



# JUVENTUD Y JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI

## Diagnóstico

2021



# JOKOAREN EUSKAL BEHATOKIA OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO







## Índice

<b>Introducción . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>1. Objetivos y metodología . . . . .</b>	<b>11</b>
1.1. Objetivos . . . . .	12
1.2. Metodología . . . . .	12
1.2.1. Metodología cuantitativa. . . . .	13
1.2.2. Metodología cualitativa . . . . .	15
<b>2. La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa. . . . .</b>	<b>18</b>
2.1. Pautas del juego . . . . .	19
2.1.1. Personas que han jugado a juegos de azar a lo largo de su vida . . . . .	19
2.1.2. Personas que han jugado a juegos de azar en el último año. . . . .	20
2.1.3. Modalidad de juego. . . . .	22
2.1.4. Frecuencia de juego presencial . . . . .	24
2.1.5. Frecuencia juego online. . . . .	25
2.1.6. Preferencias de juego . . . . .	27
2.1.7. Dinero gastado en juegos de azar y apuestas . . . . .	32
2.1.8. Motivo por el que juegan . . . . .	38
2.1.9. Compañía durante el juego. . . . .	41
2.1.10. Uso de tipsters. . . . .	43
2.2. Juego problemático. . . . .	45
2.3. Socialización. . . . .	49
2.3.1. Inicio en el juego. . . . .	49
2.3.2. Agente socializador I: familia. . . . .	53
2.3.3. Agente socializador II: entorno. . . . .	55
2.3.4. Agente socializador III: medios de comunicación. . . . .	58
2.3.5. Percepción del juego. . . . .	60
2.4. Impacto de la Covid-19 en relación con el juego . . . . .	63
<b>3. La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa. . . . .</b>	<b>64</b>
3.1. Pautas del juego . . . . .	65
A) Juventud primaria (18-22 años) . . . . .	65
B) Juventud secundaria (23-26 años). . . . .	67
C) Juventud terciaria (27-30 años) . . . . .	70



## Índice

3.2. Socialización . . . . .	72
A) Juventud primaria (18-22 años) . . . . .	72
B) Juventud secundaria (23-26 años) . . . . .	74
C) Juventud terciaria (27-30 años) . . . . .	77
3.3. Publicidad . . . . .	78
A) Juventud primaria (18-22 años) . . . . .	78
B) Juventud secundaria (23-26 años) . . . . .	81
C) Juventud terciaria (27-30 años) . . . . .	83
3.4. Percepción del juego . . . . .	84
A) Juventud primaria (18-22 años) . . . . .	84
B) Juventud secundaria (23-26 años) . . . . .	85
C) Juventud terciaria (27-30 años) . . . . .	87
3.5. Juego y género . . . . .	88
A) Juventud primaria (18-22 años) . . . . .	88
B) Juventud secundaria (23-26 años) . . . . .	89
C) Juventud terciaria (27-30 años) . . . . .	90
3.6. Impacto de la Covid-19 en relación con el juego . . . . .	91
A) Juventud primaria (18-22 años) . . . . .	91
B) Juventud secundaria (23-26 años) . . . . .	92
C) Juventud terciaria (27-30 años) . . . . .	93
<b>4. Conclusiones . . . . .</b>	<b>94</b>
<b>5. Bibliografía . . . . .</b>	<b>100</b>
<b>Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario . . . . .</b>	<b>102</b>
<b>Anexo II: Juventud vasca y juego: Esquema grupos de discusión . . . . .</b>	<b>116</b>
<b>Anexo III: Juventud vasca y juego: Consentimiento de participación y protección de datos personales . . . . .</b>	<b>121</b>



## Índice de cuadros, tablas y gráficos

### Índice de cuadros

Cuadro 1.	Objetivos, metodología y técnica .....	13
Cuadro 2.	Criterios que forman del DSM-V.....	14
Cuadro 3.	Bloques temáticos de los grupos de discusión .....	17

### Índice de tablas

Tabla 1.	Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar a lo largo de su vida por sexo/género (%) .....	20
Tabla 2.	Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar a lo largo de su vida por grupo de edad (%) .....	20
Tabla 3.	Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año por sexo/género (%) .....	21
Tabla 4.	Población joven que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año por grupo de edad (%) .....	22
Tabla 5.	Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año por nivel de estudios (%) .....	22
Tabla 6.	Modalidad de juego por sexo/género (%) .....	23
Tabla 7.	Modalidad de juego por situación laboral (%) .....	24
Tabla 8.	Frecuencia de juego presencial por sexo/género (%) .....	25
Tabla 9.	Frecuencia de juego online por grupos de edad (%) .....	26
Tabla 10.	Frecuencia de juego online por nivel de estudios (%) .....	26
Tabla 11.	Preferencias de juego presencial de la juventud vasca por sexo/género(%) .....	28
Tabla 12.	Preferencias de juego presencial de la juventud vasca por grupo de edad (%) .....	29
Tabla 13.	Preferencias de juego presencial de la juventud vasca por situación laboral (%) .....	30
Tabla 14.	Preferencias de juego online de la juventud vasca por sexo/género (%) .....	31
Tabla 15.	Preferencias de juego online de la juventud vasca por situación laboral (%) .....	32
Tabla 16.	Dinero gastado semanalmente en juegos de azar presenciales por sexo/género (%) .....	33
Tabla 17.	Dinero gastado semanalmente en juegos de azar online por grupos de edad (%) .....	36
Tabla 18.	Dinero gastado semanalmente en juegos de azar online por nivel de estudios (%) .....	36
Tabla 19.	Dinero gastado mensualmente en juegos de azar online por nivel de estudios (%) .....	38



## Índice de cuadros, tablas y gráficos

Tabla 20.	Dinero gastado mensualmente en juegos de azar online por situación percibida del hogar (%) . . . . .	38
Tabla 21.	Motivo por el que se juega presencialmente por sexo/género (%) . . . . .	39
Tabla 22.	Motivo por el que se juega presencialmente por grupo de edad (%) . . . . .	40
Tabla 23.	Motivo por el que se juega online por situación laboral (%) . . . . .	41
Tabla 24.	Compañía durante el juego presencial por sexo/género (%) . . . . .	42
Tabla 25.	Compañía durante el juego presencial por grupo de edad (%) . . . . .	42
Tabla 26.	Compañía durante el juego online por sexo/género (%) . . . . .	43
Tabla 27.	Juventud vasca que sigue a algún tipster por sexo/género (%) . . . . .	44
Tabla 28.	Juventud vasca que sigue a algún tipster por sexo/género (%) . . . . .	45
Tabla 29.	Juego patológico según DSM V (%) . . . . .	45
Tabla 30.	Población que ha contestado afirmativamente a alguno de los 9 criterios de DSM V . . . . .	46
Tabla 31.	Características sociodemográficas de las personas jugadoras patológicas y no patológicas . . . . .	48
Tabla 32.	Edad de inicio en el juego por sexo/género . . . . .	49
Tabla 33.	Edad de inicio en el juego por grupo de edad (%) . . . . .	50
Tabla 34.	Edad de inicio en el juego por nivel de estudios (%) . . . . .	50
Tabla 35.	Compañía durante el inicio en el juego por sexo/género (%) . . . . .	52
Tabla 36.	Compañía durante el inicio en el juego por grupo de edad (%) . . . . .	52
Tabla 37.	Recuerdo de ver algún familiar jugar durante su infancia por ingresos mensuales (%) . . . . .	54
Tabla 38.	Recuerdo de ver algún familiar jugar durante su infancia por país de origen (%) . . . . .	54
Tabla 39.	Sus padres y/o madres saben que juegan a juegos de azar por ingresos mensuales (%) . . . . .	55
Tabla 40.	Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia por sexo/género (%) . . . . .	56
Tabla 41.	Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia por ingresos mensuales (%) . . . . .	56
Tabla 42.	Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia por país de origen (%) . . . . .	56
Tabla 43.	Su entorno sabe que juega a juegos de azar por sexo/género (%) . . . . .	58
Tabla 44.	Su entorno sabe que juega a juegos de azar por ingresos mensuales (%) . . . . .	58
Tabla 45.	Opinión de la juventud vasca sobre el juego por nivel de estudios (%) . . . . .	62
Tabla 46.	Opinión de la juventud vasca sobre el juego por ideología (%) . . . . .	62



## Índice de cuadros, tablas y gráficos

### Índice de gráficos

Gráfico 1.	Juventud que reconoce haber jugado o no a juegos de azar a lo largo de su vida (%) . . . . .	19
Gráfico 2.	Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año (%). . . . .	21
Gráfico 3.	Modalidad de juego (%). . . . .	23
Gráfico 4.	Frecuencia de juego presencial (%). . . . .	24
Gráfico 5.	Frecuencia de juego online (%). . . . .	25
Gráfico 6.	Preferencias de juego presencial de la juventud vasca (%). . . . .	27
Gráfico 7.	Preferencias de juego online de la juventud vasca (%). . . . .	30
Gráfico 8.	Dinero gastado semanalmente en juegos de azar presenciales (%). . . . .	33
Gráfico 9.	Dinero gastado mensualmente en juegos de azar presenciales (%). . . . .	34
Gráfico 10.	Dinero gastado semanalmente en juegos de azar online (%). . . . .	35
Gráfico 11.	Dinero gastado mensualmente en juegos de azar online (%). . . . .	37
Gráfico 12.	Motivo por el que se juega presencialmente (%). . . . .	39
Gráfico 13.	Motivo por el que se juega online (%). . . . .	40
Gráfico 14.	Compañía durante el juego presencial (%). . . . .	41
Gráfico 15.	Compañía durante el juego online (%). . . . .	43
Gráfico 16.	Juventud vasca que sigue a algún tipster. . . . .	44
Gráfico 17.	Edad de inicio en el juego (%). . . . .	49
Gráfico 18.	Modalidad de inicio en el juego (%). . . . .	51
Gráfico 19.	Compañía durante el inicio en el juego (%). . . . .	51
Gráfico 20.	Recuerdo de ver algún familiar jugar durante su infancia (%). . . . .	53
Gráfico 21.	Sus padres y/o madres saben que juegan a juegos de azar (%). . . . .	54
Gráfico 22.	Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia (%). . . . .	55
Gráfico 23.	Su entorno sabe que juega a juegos de azar (%). . . . .	57
Gráfico 24.	Población joven que ha visto algún anuncio publicitario sobre juegos de azar y apuestas (%). . . . .	59
Gráfico 25.	Plataformas donde han visto anuncios publicitarios de juegos de azar y apuestas (%). . . . .	59
Gráfico 26.	Definición de juegos de azar para la juventud vasca (%). . . . .	60
Gráfico 27.	Definición de juegos de azar para la juventud vasca según si es o no jugadora (%). . . . .	61
Gráfico 28.	Opinión de la juventud vasca sobre los juegos de azar (%). . . . .	62
Gráfico 29.	Situación respecto al juego después de la pandemia (%). . . . .	63



# Introducción



## Introducción

El juego de azar que implica apuesta económica es un hábito fuertemente arraigado en nuestras sociedades que, sin embargo, no está exento de debate social. Coexisten en el discurso dos visiones sobre el juego: aquella que percibe el juego como algo negativo, un generador de situaciones problemáticas (sociales e individuales); y aquella que lo define como un entretenimiento que, bajo conductas responsables, no se diferencia de otras formas de ocio. Este debate se intensifica y polariza al plantear la relación de las personas jóvenes con el juego.

En este sentido, y a pesar de su relevancia social, el juego es un tema de investigación escasamente abordado desde el análisis sociológico. Si bien algunos estudios muestran las pautas generales de la población en relación al juego, son pocos los que se focalizan en la etapa juvenil. Entre estos, se subraya que la juventud se aleja ligeramente de estas pautas más clásicas, ya que, la evolución tecnológica y la irrupción de la modalidad online hace que se desarrollen pautas diferenciadas.

Algunos antecedentes muestran que las personas jóvenes juegan en mayor medida a juegos online y menos en los formatos clásicos (Observatorio Vasco del Juego, 2020), aunque el juego presencial continúa siendo mayoritario (Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 2019). También nos ponen sobre la pista del aumento del juego en nuevas modalidades como el póker o las apuestas deportivas (Fundación CajaNavarra, 2021). Sin embargo, aquello que resulta más destacable es la presencia de juego problemático entre las personas de 18 a 24 años. El análisis de la escala NODS, que clasifica según hábitos de juego «sin riesgo» o «problemáticos» muestra que, mientras que para la población vasca general existe un 2,2% de juego problemático, en el caso de la juventud este porcentaje asciende a 4,5%. Nos muestra también cuestiones relacionadas con la clase social, ya que son precisamente las personas con peor situación económica las tienen un mayor peso de situaciones de riesgo o problemática (Observatorio Vasco del Juego, 2020). Estos datos, sin embargo, se analizan desde escalas cuyos ítems no están pensados para personas jóvenes, por lo que requieren de su adaptación. Asimismo, otras investigaciones resaltan la necesidad de un abordaje cualitativo para analizar, precisamente, el proceso de construcción de las actitudes y comportamientos de las personas más jóvenes (Megías Quirós, 2020).

Todas estas cuestiones muestran la necesidad de realizar un diagnóstico actualizado de la relación entre la juventud vasca y el juego de azar desde diferentes perspectivas y considerando las particularidades del colectivo. Así pues, desde el Observatorio Vasco del Juego se presenta esta investigación que tiene como objetivo conocer las pautas de juego de los y las jóvenes vascos/as, así como el perfil de persona jugadora. En este estudio, que contempla la etapa juvenil desde los 18 hasta los 30 años, se aborda además la incidencia del denominado juego patológico o problemático, empleando la escala recogida en el manual diagnóstico DSM V. La complejidad del tema exige el uso de una metodología mixta que, más allá de cuantificar el fenómeno, nos permita analizar las lógicas y discursos que subyacen. En consecuencia, las conclusiones de esta



## Introducción

investigación son fruto de la relación de los resultados de la encuesta en combinación con 3 grupos de discusión.

Este trabajo se estructura en 4 grandes partes. En primer lugar, se definen los objetivos y metodología aplicada, así como, la escala a través de la que se detecta el juego patológico. En segundo lugar, se analizan los resultados obtenidos a través de la técnica cuantitativa. En tercer lugar, se presenta el análisis cualitativo de los grupos de discusión. Por último, las conclusiones más relevantes de la investigación, que ponen en relación los resultados obtenidos a través de ambas técnicas ordenándolos en grandes temas.

La realización del presente estudio «Juventud y Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi 2021» ha sido realizado por el equipo del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, la profesora Iraide Fernández Aragón, con la asistencia de las investigadoras Aidée Baranda Ortiz y Eva Jiménez Pérez.



# 1. **Objetivos y metodología**

## Objetivos y metodología

En este apartado se expondrán los pasos y medios metodológicos que se han considerado idóneos para obtener la información necesaria que permita alcanzar los objetivos planteados a continuación.

### 1.1. Objetivos

El correcto desarrollo de cualquier proyecto de investigación, independientemente de su ámbito, debe contar con una detallada definición de los objetivos de la misma, así como los pasos a seguir en su desarrollo. En este capítulo plantearemos los diferentes objetivos de información que nos hemos propuesto conseguir con el presente proyecto. Todos ellos se encuentran relacionados con el siguiente objetivo general que consiste en:

ANALIZAR EN LOS HÁBITOS DE JUEGO DE LAS PERSONAS JÓVENES (18-30 años) RESIDENTES EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI (CAE) DE CARA A LA PREVENCIÓN DEL JUEGO PROBLEMÁTICO

De lo anterior derivarían los siguientes objetivos específicos:

- **O1:** Explorar el volumen y principales características del juego entre las personas jóvenes residentes en la CAE.
- **O2:** Conocer los hábitos de juego de las personas jóvenes jugadoras residentes en la CAE.
- **O3:** Establecer el perfil sociodemográfico de persona joven jugadora residente en la CAE
- **O4:** Analizar los discursos de las personas jóvenes jugadoras en las diferentes modalidades de juego.
- **O5:** Identificar el volumen de personas jóvenes jugadoras problemáticas, así como, los factores de riesgo y/o predictores que pudieran devenir en un problema y/o adicción.

### 1.2. Metodología

Los objetivos específicos planteados requieren de diferentes técnicas de análisis para ser abordados. En primer lugar, la cuantificación y establecimiento de perfiles sociodemográficos exige un abordaje cuantitativo, en concreto, desde la encuesta. En segundo lugar, para el diagnóstico de la proporción de casos patológicos, es necesario emplear las escalas diseñadas a tal efecto. Por último, el análisis de discurso se realiza a través de la metodología cualitativa, en concreto de los grupos de discusión.

## Objetivos y metodología

Cuadro 1. Objetivos, metodología y técnica

Objetivo	Metodología	Técnica
O1	Cuantitativa	Encuesta
O2	Cuantitativa	Encuesta
	Cualitativa	Grupos de discusión
O3	Cuantitativa	Encuesta
O4	Cualitativa	Grupos de discusión
O5	Cuantitativa	Escala DSMV
	Cualitativa	Grupos de discusión

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se describen los detalles metodológicos de ambas aproximaciones.

### 1.2.1. Metodología cuantitativa

En relación a la encuesta, se realizaron 750 encuestas a personas entre 18 y 30 años residentes en la Comunidad Autónoma de Euskadi, en concreto, 250 encuesta en cada Territorio Histórico, de cara a poder realizar un análisis separado si fuera necesario. Así pues, para el análisis de resultados, fue necesaria introducir una ponderación para corregir las cuotas por Territorio Histórico. Finalmente, se ofrecen resultados con un margen de error de 3,6 para un nivel de confianza del 95%.

Ficha técnica:

- Universo: Personas entre 18 y 30 años residentes en la CAE
- 750 encuestas
- Encuesta personal a través de encuestador/a
- Muestreo estratificado (afijación simple) con cuotas por tamaño de hábitat, nivel de estudios, edad y sexo.
- Selección de 12 puntos de muestreo.
- Ponderación por Territorio Histórico
- Para un Nivel de Confianza del 95% y P=Q; el error es de  $\pm 3,6$
- Fecha de realización: septiembre-octubre 2021.

El cuestionario administrado, y que se adjunta en Anexo I, contiene 50 preguntas organizadas en 4 bloques. El primer bloque, hace referencia a la participación y el modo de juego; el segundo, aplica la escala DSM V para la detección de pautas patológicas

## Objetivos y metodología

de juego; el tercero, se adentra en la socialización y los primeros contactos con el juego; por último, se incluyen las variables sociodemográficas. También se preguntan por otras conductas relacionadas con el juego.

Así pues, el bloque 2, hace referencia a las preguntas contenidas en la escala que tiene como objetivo detectar el juego problemático o patológico. El manual diagnóstico DSM V contiene una clasificación de trastornos mentales elaborada en 2013 por la *American Psychiatric Association*<sup>1</sup>. Aquí, se enmarca el juego patológico dentro de los trastornos adictivos no relacionados con sustancias, y lo define en los siguientes términos:

El Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses.

Cuadro 2. Criterios que forman del DSM-V

Criterio	Pregunta
1. Tolerancia	Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Abstinencia	Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Pérdida de control	Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. Preocupaciones asociadas al juego	A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. Reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. Evitación emocional	A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Caza de pérdidas	Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar («recuperar» las pérdidas).
7. Engaño	Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Interferencias en los ámbitos social, laboral y/o académico	Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Pedir dinero	Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

Fuente: *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*.

<sup>1</sup> American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>

## Objetivos y metodología

En función de los criterios que cumple la persona a la que se le administra la escala podremos hablar de diferentes niveles de gravedad: leve, cumple 4–5 criterios; moderado, si cumple 6–7 criterios; o grave, en caso de que cumpla 8–9 criterios.

### 1.2.2. Metodología cualitativa

Se ha considerado la metodología cualitativa la más apropiada para la realización de este estudio, como una aproximación al conocimiento de los hábitos de juego de las personas jóvenes y sus discursos, para su posterior interpretación y análisis.

La técnica utilizada ha sido el grupo de discusión. Se han realizado tres grupos de discusión, diferenciados por edad —de 18 a 23 años, de 24 a 27 años y de 28 a 30 años—, el único criterio que se ha establecido a la hora de seleccionar a las personas es que se hayan relacionado con el juego de un modo frecuente. Por otro lado, los grupos de discusión se han planteado para personas cuya residencia se ubica en los tres Territorios Históricos de la Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE)

Las siguientes tablas muestran el perfil de las personas jóvenes que han participado en los tres grupos de discusión:

Grupo n.º1: juventud primaria (18-22 años)			
Territorio Histórico	N.º	Sexo/género	Tipo de juego
Araba	V-1	Hombre	Ruleta semanal, apuestas deportivas
	V-2	Hombre	Apuestas deportiva, quiniela.
	V-3	Hombre	Ruleta semanal, apuestas deportivas
	V-4	Mujer	Ruleta semanal, bingo, apuestas deportivas, lotería
	V-5	Mujer	Quiniela semanal, apuestas deportivas, euromillon, lotería nacional y casino
	V-6	Hombre	Rasca y gana, quiniela y lotería nacional
	V-7	Hombre	Ruleta semanal, apuestas deportivas

Fuente: Elaboración propia. Juego y Juventud 2021.

## Objetivos y metodología

Grupo n.º 2: juventud secundaria (23-26 años)			
Territorio Histórico	N.º	Sexo/género	Tipo de juego
Bizkaia	B-1	Hombre	Quiniela, quinigol, primitiva semanal, apuestas deportivas
	B-2	Hombre	Apuestas deportivas, quiniela y bingo
	B-3	Hombre	Apuestas deportivas, bingo y quiniela.
	B-4	Mujer	Ruleta, euromillón semanal, apuestas deportivas
	B-5	Hombre	Apuesta deportivas, quiniela, lotería
	B-6	Hombre	Quiniela y apuesta deportivas
	B-7	Mujer	Primitiva, ruleta, rasca y gana
	B-8	Mujer	Ruleta, apuestas deportivas y bingo

Fuente: Elaboración propia. Juego y Juventud 2021.

Grupo n.º 3: juventud terciaria (27-30 años)			
Territorio Histórico	N.º	Sexo/género	Tipo de juego
Gipuzkoa	D-1	Hombre	Quiniela y lotería semanal
	D-2	Hombre	Apuestas deportivas y quiniela
	D-3	Hombre	Ruleta, apuestas deportivas y bingo
	D-4	Mujer	Ruleta y apuestas deportivas
	D-5	Hombre	Ruleta semanal, apuestas deportivas
	D-6	Hombre	Apuestas deportivas y quiniela
	D-7	Mujer	Rasca de la once
	D-8	Hombre	Apuestas deportivas y quiniela

Fuente: Elaboración propia. Juego y Juventud 2021.

Los objetivos del grupo de discusión han sido los siguientes:

- Conocer cómo fueron sus inicios en el juego.
- Las diferentes fases por las que han atravesado.
- Las especificidades del juego de las personas jóvenes (motivaciones, intereses...).
- La percepción del juego y sus riesgos.
- La imagen del juego a partir de las representaciones en la publicidad de los diferentes medios de comunicación.
- Las medidas de control y las formas de regular el juego.

## Objetivos y metodología

Para obtener dicha información, se ha diseñado un guion de preguntas (Anexo II), común a los tres grupos que se categorizó en base a los siguientes bloques considerados de interés:

**Cuadro 3. Bloques temáticos de los grupos de discusión**

BLOQUE	TEMÁTICA
BLOQUE 1	Situación actual: Percepción del juego de azar.
BLOQUE 2	Edad de inicio en el juego.
BLOQUE 3	Motivación para jugar.
BLOQUE 4	Diferencias de conducta de juego según género.
BLOQUE 5	Impacto del COVID-19 en relación al juego.
BLOQUE 6	Familias/Social /Personal.
BLOQUE 7	Profesionales en relación al juego.
BLOQUE 8	Prevención en el ámbito familiar-social con respecto al juego.
BLOQUE 9	Publicidad.
BLOQUE 10	Propuesta de intervención.

Fuente: Elaboración propia.

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



## 2.

# La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

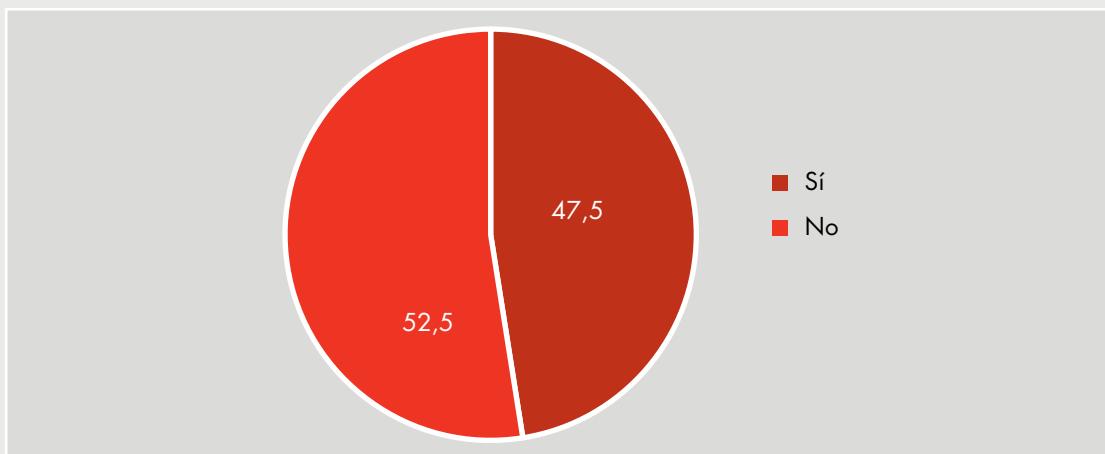
En este apartado se analizan las principales cuestiones obtenidas en la encuesta «Juego y Juventud 2021» realizada a la población vasca comprendida entre los 18 y 30 años. Estos resultados van cuantificar y poner de manifiesto las pautas de juego de la juventud, el número de personas que sufren algún trastorno de juego problemático, el proceso de socialización respecto a esta actividad lúdica, la percepción que tienen de la misma y, por último, como ha afectado la COVID-19 a sus pautas de juego. Para un mayor nivel de detalle y precisión, las variables respecto al juego no solo serán analizadas de forma general, sino que serán cruzadas con las diferentes variables sociodemográficas para ofrecer un análisis más adecuado a la realidad social.

### 2.1. Pautas del juego

#### 2.1.1. Personas que han jugado a juegos de azar a lo largo de su vida

En primer lugar, se quiere conocer hasta qué punto están extendidos los juegos de azar y las apuestas entre la juventud vasca. Del total de la muestra (n=750), el 47,5% de la juventud vasca reconoce haber jugado a juegos de azar al menos una vez a lo largo de su vida (Gráfico 1). Por el contrario, más de la mitad de la población juvenil no ha jugado ni apostado en ninguna ocasión. Estos datos distan de la realidad referente al total de población adulta vasca, quienes reconocían haber jugado en un 70,5% de los casos<sup>2</sup>.

Gráfico 1. Juventud que reconoce haber jugado o no a juegos de azar a lo largo de su vida (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

<sup>2</sup> Informe Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020 [https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/jobe\\_informes\\_memorias/es\\_def/Prevalencia\\_Cast.pdf](https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/jobe_informes_memorias/es_def/Prevalencia_Cast.pdf)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

En la Tabla 1 se puede observar que esta realidad difiere entre hombres y mujeres. Mientras casi dos terceras partes de los hombres jóvenes reconoce haber jugado a algún juego de azar al menos una vez en su vida, la misma proporción de mujeres niega haber jugado o apostado.

Tabla 1. Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar a lo largo de su vida por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Sí ha jugado	60,30	34,40
No ha jugado	39,70	65,60
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

En relación a la edad de la juventud encuestada, dividida en tres categorías, de 18 a 22 años (Juventud Primaria), de 23 a 26 años (Juventud Secundaria) y de 27 a 30 años (Juventud Terciaria), ante el mismo indicador, se aprecia como a medida que aumenta la edad, aumenta la proporción de jóvenes que ha jugado o apostado al menos una vez en su vida, pasando del 41,9% de la J.P al 57,3% de la J.T. Por consiguiente, al disminuir la edad, aumenta el porcentaje de jóvenes que no ha jugado ni apostado nunca, pasando del 58,1% de la J.P al 42,7% de la J.T. (Ver Tabla 2).

Tabla 2. Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar a lo largo de su vida por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Sí ha jugado	41,90	44,20	57,30
No ha jugado	58,10	55,80	42,70
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

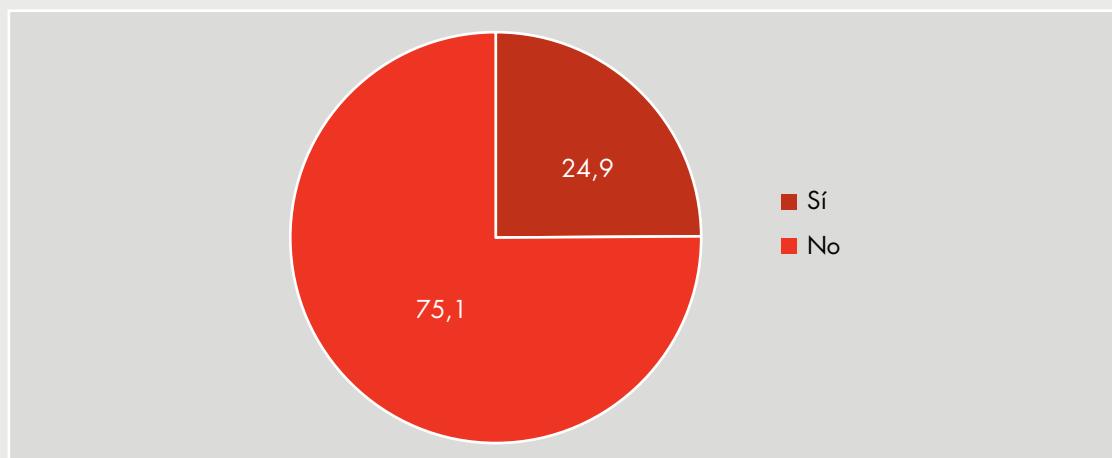
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.2. Personas que han jugado a juegos de azar en el último año

Con el fin de evitar el carácter tan general del anterior indicador se ha acotado la misma pregunta a un periodo de tiempo más corto, 12 meses, extrayendo que el porcentaje de jóvenes que han jugado es del 24,9% (Gráfico 2), dato que se reduce a casi la mitad de la juventud que reconocía haber jugado al menos una vez a lo largo de su vida.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 2. Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Respecto al sexo/género (Tabla 3), ambos grupos poblacionales muestran una mayor incidencia de quienes no han jugado durante el último año, pero en el caso de las mujeres este porcentaje es mayor que el de los hombres lo que significa, por tanto, que las mujeres han jugado en menor medida que los hombres en el último año (15,2% frente a 34,4%), siendo estas diferencias significativas. Este dato, junto al de personas que reconocen haber jugado a juegos de azar a lo largo de su vida, muestra que el juego juvenil está masculinizado.

Tabla 3. Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Sí han jugado	34,40	15,20
No han jugado	65,60	84,80
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La diferente etapa de la juventud vuelve a arrojar diferencias en cuanto al hecho de haber jugado o no en el último año (Tabla 4). Quien más ha jugado ha sido la juventud terciaria (31,5%) superando la media, seguida de la juventud primaria (23,7%) aunque ligeramente por debajo de la media. Por consiguiente, la juventud perteneciente a la etapa secundaria es quien más se ha abstenido de jugar con el 80,5%.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 4. Población joven que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Sí han jugado	23,70	19,50	31,50
No han jugado	76,30	80,50	68,50
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Además, a la hora de conocer qué jóvenes han jugado, o no, en el último año, se han encontrado diferencias significativas según el último nivel de estudios cursado. En la Tabla 5 se aprecia como la juventud que tiene estudios secundarios o bachillerato (37,9%) y la que tiene un ciclo formativo (27,3%) presentan un porcentaje de juego más alto que la media (24,9%). Por el contrario, aquellas personas con estudios universitarios son los que menos participan en juegos de azar (17,6%). Las personas que siguen estudiando (23,6%) es el grupo que se mantiene más cerca de la media poblacional.

Tabla 5. Juventud que reconoce haber jugado a juegos de azar en el último año por nivel de estudios (%)

	Estudios secundarios o bachillerato	Ciclo formativo	Estudios universitarios	Siguen estudiando
Sí han jugado	37,90	27,30	17,60	23,60
No han jugado	62,10	72,70	82,40	76,40
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.3. Modalidad de juego

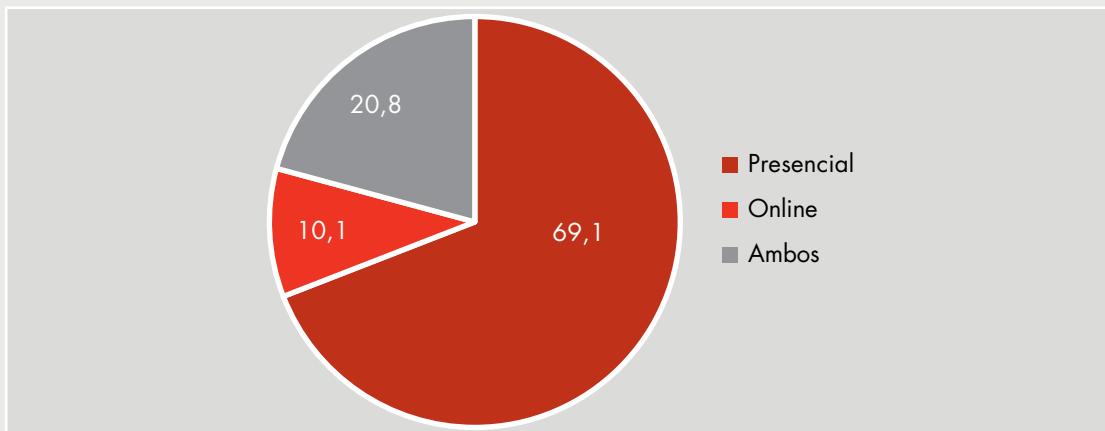
Una de las hipótesis más habituales en lo referente a las personas jóvenes y los juegos de azar es aquella que hace alusión al auge de los juegos de modalidad online debido a sus características estructurales como la accesibilidad y la inmediatez, entre otras. Por ello se ha preguntado sobre el modo en el que juega la juventud (Gráfico 3). El 69,1% juega de manera presencial, el 10,1% juega online y el 20,8% lo hace de ambas maneras. Esta realidad discrepa del conjunto de la población ya que, en el Informe de 2020 del Observatorio Vasco del Juego, ya citado, solo el 1,4% de quienes jugaban lo hacía únicamente de manera online y el 93,2% lo hacía de manera presencial.

Esto muestra un cambio de tendencia en la forma de jugar, las nuevas generaciones poco a poco se van desprendiendo de los juegos presenciales, sobre todo, los más tradicionales, y optan cada vez más por aquellos que se juegan de manera online,

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

accesibles gracias al auge y expansión de la tecnología. Pero, a pesar de este crecimiento, los juegos presenciales continúan siendo los más habituales.

Gráfico 3. Modalidad de juego (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Las diferencias entre sexo/género (Tabla 6) también son evidentes en la modalidad de juego. Aunque ambos prefieren la modalidad presencial, las mujeres prefieren este tipo de modalidad en mayor medida que los hombres, 84,2% y 62,3% respectivamente, en tanto que los hombres juegan más de manera online, 10,8% frente a 8,8%, y de ambas formas, 26,9% frente al 7% de las mujeres.

Tabla 6. Modalidad de juego por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Presencial	62,30	84,20
Online	10,80	8,80
Ambos	26,90	7,00
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La elección de la modalidad de juego también presenta diferencias significativas por situación ocupacional (Tabla 7). Son, en su mayoría, quienes estudian y quienes trabajan las que prefieren el juego presencial, 73,8% y 71,7% respectivamente. Las personas desempleadas, aunque siguen escogiendo mayoritariamente el juego presencial, prefieren el juego online (20%), en comparación al resto de categorías. Por último, y de manera muy destacable, están los y las jóvenes que estudian y trabajan al mismo tiempo, que despuntan sobre el resto por ser quienes juegan en mayor medida a ambas modalidades (57,9%) y ser su modalidad más frecuente.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 7. Modalidad de juego por situación laboral (%)

	Estudiante	Estudia y trabaja	Trabajador/a	Desempleado/a
Presencial	73,80	42,10	71,70	65,00
Online	9,50	—	11,30	20,00
Ambos	16,70	57,90	17,00	15,00
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

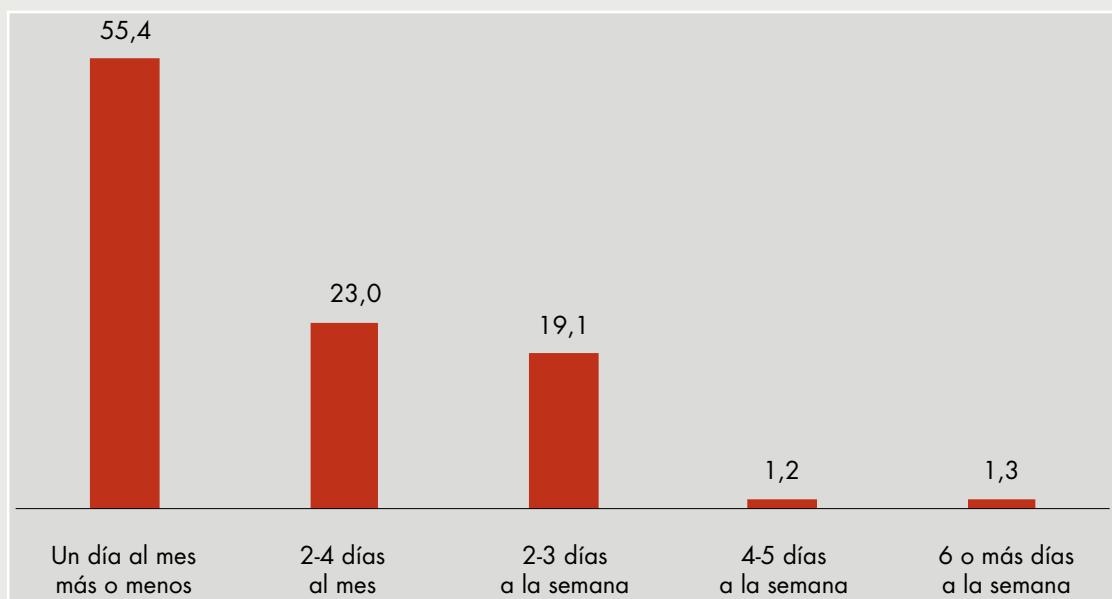
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.4. Frecuencia de juego presencial

La frecuencia es otro de los indicadores que ayudan a comprender y entender más este fenómeno, ya que tiene un carácter más específico y ayuda a comprender la intensidad de juego. Para ello se ha optado por analizar tanto la frecuencia de juego presencial, como la de juego online, indagando en la frecuencia medida en días mensuales y semanales.

En este apartado, en concreto, se va a analizar la frecuencia de juego presencial. En el Gráfico 4 se observa que más de la mitad de la juventud (55,4%) que juega a juegos de azar presenciales lo hace un día al mes más o menos. Casi un cuarto (23,2%) lo hace 1-4 días al mes, el 19% juega 2-3 días a la semana y el resto (2,4%) juega prácticamente de forma diaria.

Gráfico 4. Frecuencia de juego presencial (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La única característica sociodemográfica que muestra diferencias significativas respecto a la frecuencia de juego presencial es el sexo/género. Dicha variable (Tabla 8) indica que las mujeres juegan con menor frecuencia que los hombres. Aquellas que juegan un día al mes más o menos suponen el 84,3%, el doble que los hombres, 42,7%, y a medida que la frecuencia de juego aumenta, disminuye el porcentaje de mujeres, siendo nula la presencia de mujeres que juega diariamente. Por el contrario, la presencia de hombres que juega diariamente es baja, pero existente.

Tabla 8. Frecuencia de juego presencial por sexo/género (%)

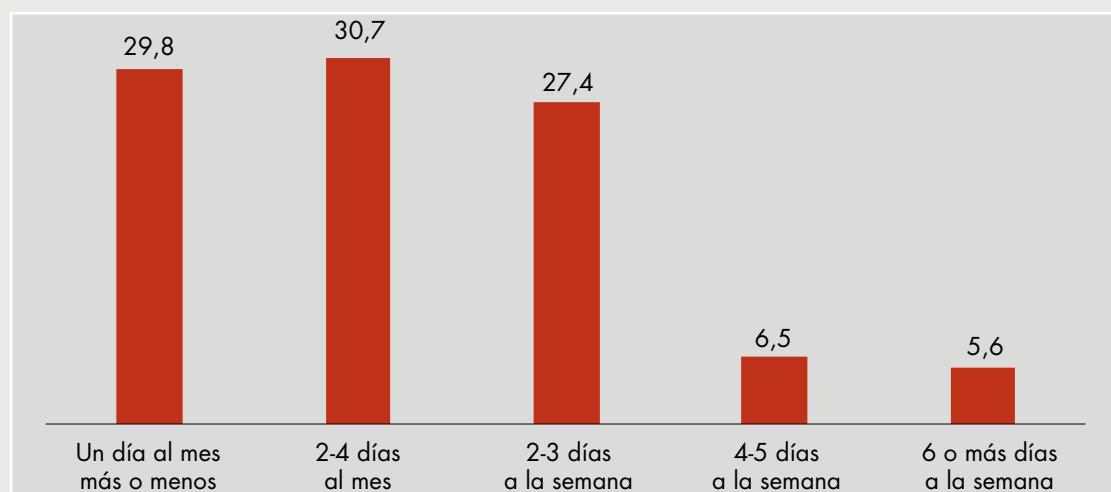
	Hombre	Mujer
Un día al mes más o menos	42,70	84,30
2-4 días al mes	29,10	9,80
2-3 días a la semana	24,80	5,90
4-5 días a la semana	1,70	—
6 o más días a la semana	1,70	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.5. Frecuencia juego online

Respecto a la frecuencia del juego online (Gráfico 5), casi una tercera parte juega un día al mes más o menos y casi otra tercera parte juega entre 2 y 4 días al mes. El resto lo hace semanalmente, destacando que más del 12% de la juventud juega prácticamente de forma diaria.

Gráfico 5. Frecuencia de juego online (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Al contrario que en la frecuencia de juego presencial, en el juego online no se observan diferencias significativas en cuanto al sexo/género, pero si se aprecian respecto a los diferentes grupos etarios (Tabla 9). De las personas que juegan un día al mes más o menos destaca la J.P. de 18 a 22 años, con el 52%, frente al resto de personas de otras edades. A medida que aumenta la frecuencia de juego aumenta la edad de los jugadores, a excepción de la última categoría, la máxima frecuencia de juego que hace alusión al juego diario, donde vuelve a destacar la J.P (12%).

Tabla 9. Frecuencia de juego online por grupos de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Un día al mes más o menos	52,00	8,30	20,00
2-4 días al mes	24,00	50,00	25,00
2-3 días a la semana	12,00	41,70	40,00
4-5 días a la semana	—	—	15,00
6 o más días a la semana	12,00	—	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

El nivel de estudios de los y las jóvenes también presenta diferencias significativas respecto a la frecuencia de juego online (Tabla 10). Lo más notable en este punto son las personas que siguen estudiando, que, respecto a las personas que ya han acabado sus estudios, independientemente de su nivel son, por un lado, las que juegan con menor frecuencia (54,5%) pero también las que lo hacen con mayor frecuencia (13,6%). Este indicador puede estar influenciada por la variable edad ya que las personas que siguen estudiando son, principalmente, aquellas de menor edad. Además, entre quienes han acabado sus estudios, al aumentar el nivel educativo, disminuye la frecuencia de juego.

Tabla 10. Frecuencia de juego online por nivel de estudios (%)

	Secundarios o bachillerato	Ciclo formativo	Estudios universitarios	Siguen estudiando
Un día al mes más o menos	5,60	14,20	27,30	54,50
2-4 días al mes	44,40	42,90	18,20	22,70
2-3 días a la semana	27,80	42,90	54,50	9,10
4-5 días a la semana	22,20	—	—	—
6 o más días a la semana	—	—	—	13,60
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

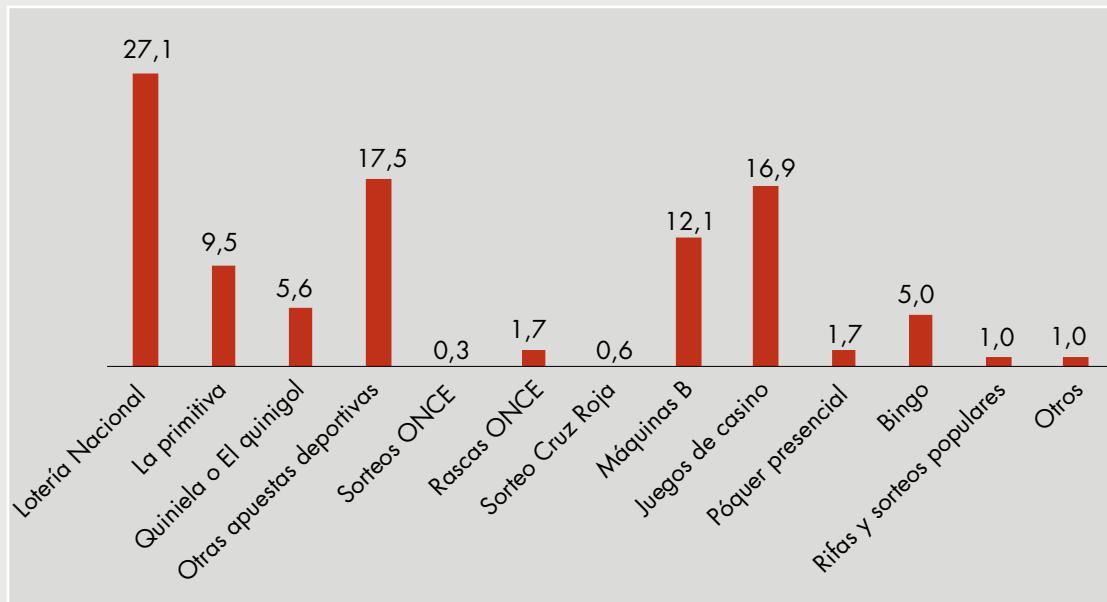
## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

### 2.1.6. Preferencias de juego

Este apartado va a tratar las preferencias de juego de la juventud vasca, es decir, cuáles son los juegos por los que se sienten más atraídos y, consecuentemente, en los que más emplean su tiempo y su dinero. Con el fin de proporcionar un análisis más exhaustivo se van a diferenciar según si son juegos presenciales u online. En primer lugar, las preferencias de juego de la juventud vasca son muy variadas, existiendo una gran diversidad de opciones. De aquellos que son de modalidad presencial (Gráfico 6), los que más intereses suscitan son la Lotería Nacional, escogida por el 27%, las apuestas deportivas con el 17,5% y los juegos de casino con el 16,9%.

Asimismo, cada tipo de juego tiene un componente innato diferente. Mientras la Lotería es un juego de tradición, las apuestas deportivas son un tipo de apuestas en el que no solo influye el azar, sino que un conocimiento previo puede favorecer o no las posibilidades de ganar o perder. Por el contrario, los juegos de casino son, en su mayoría, puramente azarosos. Por último, se encuentran los juegos más solidarios como los sorteos de la Cruz Roja (0,6%) y de la ONCE (2%), los cuales son los menos seleccionados entre la juventud.

Gráfico 6 . Preferencias de juego presencial de la juventud vasca (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Las diferencias entre sexo/género en las preferencias de juegos presenciales son evidentes (Tabla 11). En primer lugar, las mujeres prefieren muy por encima de los hombres la Lotería Nacional, 62,7% y 12% respectivamente, pero también la quiniela, los rascas de la ONCE y el Bingo, aunque con menos diferencia. Por el contrario,

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

los hombres prefieren aquellos juegos de Casino, las Máquinas B y, sobre todo, las apuestas deportivas (24,8%) primera opción de los hombres, donde la presencia de las mujeres es inexistente.

Tabla 11. Preferencias de juego presencial de la juventud vasca por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Lotería Nacional	12,00	62,70
La primitiva	8,50	11,80
Quiniela o El quinigol	6,00	5,90
Otras apuestas deportivas	24,80	—
Sorteos ONCE	—	—
Rascas ONCE	—	3,90
Sorteo Cruz Roja	0,90	—
Máquinas B	16,20	2,00
Juegos de casino	22,20	3,90
Póquer presencial	2,60	—
Bingo	3,40	9,8
Rifas y sorteos populares	1,70	—
Otros	1,70	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Las diferentes franjas etarias expresan diferencias significativas (Tabla 12). La Lotería Nacional, y su componente tradicional, hace que a medida que aumente la edad, aumente el número de personas que juegan al mismo, pasando del 8,2% de la juventud primaria al 44,9% de la juventud terciaria, sucediendo lo mismo con la primitiva. Por el contrario, están quienes prefieren los juegos de casino, siendo la juventud primaria (36,1%) quien más juega a este tipo de juegos y siendo la juventud terciaria quien menos juega (2,9%). La juventud secundaria destaca respecto a las otras franjas de edad por jugar más a las máquinas B, además de ser su juego favorito junto a la Lotería Nacional, (23,7%); a sorteos benéficos como los de la ONCE y la Cruz Roja; a la quiniela (7,9%); y al bingo (7,9%).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 12. Preferencias de juego presencial de la juventud vasca por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Lotería Nacional	8,20	23,70	44,90
La primitiva	3,30	10,50	14,50
Quiniela o El quinigol	3,30	7,90	5,80
Otras apuestas deportivas	23,00	7,90	17,40
Sorteos ONCE	—	—	—
Rascas ONCE	—	2,60	1,50
Sorteo Cruz Roja	—	2,60	—
Máquinas B	11,50	23,70	7,20
Juegos de casino	36,10	13,20	2,90
Póquer presencial	3,30	—	1,50
Bingo	4,90	7,90	4,30
Rifas y sorteos populares	3,30	—	—
Otros	3,10	—	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Además del sexo/género y la edad, la situación laboral también establece diferencias significativas entre las preferencias de juego presencial de la juventud vasca (Tabla 13). Quienes más juegan a la Lotería Nacional son las personas en activo (36,6%) y las desempleadas (37,5%) en comparación con quienes estudian (7,9%) y quienes estudian y trabajan (15,8%), sucediendo lo mismo con la primitiva, aunque con porcentajes moderadamente más bajos. Las apuestas deportivas son más frecuentes entre quienes estudian (26,3%) y quienes estudian y trabajan (21%), al igual que los juegos de casino, escogidos por el 34,2% de la juventud que estudia y el 26,3% que estudia y trabaja, datos que indican ser, para ambos grupos, su juego preferido. Tanto el bingo como las Máquinas B son juegos escogidos por todos los grupos, aunque en mayor medida por la juventud desempleada con el 18,2% y el 12,5% respectivamente.

En cuanto a las preferencias de juegos online, hay un tipo de juego que destaca frente al resto: las apuestas deportivas. Seis de cada 10 personas que juegan online lo hacen a este tipo de apuestas. Seguido está la Primitiva con el casi 10% de los casi y el casino online con el 9% de los casos. Por el contrario, los juegos online que menos escoge la juventud vasca son el Slot online (1,7%) y el Bingo online (2,7%) (ver Gráfico 7).

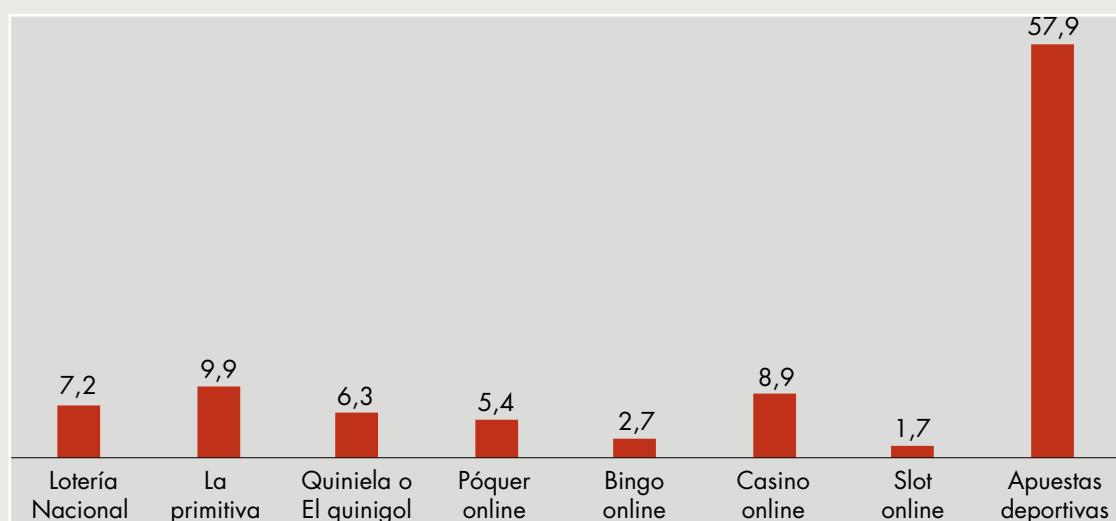
## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 13. Preferencias de juego presencial de la juventud vasca por situación laboral (%)

	Estudiante	Estudia y trabaja	Trabajador/a	Desempleado/a
Lotería Nacional	7,90	15,8	36,60	37,50
La primitiva	2,60	5,30	11,80	18,80
Quiniela o El quinigol	7,90	—	6,50	—
Otras apuestas deportivas	26,30	21,10	15,10	6,30
Sorteos ONCE	—	—	—	—
Rascas ONCE	—	—	2,20	—
Sorteo Cruz Roja	—	—	1,10	—
Máquinas B	13,20	5,30	11,80	18,80
Juegos de casino	34,20	26,30	10,80	6,30
Póquer presencial	2,60	—	1,10	—
Bingo	5,30	5,30	3,20	12,50
Rifas y sorteos populares	—	10,50	—	—
Otros	—	10,50	—	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Gráfico 7. Preferencias de juego online de la juventud vasca (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Las principales diferencias a la hora de escoger un juego u otro se vuelven a dar, principalmente, según el sexo/género de las personas (Tabla 14) y según su situación laboral (Tabla 15). En el caso de las preferencias de juego online, las mujeres vuelven a escoger la compra de boletos de Lotería Nacional y la Primitiva en mayor medida que los hombres, siendo la primitiva junto al bingo online sus dos preferencias mayoritarias, después de las apuestas deportivas, con el 22,2%, mientras que ellos no juegan al bingo online. Por el contrario, los hombres destacan en el resto de tipologías de juego, con las apuestas deportivas (60% y 6% frente al 44%), el póquer (6%), el casino (10%) y el slot (2%), siendo la presencia de mujeres que juegan a estos últimos juegos nula.

Tabla 14. Preferencias de juego online de la juventud vasca por sexo/género (%)

	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>
Lotería Nacional	6,00	11,10
La primitiva	8,00	22,20
Quiniela o El quinigol	8,00	—
Póquer online	6,00	—
Bingo online	—	22,20
Casino online	10,00	—
Slot online	2,00	—
Apuestas deportivas	60,00	44,40
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Las apuestas deportivas es la modalidad de juego online mayormente escogida por todos los individuos, pero despuntan aquellos que estudian y trabajan simultáneamente (72,7%), sobre todo, respecto a quienes están en situación de desempleo (28,6%), quienes prefieren con el mismo porcentaje el bingo online y la quiniela o el quinigol. Destaca la juventud que trabaja por ser los únicos en escoger el póquer online (10,3%) y la que está en desempleo por el slot online (14,3%). El casino online es escogido, de manera notable por los y las estudiantes (36,4%) y por quienes estudian y trabajan (9,1%).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 15. Preferencias de juego online de la juventud vasca por situación laboral (%)

	Estudiante	Estudia y trabaja	Trabajador/a	Desempleado/a
Lotería Nacional	9,10	—	10,30	—
La primitiva	—	18,20	13,80	—
Quiniela o El quinigol	—	—	6,90	28,60
Póquer online	—	—	10,30	—
Bingo online	—	—	—	28,60
Casino online	36,40	9,10	—	—
Slot online	—	—	—	14,30
Apuestas deportivas	54,50	72,70	58,60	28,60
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

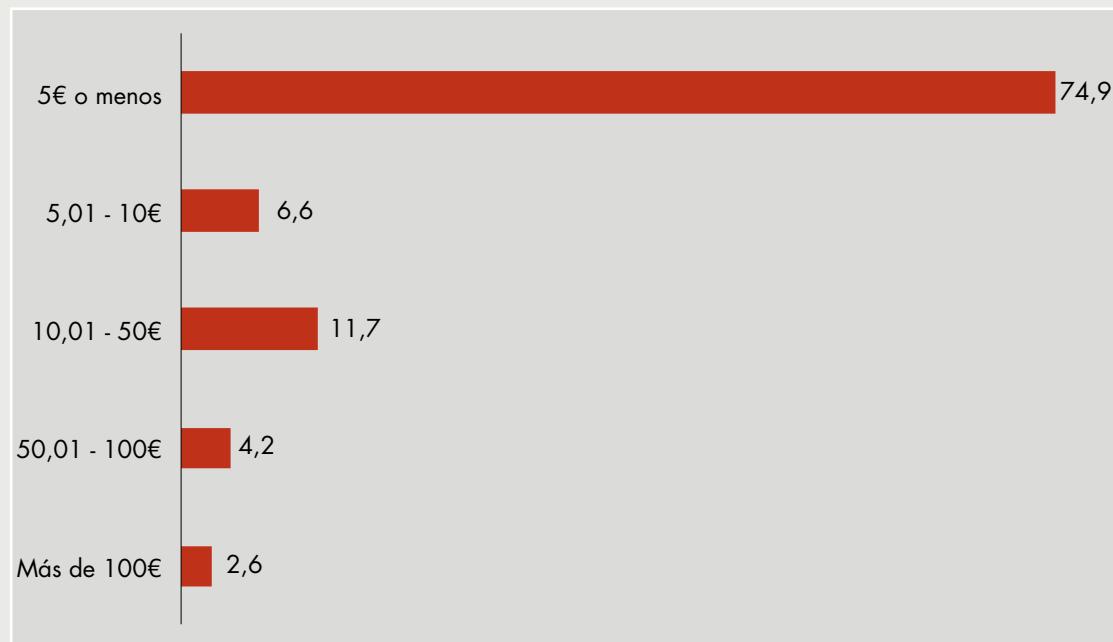
### 2.1.7. Dinero gastado en juegos de azar y apuestas

Otra de los indicadores que ayudan a comprender el fenómeno de los juegos de azar y apuestas es el gasto económico que se realiza. En este apartado, además de diferenciar entre el gasto que se hace en juegos presenciales y en juegos online, se va a diferenciar entre dinero semanal y dinero mensual debido a que, como se ha visto anteriormente, hay personas que juegan de manera semanal y personas que juegan de manera mensual.

La juventud vasca gasta semanalmente, de media, 13,13€, y 45,67€ mensualmente en juegos presenciales. Estas disimilitudes se deben a que las personas tienen diferentes preferencias de juego, que requieren unas u otras cantidades, y a su frecuencia de juego, ya que como se acaba de mencionar, para aquellos que juegan ocasionalmente es más fácil manifestar su gasto mensual, mientras que para quienes juegan diariamente es más fácil calcular la cantidad semanal. En el Gráfico 8, se han agrupado las cantidades económicas en categorías, donde se puede ver que la gran mayoría de la juventud (74,9%) gasta 5€ o menos a la semana y, en el extremo opuesto, el 2,6% gasta más de 100€.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 8. Dinero gastado semanalmente en juegos de azar presenciales (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

El sexo/género es la única variable que muestra diferencias en el comportamiento de la juventud vasca a la hora de gastar una u otra cantidad de dinero semanal en juegos de azar y apuestas (Tabla 16). Los hombres son los que gastan mayor cantidad de dinero, siendo las mujeres, casi en su totalidad (96%) quienes gastan menos de 5€. Al calcular la media se obtiene que los hombres gastan 17,3€ semanales y las mujeres 3,7€.

Tabla 16. Dinero gastado semanalmente en juegos de azar presenciales por sexo/género (%)

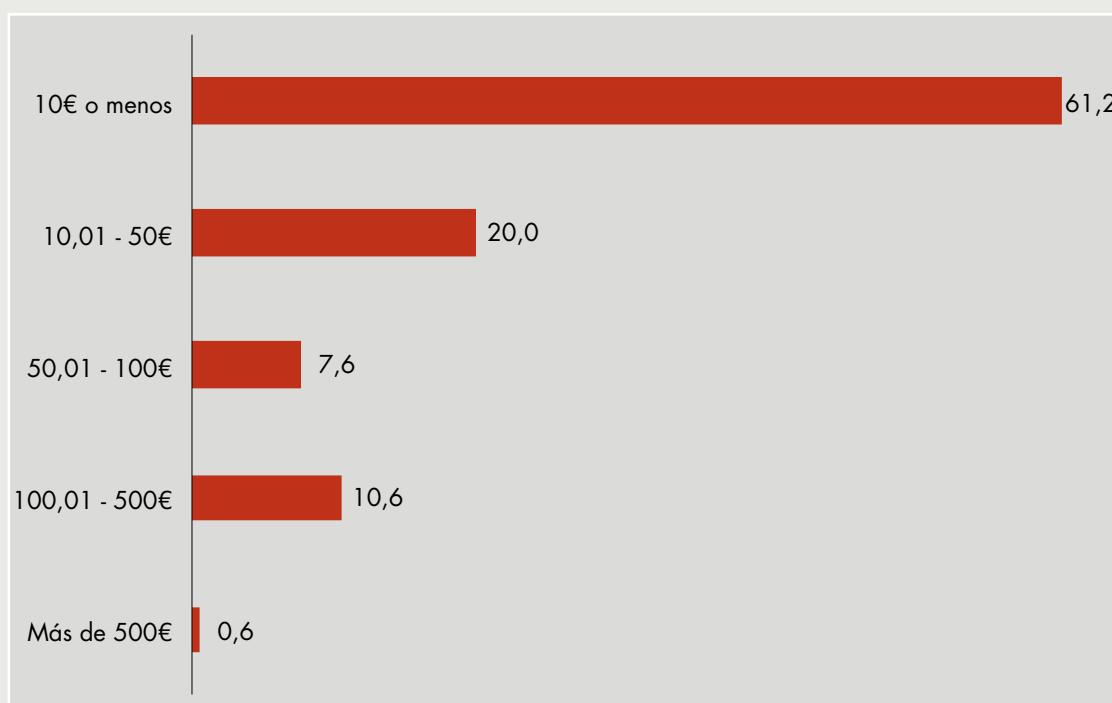
	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>
5€ o menos	65,50	96,00
5,01 - 10€	8,80	2,00
10,01 - 50€	16,80	—
50,01 - 100	6,20	—
Más de 100€	2,70	2,00
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La cantidad de dinero gastado mensualmente en juegos presenciales sigue un patrón muy parecido al del dinero semanal. La mayoría (61,2%) de la juventud emplea 10€ o menos al mes, el 20% gasta entre 10 y 50€ y así hasta la categoría más alta de dinero, que son más de 500€, quienes suponen únicamente el 0,6% (ver Gráfico 9). En este caso, no se aprecian diferencias significativas entre los diferentes grupos poblacionales atendiendo a sus características sociodemográficas.

Gráfico 9. Dinero gastado mensualmente en juegos de azar presenciales (%)



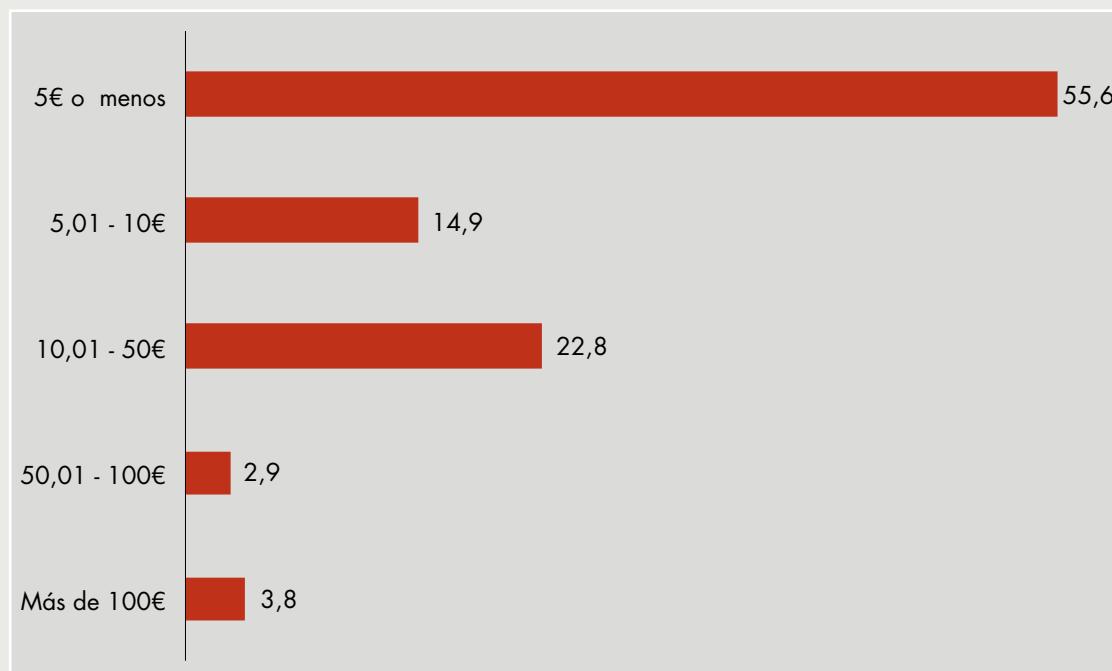
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

El panorama en cuanto a las mismas variables, dinero empleado semanal y mensualmente, pero referente a los juegos online cambia ligeramente. De media, la juventud gasta 19,72€ semanalmente y 64,66€ mensualmente en juegos de azar y apuestas online, datos ligeramente superiores que en el caso de los juegos presenciales.

En el Gráfico 10 se observa los porcentajes de población según el dinero gastado semanalmente en juegos de azar y apuestas online. El 55,6% de la población joven se gasta 5€ o menos, mientras que, en la categoría de mayor cantidad de dinero gastado, más de 100€ el porcentaje se reducen hasta el 3,8%.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 10. Dinero gastado semanalmente en juegos de azar online (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Las principales diferencias en el gasto económico semanal en juegos de azar y apuestas online son el grupo de edad y el nivel de estudios de la juventud. En el primer caso, Tabla 17, se observa que, a mayor edad, mayor es la cantidad de dinero gastado en juegos de azar. La J.P es el grupo de edad que gasta menores cantidades económicas semanales respecto al resto de grupos de edad. Por el contrario, un gran porcentaje de la J.S gasta entre 10 y 100€ (32,4%) y la J.T es el único grupo que emplea más de 100€ en juegos y apuestas online (9,5%). Esto puede estar relacionado con el mayor poder adquisitivo que se va obteniendo a medida que se dejan los estudios y se va entrando en el mercado laboral. Para un mayor nivel de detalle se ha calculado la media, obteniendo que la J.P gasta 7€, la J.S 30,2€ y la J.T 27,9€, siendo, por tanto, la J.S la que más dinero emplea semanalmente en juegos online.

El nivel de estudios (Tabla 18) expone que quienes siguen estudiando son quienes menos dinero gastan en juegos de azar y apuestas online, lo que puede estar influenciado por la edad y por un poder adquisitivo inferior. Además, se observa que, a medida que el nivel de estudios terminado es más alto, la cantidad monetaria empleada de manera online es más baja siendo, por tanto, aquellos/as jóvenes que cuentan con estudios secundarios o bachillerato quienes más dinero emplean semanalmente en esta modalidad de juego. Igualmente, se ha calculado la media y se ha extraído que quienes siguen estudiando gastan 3,7€, quienes poseen estudios universitarios 6€, un ciclo formativo 8,6€ y estudios secundarios o bachillerato, con un gran repunte, 49,6€.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 17. Dinero gastado semanalmente en juegos de azar online por grupos de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
5€ o menos	60,90	66,60	42,90
5,01 – 10€	26,10	—	9,50
10,01 – 50€	13,00	16,70	38,10
50,01 – 100	—	16,70	—
Más de 100€	—	—	9,50
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 18. Dinero gastado semanalmente en juegos de azar online por nivel de estudios (%)

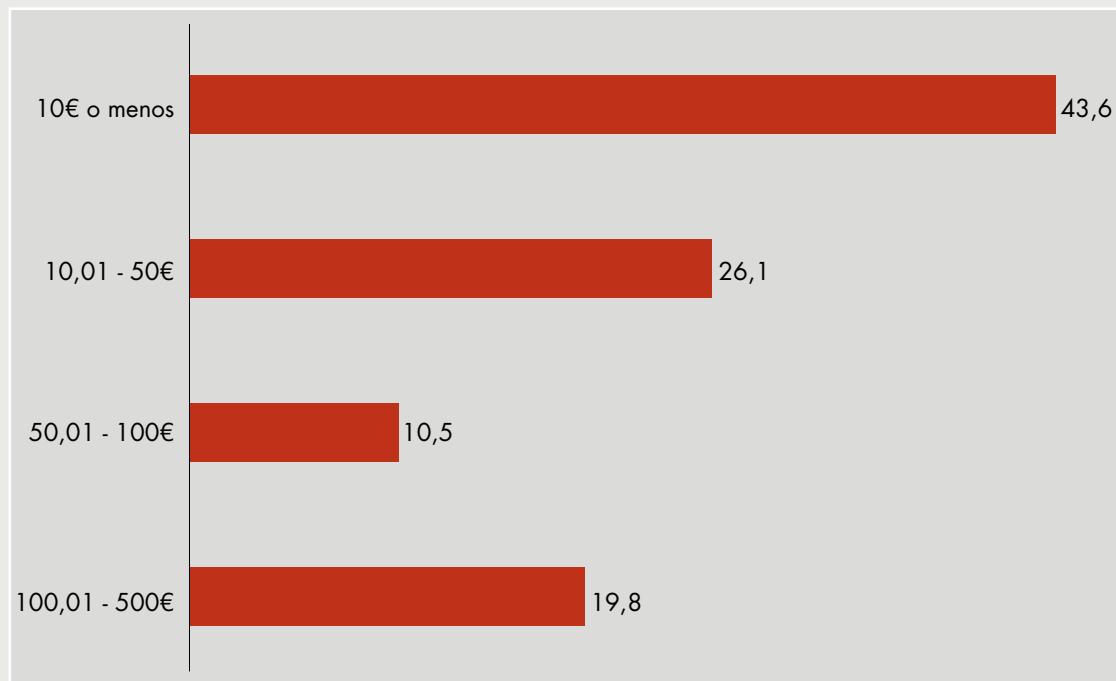
	Secundarios o bachillerato	Ciclo formativo	Estudios universitarios	Siguen estudiando
5€ o menos	33,30	62,50	63,60	68,40
5,01 – 10€	—	12,50	18,20	26,30
10,01 – 50€	44,40	25,00	18,20	5,30
50,01 – 100	11,10	—	—	—
Más de 100€	11,10	—	—	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

En el Gráfico 11 se indica la cantidad de dinero gastado mensualmente en juegos de azar y apuestas online. Cabe destacar que no hay persona que gastan más de 500€, por lo que no aparece en el gráfico. No obstante, hay que resaltar el 19,8% de la población que emplea entre 100 y 500€ mensuales en esta forma de entretenimiento, aunque la mayoría (43,6%) sigue gastando menos de 10€, franja inferior.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 11. Dinero gastado mensualmente en juegos de azar online (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

A este respecto, se encuentran diferencias según el nivel de estudios de las personas y su situación económica familiar autopercibida. En el primero caso, Tabla 19, quienes siguen estudiando son los que menos dinero gastan mensualmente en juegos de azar y apuestas online el 72,2% gasta menos de 10€. Le siguen las personas con estudios universitarios, quienes destacan en cantidades intermedias de dinero. Por último, quienes tienen un nivel de estudios más inferior, secundarios o bachillerato, son quienes gastan más dinero en juegos online, el 56,3% gasta entre 100 y 500€, seguidos de los que poseen un ciclo formativo, el 25% gasta la misma cantidad. Esto se confirma con la obtención de la media, la cual es de 1,4€ para quienes siguen estudiando, 27,6€ para quienes tienen estudios universitarios, 44,4€ para quienes tienen ciclo formativo y 157,5€ para quienes tienen estudios secundarios o bachillerato.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 19. Dinero gastado mensualmente en juegos de azar online por nivel de estudios (%)

	Secundarios o bachillerato	Ciclo formativo	Estudios universitarios	Siguen estudiando
10€ o menos	6,30	50,00	45,50	72,20
10,01 – 50€	12,50	25,00	36,40	27,80
50,01 – 100€	25,00	–	18,20	–
100,01 – 500€	56,30	25,00	–	–
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Por otro lado, en la Tabla 20 se observa la cantidad de dinero gastado en juegos de azar online según la situación económica percibida en el hogar. Destacan aquellas personas con una situación mala por ser las que más, y únicamente, gastan entre 100 y 500€. Aquellas con una situación económica buena son las que menos gastan menores cantidades de dinero, aunque con algunas diferencias respecto a las que consideran tener una situación regular en casa. De media, quienes tienen una situación mala gastan 128,1€, quienes la perciben como regular 63,8€ y como buena 61,8€.

Tabla 20. Dinero gastado mensualmente en juegos de azar online por situación percibida del hogar (%)

	Mala	Regular	Buena
10€ o menos	–	57,10	39,50
10,01 – 50€	–	7,10	34,20
50,01 – 100€	–	21,40	7,90
100,01 – 500€	100	14,30	18,40
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

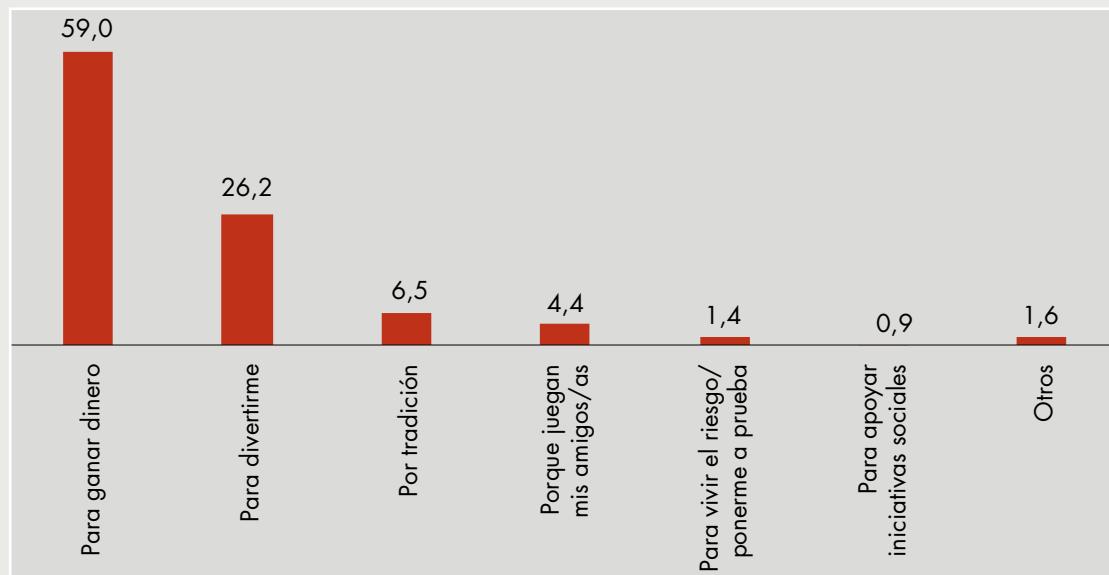
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.8. Motivo por el que juegan

La juventud vasca se ve atraída hacia los juegos de azar y las apuestas por diversas razones. El principal incentivo que empuja a la juventud vasca a jugar de manera presencial es la posibilidad de ganar dinero (59%), seguida de la diversión (26,2%). De manera menos destacable se encuentra la tradición (6,5%) y el hecho de que sus amigos/as también jueguen (4,4%). Los atractivos que menos peso tienen son el riesgo (1,4%) y apoyar iniciativas sociales (0,9%) (Ver Gráfico 12).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 12. Motivo por el que se juega presencialmente (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Pero quienes juegan no se comportan igual ni tienen el mismo estímulo a la hora de jugar de manera presencial. Las principales disimilitudes se dan en por sexo/género y grupo de edad. En el caso del sexo/género (Tabla 21), aunque el hecho de ganar dinero sigue siendo el principal motivo para ambos grupos, lo es, ligeramente, más para las mujeres (60,8% frente a 58,6%). En el caso de la diversión, pierde peso entre las mujeres (13,7%), mientras que los hombres continúan escogiéndolo como segunda opción (31,9%). En cambio, la segunda opción para las mujeres es la tradición (19,6%), motivo irrelevante para los hombres (0,9%). El resto de categorías, a excepción del hecho de que tus amigos también jueguen, son inexistentes para las mujeres.

Tabla 21. Motivo por el que se juega presencialmente por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Para ganar dinero	58,60	60,80
Para divertirme	31,90	13,70
Porque juegan mis amigos/as	3,40	5,90
Por tradición	0,90	19,60
Para apoyar iniciativas sociales	0,90	—
Para vivir el riesgo/ponerme a prueba	1,70	—
Otros	2,60	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La edad también marca diferencias significativas a la hora de jugar por un motivo u otro (Tabla 22). Aunque el hecho de ganar dinero es el principal empuje para la juventud, lo es más para la J.T (70,4%). La diversión, en cambio, es más importante para la J.P (39%), pero sigue siendo la segunda opción para los tres grupos etarios. La J.S destaca por ser quienes más juegan por tradición (13,2%) que supone el 8,5% para la J.T y es inexistente para la J.P.

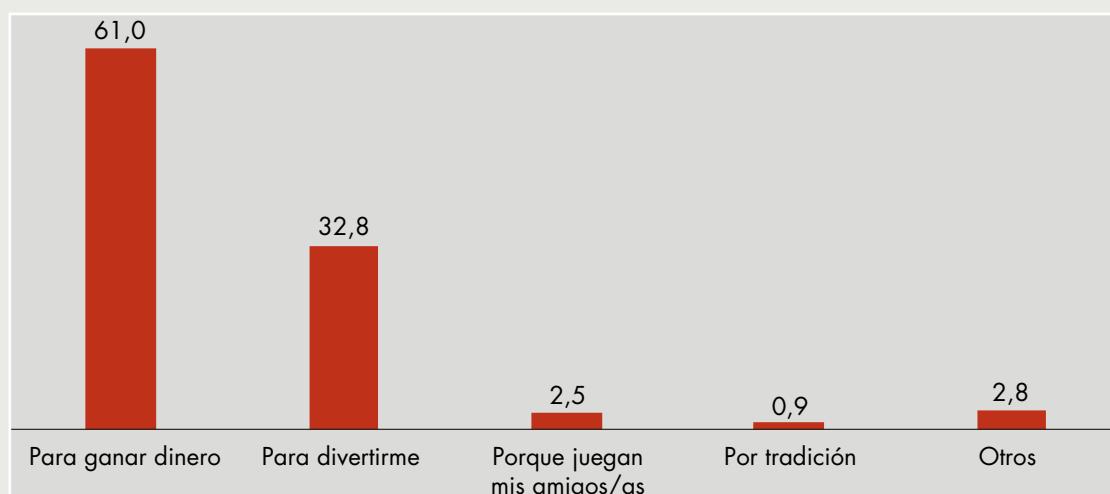
Tabla 22. Motivo por el que se juega presencialmente por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Para ganar dinero	54,20	47,40	70,40
Para divertirme	39,00	31,60	12,70
Porque juegan mis amigos/as	1,70	5,30	5,60
Por tradición	—	13,20	8,50
Para apoyar iniciativas sociales	1,70	—	—
Para vivir el riesgo/ponerme a prueba	3,40	—	—
Otros	—	2,60	2,80
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Los motivos por los que juegan online se acotan, pero el principal sigue siendo la posibilidad de ganar dinero (61%) seguido de jugar para divertirse (32,8%). El 2,5% lo hace porque sus amistades juegan y el 0,9% por tradición. El resto lo hace por otros motivos (ver Gráfico 13).

Gráfico 13. Motivo por el que se juega online (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La situación laboral de quienes juegan es la única variable que muestra diferencias en las motivaciones que les conducen a jugar de manera online (Tabla 23). Quienes juegan para ganar dinero en mayor medida son quienes estudian y trabajan (90,90%) y quienes trabajan (75,9%) frente a quienes estudian (27,3%) y quienes no tienen trabajo, que son inexistentes. Por diversión lo hacen en mayor medida las personas desempleadas (83,3%) y las que estudian (72,7%). Las personas desempleadas lo hacen también porque juegan sus amistades (16,7%), mientras que el resto de grupos no se ven empujadas a jugar por ese motivo.

Tabla 23. Motivo por el que se juega online por situación laboral (%)

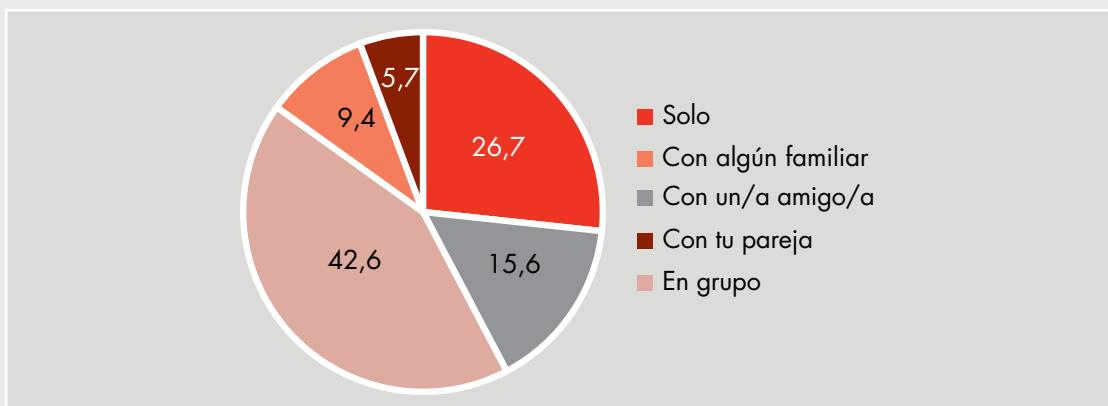
	Estudiante	Estudia y trabaja	Trabajador/a	Desempleado/a
Para ganar dinero	27,30	90,90	75,90	—
Para divertirme	72,70	9,10	17,20	83,30
Porque juegan mis amigos/as	—	—	—	16,70
Por tradición	—	—	—	—
Otros	—	—	6,90	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.9. Compañía durante el juego

De la juventud que reconoce haber jugado el último año a juegos de azar presencialmente, el 42,6% reconoce que lo ha hecho en *cuadrilla*, siendo esta la forma más habitual. El 26,7% ha jugado de manera individual, el 15,6% con una amistad, el 9,4% con algún familiar y el 5,7% en pareja (ver gráfico 14).

Gráfico 14. Compañía durante el juego presencial (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La variable sexo/género (Tabla 24) indica que los hombres juegan de manera individual en un porcentaje mayor que las mujeres, 31% y 17,6% respectivamente, y en grupo 47,4% y 29,4%, pero también prefieren hacerlo con alguna amistad (18,1% frente a 11,8%). Por el contrario, las mujeres destacan por jugar comúnmente con familiares (29,4% frente al 0,9% de los hombres) y en pareja (11,8% frente al 2,6%).

Tabla 24. Compañía durante el juego presencial por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Solo/a	31,00	17,60
Con algún/a amigo/a	18,10	11,80
En grupo	47,40	29,40
Con algún familiar	0,90	29,40
En pareja	2,60	11,80
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La edad (Tabla 25) también establece diferencias significativas. A la hora de jugar en solitario destaca la J.T (38,6%) frente a los otros grupos, siendo su manera más habitual de jugar. Jugar con alguna amistad es más común entre la J.P (25%), como lo es jugar en grupo (55%). Quienes juegan con algún familiar son la J.T (17,1%) en mayor medida, al igual que en pareja (8,6%).

Tabla 25. Compañía durante el juego presencial por grupo de edad (%)

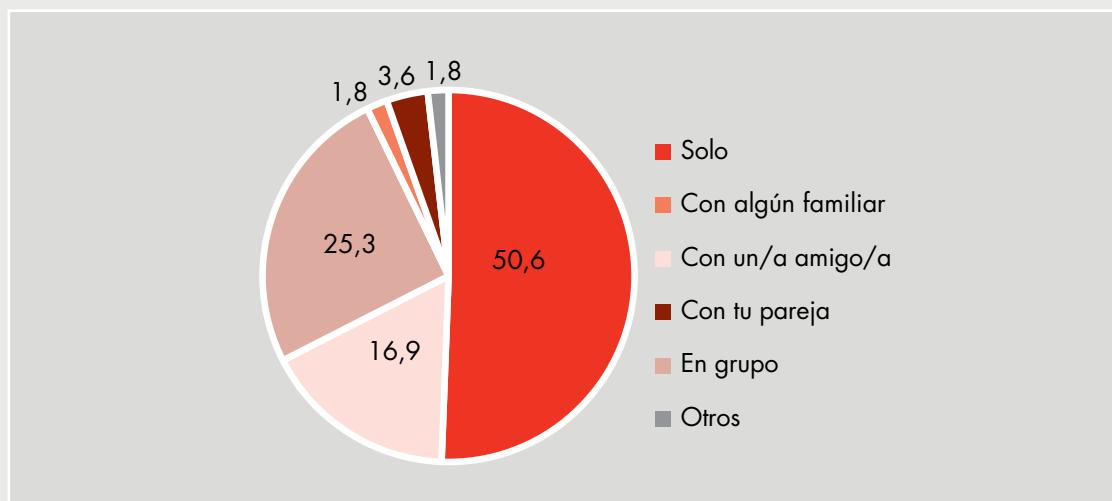
	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Solo/a	13,30	25,60	38,60
Con algún/a amigo/a	25,00	12,80	8,60
En grupo	55,00	48,70	27,10
Con algún familiar	5,00	5,10	17,10
En pareja	1,70	7,70	8,60
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La compañía a la hora de jugar de manera online cambia entre la juventud. En este caso, la manera más habitual de jugar es individualmente (50,6%), seguido de en grupo (35,3%) y con alguna amistad (16,9%). De manera muy poco frecuente se juega con algún familiar, en pareja o de otra forma (Gráfico 15).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 15. Compañía durante el juego online (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La principal variable sociodemográfica que muestra diferencias en este comportamiento es el sexo/género (Tabla 26). A pesar de que el juego online individual es lo más habitual, lo es más para los hombres 52,1% frente a 42,9% de las mujeres), como lo es jugar con algún amigo o en grupo. Por el contrario, las mujeres juegan en pareja (28,6%) y con algún familiar (14,3%) en tanto que no es una opción para los hombres.

Tabla 26. Compañía durante el juego online por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Solo	52,10	42,90
Con un/a amigo/a	16,70	14,30
En grupo	29,20	—
Con algún familiar	—	14,30
En pareja	—	28,60
Otros	2,10	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.1.10. Uso de tipsters

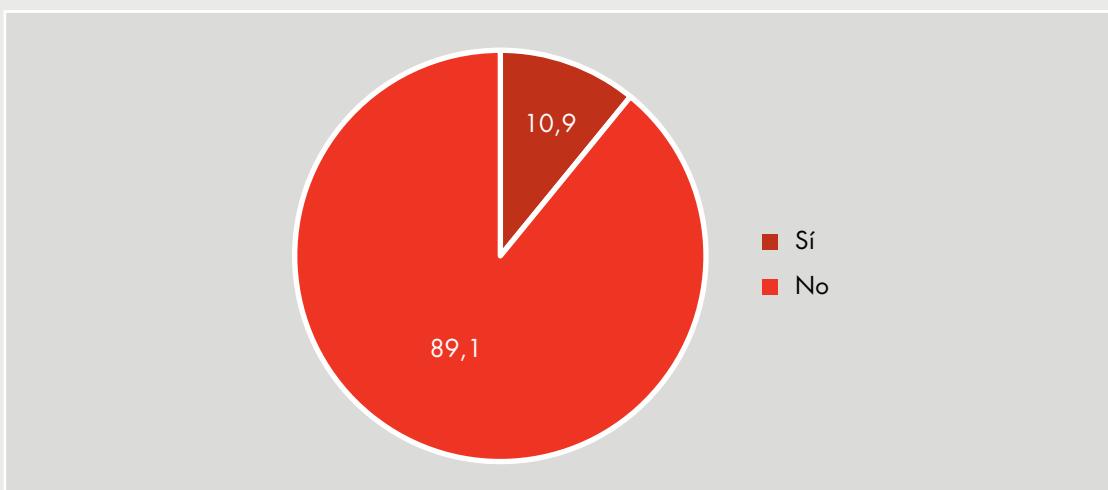
En los diferentes tipos de juegos de azar, existen aquellos que dependen únicamente del azar como las loterías, el bingo o las rifas. Pero, por otro lado, existen aquellos

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

juegos en los que la estadística o un conocimiento previo del juego aumentan la posibilidad de ganar. Esto es el caso de juegos como el póquer o las apuestas deportivas. Respecto a este último, existe una figura llamada *tipster* que se encarga de estudiar las estadísticas de juego y, argumentando la información que recoge, se encarga de ofrecerla a aquellas personas que apuestan frecuentemente a cambio de dinero.

La juventud vasca utiliza este recurso en el 10,9% de los casos (Gráfico 16), pero varía según las características sociodemográficas de las personas. Según el sexo/género (Tabla 27) se puede comprobar que la población que sigue a algún *tipster* es completamente masculina, al no haber ninguna mujer que utilice este recurso.

Gráfico 16. Juventud vasca que sigue a algún *tipster*



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 27. Juventud vasca que sigue a algún *tipster* por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Sí	15,30	—
No	84,70	100
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Además del sexo/género, el grupo etario de las personas también marca diferencias significativas. A medida que son más jóvenes, el uso de los *tipsters* aumenta, utilizando este recurso el 19,7% de las personas jóvenes en etapa primaria (J.P) y el 5,3% en etapa terciaria (J.T) (Ver tabla 28).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 28. Juventud vasca que sigue a algún tipster por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Sí	19,70	6,70	5,30
No	80,30	93,30	94,70
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.2. Juego problemático

Hasta ahora se ha visto qué porcentaje de población joven es, o no, jugadora en Euskadi y cuáles son sus hábitos y comportamientos respecto a los juegos de azar y las apuestas. En el presente punto, en cambio, se va a tratar el perfil de persona jugadora diferenciando entre aquellas que son jugadoras patológicas, es decir, tienen alguna problemática con el juego, y las jugadoras no patológicas, las que no tienen ninguna problemática. El análisis se va a realizar con la ayuda de la herramienta DSM V *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, anteriormente explicada, que a partir de las respuestas a 9 criterios va a separar entre persona jugadora patológica y jugadora no patológica y, a su vez, diferenciar la gravedad de la misma.

Del total de personas jóvenes que reconoce haber jugado en los últimos 12 meses (n=187), el análisis arroja que el 96,8% (n=181) de la juventud jugadora no tiene ningún problema relacionado con el juego. De hecho, el 85,1% declaró no identificarse con ninguno de los criterios de la encuesta, el 4,2% se identificó con un criterio, el 4,7% con dos y el 2,8% con tres. Por el contrario, el 3,2% (n=6) de la juventud jugadora tiene un problema patológico con el juego. De ese porcentaje, el 1,6% es jugador/ leve, el 1,1% es jugador/a moderado/a y el 0,5% es jugador/a grave (ver Tabla 29).

Tabla 29. Juego patológico según DSM V (%)

Jugador no patológico	Jugador patológico		
	Jugador leve	Jugador moderado	Jugador grave
96,8	1,6	1,1	0,5
			3,2

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Teniendo en cuenta que el cuestionario DSM V únicamente fue respondido por el 24,9% (n=187) de la juventud encuestada, jóvenes que han jugado a juegos de azar y/o apuestas en el último año, el valor porcentual de jóvenes jugadores/as patológicos/as disminuiría al contabilizar a la juventud que no ha jugado en el último año. Por tanto, al

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

tener en cuenta el total de la muestra (n=750) el porcentaje de jóvenes en una situación problemática con respecto al juego sería del 0,8%.

A partir del análisis efectuado, se obtiene que de los 9 criterios básicos de DSM V el más seleccionado fue la *Caza de pérdidas* con el 13,9% de los casos, haciendo referencia a la pregunta: *Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar («recuperar» las pérdidas)*; seguido de las *preocupaciones asociadas al juego* con 16 casos que suponen el 8,5% que alude a: *A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar)* (ver Tabla 30).

Tabla 30. Población que ha contestado afirmativamente a alguno de los 9 criterios de DSM V

Criterio	Frecuencia	%
Tolerancia	8	4,3
Abstinencia	9	4,8
Pérdida de control	5	2,6
Preocupaciones asociadas al juego	16	8,5
Evitación emocional	5	2,5
Caza de pérdidas	26	13,9
Engaño	4	2,1
Interferencias en los ámbitos social, laboral y/o académico	3	1,6
Pedir dinero	1	0,5

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

En la siguiente tabla (Tabla 31) se analiza el perfil de las personas que han tenido alguna problemática vinculada con el juego en el último año, atendiendo a variables sociodemográficas como sexo, grupo de edad, nivel educativo, situación laboral y económica o país de origen. Además, se ha añadido la modalidad de juego. Se trata de una información que puede resultar de utilidad a la hora de perfilar, diseñar e implementar medidas de prevención de juego hacia la juventud. Las variables independientes que marcan diferencias significativas son el nivel de estudios, la situación económica del hogar autopercibida y la modalidad de juego. El resto de variables, aunque van a ser igualmente analizadas y muestran diferencias, no son estadísticamente significativas.

La primera variable sociodemográfica es el sexo/género, la cual indica que las personas jóvenes que presentan alguna patología de juego son en su totalidad son hombres (4,6%), no registrando ningún caso en el que la persona se identifique como mujer. Esto

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

se debe, a que como se ha visto con anterioridad, el juego juvenil está intensamente masculinizado. De los diferentes grupos de edad, quienes pertenecen a la J.S son los que han presentado tener más problemas con el juego (6,7%), frente a la J.P (3%) y la J.T (1,3%). El nivel de estudios, una de las variables que presenta diferencias significativas, expone que aquellas personas con estudios secundarios o bachillerato son jugadores/patológicos en mayor medida que el resto, 10,4% frente a un 3,3% de quienes siguen estudiando, también por encima de la media. El hecho de tener estudios de ciclo formativo o estudios universitarios ejerce de factor de protección al no encontrarse ningún caso.

La situación laboral muestra que la juventud que estudia y trabaja simultáneamente es la que presenta mayor índice de juego patológico (10,5%), seguido de quienes están en paro (5,3%) y quienes trabajan (2,8%). En este caso, el hecho de ser estudiante parece que no se relaciona con ser jugador patológico, lo que puede estar asociado al grupo de edad (J.P). El nivel de ingresos, o cantidad económica disponible mensualmente, arroja que quienes tienen entre 101 y 500€ son quienes presentan un mayor porcentaje de jugadores patológicos. Le siguen quienes tienen menos de 100€ (4,4%) y quienes tienen más de 1001€ (3,7%). Por el contrario, aquellas personas que poseen entre 501 y 1000€ no tienen ningún problema con el juego. La situación económica del hogar autopercibida pone de manifiesto que quienes creen que en su casa hay una situación económica regular son los que han tenido en el último año más problemas con el juego (8,9%), le siguen quienes tienen una situación económica buena (1,5%), aunque por debajo de la media. En contraposición, están quienes creen tener una situación mala, que no tienen ninguna problemática derivada del juego. Ser de origen extranjero desempeña un papel de protección, ya que la muestra no ha encontrado a ninguna persona con problemáticas de juego, siendo el 3,6% de los casos personas autóctonas.<sup>3</sup>

En último lugar está la modalidad de juego. Esta variable es la que representa una mayor asociación con el hecho de tener, o no tener, alguna patología de juego. Aquellas personas que solamente juegan de forma presencial no han tenido ninguna problemática con el juego durante el último año. En cambio, el 5,3% de quienes han jugado de forma online son jugadores patológicos y, de forma muy destacable, el 12,8% de quienes han jugado de ambas formas.

Por tanto, a partir de la DSM-V se deduce que aquellos jugadores patológicos son hombres que combinan ambas modalidades de juego, que tienen estudios secundarios o bachillerato y perciben su situación económica como regular.

<sup>3</sup> El país de origen tiene una representación muestral equivalente a la realidad demográfica de la CAE (12%), de acuerdo a la estadística municipal de habitantes de Eustat 2020. A lo largo del informe se han realizado análisis bivariados con dicha variable, no encontrándose diferencias significativas en los hábitos y comportamientos de juego. Aun así, se ha creído conveniente su introducción en este apartado al ser una variable sociodemográfica transversal a los estudios sociológicos.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 31. Características sociodemográficas de las personas jugadoras patológicas y no patológicas

		Jugador/a no patológico	Jugador/a patológico
<b>TOTAL</b>		<b>96,8</b>	<b>3,2</b>
Sexo/género	Hombre	95,4	4,6
	Mujer	100	—
Edad	18-22 años	97	3
	23-26 años	93,3	6,7
	27-30 años	98,7	1,3
Nivel de estudios	Secundarios o bachillerato	89,6	10,4
	Ciclo formativo	100	—
	Estudios universitarios	100	—
	Sigue estudiando	96,7	3,3
Situación laboral	Estudiante	100	—
	Estudia y trabaja	89,5	10,5
	Trabajador/a	97,2	2,8
	En paro	94,7	5,3
Ingresos mensuales	100€ o menos	95,6	4,4
	Entre 101 y 500€	94,7	5,3
	Entre 501 y 1000€	100	—
	Más de 1001€	96,3	3,7
Situación económica del hogar	Mala	100	—
	Regular	91,1	8,9
	Buena	98,5	1,5
País de origen	España	96,4	3,6
	Otro país	100	—
Modalidad de juego	Presencial	100	—
	Online	94,7	5,3
	Ambos	87,2	12,8

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

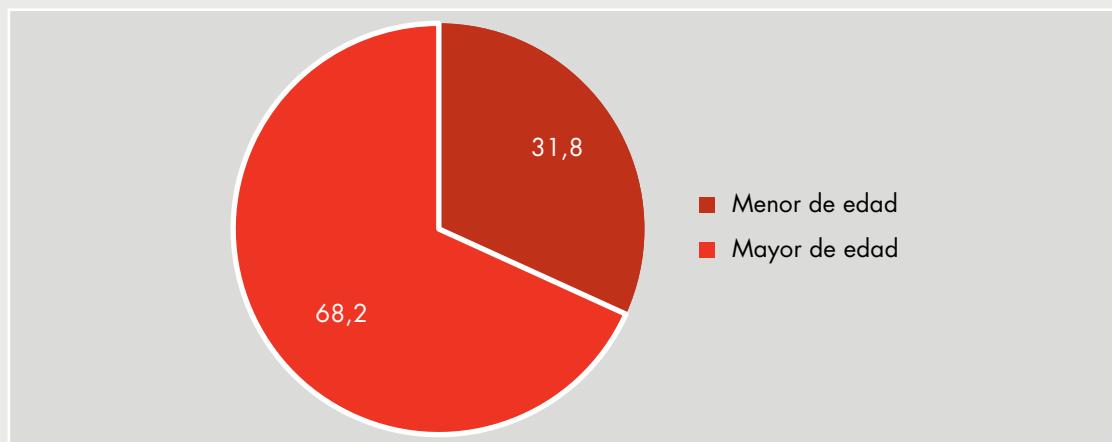
## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

### 2.3. Socialización

#### 2.3.1. Inicio en el juego

Uno de los aspectos que más interesa en el presente estudio es la iniciación en el juego por parte de la juventud, es decir, como es ese primer contacto con los juegos de azar y las apuestas. Del 47,5% de personas encuestadas que reconocía haber jugado al menos una vez en su vida, la media de edad de inicio en el juego se sitúa en 18,38 años., pero si miramos en porcentajes, el 31,8% de la juventud se inició en el juego siendo menor de edad (Gráfico 17). Pero este dato no es el mismo para toda la población y varía según las características sociodemográficas de la juventud.

Gráfico 17. Edad de inicio en el juego (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La primera disimilitud se encuentra según el sexo/género de las personas jugadoras (Tabla 32). El porcentaje de mujeres que tuvieron su primera experiencia con los juegos de azar siendo menor de edad es del 16,5%, dato muy inferior al de hombres (41,2%). Esto puede estar relacionado con las pautas y comportamientos inculcados en el proceso de socialización en el que los hombres adolescentes están condicionados a vivir el riesgo, mientras que a ellas se les enseña a mantener la cautela.

Tabla 32. Edad de inicio en el juego por sexo/género

	Hombre	Mujer
Menor de edad	41,2	16,5
Mayor de edad	58,8	83,5
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La segunda variable que muestra diferencias significativas en la edad de inicio es la edad actual de la juventud. En la Tabla 33 se observa que a medida que aumenta la edad actual, el porcentaje de personas que se inician en el juego siendo menor de edad se reduce. Esto indica que las generaciones más jóvenes se inician cada vez más temprano en el juego, suponiendo la J.P la mitad de los casos los que se inician siendo menor de edad (50%), muy alejado del 15,8% de la J.T.

Otra de las variables que muestra diferencias es el nivel de estudios (Tabla 34). El nivel de estudios indica que aquellas personas con estudios universitarios se iniciaron en el juego siendo mayores de edad en mayor medida que el resto (80,7% frente al 71,6% de personas con estudios secundarios o bachillerato, al 62,8% de personas con ciclo formativo y al 57% de personas que siguen estudiando). Esta variable puede estar Influenciada por la variable edad, mostrando a aquellos que siguen estudiando como los más jóvenes y al resto, con estudios terminados, con las edades intermedias y más altas.

Tabla 33. Edad de inicio en el juego por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Menor de edad	50,0	35,0	15,8
Mayor de edad	50	65,0	84,2
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tabla 34. Edad de inicio en el juego por nivel de estudios (%)

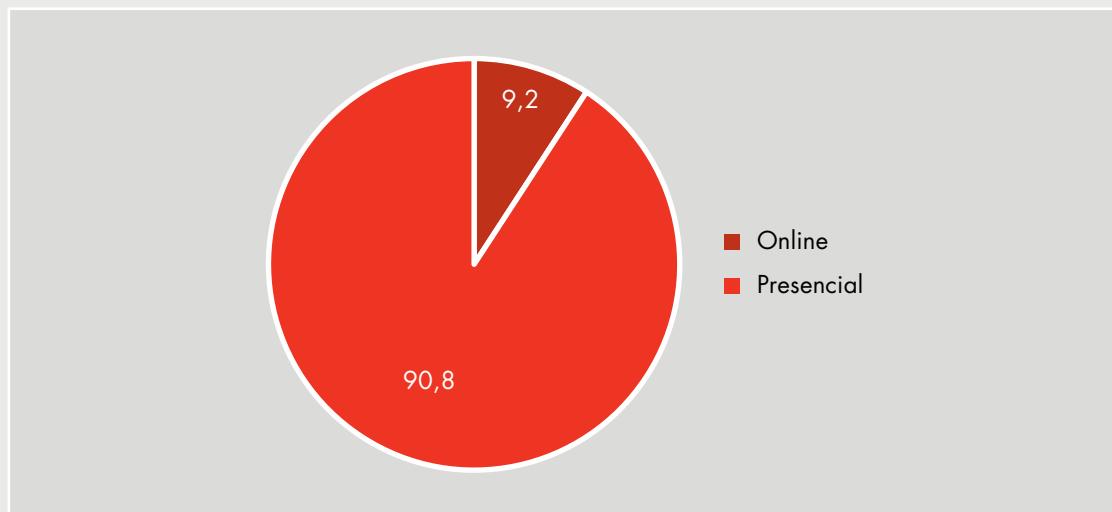
	Secundarios o bachillerato	Ciclo formativo	Estudios universitarios	Siguen estudiando
Menor de edad	28,4	37,2	19,3	43
Mayor de edad	71,6	62,8	80,7	57
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Un aspecto relevante en la información sobre la primera experiencia con los juegos de azar es la modalidad con la que se inició. Desde 2012, con la regulación de los juegos de azar y apuestas online, el paradigma referente a los mismos cambió, aumentando la presencia de la modalidad online, sobre todo, entre la juventud. De hecho, el 9,2% de los y las jugadores/as reconoce haber tenido su primera experiencia con un juego o apuesta de modalidad online (Gráfico 18). Cabe resaltar que de las personas que se iniciaron en el juego online, la gran mayoría, lo hizo con las apuestas deportivas (52%), seguido, muy de lejos, del póquer online (12%). Por otro lado, las personas que se iniciaron de manera presencial, el 24,6% lo hizo con juegos de casino y el 18,7% lo hizo con apuestas deportivas no dependientes de la SELAE.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

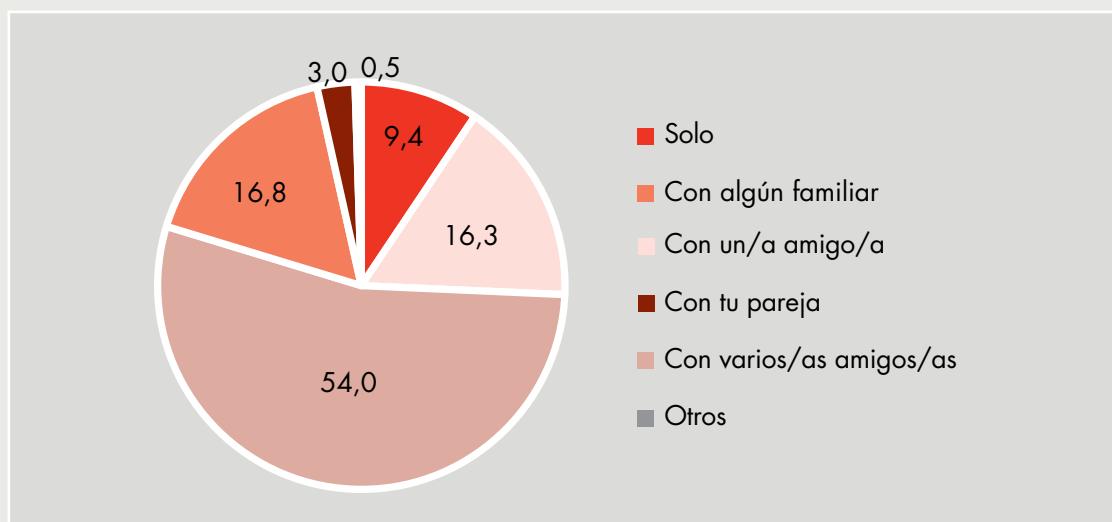
Gráfico 18. Modalidad de inicio en el juego (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

El último aspecto sobre la iniciación en el juego es saber si estaban o no en compañía (Grafico 19). La gran mayoría reconoce que se encontraba con varias amistades (54%), seguido de quienes que estaban con algún familiar (16,8%) y con solo un/a amigo/a (16,3%). Las personas que dicen estar solas en ese momento suponen un 9,4% y las que dicen estar en aquel momento con su pareja un 3%. Por tanto, la primera experiencia de la juventud vasca es estando acompañados, por lo general, de amigos, aunque es bastante destacable aquellos que se encontraban con algún familiar. Por el contrario, iniciarse en el juego de manera individual no es común entre la juventud.

Gráfico 19. Compañía durante el inicio en el juego (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

La compañía en la primera experiencia con el juego también difiere según el sexo/género y la edad. En el primer caso, Tabla 35, se puede observar como los hombres se iniciaron en mayor medida que las mujeres de manera individual (11,5% frente a 6,3%), con alguna amistad (21% frente a 7,1%) y con varias amistades (57,7% frente a 47,2%). Por el contrario, las mujeres lo hicieron con algún familiar (29,1% frente a 9,7%) o con su pareja (8,7%). A grandes rasgos, los hombres comenzaron acompañados de amistades o individualmente, mientras que las mujeres prefieren acompañadas, bien sea con varias amistades o con familiares.

Tabla 35. Compañía durante el inicio en el juego por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Solo	11,50	6,30
Con un/a amigo/a	21,10	7,10
Con varios/as amigos/as	57,70	47,20
Con algún familiar	9,70	29,10
Con tu pareja	—	8,70
Otros	—	1,60
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

En la tabla 36 se aprecian estas diferencias, pero por grupos de edad. En general, a mayor edad, mayor es la proporción de jugadores que se iniciaron en solitario (15,3%), con algún familiar (24,1%) o con su pareja (3,6). Y a menor edad, mayor es el número de personas que tuvieron la primera experiencia acompañados de alguna (24,3%) o varias amistades (54,8% para la J.P y 65% para la J.S).

Tabla 36. Compañía durante el inicio en el juego por grupo de edad (%)

	18-22 años	23-26 años	27-30 años
Solo	7,80	3,00	15,30
Con un/a amigo/a	24,30	13,00	11,70
Con varios/as amigos/as	54,80	65,00	45,30
Con algún familiar	9,60	16,00	24,10
Con tu pareja	1,70	3,00	3,60
Otros	1,70	—	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

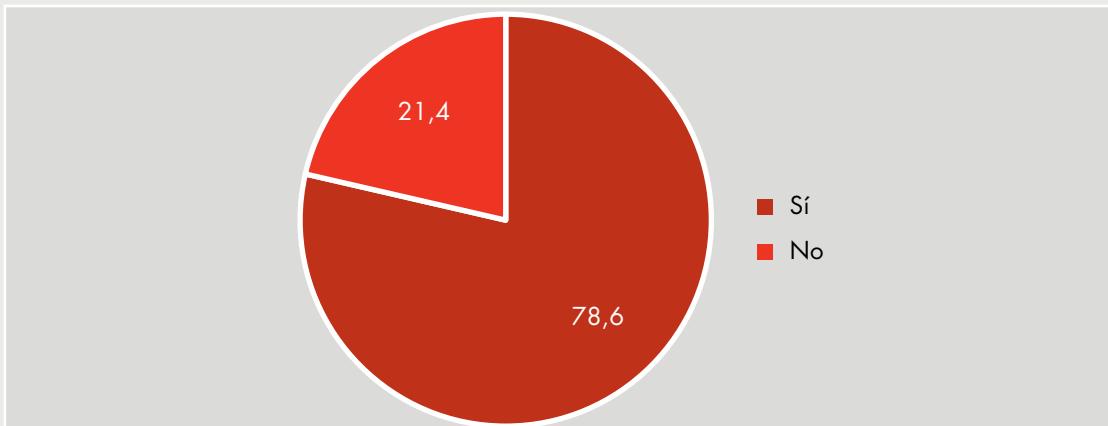
## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

### 2.3.2. Agente socializador I: familia

Como agente socializador primario, la familia es crucial en los comportamientos y hábitos que adquiere la persona en su niñez y, que luego, representa en el futuro. Como se ha podido observar en el anterior apartado, la familia ha estado presente en el primer contacto con los juegos de azar y las apuestas en una destacable proporción. Por ello, es conveniente seguir analizando como se ha comportado la familia respecto a esta forma de entretenimiento y hasta qué punto ha sido, y es, partícipe de esta actividad lúdica.

El primer aspecto a analizar es la relación entre la familia y la infancia. Para ello, en el cuestionario se realizó la siguiente pregunta: *Durante tu infancia, ¿Recuerdas haber visto jugar a algún familiar a juegos de azar?* El 78,6% de la población juvenil confirmó que sí, el resto no tenía el recuerdo de haber visto a algún familiar jugar (Gráfico 20).

Gráfico 20. Recuerdo de ver algún familiar jugar durante su infancia (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

En esta ocasión, las diferencias significativas encontradas son en relación al nivel de ingresos y al origen de las personas. El nivel de ingresos mensuales determina que, a mayor cantidad de dinero percibida, menor es el porcentaje de personas que recuerda haber visto jugar a sus familiares durante la infancia (ver Tabla 37). El país de origen (Tabla 38), por otro lado, señala que ver a familiares jugar durante la infancia es más común para las personas de origen español que para el resto (81,2% frente al 60%), lo que demuestra que esta práctica de ocio está más normalizada en España que en otros países.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 37. Recuerdo de ver algún familiar jugar durante su infancia por ingresos mensuales (%)

	100€ o menos	Entre 101 y 500€	Entre 501 y 1000€	Más de 1001€
Sí	79,60	81,90	79,30	67,10
No	20,40	18,10	20,70	32,90
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

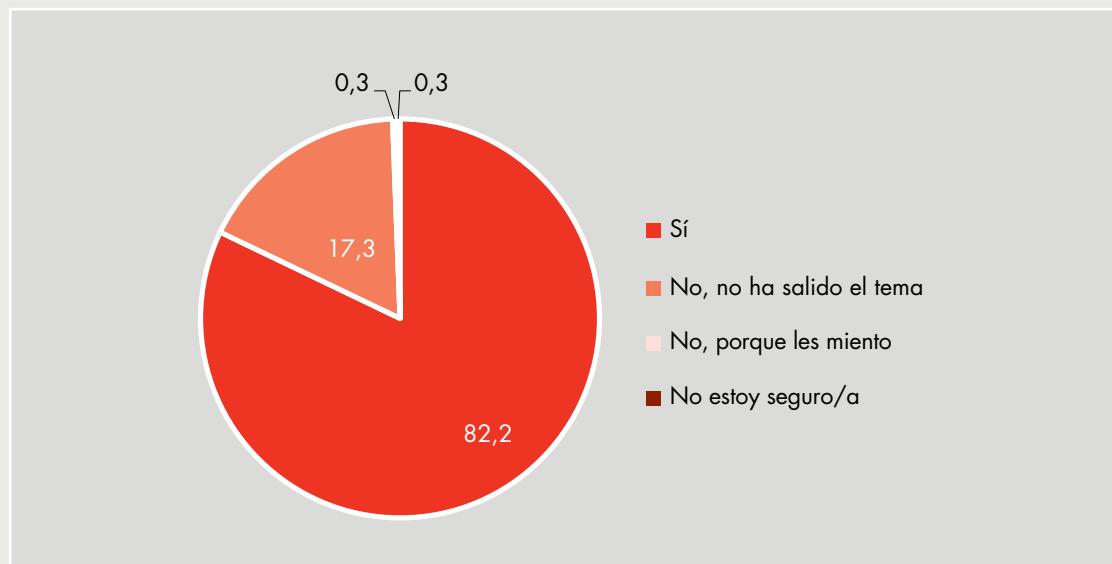
Tabla 38. Recuerdo de ver algún familiar jugar durante su infancia por país de origen (%)

	España	Otro país
Sí	81,20	60,00
No	18,80	40,00
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Con el objetivo de conocer la situación actual, es decir, si los padres y/o madres saben si sus descendientes juegan o no, se les preguntó directamente (ver Gráfico 21). El 82,2% respondió afirmativamente, lo que deja entrever, nuevamente, la normalización del juego en la sociedad. Por otro lado, el 17,3% dijo que no porque no había salido el tema y el 0,3% no estaba seguro. Por último, el 0,3% afirmó que sus padres no saben que juega porque les ha mentido sobre ello.

Gráfico 21. Sus padres y/o madres saben que juegan a juegos de azar (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

De nuevo, los ingresos mensuales marcan diferencias significativas. En este caso, en referencia a si los y las progenitores saben, o no, si sus hijos e hijas juegan a juegos de azar y apuestas (Tabla 39), expone que a mayor nivel de ingresos los padres y las madres son más conocedores/as de que sus descendientes juegan. Además, aquellas personas que ingresan entre 100 y 500€ mensuales son las que ocultan a sus progenitores que juegan.

Tabla 39. Sus padres y/o madres saben que juegan a juegos de azar por ingresos mensuales (%)

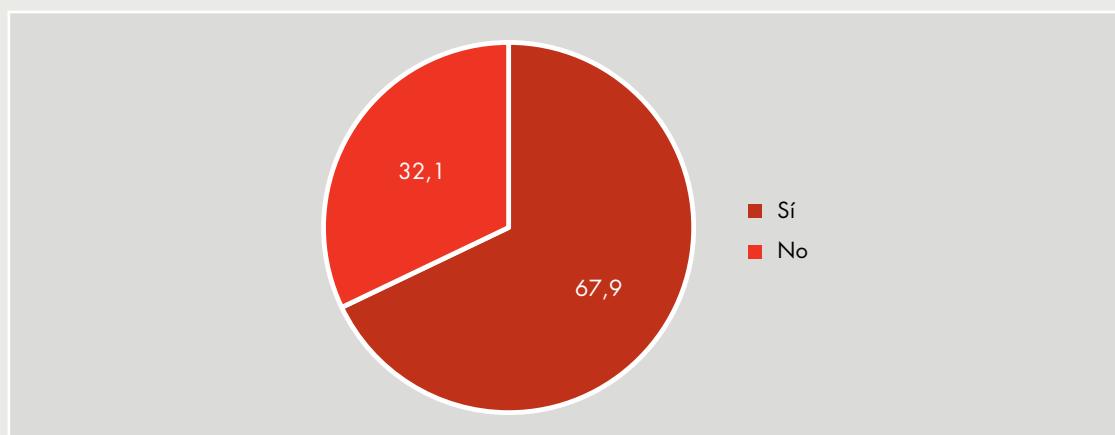
	100€ o menos	Entre 101 y 500€	Entre 501 y 1000€	Más de 1001€
Sí	75,90	81,90	89,10	96,20
No, no ha salido el tema	23,50	16,70	10,90	3,80
No, porque les miento	—	1,40	—	—
No estoy seguro/a	0,60	—	—	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.3.3. Agente socializador II: entorno

Otro de los agentes socializadores es el entorno, compuesto por amigos y otros agentes, condiciona y moldea el comportamiento de las personas en el proceso de socialización, por lo que también es necesario ver su implicación en el ámbito de los juegos de azar y las apuestas. Al realizarse las mismas preguntas que en el caso de la familia, se ha obtenido que el 67,9% de las personas encuestadas recuerda haber visto durante su infancia jugar a alguien de su entorno, por ende, el 32,1% niega recordarlo (Gráfico 22).

Gráfico 22. Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Este recuerdo no se manifiesta homogéneamente entre la juventud ya que existen varias variables que distorsionan esta realidad, entre ellas: el sexo/género, los ingresos mensuales y el país de origen. El sexo/género (Tabla 40) manifiesta que los hombres percibieron en mayor medida que las mujeres esta conducta en su entorno durante su infancia (71,8% frente al 63,8%). En el nivel de ingresos (Tabla 41) solo aquellas personas con menos de 100€ mensuales están por encima de la media, no habiendo visto a nadie de su entorno jugar en el 40,1% de los casos. Por último, ser de origen español (Tabla 42) hace que durante la infancia se haya estado más expuesto a ver jugar a alguien del entorno que siendo de otro país (69,4% frente al 56,7%).

Tabla 40. Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Sí	71,80	63,80
No	28,20	36,20
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 41. Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia por ingresos mensuales (%)

	100€ o menos	Entre 101 y 500€	Entre 501 y 1000€	Más de 1001€
Sí	59,90	80,60	78,30	75,30
No	40,10	19,40	21,70	24,70
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 42. Recuerdo de ver a alguien de su entorno jugar durante su infancia por país de origen (%)

	España	Otro país
Sí	69,40	56,70
No	30,60	43,30
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

En relación al entorno, y al igual que en la familia, también se ha preguntado si es conocedor/a de que juegan a juegos de azar en la actualidad. El 97% afirma que su entorno sí sabe que juega a juegos de azar, en el 2,6% de los casos no ha salido el tema y el 0,5% no está seguro/a (Gráfico 23).

Gráfico 23. Su entorno sabe que juega a juegos de azar (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Esta realidad cambia según el sexo/género de las personas y según su nivel de ingresos. Respecto al sexo/género (Tabla 43), las mujeres manifiestan en mayor medida que su entorno sí conoce que juegan (98,4% frente al 96,1% de los hombres) o que no están seguras (1,6%). Por el contrario, los hombres manifiestan que no ha salido el tema 3,9%. Según ingresos mensuales, a pesar de que la gran mayoría declara que su entorno sí que sabe que juegan, destacan las personas que ganan más de 1.000€ mensuales porque no están seguras (3,8%) o porque no ha salido el tema (1,95%). En el 7,3% de los casos de quienes ganan entre 501 y 100€ no ha salido el tema, a igual del 1,8% de quienes perciben menos de 100€ al mes (ver tabla 44).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Tabla 43. Su entorno sabe que juega a juegos de azar por sexo/género (%)

	Hombre	Mujer
Sí	96,10	98,40
No, no ha salido el tema	3,90	—
No estoy seguro/a	—	1,60
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 44. Su entorno sabe que juega a juegos de azar por ingresos mensuales (%)

	100€ o menos	Entre 101 y 500€	Entre 501 y 1000€	Más de 1001€
Sí	98,20	100	92,70	94,20
No, no ha salido el tema	1,80	—	7,30	1,90
No estoy seguro/a	—	—	—	3,80
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

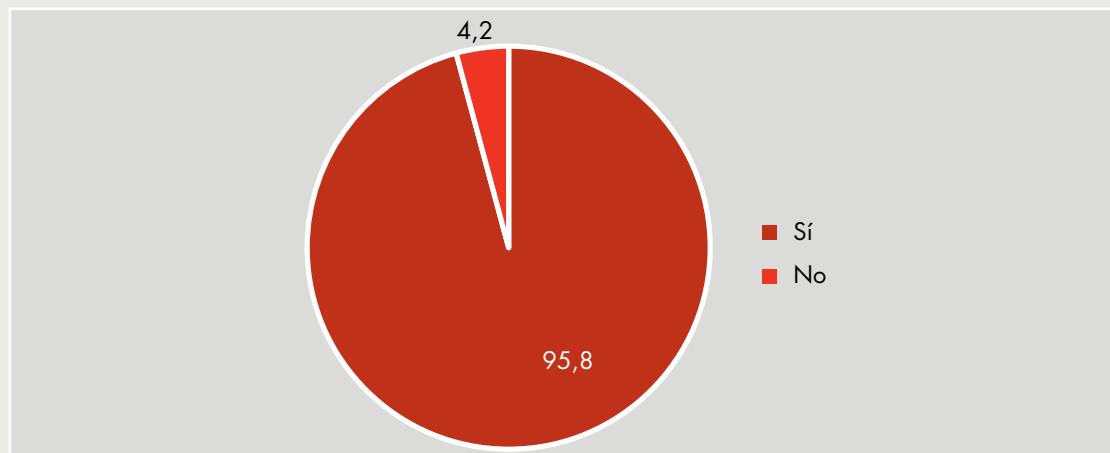
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

### 2.3.4. Agente socializador III: medios de comunicación

Los medios de comunicación son uno de los agentes de socialización secundaria. En la era de la tecnología, los medios de comunicación cada vez cobran más importancia, convirtiéndose en un agente social de gran relevancia que, continuamente, está expulsando información que contribuye y moldea el comportamiento, sobre todo, de la juventud. Por ello, es de gran interés añadir esta realidad en este estudio, sobre todo, haciendo hincapié en la publicidad. La publicidad relacionada con los juegos de azar y las apuestas ha dado lugar a un debate político y social en los últimos años. Por ello, en la encuesta, se realizaron varias preguntas respecto a este tema. La primera, y más general, es si alguna vez han visto algún anuncio publicitario sobre juegos de azar y apuestas (Gráfico 24). El 95,8% de la juventud vasca respondió afirmativamente a esta pregunta, mientras que solo un 4,2% negaba haber visto publicidad relacionada con los juegos de azar. Además, independientemente del grupo sociodemográfico al que pertenecen, esta visión estaba generalizada entre toda la juventud vasca.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

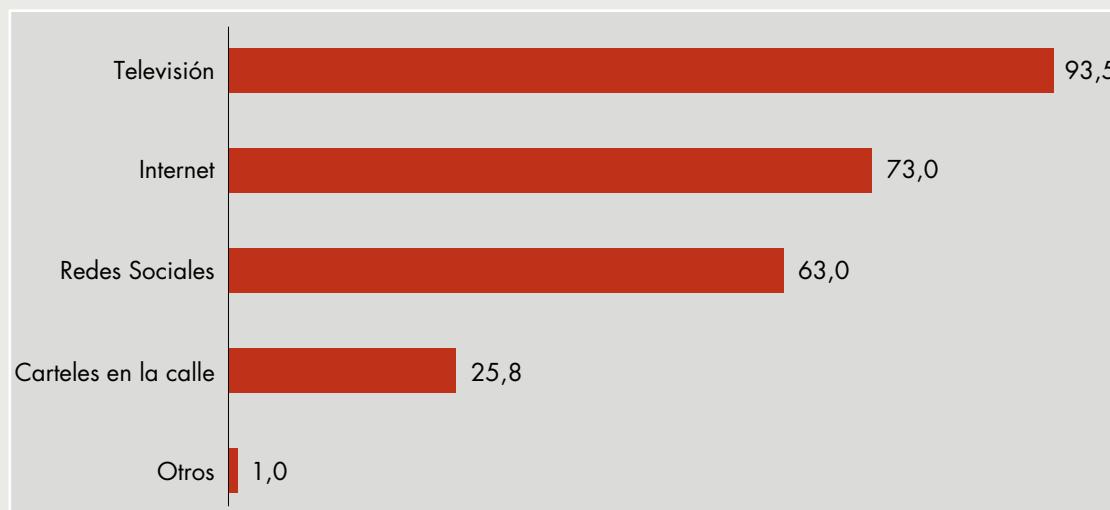
Gráfico 24. Población joven que ha visto algún anuncio publicitario sobre juegos de azar y apuestas (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Con el objetivo de ahondar más en esta cuestión, se preguntó dónde habían visualizado estos anuncios publicitarios, dejando la pregunta abierta a múltiples respuestas. La plataforma más repetida ha sido la televisión, con el 93,5% de los casos, seguida de anuncios en internet con el 73%, las redes sociales con el 63% y carteles en la calle 25,8% (Gráfico 25). Los y las jóvenes que han visto estos anuncios en otros lugares declararon haberlo hecho en equipaciones deportivas y en la radio. Por último, se preguntó sobre qué eran esos anuncios y la gran mayoría añadió: apuestas deportivas, bingo, juegos de casino y lotería de navidad.

Gráfico 25. Plataformas donde han visto anuncios publicitarios de juegos de azar y apuestas (%)



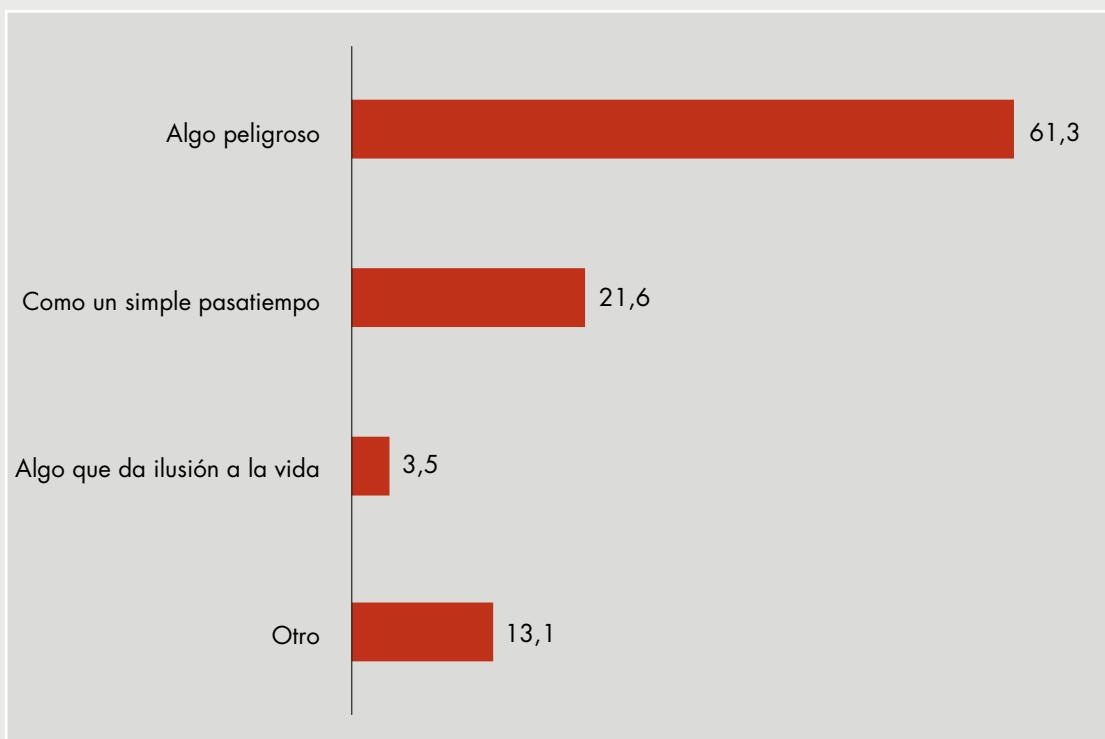
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

### 2.3.5. Percepción del juego

El último punto del capítulo de socialización es la percepción del juego. En este apartado se va a exponer cómo la juventud vasca define los juegos de azar y las apuestas y qué opinión tiene sobre los mismos. El Gráfico 26 expone los porcentajes de respuesta a cada definición dada, además de la opción «otros» que se dejó abierta. El 61,3% de la juventud percibe el juego como algo peligroso, el 21,6% cree que es un simple pasatiempo y el 3,5% dice que es algo que da ilusión a la vida. De las personas que lo definen como «otro» (13,1%), se han agrupado las respuestas en categorías y las definiciones más numerosas son: el juego como algo adictivo/vicioso (48,8%), el juego como una estafa/un engaño (12,6%), depende de la apuesta y/o la gente (10,3%) y el juego como una lacra social/un problema (7%).

Gráfico 26. Definición de juegos de azar para la juventud vasca (%)

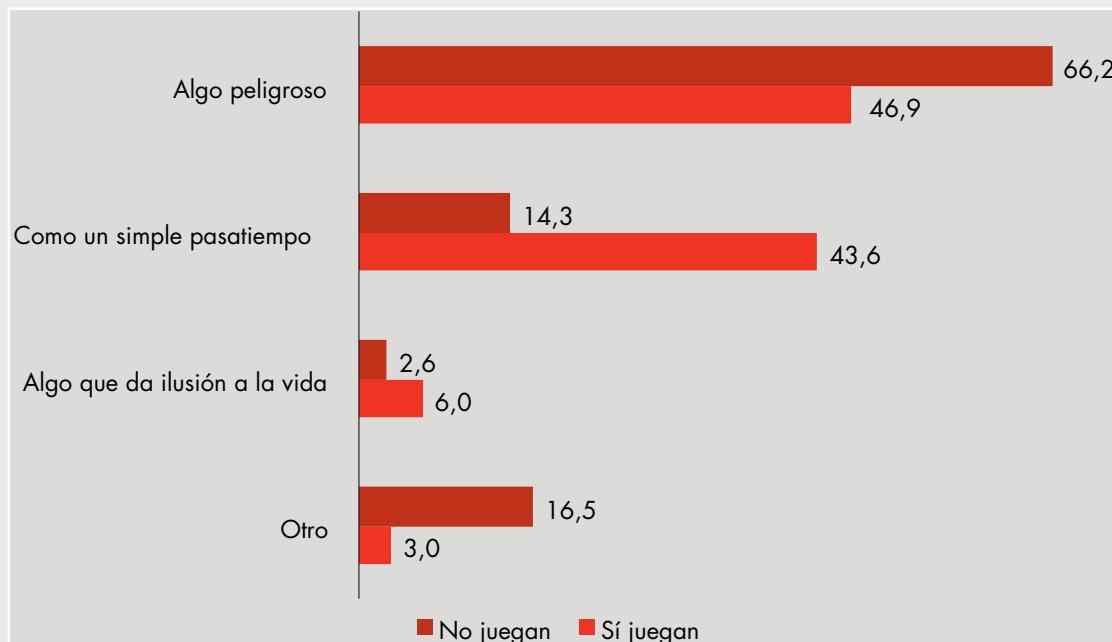


Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La definición del juego cambia según si la persona es, o no, jugadora (Gráfico 27). Las personas que no juegan lo definen como algo peligroso en el 66,2% de los casos, muy por encima de las personas que juegan, 46,9%. Por el contrario, las personas que juegan lo perciben en mayor medida como un simple pasatiempo (43,6%) o como algo que da ilusión a la vida (6%), datos por encima de quienes no juegan, 14,3% y 2,6% respectivamente.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 27. Definición de juegos de azar para la juventud vasca según si es o no jugadora (%)



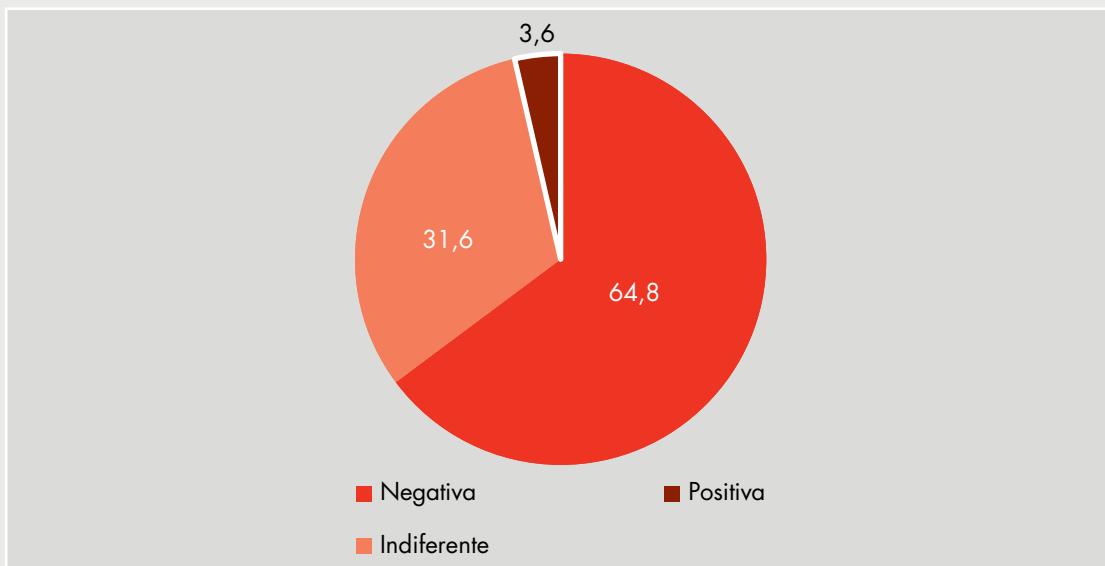
Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

En cuanto a la opinión del juego de las personas entrevistadas el 64,8% lo percibe como algo negativo, el 31,6% se muestra indiferente y el 3,6% cree que es algo positivo (Gráfico 28). La opinión de la juventud, únicamente difiere según el nivel de estudios (Tabla 45) y la ideología (Tabla 46). Quienes tienen estudios universitarios son el grupo que tiene una opinión más negativa, 75,7%, frente al 66,5% de quienes siguen estudiando, al 55,2% de quienes poseen un ciclo formativo y al 52% de la juventud que tiene estudios secundarios o bachillerato. Los y las jóvenes que muestran una postura más indiferente hacia los juegos de azar y las apuestas son quienes tienen estudios secundarios o bachillerato (43,2%) o un ciclo formativo (40,6%). Por último, quienes tienen una visión positiva de los mismos son quienes tienen estudios secundarios y bachillerato (4,8%) y quienes siguen estudiando (4,3%), aunque muy cerca de quienes tienen un ciclo formativo (4,2%).

La ideología condiciona significativamente la opinión sobre los juegos de azar y las apuestas. Aquellos que tienen una opinión negativa se posicionan de izquierdas en el 71,9% de los casos, de derechas en el 65% y de centro en el 56,1%. La postura más indiferente la tienen los de centro con el 39% de los casos, muy seguida de los de derechas con el 35% y algo más alejados los de izquierdas con el 24,5%. Por último, quienes ven el juego como algo positivo son los de centro con el 4,8% y los de izquierdas con el 3,7%.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

Gráfico 28. Opinión de la juventud vasca sobre los juegos de azar (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 45. Opinión de la juventud vasca sobre el juego por nivel de estudios (%)

	Secundarios o bachillerato	Ciclo formativo	Estudios universitarios	Siguen estudiando
Negativa	52,00	55,20	75,70	66,50
Indiferente	43,20	40,60	22,10	29,20
Positiva	4,80	4,20	2,30	4,30
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

Tabla 46. Opinión de la juventud vasca sobre el juego por ideología (%)

	Izquierdas	Centro	Derechas
Negativa	71,80	56,10	65,0
Indiferente	24,50	39,10	35,0
Positiva	3,70	4,80	—
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

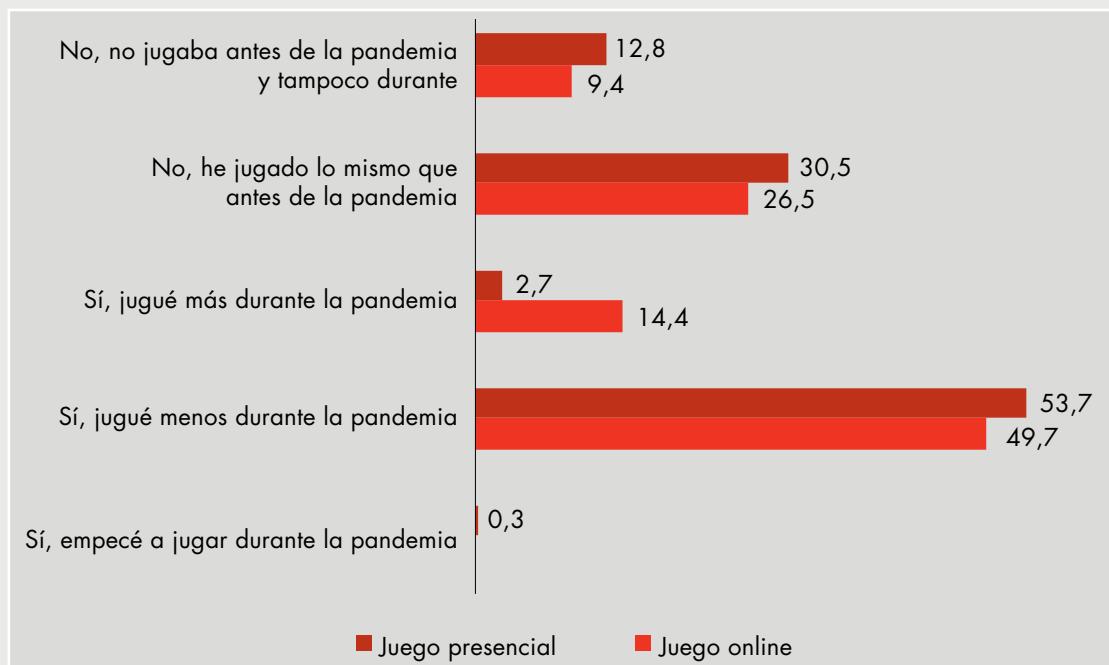
## La juventud vasca y el juego: perspectiva cuantitativa

### 2.4. Impacto de la Covid-19 en relación con el juego

El confinamiento derivado de la pandemia de la Covid-19 y las medidas que se tomaron respecto al cierre y limitaciones del ocio modificaron la forma de jugar de la juventud vasca. Quienes más lo sufrieron fueron aquellos locales y tipologías de juego presencial, debido al mencionado cierre y posteriores limitaciones de aforo. Debido a esto se ha creído oportuno, a la hora de preguntar sobre el posible cambio de frecuencia de juego, diferenciar entre quienes juegan presencialmente y online.

Los datos sugieren que la gran mayoría de la juventud vasca jugó menos, siendo más elevado este porcentaje en quienes jugaban presencial (53,7%) que en quienes jugaban online (49,7%). Seguidamente están quienes jugaron lo mismo que antes de la pandemia con el 30,5% de quienes juegan presencialmente y el 26,5% de quienes juegan de manera online. Destaca el 14,4% de la juventud que durante la pandemia jugó más que antes de manera online, reduciéndose la misma situación al 2,7% en el caso de los que juegan de manera presencial (Ver Gráfico 29).

Gráfico 29. Situación respecto al juego después de la pandemia (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.



### 3.

## **La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa**

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Para conocer los hábitos y discursos sobre el juego de las personas jóvenes residentes en la Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE) desde un enfoque cualitativo, y a través de la técnica de los grupos focales, se ha analizado el discurso de las personas jóvenes jugadoras entre los 18 y 30 años. Este examen, pondrá de manifiesto, al igual que en capítulo anterior, la realidad en la juventud vasca sobre las pautas de juego, el proceso de socialización, la publicidad, la percepción del juego que tienen de la misma, las diferencias de juego y género y, por último, como ha afectado la COVID-19 a las pautas de juego.

### 3.1. Pautas del juego

#### A) Juventud primaria (18-22 años)

Respecto a la identificación de los distintos tipos de juego, tanto en sus modalidades presencial, como online, los y las jóvenes en este grupo de edad expresan conocimiento y opiniones homogéneas.

Conocen la ruleta, bingo, loterías y apuestas deportivas como juego presencial y los juegos de cartas y apuestas deportivas, como modalidad online. En base a esto, en sus prácticas se decantan por la ruleta, póker y apuestas deportivas. Llama la atención, a este respecto, como las apuestas deportivas son la única tipología de juego practicada en ambas modalidades, siendo, además, como se analizará en el apartado de publicidad, la más presente en su imaginario y prácticas habituales.

«A mí presencial se me viene a la cabeza pues, lo que es tragaperras, la Ruleta, y online más igual el tema Póker, tema cartas. [...] Y eso, Lotería también presencial». (V-1)

Pese a que ambas modalidades de juego están presentes en sus prácticas habituales, dicen decantarse por el juego presencial. Esto se debe al factor socializador que los juegos de azar ejercen sobre el ocio en la juventud, considerándolo más adictivo y peligroso. Pese a ello, representan la franja de edad que más consume juego online, por lo que podría considerarse que esta modalidad también está muy presente, aunque de forma más oculta, ya que es más difícil de detectar (Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R. y Gimeno, Ch. (2021).

«No, pero igual puede ser que... Aunque lo online esté regulao que... O sea, que debe ser también al azar, yo, como que imagínate, la Ruleta, por ejemplo, me fio más si lo juego presencial, que online. [...] que igual no tiene nada que ver, pero siempre me ha dado más la sensación de que lo online, eh... Va a ser como más "para ellos", ¿No?». (V-1)

A este respecto, es destacable la figura del *Tipster*. «El *Tipster* es un pronosticador, es decir, una persona que escribe pronósticos sobre diferentes eventos deportivos para que otros apostantes puedan hacer una apuesta con más garantía de éxito [...] Suelen

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

regalar o vender sus pronósticos siempre que sean empleados en una casa de apuestas particular. [...] El Tipster se lleva una comisión, y la casa de apuestas gana algo de tráfico y el depósito/apuestas de nuevos jugadores». (Juventud y juegos de azar, una visión general del juego en las personas jóvenes. Injuve, 2019).

En este grupo de edad, únicamente los hombres, valoran esta figura como confiable y segura, admitiendo ser utilizada de forma recurrente en sus apuestas y entendida como una fuente fiable de ingresos. No suelen utilizar la opción *premium*, es decir, de pago, pero sí se encuentran en varios grupos de *Telegram* con diferentes *Tipsters*. Estos jóvenes son llamados a través, principalmente, de la red social *Instagram*, donde estos pronosticadores se anuncian y, en ocasiones, incluso se dirigen a su *target* mediante *mensaje privado*, haciendo la comunicación más personal, y por tanto, generando una mayor sensación de seguridad y confianza en ellos.

«Yo también estoy en varios grupos de *Telegram*, de *Tipsters*, y no pago por ninguno, no tengo *Premium*, pero sí que funcionan, la verdad que sí». (V-6)

Todas las formas y modalidades de juego mencionadas se dan, casi única y exclusivamente a través de apuestas con dinero en juego. A penas practican juegos donde la competitividad sea el único aliciente, como se observará más adelante, pese a que la diversión es una de las mayores motivaciones para jugar.

Afirman, por tanto, que las cantidades de dinero apostadas han ido variando según la edad, y en este caso, estaría estrechamente relacionado con el capital disponible en cada momento vital. Nos encontramos frente a edades muy tempranas de inicio en el juego (en torno a los catorce años), cuando apostaban una media de 1€ – 2€, mientras que, en la actualidad, oscilan entre los 10€ – 20€. De este modo, se observa cómo, si realmente la diversión fuera la única motivación para realizar apuestas en juegos de azar, las cantidades se mantendrían, mientras que, por el contrario, han aumentado con el paso de los años, ya que, de algún modo, tal y como se observa en referencia a la figura del *Tipster*, perciben el juego de azar como una forma rápida y fiable de ganar dinero.

No obstante, a este respecto, cabe señalar que este grupo de edad presenta las cantidades apostadas más bajas de todos ellos y ellas.

«Pues, yo cuando empecé, también era de echar eurillos, y ahora, pues... Si salgo un día de fiesta y digo: "¡Jobar! Con veinte euros no hago nada", pues le echo quince, y salgo con cinco y me voy a mi casa, o salgo con cincuenta y me compro una limusina». (V-7)

En relación a la cantidad de dinero apostado, tanto de forma general, como en una sesión de juego continua, se observa cómo las mujeres, en este caso, expresan haberse sentido tentadas de continuar pese a estar superando los límites que ellas mismas se habían marcado para esa ocasión, como regla general en su forma de juego.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Expresan sentir emoción, así como una percepción de ganancia clara, lo que les ha llevado, en diferentes ocasiones, a llevar el juego «hasta el final».

De este modo, si bien parecen mostrar cierta conciencia sobre sus propios límites a la hora de apostar dinero con el juego, la realidad es que a través de las estrategias de persuasión que se dan en los salones de juegos y casinos, se han visto inmersas e inmersos en una sucesión de apuestas a las que no sentían capacidad de poner freno. Cabe señalar, por tanto, que a este respecto parece que los espacios físicos, es decir, la modalidad presencial de las apuestas, suponen un factor clave en cuanto a establecimiento y ruptura de los propios límites.

«Eso a mí me ha pasado en el Bingo. [...] No he parado. Pero porque veía que ganaba». (V-4)

[...]

«A mí a la Ruleta. Que... Los colores, no sé, me encantó y dije: "¡Pues tengo que seguir!". Y, además estuve ahí, a punto de ganar, varias veces, y no gané al final, porque mi novio me dijo: "Vámonos", pero, sí... O sea, yo estaba dispuesta a seguir, hasta ganar». (V-5)

La motivación para jugar está dividida entre la diversión y la posibilidad de ganar dinero. En ambos casos, refieren que el ver a las otras personas del grupo pasándoselo bien, o consiguiendo dinero mediante las apuestas, les incitó para empezar a jugar.

«Como todo, como todas las adicciones pues un poco porque te gusta, porque ves a otra persona que se lo pasa bien, porque tus amigos van, y para ver cómo es» (V-5)

[...]

«Yo porque, le vi a algún amigo que gana cien euros echando un euro y digo: "¡Joder!" [...] "¡Qué cabrón!" Y... Pues al final vas tú detrás...». (V-7)

En el juego presencial, señalan que el alcohol puede jugar un papel importante, ya que en los salones de juego ofrecen muchas facilidades para que las personas que acuden a jugar tengan acceso a bebidas alcohólicas.

«[...] Y luego, bueno, yo, fíjate, creo que hay... Que el alcohol puede estar también bastante arraigado a eso. [...] El hecho de estar, igual, en tu... En tu sitio de la Ruleta, con una copa... De hecho, a las personas bastante viciadas a eso, directamente les traen los camareros las copas, y las ponen ahí gratis, y para que sigan ahí...». (V-6)

### B) Juventud secundaria (23-26 años)

En esta franja de edad, se establece una diferencia respecto al grupo anterior, con una mayor presencia de loterías y una menor presencia del juego online, aunque también es cierto que se mantiene una alta jugabilidad en salones de juego y casinos y apuestas deportivas.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«Pues lo que han comentao mis compañeras: Loterías, las apuestas deportivas es, yo creo, lo que más se ve, lo que la gente más juega. Y luego aquí, en las ciudades, imagino, que la Ruleta, los salones de juego... Tira mucho, todas esas cosas...». (B-1)

Se decantan por el juego presencial, siendo los salones de juego lugares muy frecuentados, incluso, puntos de reunión, como se verá más adelante en el apartado de socialización. Por ello, desde edades tempranas (14-18 años), comenzaron a realizar apuestas de forma asidua, sobre todo, en la ruleta. Actualmente, muestran mayor preferencia por las apuestas deportivas, pero diversifican sus apuestas en diferentes juegos, como la ruleta y las loterías.

Respecto al juego online, se trata de una práctica que apareció después de que la mayoría de integrantes del grupo comenzara a jugar, o al menos, de sus primeros contactos con el juego. Es considerado, mayoritariamente, como una modalidad de juego que se acerca más a lo patológico, cuya práctica se asocia con la adicción y se aleja de las experiencias que el juego presencial reporta, como es compartir en grupo las ganancias, así como la diversión y adrenalina que derivan de las apuestas. (Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R. y Gimeno, Ch. (2021).

Por ello, si bien es cierto que algunos lo han incorporado como parte de su rutina con el juego, no se trata de una práctica que se integre de forma tan natural, y puede que esto afecte, entre otros factores (como el hecho de entender el juego como elemento sociabilizador y los salones de juego como puntos de encuentro), a que el juego online no sea practicado con tanta asiduidad como el juego presencial, así como con menor frecuencia que en la franja de edad anterior (18-22 años).

Dentro de los juegos más habituales, se hace especial mención a las apuestas deportivas, ya que reconocen haber atravesado períodos de mayor actividad, llegando a apostar grandes cantidades de dinero, incluso cuando ni siquiera conocían el deporte o equipos que disputaban un partido en el momento de la apuesta. Todo esto, pone de manifiesto cómo la presencia de máquinas de apuestas deportivas (estilo Reta, Kirolbet...) inducen a incrementar la frecuencia con la que se juega, dado su fácil acceso, sobre todo, en jóvenes ya habituados a este tipo de prácticas.

«O sea, yo, me dio una época, que apostaba a la Liga Femenina de Fútbol de Rumanía, de, que yo decía... [...] "¿Qué coño hago?" Y era porque, como era algo instantáneo, yo iba, y me tomaba, yo qué sé, una caña y: "¡Venga! ¿Quién juega? Pues la Liga Israelí...Pues venga, pues a esa", y ya... Y Jugaba». (B-8)

No obstante, si bien reconocen estos momentos como críticos, o «de preocupación», si se les pregunta de forma directa, no perciben haber puesto en riesgo ninguna relación o situación en sus vidas a causa del juego, aunque sí observan y reconocen esta realidad en casos cercanos.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«No, pero yo conozco gente que sí. O sea... Un amigo de mi ex, por ejemplo, buff... Pero es que le echaron hasta de su casa. [...] Y estuvo durmiendo en casas de amigos y así... Y pidiendo dinero». (B-7)

Su discurso oscila con ambivalencia entre entender el juego como un entretenimiento, así como una vía para ganar dinero, y una práctica peligrosa que puede entrañar muchos riesgos a nivel personal y social. Su forma de relacionarse con las apuestas difiere de otros casos más jóvenes, ya que las nuevas inclusiones, como la figura del Tipster, la identifican como «una estafa». Únicamente uno de ellos utiliza de forma habitual este tipo de recursos, y alega, no obstante, que no recurre a cualquier figura que se le presente.

«Bueno, las pautas... [...] Es una estafa, digo yo, en realidad». (B-1)

«Hay que conocerles bien. [...] Porque hay mucho vendehúmos, también... Hay que tener cuidao... Pero sí... Yo por ejemplo sí que llegué a conocer a gente que es buena en ello, y puedes ganar dinero». (B-2)

En cuanto a la cantidad de dinero apostado, en contraposición a las personas más jóvenes, reconocen que las cantidades eran mayores durante sus inicios (desde los catorce años), oscilando en apuestas comprendidas entre 10€ - 20 € hasta 80€ - 100€. Coincidien, mayoritariamente, en que, pese a disponer de un mayor capital en la actualidad (a través del empleo), prestan más atención al dinero que apuestan, tratando de controlar su involucración en el juego.

Refieren que, en la actualidad, tratan de no repetir comportamientos compulsivos, e incluso «preocupantes» que les llevaron en momentos vitales anteriores a perder cantidades de dinero considerables, aunque, de todos modos, no han llegado a considerarlo un problema serio, en ningún caso.

«Yo veinte euros. Tenía veinte, y echaba los veinte. El total». [...] (B-8)

«Yo... Pues... Si ella veinte, yo diez. [...] O sea, yo nunca me he ido con la cartera, con, me lo voy a inventar, con cien euros y me he vuelto a cero, o sea, no. O sea, yo siempre tenía que ver que en la cartera había algo para volver a casa. O sea, no se me ha ido hasta ese punto la olla». (B-4)

La motivación para jugar está dividida entre la diversión y la posibilidad de ganar dinero. En el juego presencial, señalan que el ambiente creado en los salones de juego (bebidas alcohólicas más económicas, comida, iluminación, música) ejerce influencia sobre ellos y ellas a la hora de apostar

«Sí, al final no hay mucha iluminación y eso hace que te puedas centrar en lo tuyo y no te mire todo el mundo, y eso hace que no mires al otro... Al final, si solo te ponen el foco iluminando a lo que son las Cartas, la Ruleta o lo que sea, estás a eso, y no a los demás...». (B-5)

«Sí... Y el botellín de cerveza a un euro... [...] No sé... Y te pone el tío de la barra, que al final es amigo tuyo, te pone las canciones que tú quieras». (B-7)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

### C) Juventud terciaria (27-30 años)

En este grupo, reconocen la misma tipología y modalidades de juego que en los anteriores. Al igual que en la juventud secundaria, las apuestas deportivas y la Lotería tienen una gran presencia en su cotidianidad.

Como elemento distintivo, se destaca el equilibrio entre la modalidad presencial y online, en cuanto a su práctica se refiere. Si bien es cierto que el juego presencial continúa ganando un protagonismo mayor, en este caso, su modalidad online también es practicado de forma habitual, llegando, incluso, a considerarlos de forma indistinta.

«Yo, para mí, me es totalmente indiferente, porque están las dos tanto... O sea, está todo... Lo mismo que está presencial, está online, o sea que... Para mí es indiferente». (D-8)

No obstante, la presencia del juego online no llega a ser tan alta como en la juventud primaria, aunque sí supone una opción mucho más escogida y practicada que en la juventud secundaria. En este caso, el juego online es entendido para propósitos similares que el juego presencial, pero de forma más accesible en momentos que esta primera modalidad no estuviera disponible, como ocurrió durante el confinamiento por COVID-19, como se verá en su apartado correspondiente.

Este tipo de relación con el juego presencial no se da de forma homogénea en el grupo, pero sí llama la atención cómo denota un juego, a priori, más estudiado y controlado que en los casos anteriores. Se muestran conscientes de la realidad que rodea a los juegos de azar, en cuanto a imposibilidad de ganar dinero con él, y la facilidad de adicción que este supone. Sin embargo, rescatan la idea de que, observando los distintos tipos de juego, se pueden desarrollar estrategias para conseguir dinero, y que la imposibilidad de llevar esta práctica a cabo se da por parte de los salones de juego y casinos, y no por el hecho de que esta estrategia sea difícilmente desarollable.

Esta percepción lleva a la utilización de la figura del *Tipster*, aunque, al igual que en grupo anterior (23 – 26 años) de forma poco generalizada. Únicamente, un hombre ha utilizado esta figura, alegando que conoce el ámbito en el que los *Tipsters* desarrollan sus estrategias, y que no cualquiera de estas le sirve como referente en las apuestas.

«A ver, yo no tanto con cosas públicas, tan conocidas, pero sí que he estado con gente, y teníamos algoritmos propios que nos... Que nos daban ese tipo de cosas, y con el que realmente se podía ganar. El problema es que no pude... O sea, si lo usas consistentemente no te dejan, sin más. [...] Entonces, ya me he dado cuenta de eso y ahora solo juego por diversión, un día pa' echar cuatro euros, pero... Es, es imposible ganar dinero ahí. [...]». (D-8)

Sus inicios en el juego, al igual que ocurre en la juventud primaria, suponían unas apuestas con menor dinero en juego. Estas cantidades han sido aumentadas dado un

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

mayor poder adquisitivo en la actualidad, derivado de un cambio en sus momentos vitales, y la llegada de los trabajos remunerados. Sin embargo, el porcentaje respecto al total es menor. Esta realidad rescata, además, la percepción que en este grupo se tiene del juego, como un medio para experimentar diversión, adrenalina y como forma de ocio.

«Cinco, diez, semanales. Pero bueno, depende. Si vas al Casino, igual, con los am... Las amigas o tal, te gastas un poco más, si viene Navidad te compras los ocho boletos... (Ríe). Depende». (D-7)

Las emociones experimentadas a través del juego les ha llevado a «*perder el control*» en determinadas situaciones, pese a, como se señala en epígrafes anteriores, ser conscientes de los riesgos y peligrosidad que los juegos de azar entrañan. Señalan que ciertos juegos concretos, como la ruleta, les ha inducido a sentir emoción al jugar, así como enfado, llegando a «*picarse*» y, por ende, sentir la motivación de continuar apostando a un ritmo frenético e irracional.

«Sí, te picas. Y en la Ruleta, sobre todo». [...] (D-7)

«Te calientas y cien, doscientos, y dices: "Eh, eh, eh" Y luego te das cuenta y dices: "¿Qué ha pasado?"»(D-8)

A este respecto, destaca cómo pese a reconocer haber gastado cantidades de dinero fuera de sus propios límites, no perciben haber experimentado un problema preocupante y real con el juego, aunque, del mismo modo que ocurre anteriormente, sí señalan casos cercanos que se han visto en este tipo de situaciones.

«Y no directamente tener problemas directamente yo con esa persona, pero ver que esa persona tiene problemas y, entre comillas, avisárselo, o decírselo y luego, realmente tener problemas porque se lo estás diciendo, pero no... O sea, no problemas míos con alguien, sino ver que una persona los tiene, y al final, pues acabas...». (D-8)

Todo esto, lleva a observar cómo las prácticas con el juego, si bien son percibidas como controladas, en diversas ocasiones difieren de esta realidad sentida, por lo que existiría cierta ruptura entre el imaginario sobre qué es considerado un problema con el juego, y sus propias experiencias, donde han excedido los límites que, de forma propia, se habían marcado.

Además, es en este tipo de discursos donde se observa una clara normalización de los juegos de azar y las prácticas que en ellos se dan, ya que, si bien expresan conciencia y preocupación, a nivel social, sobre cómo el juego afecta a la población, no se identifican como parte activa de esta circunstancia, incluso, cuando, han reconocido realizar apuestas de forma habitual, habiendo, o no, excedido sus propios límites.

La motivación para jugar está dividida entre la diversión y la posibilidad de ganar dinero, coinciden, como se verá más adelante, en que comenzaron por diversión y

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

porque sus iguales jugaban a las apuestas deportivas, pero que, con el paso del tiempo, su objetivo se ha inclinado hacia ganar dinero, también. Para ellos y ellas, el juego por diversión implica menor cantidad de dinero en juego, mientras que, si el objetivo es tener ganancias, se apuestan mayores cantidades

«Para mí hay como dos tipos: primero es uno, es como el que ha dicho él, con las apuestas de uno, cinco euros que es, pues por pasártelo bien, como decía antes, pues para echar todos, cada uno a un galgo, ¿No? Y quien gane ha ganao. Y luego ya, cuando te pones a hablar de dinero serio que ahí es cuando sí es pa' ganar dinero que es cuando apuestas cincuenta, cien, doscientos euros». (D-8)

### 3.2. Socialización

Una persona ha de aprender a jugar y es ahí donde los «otros «significativos (los iniciados) juegan un papel clave, bien como introductores presenciales en el juego (acompañantes) o bien como introductores simbólicos (referentes).

Prácticamente en todos los casos la iniciación al juego es, un primer momento, un acto social, en una edad donde el grupo de pares juega un papel fundamental en la organización del ocio y del tiempo libre y la conformación de la personalidad. Son especialmente relevantes los locales que sirven alcohol, porque permiten reproducir lógicas bien consolidadas y legitimadas en el ocio adulto como es el consumo de alcohol en bares al que ahora se añade, el juego en sentido amplio.

#### A) Juventud primaria (18-22 años)

Según las y los jóvenes, de este intervalo de edad, en la mayoría de los entornos familiares de los participantes de este estudio está normalizado jugar de forma puntual o habitual a determinados juegos como las primitivas, las quinielas, los rascas, etc. Desde la infancia, han observado (y participado en) el juego como parte de las dinámicas familiares, en sus diferentes variantes (Lotería, Bingo, Quinielas, Tragaperras). No son catalogadas como algo negativo, sino más bien como parte de la socialización en momentos señalados (Navidades, tras los entrenamientos deportivos). Afirman que los juegos, dentro de casa, se han dado tanto con apuestas con dinero, como sin él.

«En mi casa siempre se ha jugao al Bingo en Nochevieja. [...] Eso y luego la Lotería, y las Quinielas. (V-2)

[...]

«Yo me acuerdo que solíamos, cuando hacíamos deporte escolar, que siempre con los padres íbamos, o sea, acabábamos el partido, o lo que fuese, el sábado, y luego nos íbamos a tomar un pintxo y a hacer la Quiniela. [...] Con los padres, hablo». (V-1)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

La edad de inicio del juego oscila en una horquilla entre los 16 – 18 años, y varía según el tipo de juego, así en los salones de juego se inicia hacia los 16 años y en el caso de los Casinos a partir de los 18 años.

«A los diecisiete por una promoción de estas de una casa online de apuestas deportivas, me lo dijo un amigo, me metí con él a la promoción y, pues, desde ahí... De vez en cuando. (V-2)

[...]

«Yo también, yo... Bueno, hace un año, o dos, más o menos, pues una vez que íbamos a ver un partido de fútbol y dijimos: "Va, pues apostamos". [...] Porque creíamos que iban a ganar, apostamos, nos ganamos unos eurillos, y encima, nos lo pasamos bien. [...] Y así fue. Y ganamos, ganamos... Y ya... (ríe). Pues bueno, te enganchas un poco». (V-3)

«Yo no me acuerdo muy bien, creo que, con dieciocho, diecinueve, que fui con mi novio a la Ruleta y desde entonces pues de todo... Casinos, Ruleta, Reta, lo que sea (ríe). [...] Es que la Ruleta fue el punto de inflexión (ríe)». (V-5)

Prácticamente en todos los casos la iniciación al juego es, un primer momento, un acto social, en una edad donde el grupo de pares juega un papel fundamental en la organización del ocio y del tiempo libre y la conformación de la personalidad. La forma de juego es en grupo cuando se da de forma presencial. Sin embargo, el juego online lo practican de forma individual. Conciben acudir a los salones de juego y/o casinos como una opción para sociabilizar y compartir con el grupo las emociones que el juego suscita.

«Al Reta igual más sola, pero a lo demás, acompañada. Rule y así, acompañada.» (V-4)

«A Casinos acompañao, y luego, pues lo que es online solo». (V-2)

Expresan actitudes contrapuestas en cuanto compartir con sus padres y madres sus hábitos con el juego. Están quienes cuentan abiertamente sus apuestas y no consideran que a sus padres y madres valoren de forma negativa sus hábitos de juego, justificándolo en que «es su dinero» y no apuestan grandes cantidades de dinero

«Mis padres sí. Saben alguna apuesta que he hecho y demás y... Siempre me han dicho que es mi dinero y que me organice yo como quiera. [...] Entonces no le ponen ninguna pega». (V-2)

«Yo cuando echo apuestas al Reta o así, se lo enseño, pero, bah... Como tampoco es mucho dinero ni nada, y es mi dinero, pues tampoco pasa nada. [...] Si fuera mucho, sí que me dirían algo». (V-4)

Por otro lado, algunos jóvenes no han compartido con sus padres y madres sus hábitos respecto al juego, ya que no consideran que sus que tengan el juego como una práctica normalizada, por lo que lo valorarían de forma negativa.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«O sea, sí que sabe pues que de vez en cuando yo le echo una apuesta deportiva. [...] Ni que sabe que tengo online, ni que voy al Casino, ni... Todo eso, no». (V-1)

[...]

«No es una cosa que me guste hablar con mis padres». (V-4)

Afirman conocer casos de personas cercanas que hayan tenido problemas con el juego, en cuanto pérdida de grandes cantidades de dinero se refiere.

«Yo sé de conocido, más que de amigo, conocido. De... Que apostó cantidades de... Pues todo el sueldo, en dos días, en apuestas. [...] Y ahí se dieron cuenta sus padres y sé que sus padres hablaron con, con algún especialista o algo, y sé que estuvo viniendo aquí, no sé si eran tipo charlas o así, y... Y bueno, tampoco lo dejó del todo, redujo, pero no lo dejó del todo, y entonces luego ya sí que... Estuvo más... En algún centro de reinserción, digamos». (V-2)

No recomendarían el juego de azar como una práctica a llevar a cabo, pese a expresar que les reporta diversión y la posibilidad de ganar dinero, motivos por los que lo practican con asiduidad.

«Yo lo pintaría más como: "Es malo, eh... Puedes acabar adicto, esto conlleva que puedes perder mucho dinero, puedes perder amigos, familiares..." Y lo pintaría como algo negativo, para que los niños perciban eso como algo negativo». (V-3)

Como medio para comunicar los peligros y riesgos que perciben en la práctica del juego, optan por las charlas en colegios e institutos.

«Yo creo que la facilidad que tienes, o sea, tú vas a cualquier bar, por ejemplo, cuando salimos de farra, hay un bar, que se suele ir ahí a *echar la noche*, y al *lao*, tienes la máquina de *Kirolbet*. [...] O sea... Y entonces la gente que está bebiendo algo, que está aburrida se va ahí a la máquina. [...] O sea, es que lo tienes facilísimo». (V-1)

Además, se critica la facilidad de acceso al juego de azar, en cuanto a modalidad presencial se refiere (salones de juego, Reta).

«O sea, yo intervendría en, en los colegios. [...] Porque cuando ves eso, eres consciente... [...] Al igual que hacen con la droga, o con el alcohol, pues eso que te venga una persona...». (V-1)

### B) Juventud secundaria (23-26 años)

Estos jóvenes reconocen, cómo desde la infancia, han observado (y participado en) el juego como parte de las dinámicas familiares, en sus diferentes variantes (Lotería, Bingo, Quinielas, cartas), al igual que en el grupo anterior, no lo catalogan como algo negativo, sino más bien como parte de la socialización en momentos señalados (Navidades) o como dinámicas familiares habituales.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«Sí, y ver en Navidad la mesa del salón llena de décimos como si eso fuera... como si fueran gratis... ¡Vamos, toda la vida!». (B-4)

[...]

«Todas las semanas. O sea, yo lo que estaba comentando a él, yo tengo un grupo ahora mismo con mi familia de "Pelotilla familiar", se llama. [...] Y yo cada vez que jugaba el Athletic, ponemos dinero todos, todas las semanas, y el que gana se lo lleva, y si no gana nadie, pues bote, y para la siguiente. [...] O sea, y yo lo tengo súper normalizado... Tengo, tengo un grupo de WhatsApp». (B-8)

Afirman que los juegos, dentro de casa, se han dado tanto con apuestas con dinero, como sin él.

«Y mi abuela en navidades, todas las navidades, bueno, aparte de que tenemos un Bingo de mentí, bueno, de juguete en casa, eh... Y al principio, obviamente, de pequeños, obviamente jugábamos con garbanzos, pero ahora... Ahora ya no». (B-7)

La edad de inicio del juego oscila en una horquilla entre los 14-19 años, y varía según el tipo de juego y género (los chicos, empezaron a jugar antes que las chicas).

«Mmm... Pues tema ruleta, yo creo que, desde los dieciocho, antes no. Y... Luego, el Euromillón, puff... Yo creo que echo desde los quince años». (B-4)

«Yo creo que, o sea exactamente no me acuerdo, pero, lo mismo, nosotros salíamos de entrenar y, yo qué sé, el Reta, pues un euro para diez partidas [...] Tendría catorce años, quince...». (B-3)

«[...] Apuestas deportivas y juegos de azar... Yo creo que, a los dieciocho, diecinueve, sí, también». (B-8)

[...]

«Yo creo que empecé con dieciséis o así, que cogimos lonja en Santutxu, y teníamos un salón de juegos al lado, entonces empezamos a ir ahí a jugar a la ruleta». (B-6)

Los inicios en la práctica con juegos de azar se dieron en grupo, pero en la actualidad también se da, de forma reiterada, individualmente.

«Primero acompañada, y sí que ha habido veces que igual me pillaba, o no me pillaba, de pasada, y... De entrar. O sea, yo me acuerdo que hacía aquí prácticas, en la zona del Casco Viejo, y... Como siempre me dejaba el tren quince minutos antes, pues me tomaba el café en el salón y pues echaba». (B-8)

La motivación que les impulsó a iniciarse en el juego es el hecho de ver jugar a sus iguales, pero también tener salones de juego cerca de sus casas, o puntos de encuentro, ha influenciado indudablemente en que se introdujeran en las apuestas y juegos de azar.

«[...] Yo empecé con amigas. A mí me pasa parecido a lo que ha comentado ella (XXX), que mi punto de encuentro con mis amigas era el salón de juegos, entonces claro... Te sobraba un euro de una cerveza, o de lo que fuese, pues venga... Pues lo echo». (B-8)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Además, expresan actitudes contrapuestas en cuanto compartir con sus padres y madres sus hábitos con el juego. Están quienes cuentan sus apuestas, así como el hecho de que acuden habitualmente a salones de juego, pero se reservan cierta parte de la información y se señala que sus padres y madres no ven de forma positiva el juego (pese a haber compartido anteriormente que ellos y ellas también lo practican en diferentes modalidades)

«Yo, a ver, como lo mío nunca ha llegado a ser una adicción, sí que es verdad que con bastante normalidad: "Qué, ¿A dónde vas?", "Nada, he quedao con estas en el salón de juegos". Y sí que es verdad, que había ocasiones que, claro, pues igual ganaba treinta euros [...] Yo sí que les decía a mis padres: "Ay, pues he ganado treinta euros", y lejos de alegrarse me decían: "Es que, madre mía... No te tienes que alegrar por, por eso". (B-8)

«Yo creo que la diferencia está en, estás contando la verdad, pero no toda la verdad. O sea, yo, por ejemplo, igual puedo decir: "Eh búa, sí, he ido a la ruleta" y digo, eh... "He metido dos euros". Eh, igual no han sido dos euros. De la misma manera que, igual, cuando salgo le digo a mi madre que me bebo un cubata, o dos, y no son un cubata o dos... Es que es lo mismo...». (B-4)

Por otro lado, están quienes no han compartido con sus padres y madres sus hábitos respecto al juego, ya que no consideran que sus que tengan el juego como una práctica normalizada, por lo que lo valorarían de forma negativa y les generaría preocupación

«En mi casa no se ha jugado nunca, nunca he visto apuestas ni nada... Entonces no ha sido un tema que hayamos comentao». (B-5)

Independientemente de si comparten con sus padres y madres sus prácticas con el juego, la Lotería es comprada de forma conjunta. Se trata del grupo de edad donde los hábitos de compra y regalo de Lotería están más extendidos

«O, mi padre siempre me pinchaba: "Venga, ya tienes dieciocho, eh... Juega a la Lotería, no sé qué... Para algo te doy la paga. Hoy toca, no sé qué...". (B-7)

[...]

«Yo siempre, pues yo qué sé, me voy a algún sitio a veranear, eh, de tal, y le digo a mi madre: "Ah, pues he compra, le he compra a una amiga que me ha pedido..." ¿Y te habrás compra el mismo? Y yo en plan: "No, ama, se lo he compra a ella porque me ha pedido uno que acabe en cinco..." "¡¿Cómo no te has compra el mismo?! ¡Como le toque!". (B-8)

Afirman conocer casos de personas cercanas que hayan tenido problemas con el juego, en cuanto a pérdida de grandes cantidades de dinero y problemas de adicción.

«No, pero yo conozco gente que sí. O sea... Un amigo de mi ex, por ejemplo, bff... Pero es que le echaron hasta de su casa. [...] O sea, pero echarle de verdad, o sea no en plan: "Bah, te echo de casa, estás unas horas fuera... Y que luego vuelvas". No. Echarle de verdad. Y estuvo durmiendo en casas de amigos y así... Y pidiendo dinero». (B-7)

[...]

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«Yo cuando me empecé a relacionar con gente, que veía que tenía ya ese problema, dije: "Hasta aquí. No quiero estar como uno de ellos"». (B-6)

Por otra parte, no recomendarían el juego de azar como una práctica a llevar a cabo, pese a expresar que les reporta diversión y la posibilidad de ganar dinero, motivos por los que lo practican con asiduidad. Como medio para comunicar los peligros y riesgos que perciben en la práctica del juego, optan por las charlas en colegios e institutos.

«[...] Yo creo que siempre habría que enfocar al mal... Sobre todo, por los chavales. [...] Porque al final sí, autocontrol... Pero es que eso... Yo creo que eso no es fácil de controlar... [...] Así que... Yo creo que hay que educar en el no». (B-1)

También apelan al autocontrol como medio para erradicar las posibles consecuencias negativas y peligros que derivan de los juegos de azar, pero siempre en base a disponer de una información completa al respecto

«[...] Luego tú ya decides qué uso quieres hacer de eso, pero tú ya has tenido la información, el problema es cuando no hay información y te encuentras que entras con tus amigos a un sitio, y ves que echar dinero es divertido, porque a veces ganas. El problema está ahí...» (B-4)

### C) Juventud terciaria (27-30 años)

Desde la infancia, han observado (y participado en) el juego como parte de las dinámicas familiares, en sus diferentes variantes (Lotería, apuestas deportivas, rifas, Tómbola). No lo catalogan como algo negativo, sino más bien como parte de la socialización en momentos señalados (Navidades) o como dinámicas familiares habituales (venta de rifas escolares/deportivas)

«Yo Lotería, que recuerde así de pequeño, solo Lotería. [...] Al final, todas las navidades es lo que... [...] Al final es lo que toca, pero es lo que está bien visto». (D-2)

«Y las rifas, que probablemente, si habéis jugao a algún deporte, os han hecho vender a todos en vuestros... En vuestros clubs. [...] Y era un engorro cada vez que tenías, ya fuera, eh, Lotería, o una Tómbola o lo que fuera... Pero eso creo que nos lo hemos comido casi todos». (D-8)

La edad de inicio del juego oscila en una horquilla entre los 13-18 años.

«Pues es que igual ibas con tu tío, o con tu primo mayor, o lo que fuera, al Reta y le echabas al Reta. Tú, oficialmente, no podías echarle tú, pero en el fondo estabas jugando tú, a medias, o lo que fuera. [...] Pues, doce, trece, no sé». (D-8)

«Sí, yo igual, yo Casinos diecisiete, dieciocho y luego, pues, había un bar en el barrio y pues íbamos con catorce, quince, a los galgos, o lo que sea». (D-1)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Los inicios en la práctica con juegos de azar se dieron en grupo, y su principal motivación era la diversión y ver que sus iguales jugaban a las apuestas deportivas.

En esta franja de edad, en los entornos familiares de los participantes de este estudio está normalizado jugar de forma puntual o habitual a determinados juegos como las primitivas, los euromillones, los rascas, etc. Sin embargo, la mayoría de los participantes reconocen que sus progenitores no tienen mucha información sobre los peligros que entrañan los establecimientos de juego o ni se replantean que sus hijos puedan tener este tipo de hábitos. Sí son conscientes de otros peligros como es el consumo de alcohol o tabaco, y los advierten al respecto. Pero pocos jóvenes son informados por sus progenitores sobre los riesgos del juego.

«De hecho, hablando del Bingo, yo me he ido al Bingo con mi madre». (D-7)

[...] «En lo mío del fútbol que apuesto y así, normalizao. O sea, sí, de: «Voy a ver este partido porque he apostao». (D-2)

Afirman conocer casos de personas cercanas que hayan tenido problemas con el juego, en cuanto pérdida de grandes cantidades de dinero como problemas de adicción

«[...] Hay gente que tiene prohibida la entrada a los... Y hay gente que la tiene prohibida por el sitio, y hay gente que ha pedido que se les prohíba la entrada a los sitios, porque es la única solución». (D-8)

Y no recomendarían el juego de azar como una práctica a llevar a cabo, pese a expresar que les reporta diversión y la posibilidad de ganar dinero, motivos por los que lo practican con asiduidad.

«Depende de lo que te marque. O sea, al final, nos han dao chapas en el cole de todos los temas, que ni nos acordamos, pero igual hay una charla que todos recordaremos, cada uno de su tema: "Esta me ha dejao", ¿No? "Esta...". [...] Es un poco como el tabaco; el tabaco, con los años, se lo han conseguido ir medio cargando. Que la gente sigue fumando, que hay gente que con doce años fuma, pero ya no es como antes. O sea... La gente ya, pues no puedes fumar en la terraza, no ves anuncios... No tal. Pues un poco, tienen que hacer lo mismo con esto». (D-8)

### 3.3. Publicidad

#### A) Juventud primaria (18-22 años)

En este grupo, todos y todas afirman haber visto, y recuerdan de forma clara, publicidad en relación con los juegos de azar, en diferentes canales (en Instagram, Youtube, Spotify y previo a los partidos de fútbol en Gol).

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«Jo, antes de los partidos siempre, por ejemplo, en Gol, tú vas a ver un partido, y antes del partido te ponen: "Eh, apuesta a este equipo, con...". [...] Antes de los partidos siempre suelen poner tres o cuatro anuncios de diferentes casas de apuestas». (V-3)

«A mí incluso las Redes Sociales también me ha solidado salir, claro, porque claro, tú igual coges el móvil y sueles mirar Kirolbet en el móvil, y luego entrar al Instagram, a las historias, y de repente te sale: "Súper cuota de no sé qué", en la publicidad». (V-7)

Asimismo, reconocen diferentes anuncios y tipos de juego (Lotería, Bingo, casas de apuestas y casinos online), sobre todo, cuando aparecen personajes conocidos, como futbolistas, actores y actrices, presentadores y presentadoras de televisión... Afirman que la publicidad que más les impacta, y con la que sienten incitación al juego es de las casas de apuestas y casinos online, pese a que esta modalidad no es la más jugada.

«Coronado... Bet365, aparecía Coronado». (V-3)

«Y Neymar, en lo de 88Poker». (V-7)

En cuanto a los anuncios mostrados durante el grupo de discusión (*BetMaster, Lotería de Navidad* dos mil veintiuno, *888Póker* y campaña de prevención del juego del Gobierno Vasco), se observan percepciones y opiniones diversas.

El anuncio de *Betmaster*, suscita opiniones y emociones similares respecto al juego patrocinado. No lo conocían, pero mayoritariamente, sí jugarían con una aplicación que no implique apostar dinero, por lo que se percibe, nuevamente, como el entendimiento de los juegos de azar como una forma principal de ocio, es recurrente.

«A mí... Con los amigos, por la competitividad de ver quién ganaría más, en ese caso plátanos, sí». (V-2)

No obstante, y pese a que lo consideran válido para jugar, lo valoran de forma negativa, afirmando que es peligroso, inclusive, por el hecho de que incite al juego durante la infancia; es decir, reconocen y comprenden los valores, y posibles consecuencias, que los juegos de azar pueden tener en la población, pero no los perciben como riesgos que ellos y ellas vayan a experimentar, incluso cuando sus prácticas comenzaron siendo menores de edad.

«Eso se juega mucho, digo, sin dinero... Lo único que pa' niños pequeños yo no... Lo recomendaría, tan pequeños, empezar... [...] Me parece un peligro». (V-4)

Respecto al anuncio de *Lotería de Navidad*, al igual que el anterior suscita opiniones y emociones similares en el grupo. No obstante, en este caso afirman conocer el anuncio y considerarlo positivo, pero también aburrido y poco atractivo. Expresan sentir que el juego, en este caso, se trata de una tradición familiar y social, donde el compartir y regalar forma parte de la dinámica del juego.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Con esta publicidad, no sienten una incitación al juego, resultado esperable al tener en cuenta que, la mayoría de personas en esta franja de edad no juegan a la Lotería.

«(Ríe). Pues remarca un poco lo social de jugar. Están ahí todos como juntos, celebrando juntos... Un poco que, como que jugar solo, no tiene tanta cosa». (V-5)

Por otro lado, el anuncio de *888Póker* suscita opiniones y emociones contrapuestas en el grupo, todas ellas en base a los hábitos y preferencias de juego mostradas, por parte de esta franja de edad, a lo largo del presente análisis.

A ciertos integrantes del grupo, hombres en este caso, les resulta muy atractivo, estando dispuestos a jugar pese a las condiciones que presenta (gastar el dinero que ofrece gratuito en menos de 48 horas).

«Bua... [...] ¡Me ha convencido!». (V-6)

[...]

«Porque te invita a jugar con cien tiradas gratis sin tú tener que depositar dinero». (V-2)

Sin embargo, a otras personas, mujeres y un hombre en este caso, no les resulta atractivo el concepto de juego *per se*, llegando a identificarlo como una estafa, pese a que reconozcan que el diseño del anuncio (luces, música...) les haya llamado la atención

«Yo seguramente ni entraría, o sea, lo vería y bah... [...] No me llama. O sea, me llama porque es publicidad agresiva, luminosa tal, rápida, pero no... O sea, no me llama, ese tipo de apuestas, así». (V-1)

No obstante, expresan de forma mayoritaria que este tipo de publicidad les resulta más atractivo que el anuncio de la Lotería de Navidad, ya que apela más a los sentimientos y a un tipo de juego que esta franja de edad no practica de forma habitual, mientras que este segundo incide en las prácticas de juego habituales en jóvenes entre dieciocho y veintidós años. Se trata de la franja de edad donde la rapidez e inmediatez se encuentran más presentes.

«Claro, ya como que luego ya se hace un poco pesao... Que dices: "Va, mira, paso". Pero este, como es así... ». (V-5)

«En pocos segundos, te dice todo». (V-4)

Por último, el anuncio de *Prevención del Juego del Gobierno Vasco* suscita opiniones y emociones similares en el grupo, concluyendo, de forma generalizada, que el efecto que este ejerce sobre ellos y ellas, más que de prevención, sería de incitación al juego.

Cabe señalar el hecho de que algunas personas no lo habían visto, mientras que otras sí. En este caso, la plataforma predominante es Spotify.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Mayoritariamente les llama la atención y resulta atractivo (la música, el ritmo, las luces), pero no consideran que tenga un efecto preventivo, sino más bien incitador hacia el juego.

«A ver, también lo ponen como muy bonito, muy llamativo con las luces... Y así. O sea que realmente, casi que eso dices: "Joe, pues no estará tan mal si es tan chulo...". [...] Entonces no sé, cómo que a mí me ha llamado la atención igualmente. Y no en sentido de dejar de jugar». (V-5)

Por ello, no consideran que el mensaje que transmite pueda hacerles cambiar su opinión respecto a los juegos de azar y, por ende, reducir sus prácticas con estos.

«Bff... [...] Lo mismo que mis padres. [...] Bua, es que... Bff... ¡Qué le voy a hacer! No sé, si no... Yo qué sé, si algún día me apetece jugar... El anuncio este no me lo va a impedir, la verdad. [...] Ni me va a hacer cambiar de opinión». (V-1)

### B) Juventud secundaria (23-26 años)

Todos y todas afirman haber visto (y recordar) publicidad en relación con los juegos de azar, en diferentes canales (en *Youtube*, televisión en la franja nocturna, televisión durante las retransmisiones de los partidos de fútbol y previo a los partidos en el estadio, *San Mamés*, en este caso).

«Pero, si, de hecho, tú estás en un partido con... Lo que es el partido, y en las... No sé cómo decirlo... En el *San Mamés*...». (B-8)

«En la valla publicitaria». (B-6)

«¡Eso! Y ahí te pone, *bet365*, y te va girando así... Y eso es a las siete de la tarde... Niños... [...] Tres seis cinco, y se gira así, y digo: "¡Madre mía!"». (B-8)

Reconocen diferentes anuncios (Lotería, casas de apuestas diversas y Bingo) y las figuras conocidas (futbolistas, actores y actrices, presentadores y presentadoras) y les llama la atención anuncios coloridos y dinámicos, así como los que tengan personas reconocidas.

«Sí... El de Póker Stars es muy visual... [...] Mucho colorido, eh... Es como muy, mucho movimiento...». (B-4)

«Sí, y la voz...». (B-7)

[...]

«Figuras muy, famosas, entre comillas, también... Igual eso es un incentivo de que te llame la atención...». (B-8)

Aunque también lo valoran de forma negativa, como figuras con poca credibilidad y valores éticos cuestionables.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«Me parece que son gente vendida, o sea... Te has vendido, o sea, a quién se le ocurre, eh, o sea, anunciar, eh, casas de apuestas con el daño que están haciendo en la sociedad, o sea, me parece...». (B-4)

El anuncio de *Betmaster* suscita opiniones y emociones contrapuestas en el grupo, ya que ninguna persona conoce el anuncio, así como la plataforma y algunas personas jugarían a esta modalidad de juego (sin apostar dinero) y otras no, al no encontrar incentivo para ello.

«Sí, a mí todo lo que sea jugar me, da igual que sea...» [...] (B-8)

«A mí no me llama... [...] Porque para no ganar dinero no... Me da igual perder». (B-2)

«Pero tienes el incentivo de ganar a tus amigos...». (B-7)

«Nah... Eso no es un incentivo». (B-4)

«Un poco aburrido, ¿No? [...] El anuncio es porque es algo típico, algo tradicional, si la gente va a jugar igual esté el anuncio, o no... El anuncio no vale para nada. [...] Este país va a seguir jugando de la misma manera esté el anuncio ese, o no». (B-4)

A otras personas les resulta atractivo y efectivo, ya que apela a las emociones y lazos sociales para fomentar el juego, de forma general, consideran que este anuncio es un blanqueo del juego de azar, en cuanto a Lotería se refiere.

«Los anuncios de la Lotería de Navidad siempre buscan... Eh... Sacar el lado emocional... [...] O sea, yo, con dos de los últimos años, lloré». (B-7)

«Te lo ponen tan bonito que dices: ¿Cómo va a ser malo jugar a esto?». (B-5)

El anuncio de *Prevención del Juego del Gobierno Vasco* suscita opiniones y emociones similares en el grupo, ya que no recuerdan este anuncio como parte de la publicidad sobre juego (tanto para incitar, como para prevenir). No consideran que el mensaje que transmite pueda hacerles cambiar su opinión respecto a los juegos de azar, y por ende, reducir sus prácticas con estos y por último no entienden que tenga un efecto preventivo, sino más bien incitador hacia el juego, ya que el mensaje queda opacado por las luces y música (no han llegado, a penas, a escuchar la letra que lleva el mensaje de prevención)

«De hecho, incluso, o sea, este anuncio está hecho, o sea para que la gente no juegue, ¿No? [...] (Risa sarcástica). Pues si solo se ve dados, y máquinas... [...] Yo, sinceramente, el rap ni lo he escuchao. Me he quedo con un chaval, jugando a cosas... O sea, te dan ganas hasta de jugar. [...] ¡Este anuncio está mal hecho! O sea, te ponen los, o sea te ponen los dados en primer plano, eh, las máquinas, las luces, el rap, que... No sé, yo ni lo he escuchao...». (B-4)

Como conclusión, consideran que la publicidad de prevención hacia los juegos de azar debería ser más impactante, ya que sus propuestas para una publicidad efectiva

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

se basan en el miedo, mostrando situaciones extremas en la vida de las personas que juegan, ya que consideran que esto advierte y conciencia a la población.

«Yo haría algo pues que se vea, en plan, a una persona que pierde, lo primero a la mujer, luego que les quitan a los hijos, que no puede verlos, y... Por ejemplo, la última secuencia, cómo se tira del puente, se suicida... O sea, eso sí impactaría». (B-7)

### C) Juventud terciaria (27-30 años)

En este grupo de edad, todos y todas afirman haber visto (y recordar) publicidad en relación con los juegos de azar, en diferentes canales (en *YouTube*, *Twitch* y televisión durante las retransmisiones de los partidos de fútbol).

«En los descansos entre partidos, los quince minutos, son anuncios enteros, son de casas de apuestas. [...] Seguido». (D-1)

Además, reconocen otra modalidad diferente, tanto de juego, como de publicidad respecto al juego, a través de la plataforma de *Twitch*.

«Yo sí conozco gente que, pues eso, son streamers de estos, que te dan un código, te regalan un euro, imagínate. [...] Entonces, pues tú te lo juegas, y si ganas, ganas, y si no, como que te incita a meter más». (D-2)

[...]

«Y encima, todo esto se está blanqