del beneficio se pasa a la pretensión por recuperar el dinero perdido.**

—Yo recuerdo un momento que fue un punto de inflexión en relación a la ruleta [...] Yo me dedicaba a vender unas entradas para una fiesta, y me acuerdo que llevaba 5 euros y llevaba el dinero de unas entradas que había vendido, y al final salí de ahí con un problema medio serio. Y al final no quedó en nada, pero a lo mejor de, claro, con 15 años haber ganado 100 euros... hubiera sido la caña, y al final gané 5. Porque había perdido... pues los restantes 95... Perdí el dinero que en cierta manera no era mío... Salí de ahí diciendo ¿qué acabo de hacer?

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

7. UN NUEVO MODELO DE OCIO GRUPAL

La **normalización** de determinados hábitos relacionados con el juego viene de la mano de su integración en **un nuevo modelo ocio juvenil**:

- **Naturalización**: jugar se asume como **una opción más de ocio** y entretenimiento, que sustituye a otras (se cita el cine, por ejemplo).

—Yo pienso que antes, cuando nosotros empezamos un poco con el contacto, estaba bastante estigmatizado todo esto de... la ludopatía, los juegos... Era como... ¡buah! Es que... con que le eche una monedita a la tragaperras ya voy a estar enganchada ahí. Ahora ya no se tiene esa concepción. [...] Todo eran mensajes negativos hacia el juego, sin embargo ahora sí que está cambiando. Por eso yo creo que los jóvenes también están...

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

- **Generalización**: entre adolescentes y jóvenes se instala **la percepción de que es un tipo de ocio extendido, que no genera extrañeza**.
- Actividad que **se integra en los recorridos y rutinas** de las salidas: complemento de cenas, previa a bares y discotecas, etc. Además, desde la percepción de que **siempre hay una sala que "pilla de camino"**, y resulta cómodo entrar.

—Lo que nos alarma en los chavales más jóvenes es que eso es un acto social, que todos sus compañeros juegan. La frase que me dicen es "Yo no sé si juegan como yo, pero juegan". [...] Quedan para apostar, el salir de marcha incluye el viernes, el primer sitio de quedar es el salón de juego. Si no hay otras opciones de ocio, como decía alguno "Es que estaba lloviendo ¿Qué vamos a hacer? Pues vamos al salón."

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Salones de juego (también casinos, pero de forma mucho más excepcional) se interpretan como locales de diversión excepcional, donde **la pérdida de dinero se considera un gasto en ocio**, como el del resto de consumos.
- Se apunta la posibilidad de **hacer amigos** en el salón de juego. Incluso se habla de la opción de **ir sin apostar**, como centro de socialización y relación.
- Frente al estigma asociado a la ludopatía, el modelo de ocio que representa el juego se instala sobre algunos elementos diferenciadores:
 - Se interpreta que el juego es un tipo de **ocio social, caracterizado por la dinámica grupal**, frente al estereotipo del jugador solitario.
 - Marca como objetivo la **diversión puntual**, frente al juego que persigue el beneficio, que requiere de mayor dedicación.

Incluso entre algunos **jóvenes que no juegan**, se acepta su inclusión en los recorridos de diversión grupal:

- Porque ceden a la **presión del grupo**, cuando están en minoría.
- Porque **puedes participar, delegando**.
- Porque incluso sin jugar puedes disfrutar de un **buen ambiente si vas con amigos**.
- Porque puedes **conocer gente**.

—Yo cuando he ido alguna vez con un amigo no es algo que diga, qué agobio. Hay como buen ambiente, no sé. También depende de dónde vayas.

—Al final es como si estuvieses en un parque con tus amigos, pero ahí dentro.

—Justo.

—Y estás viendo apostar a uno, que ese el que va a salir mal al final. Pero entre todos..

—Te ríes.

—Te estás ahí riendo y eso.

(No jugadores/as, mixto, 19-23, Madrid)

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** (gestionado a partir de "botes", que se invierten y gastan

de forma colectiva, o simplemente asumiendo una teoría de vasos comunicantes, por la que lo que pierde un amigo lo gana otro).

—Yo con los amigos, ahora el blackjack, pues nos ponemos todos en la misma mesa y así por lo menos si pierdo he perdido con mi amigo, que el dinero lo he recuperado, lo ha recuperado él. Entonces él a lo mejor invita a una ronda o lo que sea. Es un poco diferente si vas y pierdes contra un desconocido. Es como, ahora sí que he perdido totalmente el dinero.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Finalmente, en una segunda etapa, algunas personas pasan **del juego grupal al individual**:

- Del acto social se pasa al juego individual, a **ocupar tu espacio en el salón de juego** ("donde siempre"), y a entablar relaciones más o menos distantes con otros jugadores/as individuales. Incluso las apuestas deportivas se empiezan en grupo, pero luego se hacen individuales.
- Se empieza a apreciar **el disfrute individual y anónimo** (juegos individuales, no grupales con amigos).

—La ruleta presencial sí que es un acto social, empiezan ellos acompañándose y al final van solos. De hecho llega un momento en el que dicen "¿Dónde está tal?" Pues si ya sabes dónde está, está en la ruleta.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

8. SENSACIONES ASOCIADAS AL JUEGO

Las principales sensaciones asociadas al juego señaladas por los y las jóvenes en los grupos son:

DIVERSIÓN

La diversión es el elemento más citado, fundamentalmente en relación a las experiencias iniciáticas, y en torno a diversos aspectos:

- Asociada al **ocio grupal**, y a compartir el tiempo libre. Frente al juego que busca exclusivamente el beneficio (o la recuperación de la pérdida), **la gestión grupal de pequeñas apuestas** sí que se considera parte de un modelo de ocio divertido.
- Basa parte de su fundamento en la **simpleza**: juegos rápidos, cortos, que no exigen capacidad de atención.
- **Asociada a la victoria**, y reforzada en el caso de las apuestas deportivas, donde confluye con otras aficiones (fútbol, principalmente).
- Sin embargo, en fases más avanzadas del hábito, cuando entra en juego más dinero y se refuerza la importancia del beneficio frente a la pérdida...
 - Se pasa **de la diversión grupal a una dedicación individual por ganar dinero**. Entonces cambian las prioridades, y entran en juego otros factores: riesgo, nervios, tensión...
 - **Sólo habrá diversión si ganas dinero.**

—Cuando sólo te fijas en el dinero ya pierdes esa diversión.

—Yo, por ejemplo, juego al póquer, juego a un torneo de póquer y yo tengo esa diversión. Juego torneos de póquer en los que la entrada son 100 o 200 euros, pero sigo viendo esa diversión. Porque a mí me gusta. O sea, es... Y realmente dices: "Pues venga, pues joe,...". Coño, al final tienes ese aliciente también de si ganas

pues te llevas equis cantidad... Pero sigue siendo diversión. [...] Con las apuestas es diferente. Las apuestas es eso: empezó como diversión y al final deja de ser esa diversión para realmente ver ese... ese dinero.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

REFORZADOR SOCIAL

Es un elemento que manejan de manera implícita los jugadores y jugadoras, y resaltan especialmente las personas expertas como aspecto preocupante:

- Compartir el modelo de ocio en el que se integra el juego procura la **integración en el grupo de pares**, algo que en determinadas épocas vitales y circunstancias puede constituirse en una necesidad.
- En casos como los de las apuestas deportivas, se generan roles en torno a "saber apostar", que dan lugar a **figuras de referencia dentro del grupo**. Entonces adquiere importancia el **demostrar determinadas habilidades**, más que ganar dinero (por ejemplo, se señala cómo ganar "por inteligencia" a las cartas puede dar más satisfacción que la cuantía económica que procura la victoria).

—A mí me produce más felicidad el haber ganado por haber jugado bien que la cantidad que estoy ganando. Porque ahí lo piensas y dices "he sido más lista que a lo mejor cuatro personas".

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- Ambas circunstancias son señaladas como **elementos de especial riesgo para adolescentes**, aspecto diferencial respecto a las personas adultas.

—Un adulto que juega para relacionarse con otras personas, digamos que no tiene esa probabilidad de desarrollar patrones de juego problemáticos. Pero en un adolescente sí. Y esto nos deja entrever la importancia de la aceptación social, ¿no? Del grupo de amigos, del grupo de iguales, de ser considerado el mejor, de estar en... Bueno, tener cierto reconocimiento social al fin y al cabo, ¿no? Que al final, de cara a cualquier tipo de intervención preventiva pues tenemos que tenerlo presente cuando trabajamos con adolescentes y con población joven.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

OLVIDO/DISTRACCIÓN/EVASIÓN

Juego como medio para **olvidarse de todo, procurar evasión**, e incluso conseguir cierto **estado anestésico, de trance o aplanamiento afectivo y emocional**, sólo contrarrestado por algunos repuntes de adrenalina, menos frecuentes cuanto más se juega.

—Pero realmente da una sensación de un aplanamiento afectivo, la explosión emocional aparece después. [...] Es una especie de trance, están ahí y se olvidan de todo. Si tienen alguna dificultad a nivel social, familiar o personal muchos se escudan en eso.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

COMPETITIVIDAD

Esta sensación asociada al juego se explica desde perspectivas diversas:

- Fundamentalmente se entiende **en relación a terceras personas**, como en **juegos de cartas** (juegos grupales de competición), en los que se pueden "picar" por las victorias de otras personas, que además suponen la propia derrota.
- Se habla de competitividad en términos de **ambición y superación**, de tal forma que está connotada de manera positiva para los intereses del juego (ganar); y ello, a pesar de que también se introducen elementos de **conflicto, tensión**, e incluso **violencia** (en los casos más extremos). Todos estos elementos refuerzan determinado **simbolismo en torno a la masculinidad** que definiría el ambiente de las salas de juego.
- Pero en torno al imaginario del **juego individual** (sobre el que se fundamentan las percepciones en relación a los problemas y los hábitos) no se asume la existencia de competitividad: **se compete solo, y se debe aceptar la derrota**.

—Hay que serlo, hay que ser un poquillo, porque si no, no hay emoción. Hay que ser un poco competitivo pero tampoco sin pasarse, sin llegar a ser malo con el resto de personas que están jugando.

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

Entre las sensaciones asociadas al juego destacan:

Diversión
Ambición
Evasión
Inmediatez
Competitividad
Emoción...

INMEDIATEZ

Como sinónimo de rapidez, y asociada a la meta que supone la resolución del juego, la inmediatez se entiende en base a dos aspectos:

- Frente a la promesa de ganar, el objetivo es obtener **dinero de la manera más rápida posible**: "dinero fácil" significa dinero a corto plazo.
- Por ello, las dinámicas de los juegos son cortas y sencillas: enseguida sabes si pierdes o ganas, para poder seguir con la dinámica sin excesiva pausa. **Diversión y emoción efímera**, en busca de la siguiente.

—Yo creo que es lo más rápido para conseguir dinero en un día.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

ANSIEDAD

Se afirma que determinadas situaciones generan ansiedad:

- La necesidad de **romper rachas negativas** ("hasta que no gane no paro").

—Cuando pierdes mucho empiezas a estresarte un montón

—O cuando ves que no estás ganando seguido. Pierdes y vuelves a pasar, y pierdes otra vez y otra. Dices "joder, necesito ganar". Entonces al final, ahí a lo mejor sí que sería un poco que no paras. Porque dices, hasta que no gane no paro

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

- **Apostar grandes cantidades** (en cualquier caso, cantidades por encima de lo que la persona que juega se puede permitir perder).
- La **falta de dinero** para jugar.
- **Dudar de las motivaciones y los hábitos** ("¿por qué juego tanto?").
- Pensar en el **coste de oportunidad de no jugar** ("estoy dejando de ganar dinero por no jugar").

—Hombre, cuando no estás yendo sueles tener el nerviosismo... al menos en mi caso tengo el nerviosismo de querer ir, a lo mejor algún día de invierno antes de apostar online, que estaba lloviendo y no podía ir, y eso: nerviosismo, un poco de ansiedad por querer ir, sabes.

(Frecuente, mixto, online, 18-20, Sevilla)

AMBICIÓN

Se menciona de forma puntual e indefinida ("hasta cierto punto..."), y sólo en relación al beneficio económico, y asociada a hábitos que se adentran en lo problemático: **cuando el objetivo es la diversión, no hay ambición.**

—Un poquito de ambición sí.

—Por lo menos tener algo de orgullo, de... no sé. Bueno, a ver, algo de orgullo... tampoco, ¿no?, sería ambiciosa.

—Sí, porque si no... es que, no apostarías, si no quisieras ganar.

—Claro

—Si no tuvieras la ambición de ganar... yo no apostaría.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

EMOCIÓN

Sensación casi exclusivamente referida a las **apuestas deportivas**:

- Apostar **añade emoción** al partido, incluso le da emoción a partidos que no la tienen.
- Búsqueda de **emociones más largas** que en otros juegos (la emoción dura la hora y media que dura un partido, frente a pocos minutos en otros juegos); además, **gestionadas a la carta** (se puede apostar por cualquier circunstancia del juego y en cualquier momento).
- Es habitual que jóvenes que juegan frecuentemente afirmen que, **sin apostar, "no es lo mismo"** ver un partido (pierde interés un deporte que gustaba).

—Sí que puedes ver un Austria-Polonia con una emoción que... espectacular. Que realmente conoces a seis futbolistas. Pero sí, sí que engancha, porque si te gusta el fútbol... O bueno, te gusta lo que apuestas, y encima tienes la opción de verlo en la tele, y encima tienes opción de ganar dinero... Hostias, es como el ingrediente perfecto, lo que le faltaba al partido.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

NERVIOS

Se asume que es una sensación negativa para el juego:

- Porque **perjudica el buen desempeño** del juego.
- Porque **implica no disfrutar** (frente a la adrenalina).

—Hay nervios de personas que son nerviosas de que se ponen nerviosos y se ponen agresivos, y hay personas que los nervios se los guardan para ellos. Obviamente no es un sentimiento bueno. Si tú estás nervioso es porque sabes que puedes cagarla y puedes perder ese dinero.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

SUERTE

Encarnación del “puro azar” y su asunción en relación a la mayoría de los juegos, que sin embargo **queda en suspenso en relación a las apuestas deportivas y algunos juegos de cartas** (para los que se entiende que “hay que saber”).

—[Suerte es] apostar y ganar el doble o ganar a toda la mesa.

—No estar seguro y que te toque de repente. La ruleta...

—No tengo nada pero voy a gastarlo todo.

—Y te toca. Dices ¡Qué suerte!

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

ARREPENTIMIENTO

Este elemento, de la mano de una aparente culpabilidad asociada a la percepción más negativa del juego, se entiende en dos sentidos:

- Por **perder mucho dinero** (aunque vuelvas a ir).
- Por **perder tiempo**, pero en relación a **no haber ganado dinero** (haber pasado mucho tiempo sin obtener ningún beneficio, porque si se ha pasado el mismo tiempo pero se ha ganado, no ha sido una pérdida de tiempo).

—Todas las veces que he perdido... dices que para qué habré ido.

—[...]

—Me quito. Ya no voy más.

—Sí, te pasas un mes sin ir.

—Claro, pero a lo mejor es eso, a lo mejor... dices “ya no voy más”; y estás a los 3 días diciendo... “pues quiero ir hoy otra vez, tengo que ir otra vez”.

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

9. LÍMITES, CONTROL Y RESPONSABILIDAD

LOS LÍMITES

Cuando 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**:

- **Se deja de jugar y apostar cuando se acaba el dinero.**
- Por ello, se acepta que se puede **perder dinero "hasta un límite"**, y la estrategia será **fijar previamente la cantidad que no se quiere superar**. Claro que la estrategia de "llevar el dinero justo" o predeterminar una cantidad no resulta tan operativa cuando muchos juegos *online* permiten apostar con dinero virtual, o con bonos "a cuenta".
- En base a esta idea, se interpreta que **el problema será jugar un dinero que no se tiene**. En el sentido opuesto, el límite desaparece: **si te puedes permitir el gasto, no preocupa el despilfarro**.
- En cualquier caso, también se reconoce que **es complicado no superar los límites**, aunque se tengan claros (es habitual reconocer en primera persona haberlos traspasado algunas veces). La propia naturaleza del juego se basa en la **constante expectativa de que surja una oportunidad increíble para ganar dinero**, algo que incita a superar el límite preestablecido: no es fácil saber cuándo parar, porque no quieres parar perdiendo.

Los límites a la hora de jugar se entienden, fundamentalmente, en términos económicos.

—Yo siempre he tenido claro el dinero que me tenía que gastar, y es el que me iba a gastar. Se queda y no sobrepaso. A menos que me salga un partido y me lleve una cuota increíble, que haya triplicado los beneficios. Digo: "Pues bah, venga." Pues igual sí me permito hacer otra apuesta rentable. Pero porque ya estoy en positivo y sé que tengo ese dinero.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

- Como ocurre con los discursos en relación al consumo de alcohol, respecto al juego se entiende que **por "pasarse" una vez, no pasa nada**. En base a este argumento, **serán esas experiencias las que contribuyan a ajustar los propios límites**, y las que procuren una **reacción basada en la experiencia**: si no aprendes de los errores será cuando tengas un problema con el juego.

EL CONTROL

Por su parte, el "control" se asocia con el conocimiento de esos límites (económicos), y con la idea genérica de "saber jugar":

- **No apostar lo que no se tiene; no "apostar por apostar"**: "saber perder" y "saber ganar"; **saber cuándo retirarse** (cuando vas a perder todo).
- **La estrategia más prudente** y previsor de apuesta pasa por **apostar gradualmente**, y por **"no jugártela"** si hay muchas posibilidades de perder (no correr excesivos riesgos).

El control se asocia con el conocimiento de los límites y con "saber jugar".

—No apostar mucho.

—O apostar mucho pero con el control de saber, no de saber, sino de decir, voy a jugar un rato. Si pierdo, pues he perdido, ya jugaré mañana. Y si gano, pues he ganado, me voy con lo que he ganado y ya está.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- En ocasiones se señala la posible existencia de control por parte de terceras personas: **controlar a la pareja o al amigo/a** para que no pasen el límite (enunciado desde personas que juegan; pero ¿quién controla a ellos o ellas?).

Lo habitual es **proyectar el "descontrol" sobre otras personas** ("yo tengo cabeza"), a pesar de lo cual **se reconocen circunstancias en las que el control no resulta tan evidente**:

- En ocasiones, **tras haber superado el límite, el control se asimila con apostar menos dinero**, pero no con dejar de apostar.

—[Tengo un amigo que] está en un límite que es enfermizo, yo creo. [...] Yo quiero que vaya a terapia. No dejes de apostar, pero deja de apostar tanto. No te la juegues tanto, apostando pocas cantidades vale, pero apostando tan grandes...

—Moderador: *¿Pero eso se puede hacer, apostar pero no las cantidades...?*

—*Si tienes control, si lo dominas yo creo que sí que puedes. Pero una vez que llegas a ese límite, a apostar tan grandes cantidades dices "si puedo ¿por qué voy a dejar de hacerlo?"*

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- También se afirma que **a veces no se piensa en lo que se apuesta**, en **contextos de ocio grupal despreocupado**, en el que las **estrategias de control** quedan en suspenso frente a la diversión.

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"** forma parte de "saber jugar", de tal forma que incluso se interpreta que asumir la pérdida hace que disfrutes más de la ganancia (cuando se produce). A partir de este axioma, **se desdibujan los límites**, toda vez que **el objetivo no será tanto retirarse a tiempo** para minimizar las posibilidades de tener pérdidas, como aceptar que no has sabido o no has podido retirarte a tiempo, y debes **asumir la pérdida** que ello implica.
- Si **el "éxito" es tener el balance en positivo** (como señalan), hasta que no se consiga ese balance positivo parece complicado dejar de jugar (no asumir la pérdida).
- En base a estas ideas, **una perspectiva señala que la relación patológica con el juego tiene que ver con no aceptar la derrota** (que es como decir que no se acepta la naturaleza del juego), lo que conduce a no poder dejar de jugar.

—*En ocasiones, la no aceptación de la derrota se asimila con el "ansia".*

—*Si tienes mal perder, no juegues [...] Que una persona que no sabe perder, si ha apostado mucho... se lo puede tomar muy mal.*

—*Se puede volver loca [...]*

—*Tengo un amigo que cayó en la ludopatía por eso justamente, porque se picaba, se picaba y decía "No, esto no va a quedar, así, tal". Perdía a lo mejor 500 euros y decía "¿Esto no puede ser, tal, cual!" Los recuperaba, y como se había quedado con la impotencia de que los había perdido, los volvía a apostar.*

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

Además del dinero (aunque supeditado a él), **el otro elemento que se considera susceptible de "controlar" es el tiempo empleado:**

- Desde la perspectiva de juego como parte de un modelo de ocio, **el tiempo empleado que forma parte de los recorridos y rutinas de diversión grupal, no preocupa.** Cuando la práctica se sale de ese horario de juego festivo, es cuando se habla de "vicio". Es decir, **perspectiva del control que tiene que ver más con la capacidad de parcelar el tiempo, que con el propio tiempo empleado.**
- **Para los hábitos más consolidados y de riesgo, jugar "mucho" es jugar "todos los días";** a partir de un baremo que, por un lado, tiene como referente al estereotipo de ludópata, y, por otro lado, al de jugador profesional. En base a esta referencia distorsionada, jugar tres o cuatro veces a la semana no se interpreta como una frecuencia preocupante.

—Cuando en vez de jugar una hora te tiras tres, cuatro... O te tiras hasta las cuatro de la mañana jugando, por ejemplo. Yo eso lo hago ahora bastante.

—A mí eso me pasaba antes, de todas las semanas con los amigos íbamos al Sportium o lo que fuese, y todos los días. Que si ruletas, que si los partidos del fútbol. Al final, si no lo ganas estás perdiendo ese dinero. Íbamos todas las semanas, todos los viernes.

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

- Además, las personas jóvenes que juegan habitualmente reconocen que **en las salas de juego se pierde la noción del tiempo**, por lo que resulta complicado el control del mismo.
- Desde la percepción de que **jugar es una actividad que "llena horas muertas"** de forma despreocupada, se interpreta que **un factor de riesgo es tener excesivo tiempo libre.** Frente a ello, se señala la necesidad de estar ocupado/a con otras cosas, y **encontrar otro tipo de motivaciones.**
- En cualquier caso, **la "pérdida de tiempo" tiende a medirse en términos económicos: se pierde tiempo si no se gana dinero, pues si se gana, el tiempo se da por bien invertido** (y siempre funciona la expectativa de poder ganar dinero). Así, el dinero compensa otras pérdidas ("compensaré a mi familia").

—Si gano mucho dinero ya no lo piensas... Ya no pienso tanto que sea una pérdida de tiempo, porque compensaré a mi familia y a mis amigos y a mi pareja, pero... bueno, no siempre se gana dinero.

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

LA RESPONSABILIDAD

A partir de estas consideraciones sobre los límites y el control, se manejan algunos argumentos sobre lo que implica la **responsabilidad** asociada al juego:

- De forma prácticamente unánime se afirma que **la responsabilidad es de quien juega**, desde la **asunción de que se tiene toda la información necesaria para calibrar los riesgos** (entonces, ¿las demandas de más información y educación?).
- Se tiende a medir **en términos económicos: ser responsable es no gastar lo que no se tiene**, jugar en base a las posibilidades económicas. Algo que, en cualquier caso, admite la existencia de estrategias para poder aumentar esas posibilidades económicas a través de la propia dinámica del juego (desde la fantasía del juego como inversión).
- **Jugar y apostar con el propio dinero implica, en sí mismo, una percepción de responsabilidad:** aunque no exista control de las pérdidas, si éstas no afectan a terceras personas, se mantiene intacta la percepción sobre una manera de entender la responsabilidad (**poder responder frente a terceras personas, aunque se sea irresponsable con lo propio**). Manera de entender la responsabilidad que va de la mano de una fuerte concepción de la **autonomía**: "si el dinero es mío, lo gasto en lo que quiera".

—Mi padre de hecho a mí me ha dicho que no entiende por qué juego, no sé qué, y cuando yo se lo he dicho que lo hago de una forma controlada, y que al fin y al cabo es mi dinero, sabes. Que yo con lo que juego es con mi dinero.

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

La responsabilidad se maneja también en dos niveles:

- **No dejar de cumplir con las responsabilidades escolares por jugar.** Aunque son habituales los relatos de sesiones de juego (sobre todo iniciáticas) en horario escolar, relatadas desde la perspectiva de la experimentación, que no desde un prisma problematizador.
- **No dejar de cumplir con las responsabilidades familiares por jugar.** Entendido como **faltar a la labor proveedora (gastar el dinero de la familia en el juego)**, circunstancia que les aleja de toda identificación, y refuerza el **estereotipo de la ludopatía adulta**. Frente a ello, otro tipo de responsabilidades familiares no se consideran tanto.

—A lo mejor tú tienes otras responsabilidades en tu día a día y por un enganche llevas tres horas jugando.

—Eso sí que es verdad, hay veces que no te das cuenta.

—A mí me pasó una vez. La semana pasada, de hecho. Me puse a jugar y yo soy la que va a recoger a mi sobrino y dije “¡Ostrás, que le he dejado en el colegio!” Llegué media hora tarde, pero podría haber sido dos horas a lo mejor, y no te das cuenta.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

En este contexto se inserta la expresión “**juego responsable**”, algo que genera reflexiones entre las personas expertas, entre la denuncia y la reflexión:

- Se interpreta que **la industria y el sector del juego emplean el término de forma interesada e indiscriminada, asimilando el “juego responsable” al juego “legal”**. Ello, desde una perspectiva, alimenta la despreocupación y multiplica los riesgos. Por ello algunas voces piden que no se use.

—Lo que se está promocionando no es juego responsable, la etiquetita esa que tienen todos los operadores de juego responsable no es real, no es un juego responsable, es legal. Es decir, esta casa de apuestas o salón de juego, o esta entidad está regulada a través de la Dirección General de Ordenación de Juego, pero no tienen prácticas responsables, con lo cual... [...] La etiquetita “juego responsable” implica que esta entidad está bajo la supervisión de la Dirección General de Ordenación de Juego. Simplemente eso. Pero que sea juego responsable, el juego responsable lo tendría que hacer el jugador. ¿Pero cómo vas a ejercer tú responsablemente tu libertad para jugar cuando estás sistemáticamente engañado por el sistema?

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Otras voces también apuntan que **desde la investigación, el tratamiento y la prevención, existe el miedo a decir que efectivamente puede existir un juego responsable por parte de quien lo realiza, por las consecuencias que ello pueda acarrear** (“Me pones en una situación un poco complicada con esta pregunta...”).

10. PERCEPCIÓN DE RIESGOS

A partir de las opiniones de las **personas expertas**, se pueden señalar algunos **factores de riesgo** asociados al juego de las personas jóvenes:

- **Inclusión acrítica del juego dentro de un modelo de ocio normalizado.**
- Desarrollo de una **imagen en torno al jugador de éxito como referente dentro del grupo de pares**: juego como reforzador social.
- **Combinación de juego *online* y presencial**, que multiplica el hábito en lugares y tiempos, y lo hace menos controlable.
- Existencia de **familiares con problemas de juego**.
- **Escaso control parental**, en familias no cohesionadas.
- **Los elementos que componen el juego están diseñados para generar y potenciar una ilusión de control y de recuperación económica** (por ejemplo: si ganas te dan el dinero inmediatamente, pero si pierdes te lo quitan más tarde), que propicia que no se calibren adecuadamente los riesgos.

Los expertos/as señalan múltiples factores de riesgo: inclusión del juego en un modelo de ocio normalizado, imagen del jugador de éxito como referente, escaso control parental...

—Las propias plataformas de juego online utilizan estrategias, conscientes de todas estas distorsiones que tiene un jugador, que no son nada nuevas. Utilizan todas esas estrategias para que el jugador se enganche más. Por ejemplo, si tú ganas el dinero se incorpora inmediatamente en tu cuenta. Si tú pierdes tarda más en desaparecer, con lo cual, ¿qué sensación tienes tú? De que tienes más dinero para apostar, no te escuece tanto la pérdida. Sin embargo la ganancia la tienes ya, refuerzo inmediato.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Tendencia social a **minimizar los riesgos del juego, frente a otros consumos**, como el alcohol (por ejemplo, argumento que dice que consumiendo alcohol gastas dinero y salud, y con el juego sólo dinero).
- Por otro lado, también señalan que existen **problemas colaterales previos a la adicción (absentismo escolar, robos...)**, que en ocasiones pasan **desapercibidos en su relación con el juego**, y que también deben ser tenidos en cuenta. Problemas del abuso del juego, aunque no exista diagnóstico de adicción patológica.

Desde las **personas jóvenes que juegan**, se habla de algunos **riesgos y problemas asociados** al juego. Resulta interesante comprobar cómo prácticamente todos esos factores giran en torno a **los problemas asociados a la pérdida de dinero que provoca jugar**.

—[A mi pareja] le da igual. Creo que no ve ningún riesgo porque en ningún momento pongo ya en peligro mi capacidad económica ni personal ni mucho menos de terceras personas. Entonces lo ve como algo... bueno.

—Claro, mientras te lo puedes permitir, haz lo que veas.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- La dinámica de la pérdida deriva en **mentir, tanto para conseguir dinero como para negar el hábito cuando éste se encuentra en una fase preocupante**.
- Se entiende como un problema que **el juego se convierta en un "estilo de vida"** (frente a su percepción como mero entretenimiento).
- La **necesidad de vivir del dinero que se gana, y de ganar dinero constantemente** (circunstancia que se proyecta sobre el estereotipo de la persona ludópata sin mayor ocupación), se pone en relación con **situaciones de precariedad**, de la **mala gestión de los recursos económicos** (gastar más de lo que se tiene), y de **gastar un dinero que no es propio**.

—En cuanto al juego yo creo que hay varios problemas; primero, el que tú te quedes sin dinero y necesites más dinero porque necesitas seguir apostando. Entonces ahí ya tienes un problema. Pero luego también la necesidad de apostar también es un problema. O sea, yo creo que hay ahí un juego... una persona problemática para mí es aquella que se queda sin pasta y necesita

seguir apostando porque es una necesidad que ella tiene. Porque yo pienso que mientras tú tengas viabilidad para poder hacerlo, hazlo. No pasa nada, mientras tú puedas hacerlo... ahora, es cuando ya no puedes y te crea esa... esa necesidad que no es real, esa necesidad realmente...

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

- **Iniciarse en el juego a edades tempranas** se asume como factor de riesgo, y como problema esencial (porque no se "sabe jugar" ni se calibran los riesgos de perder dinero). A pesar de ello, y de haber empezado a jugar siendo menores de edad (en buena parte de los casos), **desde su mayoría de edad no son tan críticos con sus experiencias iniciáticas.**
- Se interpreta como un problema la **inversión de tiempo a costa de otras cosas**, que se consideran importantes: dejar de lado responsabilidades escolares, laborales o familiares (algo que reconocen en ocasiones), dejar de hacer actividades sociales y relacionales de forma habitual ("una vez no pasa nada..."), dejar otras muchas actividades de ocio. Pese a que reconocen que un hábito consolidado de juego puede restar mucho tiempo para hacer nada más, también se llega a afirmar que, en ocasiones, **sólo se cae en la cuenta de ello a partir de la pérdida o escasez de dinero.**
- Se alude a **"problemas psicológicos"** (sin mayor especificación).

—Igual el hecho no es por ejemplo perder pasta sino suspender un examen. En vez de decir "claro, es que me he pasado todo el mes... en vez de estar estudiando me lo he pasado todo el mes jugando y claro, yo he palmado este examen. No es un problema muy grande, no es un problemón..."

—No, pero ya es suficiente.

—Aquí me he dado cuenta de lo que hay.

—Claro.

—Moderador: ¿Y os ha pasado?

—Sí.

—Y más grave también.

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

En relación al hábito de jugar, opera un **balance entre posibilidades y oportunidades**, en función del cual se justifican los comportamientos y se calibran los riesgos (para quienes juegan y en el presente):

- Se interpreta que en los inicios se juega, entre otras cosas, porque no se tiene estabilidad ni responsabilidad económica, lo que multiplica la **percepción del juego como una oportunidad para conseguir dinero** (además, porque la pérdida del mismo no supone renuncias vitales, dado que dependen económicamente de sus padres y madres). Por ello también se acepta que es un hábito propio de la irresponsabilidad juvenil (“estamos en la edad”).
- Tener una mayor disponibilidad económica y una mayor **capacidad de endeudamiento** permite **asumir mayores riesgos** a la hora de jugar (entendidos en términos económicos). Tanto, que **tener dinero “de sobra” elimina la percepción del riesgo asociado al juego.**

—Otra característica de lo que estamos viendo es que, y esto hay que tenerlo muy en cuenta, se ha juntado la tormenta perfecta, la facilidad de acceso a la financiación.

—Moderador: ¿La financiación por parte de las familias?

—No, no. De las entidades. Y ya no solamente estamos hablando de entidades de dudosa reputación o que son microcréditos, sino que estamos hablando de entidades financieras sólidas, que ofrecen créditos, estos créditos preconcedidos sin muchos requisitos, con apenas tener nómina y a veces ni con eso. Con lo cual lo que estamos viendo es un nivel de endeudamiento muchísimo mayor. [...] El hecho de tener más dinero disponible, ya sea por la financiación o por el premio, hace que se arriesguen un poco más, o bastante más. Les hace que jueguen más habitualmente, que jueguen cantidades mayores y que jueguen a cosas más improbables.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

En los últimos peldaños de los problemas asociados al juego sitúan su **capacidad de “enganche”**:

- Se reconoce de forma distendida y despreocupada que **jugar engancha**; pero **también divierte**, y por eso se sigue haciendo. **Desde el discurso de lo que debe ser y lo que está bien y está mal, se dice que “jugar es malo”; de igual forma que se reconoce que, en el presente, no se plantean no jugar.**

—Te estás arriesgando a perder o ganar. Pero te estás enganchando a algo que no... Para mí no te hace nada bien. Es diversión,

pero estás jugando con algo que no es parte de... Para mí no se debe jugar con eso.

—Sí. Pero siempre acabas yendo por diversión...

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

- El “enganche” se tiende a medir en torno a algo que se interpreta que no es real (fantasía de ganar, de recuperar, de prosperar). Tal es la frontera que aleja de la identificación problemática (“yo sé lo que hay, sé en qué consiste el juego y cuál es la situación real”), que introduce un elemento *racional* del juego como baremo, frente a la percepción de problema patológico.

—Moderador: Alguien que juega, ¿a partir de qué momento pensáis que ha perdido la cabeza?

—Cuando empieza a apostar sin parar, sin parar, sin parar.

—Y sin pensar lo que apuesta.

—Lo está perdiendo todo y sigue y sigue.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- El juego resulta **más adictivo si ganas: engancha el beneficio, pero luego se olvida y queda el hábito** (cuando dejas de ganar ya estás enganchado).
- En situaciones de adicción, se señala la necesidad de **cambiar de ambientes, rutinas y compañías**.
- Entre quienes no juegan se extiende la percepción de que, del hábito de jugar como mera forma de llenar el tiempo, se pasa al “enganche” sin solución de continuidad.

11. JUEGO Y CONSUMO DE SUSTANCIAS

La asociación entre el juego y el consumo de alcohol y drogas es algo que sobrevuela el imaginario colectivo, desde la percepción de los elementos que generan adicción; pero es algo que los discursos de jóvenes jugadores y jugadoras matizan y ponen en duda.

- Desde parte de los y las jóvenes (incluso quienes no juegan habitualmente), **se tiende a restar importancia a la posible relación causal entre el juego y el consumo de alcohol y otras sustancias.**

—Veo más probable de que con unas drogas accedas a otras que con el juego. No creo que estén en el mismo mundo, las drogas y el juego. Puede ser, pero no creo que sea...

—Moderador: ¿Ni el alcohol tampoco?

—Sí, no es algo habitual.

—Más que nada, volvemos a lo de antes, suele ser en establecimientos regulados que no puedes sacarte lo que quieras o ponerte a fumar. Entonces no es tan fácil acceder a ello.

(No jugadores/as, mixto, 19-23, Madrid)

- Se reconoce que **el modelo de ocio juvenil** que incluye el juego, también incluye el consumo de alcohol, pero lo hace porque **el alcohol forma parte ya de los consumos "normalizados" en los contextos de ocio**, no porque el juego lo provoque.

Se reconoce que el modelo de ocio juvenil incluye el consumo de alcohol, porque forma parte de los consumos "normalizados".

- En cualquier caso, desde la asimilación de que existe tanto un **consumo de alcohol "social"**, como un **juego "social"**, se entiende que **en los inicios se corre el riesgo de mezclar juego con consumos.**
- Frente al juego social y grupal, **el juego individual requiere una dedicación y una atención que se interpreta que es incompatible con el consumo de alcohol o drogas.**

- Incluso el universo de las **apuestas deportivas** puede llegar a relacionarse con un tipo de vida "sana" (o, al menos, no insana), desde la **fantasía contradictoria de formar parte del mundo del deporte**, desde el conocimiento y la dedicación.

—Tenemos usuarios que son deportistas profesionales, de distintos tipos de deporte. Muy relacionados con el tema del deporte, desde profesores de educación física o que están estudiando para profesores de educación física. Gente que se dedica profesionalmente al deporte o que se dedican a nivel amateur, pero a un nivel de competición bastante elevado. Y estas personas no relacionan las apuestas deportivas ni la ruleta con esto.

El universo de las apuestas deportivas puede llegar a relacionarse con una vida "sana" desde la fantasía de formar parte del mundo del deporte.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Se reconoce que **en los salones de juego invitan a alcohol** (el dinero que se ahorra 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: "Hostia, me han invitado a una cerveza." Echas más dinerito.

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

- Sí se realiza un paralelismo en torno al concepto de **"vicio"**, que sería el elemento común que uniría al juego con el consumo de drogas. Desde esta perspectiva, se interpreta que **"vicio llama a vicio": si eres una persona con tendencia a la adicción al consumo de drogas, es posible que lo puedas ser al juego, aunque al revés no establecen la correlación**.
- En ocasiones, **la relación entre adicciones se interpreta que viene motivada por la ausencia o necesidad de dinero** (como consecuencia de **situaciones de desesperación que requieren de momentos de evasión**), y no tanto por las actitudes o comportamientos adictivos en sí mismos.

—Yo pienso que es más fácil que si tienes problemas con la droga puedas acabar teniéndolos con el juego, a que sea al revés...

Porque si ya sabes en plan... Si sabes que no quieres drogarte. Pues si estás jugando... Puedes drogarte, o no drogarte si no quieres. Pero una persona que tiene problemas con las drogas también acaba teniendo problemas económicamente. Y tienes que sacar dinero de donde sea. Y si es dinero fácil, pues en una casa de apuestas y eso...

—Claro. Para costearse las drogas si no las tiene, pues pueden recurrir ahí. Imagínate, tienen tres eurillos, cuatro... Uff, podría hacer veinte, diez. Y ya tienen para drogarse.

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

12. IMAGEN: ESTIGMA Y LUDOPATÍA

El juego es **una actividad respecto a la cual se asume que se puede establecer una relación patológica**, explicada en base a diversos elementos:

- Implica **el gusto por determinado riesgo, tensión, ambiente, vicio**.
- Deriva de **la incapacidad para valorar los riesgos** del juego.
- Se señala que puede estar fundamentada en una **"ambición económica sin límite"**.
- En una segunda fase, tiene que ver con la **necesidad de recuperar las pérdidas, y la incapacidad para asumir las mismas**.

El juego es una actividad respecto a la cual se asume que se puede establecer una relación patológica.

—Ya tenemos a chavales que claro... no han arruinado a la familia, pero porque no tienen la capacidad de dinero adquisitiva, pero ya tiene una relación patológica con el juego. Es decir, ya son incapaces de dejar de jugar, vuelven para recuperar las pérdidas, se encuentran mal cuando no pueden apostar... Y eso es lo que caracteriza, digamos, al juego patológico.

(Psicólogo, especializado en adicciones al juego, Universidad)

- Existen **problemas colaterales previos o paralelos a la adicción**, que también deben ser tenidos en cuenta: absentismo escolar/laboral, robos, malas relaciones familiares y/o sociales, etc. Problemas del abuso, aunque no exista diagnóstico de adicción patológica.
- Se entiende que, frente al problema social (la influencia del juego en el entorno), **la relación patológica con el juego es personal, intransferible, inmanejable desde lo psicológico**. En este punto entra en juego el **temor al terreno desconocido de lo psicológico**.
- Se interpreta que **una persona adicta al juego no sabe pedir ayuda...**

- Pero también se detecta el problema de **la invisibilización que supone ocultar un hábito que no es fácilmente detectable** (frente a adicciones que son más difícilmente ocultables, en base a un teórico reflejo "físico"): quien es adicto sólo cuenta algo cuando gana, e intenta evitar la percepción social de enfermedad e incomprensión que despiertan los problemas con el juego.
- Asumir que es un problema individual deriva en que no se intervenga, y asumir la existencia del estigma provoca que se escape del tema para evitar situaciones incómodas. Una cosa por otra, se refuerza el **aislamiento de quienes comienzan a tener problemas con el juego**.

—Tampoco te vas a poner muy estricto. Tampoco le podemos ayudar nosotros.

—Y que tampoco le vas a machacar. Tampoco quieres estar todo el día ahí siendo el pesado de turno que ese lo recuerda.

—Justo.

—Ya... también depende de la relación que tengas con esa persona.

—Es que si se lo dices va a estar incómodo [...]

—Se habla más cuando no está esa persona que cuando está.

—Pero nadie le dice nada a la cara, vaya.

—Yo es que creo que el que se tiene que dar cuenta en todas las adicciones es la propia persona, por mucho que tú se lo digas no va a ver que es un problema. Entonces depende de uno mismo muchas veces. Nunca está de más, claro, que alguien te dé un toque de atención.

(No jugadores/as, mixto, 19-23, Madrid)

Por todo ello, sigue siendo **una actividad en torno a la cual se genera un estigma**, pero los y las jóvenes que juegan habitualmente manejan algunos **argumentos para desmarcarse** del mismo:

- Se parte de la **aceptación de España como "país jugador"**, y se incide en la presencia y **tradición de juegos "normalizados"** como las loterías y apuestas del Estado, o el bingo.
- La percepción de que el juego es un **"vicio" compartido y cada vez más generalizado, sobre todo entre gente joven que lo incorpora a su modelo de ocio grupal**, debilita el señalamiento de quien juega.
- Quienes juegan habitualmente entienden que el juego es una **actividad estigmatizada... para quienes no juegan**.

- Cuando **el hábito se hace público, se visualiza y se comparte con el grupo, se neutraliza el estigma de jugador solitario** que esconde su "vicio".
- Se tiende a hacer **balance de riesgos/beneficios de juegos muy distintos**, y con implicaciones distintas, de tal modo que el reflejo queda distorsionado, y se minimiza la peligrosidad de algunos hábitos.

—Porque una persona que se juega 20 euros a Euromillones, y una persona que se juega 20 euros a la ruleta... Yo creo que ambas son igual de adictivas. Que igual en una de ellas se te puede ir más rápido el dinero, sí, puedes ser. Pero también en una de ellas puedes ganar dinero más fácil, que por ejemplo en Euromillones.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

- La propia **regulación fija un determinado estigma** ("si está prohibido a menores será porque no es bueno"), de igual manera que cumplir con la ley exime de culpabilidad ("si juego siendo adulto soy responsable de lo que hago").

El juego sigue siendo una actividad en torno a la cual se genera un estigma.

- Se entiende que el estigma se genera en base al **estereotipo de persona ludópata**, algo que no ocurre cuando la actividad es grupal y se inserta en el modelo de ocio colectivo. Además, también interpretan que **el hábito es personalizado (aunque la actividad sea grupal), y la adicción también**, por lo que rechazan el encasillamiento en base al estereotipo de ludópata.

—En realidad no sabe a lo que vas. Ellos pasan y no se quedan en la puerta esperando a ver si sales, ¿sabes? Pero tú puedes entrar y salir e irte.

—Moderador: Pero ¿lo que ellos se imaginan está muy alejado de lo que hacéis?

—Para mí sí. Porque todas las personas suelen pensar que... que sueles apostar el dinero que no tienes, que estás enganchado porque vas muchas veces, pero no saben si tu... Si te sobra el dinero, si lo necesitas. No saben nada, en realidad. No saben a lo que vas. Ni las horas que echas ahí. Ni lo que ganas, ni lo que pierdes.

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

Resulta inevitable que, en el imaginario colectivo, se instale **un análisis y una percepción del juego de forma paralela a como se observan los consumos de**

alcohol y drogas, desde la perspectiva de la adicción, y como actividades que comienzan y se desarrollan durante el tiempo libre...

- Se interpreta que **el reconocimiento del hábito resulta menos estigmatizante que respecto a los consumos drogas (o incluso alcohol)**, desde la perspectiva de que el riesgo es menor y los posibles problemas menos graves (con menos "secuelas"). Percepción que parte de la consideración casi exclusiva de los riesgos económicos del juego, frente a lo que se interpreta son posibles consecuencias físicas, a corto plazo, de otros hábitos.

—Supongo que la solución de la ludopatía es más fácil a lo mejor que otras. No te va a dejar tampoco unas secuelas que sean irreversibles; a lo mejor el alcohol y las drogas te pueden dejar tonto, y la ludopatía al fin y al cabo es dinero. ¿Qué es lo máximo que te puede hacer?: dejarte en depresión porque no tienes dinero.

(Frecuente, mixto, online, 18-20, Sevilla)

- Sin embargo, también se extiende la idea de que **la "dependencia" al juego está peor vista que otras, se oculta más**. Como ocurre con el alcohol, al ser actividades "normalizadas", **la dependencia carga con el estigma que implica la falta de control de un consumo que se presupone que se puede controlar** (frente al poder irremediamente adictivo que se asocia a la mayoría de las drogas).

—Es curioso. El jugar está bien visto, igual que el beber está bien visto. Pero tener un problema con el alcohol y con el juego está mal visto.

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

- **La adicción al juego "no se nota" ni tiene consecuencias visibles a corto plazo** (como puede ocurrir con los consumos de alcohol o drogas).
- **Se interpreta que el mayor de los problemas, que es desarrollar una adicción al juego, requiere de un tiempo prolongado** (frente al imaginario en torno a la capacidad de enganche de algunas drogas); a pesar de lo cual se considera que **puntualmente se pueden tener problemas muy graves a corto plazo** (pérdida de dinero), que en ese sentido otorga al juego un peligro mayor que el consumo de alcohol.

—También con el alcohol se nota más, porque si bebes mucho al día siguiente dices "hostias, he bebido mucho. La próxima vez a lo mejor bebo menos." Pero si tú apuestas, como es tan progresivo

y es tan poco dinero, al final es que las consecuencias son menores a corto plazo [...]

—Es que yo creo que el problema con ser adicto al juego es que es mucho más fácil que sea catastrófico, porque tú puedes apostar 10.000 euros de una, nadie te lo prohíbe. Otra cosa es que te salga bien, pero el alcohol te tienes que meter antes otras diez copas para ya conseguir este estado.

—Hombre, sí, gastarte 10.000 euros en alcohol...

—Es lo que te intento decir, es mucho más fácil liarla pardísima con las apuestas.

(No jugadores/as, mixto, 19-23, Madrid)

En torno a la adicción al juego funciona un estereotipo muy potente, anterior al asentamiento del modelo de ocio juvenil que integra los hábitos de juego. Así, se habla de la persona **ludópata** en estos términos:

- **Personalidades adictivas**, incluso con **predisposición genética a la adicción**; de tal manera que se observan **conductas adictivas** comunes al juego y a los consumos de drogas.

—Sobre todo es eso, para personas que son muy maleables, muy fácil de enganchar. Si te enganchas en una cosa luego vas a otra y a otra.

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

- **Falta de personalidad y escasa resistencia a la presión grupal.**
- **Figuras solitarias**, no integradas en dinámicas grupales.

—Suelen jugar solos.

—Sí.

—En las máquinas, ahí solos.

(No jugadores/as, mixto, 19-23, Madrid)

La fuerza del imaginario en torno al **estereotipo tradicional de la ludopatía aleja de la identificación** con el mismo a quienes tienen un hábito con el juego:

—La imagen del ludópata es todavía el señor jubilado en una máquina tragaperras en un bar, y hasta que no cambiemos esa imagen...

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Frente a la imagen de jugadores con problemas desde el aislamiento y la enfermedad (tragaperras), o desde el derroche (casinos), **la propia imagen como jugadores y jugadoras opera desde lo lúdico**, y se aleja del foco de lo problemático.
- Por lo general, la imagen de **gente mayor jugando sin descanso a máquinas tragaperras, encarna la adicción al juego**, totalmente alejada de cualquier identificación.
- Desde esa perspectiva, **entre los y las jóvenes que juegan, la etiqueta "ludópata" se maneja prácticamente como broma**.
- Dentro de los salones de juego, también se manejan algunos estereotipos por **la diferencia de clase social** (asociada a la marginalidad y la "necesidad", frente al juego por diversión), en relación a la **población inmigrante** (como más "problemática"), o por la **diferencia de edad** (ludopatía relacionada con edades avanzadas).
- En algunos casos, el estereotipo más marginal en torno a la ludopatía también se relaciona con la **prostitución** (jugadores como clientes habituales de servicios de prostitución).

Aun así, **cuesta reconocer el hábito, y se tiende a ocultar:**

- Porque **no es tan "importante"** como para contarlo; menos aún si se juega con el propio dinero. Asumir que es un hábito indetectable provoca que se interprete que contarlo sea otorgarle una importancia que no tiene, aunque el argumento parece manejarse más desde la ventaja que supone poder disimularlo.
- Porque se reconoce que puede dar **vergüenza**... Más aún si ya has tenido algún episodio problemático y sigues jugando (en tal caso, se llega a reconocer que se puede optar por jugar *online*, que nadie lo sabrá).

La dependencia al juego está peor vista que otras; cuesta reconocer el hábito, y se tiende a ocultar.

—A mí, volver a decir que me había como un poco enganchado a apostar, jugar y tal, me daba vergüenza. Porque mis amigos ya sabían que cuando era más pequeña yo le daba mucho a eso, y cuando paré pues estuve varios años sin jugar, y decir que me había vuelto... no a enganchar, pero a tener la dinámica de jugar y tal, me daba un poco de vergüenza. Y de hecho es una cosa que hago a escondidas muchas veces.

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

Desde algunas personas expertas se apunta también la **dificultad a la hora de detectar situaciones de riesgo**:

- Porque **no hay muchos elementos que permitan determinar un perfil de persona jugadora**, de cara a las estrategias de prevención. Desde la observación de la ludopatía se apuntan características como la **"impulsividad"**, el desprecio de los riesgos, o la **desvaloración del dinero**, cuestiones que quizás también pueden ser características de la propia juventud.

—Pues desgraciadamente no estamos encontrando todavía un perfil que nos diga, esta persona tiene todas las características de ser jugador. Las características principales que están asociadas a un factor de riesgo de desarrollar ludopatía es impulsividad, no prever las consecuencias, descontrol con el dinero o no valorar el dinero. Y eso es una característica de cualquier joven de cualquier familia.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Porque es necesario **diferenciar ente "problema" (patológico) y "riesgo"** (el que afecta a las personas menores de edad, o a mayores con hábitos consolidados).

—No podemos hablar de juego patológico, porque no podemos establecer un diagnóstico clínico... digamos totalmente seguro para poder dar un diagnóstico de juego patológico de un menor de edad.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

Frente al estereotipo de la ludopatía, **también funcionan algunas atribuciones en relación a los y las jóvenes a quienes no gusta jugar, o son reticentes a probarlo**:

- Personas con **tendencia conservadora con el dinero** (sin grandes ambiciones al respecto): no gusta que el dinero dependa de la suerte.
- Personas con **gusto por la estabilidad**, que evitan el riesgo.
- Personas **no competitivas** (entendida la competitividad como la necesidad de ganar... dinero).
- Personas con **temor al "enganche"**.

- Personas o **"saludables" (deportistas), o asociales/introvertidas** (no gustan de participar del ocio grupal), por situarse fuera de la "normalidad" de los nuevos modelos de ocio.

—Pienso que a lo mejor son personas que no salen tanto... puede ser gente que... también en los casos que estoy pensando es gente que tiene otro tipo de... a lo mejor puede ser la PlayStation, pues a lo mejor puede ser gente a lo mejor... por qué no, también, que puede realizar mucho deporte. [...] Y a nivel personal o de personalidad de estas personas... no sabría decirte, podría... no sé, me voy a lanzar... Sería a lo mejor alguien más introvertido, más... que fuera más tranquilo, que su vida en general no fuera tanto un... unos picos, sino que fuera algo más estable.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

En líneas generales, el juego se construye en torno a un **imaginario masculino**:

- El género es la única variable que se interpreta que resulta significativa a la hora de determinar el perfil mayoritario: **se asume que los hombres juegan más y tienen más problemas con el juego.**
- Algunas características propias del juego se atribuyen a los hombres: **ansia, codicia, anticonformismo, acomodamiento al grupo (como modo de integración).**
- Por otro lado (y sobre todo), un discurso general considera que **determinadas características que el estereotipo atribuye a las mujeres no encajan con el gusto por el juego: autocontrol, responsabilidad, prudencia, fuerza de voluntad.**

Se asume que los hombres juegan más y tienen más problemas con el juego.
Se genera un estereotipo de mujeres "acompañantes".

—Yo creo que pones a un chico y a una chica a jugar y la chica sabe cuándo parar.

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

- Se genera también un estereotipo de **mujeres "acompañantes"** de hombres o grupos de hombres que juegan, sobre todo en los inicios.

—Siempre te imaginas, en un casino por ejemplo, te imaginas a la mujer con su vestido, su copa y en la barra. Y los hombres jugando.

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

- Todo ello genera entre algunos hombres una **actitud condescendiente**, en el sentido de "dejar" participar e incluso "dejar ganar" a mujeres que juegan.

Tales atribuciones por género se vuelven en contra de las mujeres que juegan (frente a hombres de quienes se espera que jueguen)...

- **No está bien visto que juegue una mujer, pues no encaja en la percepción general sobre "lo femenino"**. Incluso entre las propias mujeres se extiende tal consideración.

—Llama la atención. Que no es lo común, entonces, a la gente ver a una mujer en una maquinita de estas de apuestas de fútbol, de deportivas, le llama la atención al decir "¡Hostia, hay una tía ahí apostando!"

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

- La atribución a la mujer del **rol de cuidadoras y responsables del hogar familiar**, también sitúa al juego fuera de su universo: el gasto incontrolado en juego se interpreta incompatible con la gestión económica y la administración de la economía familiar, y se pone en duda el origen del dinero que se lleva y se gasta, algo que no ocurre con el de los hombres (**imagen de mujeres que "se juegan" el dinero de la familia, frente a hombres que juegan con "su sueldo"**).

—Al final tú ves a la misma chica todos los días venir con dinero que no sabes ni cómo ha conseguido al final ese dinero, y ves que se lo juega, se lo juega, se lo juega y viene todos los días, y todos los días como puede se juega ese dinero.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

- Se interpreta que las mujeres juegan más que antes, y que **la igualdad respecto a los hombres viene por la superación de muchos de sus hábitos más negativos**.
- Desde atribuciones de género como las señaladas, **se dice que las mujeres tienen más recursos para no caer en el hábito del juego** como medio de escape de problemas, como consecuencia de problemas, o simplemente por llenar el tiempo. Por eso se dice que, **cuando "cae", lo hace con más peligro**, y tiene más problemas, porque ya ha malogrado esos recursos, y además **queda más expuesta: de forma emocional, psicológica, social...** (también como muestra de la "debilidad" femenina).

Se dice que las mujeres tienen más recursos para no caer en el hábito del juego; pero cuando "caen", lo hacen con más peligro, tienen más problemas, y además quedan más expuestas: de forma emocional, psicológica, social... (muestra de la "debilidad" femenina).

—Digamos que la mujer puede... tiene más factores de protección en el sentido de que es menos probable que acceda al juego. Y el juego en sí ya es... es como la droga, ¿no? La exposición al juego,

pues es en sí mismo un riesgo. Pero claro, una vez que ya te has expuesto y tienes un problema... es mucho más rápida la... digamos, llegar a hacer evidente el trastorno y el pronóstico es peor. Eso es verdad.

(Psicólogo, especializado en adicciones al juego, Universidad)

- En base a tales cuestiones, se interpreta que las mujeres que juegan son **"más viciosas" y "más ludópatas"**. A pesar de que ven muy pocas mujeres, las juzgan de forma muy severa, en base a **la contraposición del juego por diversión (masculino) frente al "vicio" (femenino)**.

—Yo al final sí veo más jugar, o veo más ludópatas más a las mujeres que a los hombres. A pesar de que, tú entras a un salón de juegos y hay noventa y nueve tíos y una tía.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

- Todas estas cuestiones dan cuenta de la existencia de un **doble estigma** (por ser jugadoras y por ser mujeres).
- Por ello, se entiende que hay mujeres que optan por **jugar a escondidas** (actitud que retroalimenta **el estereotipo en torno al juego no social y problemático**).

Los estereotipos también funcionan en relación a lo que se interpreta que son **"juegos de hombres" y "juegos de mujeres"**:

- **Hombres:** salones recreativos en general, **apuestas deportivas** (las mujeres no "saben" de deporte), **juegos de cartas** (especialmente póquer).
- **Mujeres:** juegos de **puro azar** y juegos más **solitarios y menos "sociales"** (peor connotados), con el **bingo** como juego icónico.

Los estereotipos también funcionan en relación a lo que se interpreta que son "juegos de hombres" (salones recreativos y apuestas deportivas) y "juegos de mujeres" (juegos de puro azar, bingo).

—Las chicas juegan más a vídeo-bingo... y cosas así, que apuestas. Y el vídeo-bingo tiene esa función, muchas veces juegan en soledad, y su fin no es tan social.

(Frecuente, mixto, presencial, 18-20, Valencia)

En cuanto a **las maneras de jugar y las actitudes ante el juego**, el estereotipo también diferencia por género:

- De los **hombres** se presupone **más competitividad, mayor agresividad, menor control, mayor vanidad y alardeo**; también que se tomen con **más "calma" y despreocupación** las derrotas.

—[El hombre] es más influenciado. Pero porque son más competitivos.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- De las **mujeres** se espera **mayor ilusión** (de que "me toque", de participar de la dinámica...), **mayor prudencia y menor riesgo** (primero, no perder), menor

También existen estereotipos sobre las actitudes ante el juego: en los hombres se señala competitividad, agresividad, alardeo... en las mujeres ilusión, prudencia...

exposición. En algunos casos se cita también su **capacidad para mentir**, como ventaja a la hora de participar en juegos de cartas, pero emitida desde la atribución de género más machista.

Desde personas profesionales, se atribuyen **comportamientos distintos por género ante la aparición de problemas asociados al juego**:

- Es habitual señalar que **los hombres adquieren problemas psicológicos tras su adicción al juego, mientras que las mujeres terminan jugando como consecuencia de problemas psicológicos previos** (sobre todo se destacan los problemas emocionales, afectivos, y relacionados con la soledad); ello derivaría en que el "enganche" sea mayor.
- **Las mujeres solicitan menos ayuda y lo hacen de forma más tardía**, pero pasa menos tiempo entre que comienzan a jugar y piden ayuda.

—Hay un patrón muy peculiar, que es que efectivamente los hombres presentan una mayor prevalencia y las mujeres van a presentar problemas, digamos... a la hora de llegar a pedir ayuda, digamos a los centros terapéuticos, a las asociaciones, a los centros de referencia... de forma más tardía. Mucho más tarde que ellos, que los hombres. Pero el proceso desde que se comienza a jugar hasta que se pide ayuda es mucho más corto en las mujeres que en los varones. Es decir, podemos decir que tienen una evolución más corta, que su escalamiento es más rápido.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

- Por lo general, quien acude a pedir ayuda es por **presión familiar**. En base a tal circunstancia, toda vez que **las mujeres suelen desempeñar el rol familiar de cuidadoras, suele ocurrir que nadie las incite a pedir ayuda** (¿quién cuida a las cuidadoras...?). **Ello, añadido a la vergüenza, e incluso la culpa, por no desempeñar su papel como se espera de ellas, incide en la invisibilización de tales problemas.**

—Es muy importante saber que las personas que buscan ayuda en una asociación o una terapia con relación al juego, raro es el caso que viene por su propio pie. Normalmente vienen presionados por la familia. Entonces, ¿quiénes son las cuidadoras en la familia? Las madres, las novias, las hermanas. Son las que traen a los jugadores. [...] A muchos de los usuarios les detectaron el problema la familia y la familia le obligó a venir. A la mujer no la detectaron.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

14. EDAD Y CLASE SOCIAL

Además del género, sólo se hace alusión a otras dos variables como factores que influyen, de una u otra manera, a la hora de jugar: la edad y la clase social.

EDAD

- Se interpreta que **el juego es "cosa de jóvenes"**, de épocas de experimentación, de tal modo que el hábito teóricamente decrecerá a medida que aumenta la edad.
- En relación al **juego online** se establece una clara diferencia por edad que, en general, se atribuye a **la mejor capacidad y disposición de las personas jóvenes a desenvolverse con el medio tecnológico**.
- La edad también refuerza el estereotipo sobre algunos juegos: **los casinos son cosa de gente mayor** (tanto, que si entra gente joven se siente observada); **ruleta y apuestas deportivas se asocian a público juvenil**.
- En ocasiones, la edad marca también diferencias a la hora de jugar: **la gente mayor (experimentada) "piensa más"** la apuesta o la jugada.
- Se interpreta que los y las jóvenes necesitan **juegos con mayor probabilidad, y más inmediatos**.
- Desde el punto de vista de la prevención, **se asume que los y las adolescentes son más vulnerables a las adicciones**, incluida la adicción al juego.

—La edad es un factor de vulnerabilidad. Los adolescentes son más vulnerables a cualquier adicción que los adultos.

(Psicólogo, especializado en adicciones al juego, Universidad)

—Digamos que la población de mayor riesgo, que habría que poner más atención, es la población de adultos jóvenes que se llama. Que son personas que se encuentran entre los 18 y los 30 años, más o menos. En este pico sí que las prevalencias, tanto de uso como de problemas, aumenta. Y sí que, efectivamente, hay una mayor representatividad.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

CLASE SOCIAL

- Desde algunas personas expertas, se afirma que **la clase social no resulta un elemento determinante que marque un perfil de riesgo en relación al juego.**
- Pese a lo que se puede presuponer, el crecimiento de centros privados que tratan adicciones al juego resulta significativo del **crecimiento del problema en clases acomodadas.**
- La diferencia de clase social no residiría en jugar más o menos, o hacerlo de forma más o menos arriesgada y descontrolada, sino en el hecho de pedir ayuda ante situaciones problemáticas asociadas. En este sentido, los casos más preocupantes son los de **las personas que asumen que no pueden encontrar ayuda, porque no se la pueden permitir económicamente, o porque culturalmente desconocen la manera de acceder a tales recursos (clases sociales más bajas y aisladas).**

—También es posible que haya un sesgo incluso por debajo nuestro, no solamente un sesgo por encima de personas que prefieren ir a un centro privado en vez de una asociación, sino que habrá un sesgo de personas que consideran o que no son capaces de buscar los recursos necesarios para buscar ayuda y que se siga perpetuando en el tiempo.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

15. JUEGO PRESENCIAL: LAS SALAS DE JUEGO

Las salas de juego representan la integración del juego en un nuevo modelo de ocio juvenil...

- Porque **combinan el entretenimiento del juego con la presencia del grupo de amigos/as**: representan la **concepción "social" del juego**, fundamentalmente en relación a las experiencias iniciáticas.
- Porque suponen **espacios diferenciales frente a las salas de juegos tradicionales**, como casinos o bingos: lugares más adecuados y configurados para personas jóvenes.

—Sí que es verdad que las casas de apuestas físicas el boom que están teniendo es brutal. Cuando todo tiende a lo tecnológico, las casas de apuestas, no. Porque sí que es verdad que te entra por los ojos... el local.

—Y el exceso, y el exceso, que hay de todo.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

Desde los y las jóvenes que acuden a las salas de juego, se describen éstas de la siguiente manera:

- Frente al juego *online*, las casas de apuestas se apoyan en los **elementos visuales desde el exceso**: luces (de las máquinas y de la sala), imágenes, vídeos.
- Lugares en los que **se pierde la noción del tiempo**, pues **todo está centrado en el juego, sin distracciones**: micromundos ajenos al exterior, en los que se reconocen encerrados (no hay luz natural), pero no desde el agobio, sino desde **la tranquilidad que genera la certeza del anonimato**, y desde la comodidad de la integración (temperatura ideal, en algunos incluso se puede fumar...).

—La primera vez que entras es atractivo, en plan, te gusta, ¿sabes? Con las lucecitas, no sé qué... Está todo bien... está muy bien preparado... No tiene ventanas...

—Ahí pierdes la noción del tiempo, ahí no sabes... Creo, es más...
 No me he fijado, pero creo que no hay relojes...
 —Es para que estés allí todo el tiempo que puedas.
 —Es como luces apagadas... y luces azules, rojas, verdes...
 —Que te llama la atención, te atrae...
 —Si hay ventanas, te ven todos tus vecinos de que te estás gastando todo tu sueldo. En un juego, y ahí entras tú y vas. No ves tú mucha gente entrando y saliendo.

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

- Se reconoce que **son lugares en los que se emplea el alcohol como reclamo** (porque invitan, y porque el bar conduce a la exposición del juego).
- A pesar de todo, **son lugares cuyo ambiente no se describe de forma amable**, en base a tres dimensiones:

Las salas de juego representan la integración del juego en un nuevo modelo de ocio juvenil, diferentes a las salas de juego tradicionales, y connotadas masculinamente.

- Grupal/Individual. **A no ser que vayas con el grupo de amigos, el ambiente es poco sano:** grupo como elemento diferenciador del juego.
- Ocio/Vicio. Es distinto según momentos: **cuando no corresponde con los momentos y recorridos de ocio juvenil, se interpreta que es poco adecuado para su edad** ("casposo" y "ludópata").
- Juvenil/Adulto. **El entretenimiento grupal juvenil marca la diferencia del ambiente: la diversión despreocupada y no culposa, frente al "enganche" y el "despilfarro"** (la circulación de mucho dinero genera respeto por lo que puede implicar, y porque resulta ajena).

—Si vas un miércoles por la noche, pues bueno, te encuentras un ambiente más... Puede que más selecto, o más trajeados, más... luego vas otro día por la mañana y hasta las 12 no hay nadie. Yo no suelo ir por la mañana, es lo que me han contado. Pero también he visto... y es una de las razones por las que no me gusta tanto ir a los salones, un ambiente bastante... eh... casposo.

—Moderador: ¿Qué significa casposo?

—Casposo: pues gente bastante mayor, tanto hombres como mujeres —a ciertas horas, no digo siempre— que... pues como que no tienen nada más que hacer que pasar ahí horas, horas, y horas

y horas. Es como... no sé, a mí me hace pensar, y pensar yo no quiero acabar así, no me gusta esto, me parece un poco... triste.

—A mí, a mí alguna vez me ha dado hasta pena, porque ves a gente que se pasa horas ahí, los días allí.

—Moderador: ¿Y cuándo no es casposo el ambiente?

—Pues cuando hay más gente joven, que va un ratito.

—Igual un sábado por la noche...

—El ambiente está más animado... porque hay muchas veces que el ambiente es como muy... silencioso.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Existe un acuerdo general respecto a la percepción de que son **lugares connotados masculinamente**:

- Espacios marcados por el hombre, y **sexualizados en base a una perspectiva masculina heterosexual** (camareras y mujeres trabajadoras de sala como "reclamo", sexualización de algunos recursos visuales).
- Ante esta perspectiva, se afirma que progresivamente se han ido introduciendo camareros y personal masculino; pero también se reconoce que puede tener que ver con el peligro que suponen algunas zonas y salas, generado por una **violencia y tensión que responde también a un componente masculino**.
- Se asume que **muchos ambientes pueden ser "machistas" y hostiles para las mujeres**, pero en no pocas ocasiones se proyecta tal responsabilidad sobre el público inmigrante.
- **Desde las mujeres, también se señala que es un "ambiente de hombres"**, algo que provoca que se puedan sentir **ajenas** (muchas optan por jugar *online*), o meras **acompañantes**. En entornos rurales la sensación puede ser aún mayor.

—Moderador: ¿Y cómo es el ambiente en esos sitios, qué tipo de ambiente hay?

—Pues alcohol y gente pegada a la máquina. Así, mirando, jeje.

—Alcohol, chicos y así, a las máquinas o a las mesas.

—Y camareras.

—Muchas camareras [...]

—Y luego que tú entras y a lo mejor ves una o dos chicas como muchísimo, y seguramente que sean la pareja...

—Sí, están acompañando casi siempre, hay pocas mujeres.
—Y luego los paneles. El de la ruleta, chica que aparece, es una chica.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Por muchos de estos elementos, **desde algunos jugadores de apuestas deportivas se desprecia el juego y el ambiente del salón de juegos**, frente a las casas de apuestas deportivas o el juego *online*. Así, contraponen los propios hábitos de juego con determinadas **proyecciones sobre la ludopatía** y el juego más problemático, situando a las **apuestas deportivas en un lugar diferencial** (menos problemático) para el imaginario de muchos jugadores y jugadoras.

—No es lo mismo un ambiente de un sitio de apostadores, a un sitio de ruleta, de máquinas tragaperras... [...] Al fin y al cabo yo creo que es bastante más hostil... Habría que diferenciarlo realmente... Yo creo que el salón de juegos va por otro lado, y las apuestas por otro. [...]

—Yo, particularmente, es que este... El escenario que ha puesto de la ruleta y tal, a mí no me gusta. Yo rara vez he jugado a la ruleta, y no me mola eso: la luz bajita,... El tipo de personas que va allí por donde yo me muevo en Vallecas, no me gusta. Entonces no me muevo por ahí.

—Moderador: Pero, ¿qué es lo que no te gusta?

—No me gusta el ambiente, o sea... las personas que van...

—No suele ser sano.

—No, es que realmente veo enfermedad. O sea, la ludopatía es una enfermedad reconocida. Y veo, pues eso, gente que se está jugando esas cantidades, gente ahí acompañada, gente que se acerca por tal...

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

16. JUEGO ONLINE

El crecimiento del juego *online* determina un **nuevo escenario**:

- Tras los inicios en las salas de juego, se afirma que **el juego *online* contribuye a la consolidación de los hábitos**.
- Tiende a ser aceptado por responder a la **naturaleza tecnológica propia del tiempo y de la juventud**: frente a especialización adulta en determinados juegos, se asume que el juego online implica opciones variadas, múltiples tareas (*multitask*), un nuevo lenguaje, nuevas habilidades...

—Tener habilidad con el móvil te da mucho. [...] Si mi padre quisiese con 50 años echar esa apuesta, que yo puedo tardar un minuto, él puede tardar seis. [...] Por ejemplo, yo hay partidos, que en el tiempo entre que dan el once y saca el pitido, que son seis minutos si lo ves en la tele, ahí es cuando tienes que tener la habilidad de pum, pum, pum, y a lo mejor meter una combinada de cinco cosas. Si no tienes habilidad si es verdad que vas a apostar menos.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

- Desde esta diferenciación se interpreta que puede existir determinada **brecha generacional** respecto a jugadores y jugadoras de mayor edad.
- Atendiendo a los usos más problemáticos, **en muchas ocasiones se confunde la adicción a la tecnología con la adicción al juego *online***, rebajando, en buena medida, la percepción de ludopatía.

*—Sí, pero porque estamos pegados al móvil todo el día.
—Al final dices, venga, saco el móvil, me meto en internet y juego.*

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

El contexto *online* supone una **oferta de juego diferencial**, en base a los siguientes aspectos:

- Juego que no plantea límites: se puede **jugar cuándo sea y dónde sea**.
- Fácil, **sin mediaciones**.

- **Refuerza el anonimato:** nadie te ve, nadie te señala (si pierdes, o si simplemente juegas).

—Es que de perder y mirar a la gente y decir “¡Qué mal he jugado! Eso te da un poco de vergüenza, en cambio si estás jugando online, pierdes y te da un poquito igual. Pero tampoco tienes que escuchar comentarios.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

- También **permite que personas adultas participen en juegos sin cruzarse con jóvenes, y viceversa** (evitar el ser mal vistos).

El juego *online* determina un nuevo escenario: más propio de jóvenes, permite jugar cuándo y dónde sea, refuerza el anonimato...

- Frente a la diversión que teóricamente caracteriza a las salas, **el juego *online* persigue de forma mucho más directa el beneficio, la inmediatez, la velocidad, y el máximo aprovechamiento de cualquier oportunidad.**

- Permite una **gestión personalizada, sin condicionantes:** nadie te juzgará si apuestas poco o mucho, existe más control personal de la apuesta (en base al riesgo, al momento, a la oportunidad...), etc.

—Si tú no tienes tiempo a ir a la presencial, en 5 minutos coges el móvil y apuestas en un momento.

—Y siempre está bien.

—Pueden ser las 4 de la mañana y puedes jugar.

(Frecuente, mixto, online, 18-20, Sevilla)

Junto a la oferta diferencial, el juego *online* plantea **nuevos peligros y nuevas necesidades en relación al control:**

- CONTROL DEL GASTO. El peligro de tener asociada la cuenta bancaria en las aplicaciones de juego: resulta **más difícil controlar y administrar lo que se gasta**, más aún cuando “regalan” bonos y dinero ficticio (a cuenta).
- CONTROL DEL TIEMPO. **Se multiplican los espacios, horarios y posibilidades de juego**, por lo que el juego se puede extender a las 24 horas del día.

—El problema del juego online es que no hay límite. No hay barrera, puedes estar en cualquier sitio, en cualquier lugar, en el

baño. En el baño, en clase, en el trabajo, en el autobús, por la noche se tiran horas partidos o al póquer online, lo que sea.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- CONTROL DE LA GESTIÓN. La posibilidad de jugar "a la carta" transita **desde la capacidad de gestión a la dedicación y el seguimiento constante** (para no perder ninguna de las oportunidades que ofrece el juego).
- CONTROL DE LAS RELACIONES SOCIALES. Una dedicación constante puede suponer cierto **aislamiento**.
- CONTROL DE LA REGULACIÓN. Entre quienes no juegan se extiende la idea de que en el juego *online* no hay suficiente regulación, y que éste es más accesible para menores. Opinión contradictoria con la que expresan quienes juegan habitualmente, que suelen circunscribir sus experiencias iniciáticas, siendo menores de edad, a las salas de juego.

17. "SABER JUGAR" Y LA FANTASÍA DE PROFESIONALIZACIÓN

En torno a las apuestas deportivas y a los juegos de cartas se genera un imaginario que procura un escenario distinto respecto a otros juegos: **la diferenciación entre apuestas de "saber" y apuestas de fortuna o "puro azar"**.

—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)

Quienes juegan, concretan lo que supone **"saber jugar"** en torno a determinados elementos (que pasan por alto cuestiones como la capacidad de control y el establecimiento de límites):

- EN APUESTAS DEPORTIVAS: conocimiento del campeonato, de los equipos, del deporte, manejo de estadísticas y datos especializados.
- EN JUEGOS DE CARTAS: rapidez mental, frialdad, capacidad de cálculo, confianza, astucia, inteligencia.

—Yo juego al fútbol y conozco mucha gente y he jugado en plan... Y yo, por ejemplo, liga por ejemplo, yo gano más dinero apostando a tercera división que a la primera... [...] Conozco los equipos, conozco los campos incluso... [...] Por ejemplo, juega cualquier equipo en el campo del Almería... Yo sé cómo es el campo, cómo es el otro equipo... Entonces, yo eso, por ahí por ejemplo, es otra estrategia. Por ejemplo, tercera división: yo veo muchos partidos todos los años. Yo lo he seguido mucho, yo veo un equipo, conozco los equipos, incluso voy a verlos en plan...

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

El convencimiento en torno a la necesidad de saber jugar genera una **percepción (y autopercepción) diferencial de quienes juegan**: frente a juegos a los que "cualquiera puede ganar" ("tengo las mismas posibilidades que cualquiera"; "no

pierdo nada por jugar, pero tampoco estoy seguro de que pueda ganar”), **ese “conocimiento” y habilidad actúa como reforzador social...**

- Frente a quienes no juegan, o juegan a otros juegos de azar. Quienes no juegan, y quienes no saben de deportes ni de cartas, piensan que es difícil.
- Frente a quienes comparten sus juegos de apuestas o cartas. Se genera **reputación entre quienes ganan más, demostrando sus “habilidades” y “conocimientos”**.

La percepción de que no es un juego aleatorio genera reputación entre quienes ganan más, demostrando sus “habilidades” y “conocimientos”.

—Se pican entre ellos sobre todo en el tema de las apuestas deportivas, también tiene un fuerte reforzador social. [...] Ellos, digamos que consideran que tienen conocimientos suficientes para hacer una apuesta deportiva ganadora. Entonces eso lo que les infunde es una falsa sensación de control y además la refuerzan entre ellos, porque si yo he acertado esta apuesta cuando todo el mundo decía lo contrario es que yo sé más de fútbol, yo sé más de tenis o yo sé más de baloncesto que ninguno. Incluso algunos, que son los que más apuestan, claro, ellos no cuentan cuando pierden, lo que cuentan es cuando ganan.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

De nuevo, encontramos el componente de género: se tiende a asumir que el juego es un “mundo de hombres”.

En este sentido también opera un destacado **componente de género**, que tiende a asumir que el juego (más aún el especializado) es un **“mundo de hombres”**, que saben más y se manejan mejor en él. Ante esto, **no pocas mujeres asumen la “desventaja”**.

—Hay veces que dicen “Pues para ser chica juegas muy bien”. ¿Y qué más da que sea chica que sea chico, sabes?

—Moderador: Bueno, ¿y quién juega mejor?

—A mi parecer los hombres. De hecho la mayoría de los profesionales son hombres.

—Yo creo que es porque hay más o porque no hay muchas mujeres que se atrevan a dedicarse profesionalmente, que las hay.

(Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

Las apuestas deportivas presentan características diferenciales que sitúan a este juego en un espacio particular:

- La percepción de que **no es un juego aleatorio** (y que, por tanto, si se conocen las claves y se tienen los conocimientos, habrá muchas posibilidades de ganar) **provoca que enganche más y genere más codicia** (dicho por quienes juegan).
- Se reconoce que, una vez consolidado el hábito de apostar, **ya no se disfruta igual (ni tanto) de un partido si no se apuesta**.
- Lo imprevisible del desarrollo de un partido y las **múltiples posibilidades de apuesta**, provocan que el desarrollo del mismo **induzca a apostar más**, y se multiplique la emoción y la tensión.
- En ocasiones **se genera la ilusión de tener un "patrón" o un "sistema"** para apostar y asegurar mayores éxitos.
- Al mismo tiempo, se establecen **estrategias y propósitos de superación personal**, para alcanzar metas y niveles determinados.
- Se establece también una **relación distinta con la frustración y el enfado ante la derrota**, ya que se asume que depende de la propia decisión, la propia habilidad y los conocimientos (frente al puro azar). En ese sentido, **se prefiere la equivocación propia al error provocado** por terceras personas (que no sabían tanto como yo...).

—Dejar mi dinero en ideas de otras personas, por ejemplo, yo no... Si la cago, la cago yo [...] Yo creo que es bastante más difícil ver gente que realmente se ponga agresiva o gente que se ponga de esa manera porque, al fin y al cabo, es tu decisión.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

En el mundo de las apuestas deportivas, los **tipsters** (apostadores profesionales) se constituyen en auténticos referentes:

- Para seguir sus consejos y valerse de su **información** (en un mecanismo comercial que redundará en beneficio de las casas de apuestas para las que trabajan o de sus propias empresas de apuestas).
- Pero siendo sabedores de que muestran una **cara irreal del juego**, y que ellos **no ganan el dinero con las apuestas** (que es la fantasía que se quiere vender), sino con las suscripciones, la publicidad, etc.

—Yo conozco un tipster, en plan... Tú le das información a cambio de dinero. Pero claro, ese las apuestas que hace son apuestas desorbitadas, ¿sabes?, en plan de mucho dinero. Que incluso en plan... te explican las ofertas de las páginas... Que si pones el código x, pues tienes un no sé cuánto por ciento. Se lleva él también un porcentaje... ¿Sabes? Otra es ganar... gana el que se re-infla, gana la página, y gana este chaval.

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

En cualquier caso, en el mundo de las apuestas deportivas se genera un universo en el que **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:

El "sueño" de la profesionalización hace que los *tipsters* (apostadores profesionales) se constituyan en auténticos referentes. Y entretanto se viven fantasías intermedias como sacarse un sobresueldo.

- Pretensión de **sacarse un "sobresueldo"**.
- Establecimiento de **referentes cercanos al "juego profesional", que resultan atractivos**.

—Yo lo hago por el hecho de llevarme un sobresueldo. Llevo... la verdad que llevo un año bastante bueno, bastante positivo... Aproximadamente me he llevado mínimo mil al mes. Entonces... pues de momento pues sí, pero no... En el momento que tenga que acabar, acabó... No, yo no voy a exceder más esas cantidades.

(Frecuente, hombres, presencial, 22-24, Madrid)

18. PERSPECTIVAS DE FUTURO

SOBRE SUS HÁBITOS COMO JUGADORES/AS

Los y las jóvenes asumen (desde la teoría), que **crecer supone jugar menos...**

- Porque forma parte de un **modelo de ocio característicamente juvenil**.
- Porque tendrán **otras responsabilidades, otras necesidades, y menos tiempo libre para el ocio**.
- Porque **no quieren que se convierta en un "estilo de vida", frente al entretenimiento desde el que lo observan en el presente** (y entienden que tal entretenimiento desaparecerá).

—Sí que es verdad que cuando eres más grande tienes más madurez y sabes decir: "No me voy a gastar el dinero en tonterías cuando tengo que hacer un montón de cosas más."

—Pues yo la verdad no sabría qué decirte... No sé, a lo mejor con 25 años eres un viciado de la vida, con medicación.

—O a lo mejor no. [...]

—Yo lo que veo lo más coherente, que es la novedad con 18 años, o 19 o 20. Yo creo que ya con 23 voy a ir, ¿de cuándo?

—Jugar... por entretenimiento y no por ganar dinero.

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

- Se establecen algunas diferencias entre juegos:
 - En algunos casos se habla de **dejar progresivamente el juego online** (que se atribuye a un perfil más juvenil), junto a la expectativa de mantener **contactos puntuales con juegos más "adultos" y excepcionales** (días de celebración, en los que se puede ir al casino después de cenar, por ejemplo).
 - **En muchos casos se deja fuera del abandono del hábito a las apuestas deportivas**; juego que no parece estar connotado tan negativamente, y entienden que va de la mano de una "afición" que puede continuar en años adultos.

- Hay jóvenes que también emiten **el deseo de no "necesitar" ganar dinero con el juego**, como medio o motivación para dejar de jugar en el futuro, desde una perspectiva preocupante que no valora otras fuentes de ingreso, y se instala en esa fantasía de cierta "profesionalización".

SOBRE EL FUTURO DEL JUEGO EN ESPAÑA

Se consolida una perspectiva general sobre cuál será la situación del juego en nuestro país en los próximos años:

- **El discurso general asume que el hábito del juego "seguirá creciendo"** en España, aunque algunos y algunas jóvenes consideran que llegará un momento de **estancamiento** (desde la perspectiva de un consumo dependiente de **modas y tendencias**).

Se admite que el hábito del juego "seguirá creciendo" y que repuntará entre las personas menores de edad.
- Se considera que **las innovaciones tecnológicas propiciarán que se juegue a cosas nuevas**, en base al mayor **desarrollo del juego online**.
- Desde las personas expertas se ofrece alguna perspectiva más concreta:
 - Entienden que si la situación sigue igual (no se regula, se vigila ni se previene más), **el problema será creciente, y repuntará entre las personas menores de edad**. Ante tal circunstancia, se señala la necesidad de que reaccionen todos los sectores implicados (Gobierno, sanidad, educación, sector empresarial...), y de forma coordinada.
 - Se señala el problema incipiente que supone **la mezcla de los videojuegos con los juegos de azar**: porque buscan la penetración en un modelo de ocio muy extendido entre jóvenes y menores; y porque fomentan el hábito a partir de la concesión de privilegios para el juego.
 - En la misma línea, se apunta al **crecimiento de juegos que no requieren de dinero, pero que generan beneficios que enganchan, atraen a público menor de edad, y escapan a la legislación**.

—Hemos encontrado plataformas que los juegos que ofrecen son juegos de azar de toda la vida, slot, ruleta o bingo pero sin dinero. Ofrecen premios como 10 euros para que te gastes en Mediamarkt o tantos puntos para que puedas conseguir la espada de no sé qué tal juego. Y esos se escapan a la legislación,

puesto que no regulan dinero. Ten en cuenta que la Dirección General de Ordenación del Juego está regulada por Hacienda, por el tema de que hay intercambios económicos. Si nos metemos en un juego en el que no hay intercambio económico, que solamente hay estrellitas para pasarte el Candy Crush, pues la Dirección General de Ordenación del Juego a lo mejor no se mete ahí.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

SOBRE LA INVESTIGACIÓN, LA REGULACIÓN Y EL CONTROL

Desde las personas expertas, se plantean algunas ideas claras en relación a las necesidades del abordaje teórico y legal de los problemas asociados al juego:

- Se entiende que en el futuro habrá **una mayor regulación y control de la publicidad sobre el juego**, incluso llegando a la prohibición de la publicidad y el patrocinio.
- Para estudiar, prevenir y tratar, desde las personas expertas se demanda la necesidad de **ajustar los instrumentos de medida**, y de **actualizar los enfoques...**
 - Porque actualmente se criban casos, pero no se establecen **perfiles clínicos**.
 - Porque es necesario **personalizar los casos**.

—La metodología más adecuada siempre va a ser lo de una entrevista clínica, que sea exhaustiva, cara a cara, con la persona...

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

- Porque es necesario realizar **estudios de prevalencia**, estudios **epidemiológicos**, y estudios de **caracterización y tipología**.

—Difícilmente podemos poner en marcha estrategias preventivas, si no conocemos cuál es el problema en detalle, conocer esa tipología. Lo cual pasa por un estudio epidemiológico. Y difícilmente podemos poner en marcha un plan preventivo, si no evaluamos antes y después de realizar una estrategia preventiva concreta y detallada.

(Psicóloga, grupo investigación, Universidad)

- Y porque todo ello permitirá **actuar en consecuencia** y tener mejor **capacidad para establecer políticas de prevención**, ante la detección de picos de consumo y prevalencia.
- Se asume que **considerar los problemas con el juego como una adicción**, sumado al **interés de muchos partidos políticos**, permitirá un **mayor control** del mismo.

—La perspectiva es que bueno, algunos partidos políticos están tomando mucha conciencia de esto. El Plan Nacional sobre Drogas, desde el 2015 que se cambió la nomenclatura, realmente, de juego patológico como trastorno del control de impulso y lo pasamos a adicciones, desde entonces se ha ampliado mucho el tema de los estudios, se está haciendo mucho estudio clínico. Hasta ahora las administraciones hacían poco o ningún caso. El tratamiento de adicciones en general siempre ha sido a cargo de asociaciones sin ánimo de lucro. Entonces bien que las administraciones se hayan puesto las pilas con esto. Bien que el Plan Nacional sobre Drogas haga este tipo de estudios.

(Psicóloga, terapeuta, asociación apoyo y prevención)

- Se apunta la necesidad de exigir el **DNI electrónico para restringir el juego online**, así como de **generar ficheros** para la intervención nacional.

LA PELIGROSA NORMALIZACIÓN DE UN MODELO DE OCIO JUVENIL

—Yo pienso que antes, cuando nosotros empezamos un poco con el contacto, estaba bastante estigmatizado todo esto de... la ludopatía, los juegos... Era como... ¡buah! Es que... con que le eche una monedita a la tragaperras ya voy a estar enganchada ahí. Ahora ya no se tiene esa concepción [...] Todo eran mensajes negativos hacia el juego, sin embargo ahora sí que está cambiando. Por eso yo creo que los jóvenes también están...

(Jugador ocasional, 22 años, Valencia)

En torno a los juegos de apuestas y azar, en los últimos años, se ha generado una alarma social que tiene a adolescentes y jóvenes bajo el foco de atención. La presencia en medios de comunicación es habitual, se multiplican los estudios y acercamientos desde la academia y la administración, se activan movimientos vecinales a la luz de la proliferación de casas de apuestas, y los partidos políticos comienzan a incluir en sus programas propuestas y promesas en relación a cómo abordar y regular el juego. Todo ello, en un país que se reconoce "jugador", y que asume con naturalidad la presencia de juegos "tradicionales" (loterías, quinielas, bingos...) en sus entornos familiares.

A pesar de la dificultad que aún existe para acceder a datos que dimensionen adecuadamente el fenómeno, lo cierto es que desde las asociaciones, los centros especializados, y las y los profesionales que se dedican a tratar con los riesgos y consecuencias del juego, se advierte del aumento de jóvenes jugadores y jugadoras que acuden buscando ayuda, y de la manera en que se instala el juego problemático también entre menores de edad.

A lo largo del informe, resulta evidente cuál es el elemento esencial sobre el que se asientan las prácticas de riesgo en relación al juego entre la población joven; y no como resultado de un minucioso ejercicio de análisis y reflexión, pues son los

propios y las propias jóvenes quienes asumen y explicitan sin excesiva inquietud, el contexto en el que se asientan los hábitos: la inclusión del juego y las apuestas como una opción que integra y complementa un modelo de ocio absolutamente normalizado. Así, acudir a un salón de juego como paso previo a salir de bares o discotecas, elegir la ruleta o el bingo como modo de celebración, realizar apuestas deportivas mientras se disfruta con amigos o amigas de un partido, etc., se reconocen como opciones de ocio habituales, o, al menos, muy lejos de ser extrañas o minoritarias. Además, desde la percepción general de que responden a hábitos juveniles generalizados (algo que, con independencia de los datos, alimenta la representación social).

La inclusión del juego en el modelo de ocio normalizado viene de la mano del grupo de pares, que otorga carta de naturalidad, y procura los procesos de integración que consolidan los hábitos. A los salones de juego se va en grupo, se va porque va el grupo, y en ellos se juega en grupo, de tal manera que se puede interpretar que las pérdidas individuales dejan de tener sentido, pues el grupo nunca pierde: porque quizás lo que pierde una persona del grupo lo gana otra; pero, sobre todo, porque se asume la inversión grupal en tiempo de diversión, y el gasto se acepta a costa de otras actividades de ocio. Tanto es así, que incluso jóvenes que no muestran gusto por el juego reconocen participar de esas dinámicas (delegando las apuestas, o simplemente observando), y que en ocasiones se apunta que algunos de esos salones de juego pueden ser lugares de encuentro en los que poder conocer a gente.

Evidentemente, el asentamiento de este tipo de hábitos se consigue de manera mucho más efectiva a partir de la abrumadora presencia de salas de juego en la mayoría de barrios (muy especialmente en aquellos que no cuentan con tantas alternativas de ocio juvenil), de tal modo que parece complicado no considerar la opción de integrarlas en los recorridos de ocio. Por supuesto, también considerando el bombardeo publicitario, incluyendo figuras relevantes o icónicas del deporte y la sociedad; las estrategias comerciales que indiquen en que prácticamente no es necesario disponer de recursos económicos para poder participar y ganar (prueba evidente de que adolescentes y jóvenes se constituyen en objetivo primordial del negocio); y la manera en que se integran y se manejan como "cebo" otros elementos que forman parte destacada de los modelos de ocio generalizados. Muy especialmente el alcohol, que se ofrece como reclamo: de una manera en que los y las jóvenes no establecen una relación causal entre consumo de alcohol y juego, pero aceptan su presencia como prueba de la integración del juego en un modelo de ocio normalizado; y porque procura la primera fantasía de tener la oportunidad de conseguir beneficio, sin apenas esfuerzo ("lo que me ahorro en la cerveza que me invitan, lo invierto en jugar").

Los peligros de la normalización de los hábitos de juego entre población adolescente y joven son evidentes, y la llama que prende a partir de esas experiencias iniciáticas grupales, crece entre jóvenes que no calibran adecuadamente los riesgos y las consecuencias, y no están preparados o preparadas para enfrentarse a una actividad que puede generar un grado de adicción y dependencia que en ningún caso se considera en el horizonte de los hábitos propios. Entonces se comienza también a jugar fuera de la "supervisión" y la gestión del grupo, y en situaciones y contextos que no responden tanto a los recorridos habituales que conforman el modelo de ocio.

UN DISCURSO QUE SUENA CONOCIDO...

Resulta inevitable establecer un paralelismo en la manera en que se consolidan los discursos (especialmente juveniles) en torno al juego, y cómo lo hicieron décadas atrás aquellos en relación a los consumos de drogas y alcohol.

A la luz de estos paralelismos, y desde la claridad que puede ofrecer asistir a representaciones sociales y argumentos similares a otros escuchados anteriormente, no resulta gratuita la preocupación en torno a la asimilación de modelos de ocio que implican riesgos evidentes. Intentando ajustar adecuadamente un tono alarmista que en ocasiones no contribuye a enfocar los elementos clave, pero sin perder de vista el riesgo potencial de una actividad que, no en vano, ya es considerada como causante de adicción sin sustancias.

Salvando las distancias y los matices (también entre los consumos de alcohol y de drogas), sirven los paralelismos para calibrar parte esencial de los riesgos que tienen que ver con la forma en que se conforman los imaginarios colectivos en torno a hábitos y consumos potencialmente peligrosos:

- Frente al estigma que representan las personas que juegan, beben y consumen algunas drogas de manera individual y "solitaria", la inclusión de los mismos hábitos y consumos en patrones de comportamiento grupal, durante los recorridos y rutinas de ocio de fin de semana, procura la integración de esos hábitos y consumos de manera desproblematizada: frente al "vicio" que supone el consumo y el hábito individual, se abandera la "diversión" que toma al grupo como referente, que será quien otorgue justificación a las actividades que gestiona, desde la asunción de que forman parte de lo que naturalmente les corresponde por edad y expectativa social (es "cosa de jóvenes"), aunque se reconozca que puedan implicar riesgos.

- En base a la manera en que consumos y hábitos potencialmente peligrosos se integran en modelos de ocio normalizados, se hace evidente también que la perspectiva del "control" pasa por la capacidad para parcelar y diferenciar los espacios de responsabilidad de los de ocio y diversión, en los cuales se permite una suspensión temporal de las responsabilidades. Así, mientras no se realicen esos consumos o se desarrollen esos hábitos en los espacios acotados para los "deberes" (entre semana), o los mismos impidan sacar adelante las responsabilidades que representan los mismos (estudio y trabajo), se permite cierto "descontrol" en aquellos espacios que sí lo admiten como una parte de la diversión. Por ello también, el hecho de que el consumo de alcohol y el juego se observen desde la normalización de determinados modelos de ocio juvenil, provoca que la dependencia cargue con el estigma que implica la imposibilidad de poder controlar un hábito que se presupone que se puede controlar, "simplemente" manteniéndolo dentro de los contextos de ocio juvenil.
- Como actividades que tienen contrapartidas e implican riesgos, el discurso general asume que los procesos de aprendizaje tienen lugar a partir de ejercicios de ensayo y error, por los que se van calibrando y explorando los propios límites. Así, de igual manera que no preocupaba ni preocupa perder el control alguna vez bebiendo alcohol ("quién no se ha emborrachado alguna vez..."), no resulta extraño escuchar entre jóvenes jugadores habituales relatos de experiencias preocupantes ocasionadas por el juego, algo que narran desde un presente que aparentemente asume que esos mismos riesgos ya se han superado.
- Siguiendo el anterior argumento, en relación al juego también se asienta todo un imaginario en torno a "saber jugar", en base al cual se justifican los hábitos presentes propios (no así los de otras personas), desde el teórico aprendizaje que ha procurado haber experimentado tropiezos y problemas. De igual manera que asumir que se "sabe beber" (o "se controla" consumiendo sustancias) no supone que no se reconozca que se puede seguir perdiendo el control en ocasiones con esos consumos, cuyas consecuencias negativas ya se conocen y aparentemente se sopesan.
- Además, ante la alarma social que se genera, se reclaman campañas "duras", que ofrezcan una información sobre las consecuencias más negativas del juego (información que, por otro lado, dicen tener), y que muestren gráfica y claramente el perfil más estereotipado y estigmatizado de la adicción al juego. Como ocurre tradicionalmente con las mismas demandas sociales en relación a las campañas de prevención del consumo de drogas, iconografía que aleja a los y las jóvenes de toda posibilidad de identificación con mensajes que no encuentran cabida en la manera en la que observan y viven sus propios hábitos.

ETERNA EXPECTATIVA DE GANAR, Y FANTASÍA DE CONTROL

Las primeras experiencias con el juego giran en torno a la diversión, la imitación de personas de referencia, la integración grupal, o la simple curiosidad. Al principio, así se reconoce desde muy diversas posiciones, ganar dinero no es necesariamente la mayor de las motivaciones, y predominan las ganas por participar en dinámicas nuevas, con amistades, en ambientes distendidos, y en torno a emociones distintas.

La expectativa de ganar es el elemento que dispara tales emociones, y en base a tal expectativa se justifican y asientan las primeras experiencias.

Precisamente por ello, las estrategias para captar jóvenes jugadores o jugadoras pasan por generar un hábito independiente del dinero que se disponga en el corto plazo, y a partir de la ilusión de poder ganar sin realizar una aparente inversión inicial (bonos regalo, apuestas a cuenta, préstamos...). Es entonces cuando entra en escena el dinero, que pasa a capitalizar la dinámica general del juego, en una segunda etapa y casi sin caer en la cuenta.

Así lo cuentan los y las jóvenes que juegan habitualmente, entre quienes existe un acuerdo unánime en torno a la idea de que, cuando ganar dinero es la motivación inicial del juego (algo que se asume inevitable cuando el hábito se consolida), desaparece la diversión.

En ese momento, la propia dinámica del juego propicia que la expectativa de ganar sea eterna, incluso si en el desarrollo del mismo no conduce a creer en ello. La motivación, en tal punto, deja de generarse en positivo, para girar en torno al coste de oportunidad de dejar el juego: lo que se deja de ganar, la de teóricas oportunidades de ganar que se están perdiendo, si se deja de jugar ("y si ahora...").

A pesar de que los discursos de quienes juegan manejan, de forma muy genérica, los posibles problemas "psicológicos" asociados a la adicción al juego, en el corto plazo el único riesgo que señalan tiene que ver con perder dinero.

Claro, que la naturaleza del juego conduce a pensar que siempre existirá una nueva oportunidad para ganar o recuperar lo jugado, por lo que el riesgo queda continuamente en suspenso. Dinámicas que generan una ilusión de control que tiene que ver con esa posibilidad de recuperar el dinero, no con la capacidad para dejar el hábito.

En este punto, en relación a la consideración de los riesgos y la manera de encararlos, se apuntan dos cuestiones.

Por un lado se señala que "asumir la derrota" es parte esencial de "saber jugar", y que cuando no se produce esto es cuando comienzan a darse situaciones problemáticas. El argumento resulta interesante por los matices que presenta: porque "asumir la derrota" no implica la necesidad de retirarse a tiempo, por lo que grandes pérdidas de dinero, o pasar mucho tiempo al día jugando (ganes o pierdas), puede encajar dentro de lo que algunos perfiles de juego problemático entiende que es una dinámica "normal" de juego; y porque no es tan fácil asumir que "la banca gana", ante la eterna expectativa o promesa de victoria.

Por otro lado, se abandera la autonomía económica y la posibilidad de gasto como prueba, en sí misma, de "control": si juegas con t  dinero (no con el que te da tu familia), y te puedes "permitir" el gasto, tambi n queda en suspenso la consideraci n del riesgo, pues se entiende que no importa el "despilfarro". Argumento que se esconde tambi n tras muchos ejercicios de invisibilizaci n de h bitos problem ticos con el juego, desde el se alamiento de que no es necesario dar explicaciones ante nadie, porque "cada cual se gasta el dinero en lo que quiere".

Desde esta perspectiva, cuando hablan de "responsabilidad" a la hora de jugar, suelen circunscribir la misma a t rminos econ micos: jugar responsablemente se asimila con no gastar lo que no se tiene. Claro que la continua expectativa de "recuperaci n" puede aplazar de forma indefinida el rendimiento de cuentas que determina el balance entre lo que se ha jugado y lo que se ha perdido. No parecen considerarse otras perspectivas de la responsabilidad asociada al juego.

Al hilo de esta cuesti n, desde algunas personas expertas se se ala el riesgo que supone lo que interpretan que es un mal uso por parte del sector de la etiqueta "juego responsable" (expuesta en campa as y anuncios como te rica se al de atenci n, y como marchamo de una perspectiva  tica del negocio). Y es que se considera que se tiende a asimilar el "juego responsable" con el juego "legal", ejercicio que difumina o confunde la frontera entre la responsabilidad del sector (cumplir las leyes) y la de la persona que juega, que manejar a una "responsabilidad" despojada de sentido (jugar a algo legal... que no se puede controlar).

En cualquier caso, lo cierto es que entre las propias personas dedicadas al estudio y tratamiento del juego y sus problemas asociados, no existe total acuerdo en torno al contenido y a las posibilidades de desarrollar un h bito de "juego responsable", ni (sobre todo) a lo oportuno de explicitar tal posibilidad.

JUEGO COMO REFORZADOR SOCIAL Y EL ESPEJO DE LA PROFESIONALIZACIÓN

El hecho de que el juego forme parte de modelos de ocio juvenil normalizados, que tiene al grupo de pares como agente catalizador, propicia uno de los importantes factores de riesgo que se ponen en liza: la percepción del mismo no sólo como elemento de integración grupal, sino también como reforzador social.

Esta perspectiva tiene que ver con la diferencia entre los juegos de puro azar, y aquellos que se observan desde el halo que propicia asumir que es necesario "saber" para poder ganar y destacar por ello (algo que ocurre, principalmente, con las apuestas deportivas y algunos jugos de cartas, como el póquer). Entonces, quien aparentemente se maneja adecuadamente con tales juegos puede alcanzar cierto estatus como figura de referencia dentro del grupo, situación que propicia un refuerzo peligroso a la hora de consolidar conductas y hábitos de riesgo.

Sin duda, la publicidad aprovecha y potencia esta percepción del juego, y explota los elementos que alimentan la percepción de jugadores y jugadoras "especiales". Por otro lado, también es evidente que las figuras de referencia dentro del grupo de pares, o del círculo de relaciones, se construyen en torno a los relatos más amables y positivos del juego, pues nadie hace públicas ni alardea de sus derrotas. Referentes con pies de barro, que la ilusión colectiva mantiene en pie.

En el contexto de esta ilusión colectiva, el sector y la industria del juego alimenta la fantasía de la consolidación de jugadores anónimos que alcanzan fortuna y pueden vivir de transmitir su "experiencia" y "saber" a la hora de apostar (los apostadores profesionales o *tipsters*), o ganando grandes competiciones de cartas que comienzan en torneos *online* anónimos. Evidentemente, fantasías de corto recorrido para la práctica totalidad de las personas jóvenes que juegan; pero que, sin embargo, consolidan ilusiones intermedias, en el sentido de poder sacar algún sobresueldo o ingreso extra. Así, entre no pocos jóvenes se reconoce que, en una segunda etapa del hábito, tras la fase de exploración y diversión, se puede generar la expectativa de obtener, a través del juego, cierta autonomía económica respecto a sus padres y madres (que, a su vez, retroalimentaría el hábito: juego lo que quiero porque es mi dinero).

RELEVANCIA DEL CONTEXTO TECNOLÓGICO

Resulta evidente que la aparición y el desarrollo del juego *online* desdibuja los límites del terreno de juego (nunca mejor dicho), y redimensiona parte de los

riesgos asociados. Adoptando la lógica de las TIC, los juegos y apuestas forman también parte de la total capacidad de gestión personal en torno a los teléfonos móviles. Se puede jugar a la carta, cuando se quiera y donde se quiera, además desde la perspectiva y las posibilidades de la multitarea (jugar a varias cosas al mismo tiempo). Para quien juega, esta circunstancia genera sensación de autonomía, y multiplica las expectativas en torno a las posibilidades de ganar y de generar nuevas emociones.

El juego *online* tiene la capacidad de multiplicar el hábito, y de dificultar aún más la capacidad de control. Por un lado, resulta complicado controlar el tiempo que se dedica, desde el momento en que, literalmente, se puede jugar todo el día. Por otro lado, la creación de cuentas que tienen asociadas tarjetas bancarias (además de las políticas de bonos que emplean muchos juegos) hace más difícil controlar el gasto, desde la distinta percepción del dinero "virtual".

Por supuesto, otro de los elementos que introduce el juego *online* es una distinta gestión del anonimato. Quien juega *online* se enfrenta a menos problemas en relación a la necesidad de justificar sus hábitos frente a terceras personas (si se juega, por qué se juega, a qué se juega, cuánto se juega...). Se puede jugar de manera más invisible, algo que puede reforzar la seguridad de algunos jugadores y jugadoras (que no tienen por qué enfrentarse al estigma y la vergüenza de la exposición pública), y que, sin duda, dificulta el control de los hábitos más problemáticos.

Además, la extensión del juego *online* entre adolescentes y jóvenes encuentra 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. Tal puede ser el peligro de la asimilación, que no resulta extraño que algunos padres y madres confundan (o, al menos, desdibujen) problemas juveniles de adicción al juego, con problemas de adicción a la tecnología; los cuales no cargan ni con el estigma ni con la preocupación que sí pueden generar los primeros, por lo que se desactivan las principales alertas.

De forma interesante, la diferencia entre jugar *online* o jugar de forma presencial, también marca atribuciones y estereotipos entre los y las jóvenes que se decantan por una u otra opción. Desde quien juega *online*, porque se considera que el hábito responde más a su tiempo, y se aleja también con ello del estereotipo del ludópata frente a la máquina tragaperras. Desde quien prefiere acudir a salas de juego, porque se abandera el juego grupal como muestra de

hábito desproblematizado, frente al aislamiento que se atribuye al juego *online*. En cualquier caso, ya se mencionó la dificultad para identificar estos perfiles de forma estanca, al mismo tiempo que las personas expertas apuntan a la combinación del juego presencial y el juego *online* como uno de los principales factores de riesgo entre los y las jóvenes.

UN ENTORNO MASCULINIZADO

Entre las personas jóvenes que juegan habitualmente se explicita que el imaginario general en torno al juego está masculinizado. Algo que tiene que ver con la manera en que las atribuciones de género consolidan estereotipos, como en tantas otras facetas de la vida. Así, existen determinadas atribuciones en relación a las mujeres, que teóricamente no encajarían con una predisposición a jugar, como puede ser la capacidad de control, la responsabilidad, la prudencia, la fuerza de voluntad...

Elementos que alejarían a las mujeres de unos riesgos y tentaciones que el reverso del estereotipo sí asume para el hombre, que además tendría una naturaleza teóricamente más competitiva (para el juego, como también se suele atribuir para entornos laborales, pues los mismos estereotipos de género proyectan sobre las mujeres una competitividad asociada a las relaciones personales, especialmente entre ellas). Por otro lado, la masculinización del juego alcanzaría su máxima expresión en el ambiente de los salones, que no sólo estarían enfocados a atraer la atención de público masculino, sino que en muchos casos llegan a definirse como entornos machistas e incómodos para las mujeres.

A través del filtro que suelen imponer este tipo de atribuciones de género se observan los hábitos concretos. Y algunas mujeres fijan también el referente masculino como espejo o catalizador de sus propios hábitos. Fundamentalmente en relación a las experiencias iniciáticas, donde es común asumir la influencia de hermanos o parejas (masculinas), o señalar cómo la sensación de discriminación puede llegar a ser una motivación para jugar ("por qué pueden jugar ellos y yo no...").

Resulta evidente que, desde este tipo de estereotipos, y en relación al tema que nos ocupa (como ocurre con tantas otras cuestiones, valga mencionar de nuevo el consumo de sustancias), las mujeres suelen salir mal paradas. Porque no responder al perfil de una persona que juega, o a quien le puede gustar jugar, provoca que aquella mujer que lo hace sea juzgada de una forma mucho más severa que un hombre. Y pese a que los y las jóvenes abordan tal cuestión desde la exposición de lo que entienden son estereotipos, lo cierto es que también se

reconoce que en el imaginario colectivo sigue generando extrañeza la presencia de mujeres en determinados ambientes en torno al juego. En el extremo de la visión machista en este sentido, se menciona la tendencia, en ocasiones, a dudar de la procedencia del dinero que juegan algunas mujeres (generalmente mujeres mayores), en contraposición a hombres que se jugarían "su" dinero o "su" sueldo. Es decir, imaginar a mujeres que apuestan a costa de la economía familiar, frente a hombres que jugarían con el dinero que han ganado trabajando y, por ello, pueden hacer lo que quieran con él.

En la expectativa de juego problemático es donde la mujer sale peor parada para el estereotipo: porque denotaría mayor debilidad o "vicio", dado que supondría malograr su "natural" capacidad para no caer en el hábito (frente a hombres de quienes se espera que jueguen); porque estarían fallando a su papel como cuidadoras y mantenedoras del equilibrio familiar (malgastando los recursos económicos de la familia); y porque partir de una teórica situación de menor tendencia al juego, propiciaría un ejercicio de igualación por superación (es decir, pasarse de frenada para demostrar estar al nivel de los hombres).

Por todas estas cuestiones, las mujeres que juegan arrastran un doble estigma, que en muchos casos propicia la invisibilización de sus hábitos, además de su reticencia a la hora de solicitar ayuda ante patrones de juego problemáticos; desde la vergüenza, la culpa, pero también porque no encuentran figuras familiares o cercanas que las apoyen y empujen a enfrentarse a según qué circunstancias.

ALGUNAS NECESIDADES

Mientras entre los y las profesionales del sector y de la investigación se sigue debatiendo sobre la necesidad y la conveniencia de que exista una alarma social en torno al juego, muy especialmente en relación a adolescentes y jóvenes, lo cierto es que nunca como en este momento los y las menores de edad han estado expuestos y expuestas a tal presencia de juegos de azar y apuestas; además, desde la cercanía que supone no sólo la existencia de numerosas salas de juego, y de tantas posibilidades para jugar *online*, sino también su asimilación como opción normalizada de ocio juvenil.

Por ello, y por los riesgos que implica, los discursos y argumentos analizados, tanto desde los y las jóvenes que juegan, como de personas profesionales y expertas en el sector, coinciden en algunas necesidades básicas, de cara a adoptar medidas preventivas eficaces.

Por un lado, en referencia a la regulación (además de que se cumplan efectivamente las leyes existentes):

- Establecer un control urbanístico que regule de manera más estricta la presencia de salas de juego en los barrios¹.
- 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.
- Mejorar y sistematizar los instrumentos de medida, para poder acceder a datos actualizados que permitan elaborar de mejor manera las políticas de prevención: establecimiento de perfiles clínicos, personalización de los casos, estudios de prevalencia, caracterización de los jugadores y jugadoras, etc.

Por otro lado, en relación a algunas necesidades educativas:

- Trabajar elementos que pueden servir como reforzadores sociales para adolescentes y jóvenes, de tal manera que el juego no se constituya en elemento destacado a la hora de generar referentes identitarios dentro del grupo de pares.
- Trabajar valores como el esfuerzo y el trabajo, ajustar percepciones y expectativas en torno al dinero (valorar adecuadamente su pérdida, y también su ganancia), y analizar adecuadamente las diversas concepciones del éxito, frente a las ilusiones de acceder a recursos económicos a través del juego.
- Abordar el juego y sus riesgos también desde lo personal, lo psicológico y lo emocional, frente a su concepción grupal y en torno al ocio.
- 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.
- Tener en cuenta la posible brecha de clase social en el momento de enfrentar problemas relacionados con el juego, de tal manera que personas con menores recursos económicos y culturales pueden resultar invisibilizadas desde el momento en que no piden ayuda. Estudiar también adecuadamente las diferencias por género.

1. Mientras se realizaba este informe, existieron movimientos en algunas ciudades españolas en este sentido, y se incrementó el debate social en los medios de comunicación:
<https://www.elmundo.es/madrid/2019/11/12/5dca89db21efa020058b45e5.html>;
https://elpais.com/ccaa/2019/11/12/madrid/1573556054_004505.html

Resulta complicado prever de qué manera evolucionarán los hábitos juveniles en torno al juego, sobre todo desde la expectativa de futuros desarrollos tecnológicos, que pueden redefinir (una vez más) el escenario de análisis. También el tipo de resquicios que puede encontrar y aprovechar el sector y la industria del juego, ante la previsible mayor regulación administrativa y municipal.

Pero todas estas dudas, y muchas otras que puedan surgir, no deben impedir que se considere con la seriedad que merece un hábito con unos riesgos que es necesario calibrar adecuadamente, fundamentalmente a edades tempranas. De no ser así, en el camino pueden quedar vidas marcadas por adicciones que no suelen tener la misma consideración que otras, aunque se sustenten sobre discursos y percepciones muy similares.

Arbinaga, F. (2000). "Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (17-18 años): características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión". *Adicciones*, vol. 12, nº 4: 493-505. Recuperado el 25/04/2018 en <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/660/649>

Ballesteros, J.C.; Babín, F.A.; Rodríguez, M.A. y Megías, E. (2009). *Ocio (y riesgos) de los jóvenes madrileños*. Madrid: CRS/FAD.

Ballesteros, J.C. y Megías, I. (2015). *Jóvenes en la red: un selfie*. Madrid: CRS/FAD.

Ballesteros, J.C. y Picazo, L. (2018). *Las TIC y su impacto en la socialización de adolescentes*. Madrid: CRS/FAD.

Becoña, E.; Míguez, M.C. y Vázquez, F.L. (2001). "El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria". *Psicothema*, 13: 551-556.

Calado, F. y Griffiths, M.D. (2016). "Problem gambling worldwide: an update of empirical research (2000-2015)". *J. Behav. Addict*, 5: 592-613.

Cañedo, M. (2017). *Sudar material. Cuerpos, afectos, juventud y drogas*. Madrid: CRS/FAD.

Carbonell, E.J. y Montiel, I. (2013). *El juego de azar online en los nativos digitales*. Valencia: Tirant Humanidades.

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (varios autores) (2016). *La marcha nocturna: ¿Un rito exclusivamente español?* Madrid: CRS/FAD.

Gordo, A. y Megías, I. (2006). *Jóvenes y cultura Messenger*. Madrid: FAD/INJUVE.

Gordo, A. (coord.) (2019). *Factores de socialización digital juvenil*. Madrid: CRS/FAD.

Megías, E. (dir.) (2000). *Percepción social de los problemas de drogas en España, 2000*. Madrid: FAD.

Megías, E. (dir.) (2004). *Percepción social de los problemas de drogas en España, 2004*. Madrid: FAD.

Megías, E. (dir.) (2014). *Percepción social de los problemas de drogas en España, 2014*. Madrid: FAD.

Megías, E. et al. (2006). *Jóvenes, valores, drogas*. Madrid: CRS/FAD.

Megías, I. et al. (2013). *Mismas drogas, distintos riesgos. Un ensayo de tipología de jóvenes consumidores*. Madrid: CRS/FAD.

Megías, I. y Rodríguez, E. (2014). *Jóvenes y comunicación. La impronta de lo virtual*. Madrid: FAD/INJUVE.

Megías, I. y Rodríguez, E. (2018). *Jóvenes en el mundo virtual: usos, prácticas y riesgos*. Madrid: CRS/FAD.

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (2018). *Encuesta sobre el uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES) 2016/2017*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (2018). *Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Muñoz-Molina, Y. (2008). "Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007". *Revista de Salud Pública*, 10 (1): 150-159.

Rodríguez, E. et al. (2008) *Lectura juvenil de los riesgos de las drogas: del estereotipo a la complejidad*. Madrid: CRS/FAD.

Rodríguez, E. (coord.) (2012). *Jóvenes y videojuegos*. Madrid: FAD/INJUVE.

JÓVENES, JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

 **Santander** *Telefonica*

En colaboración con:

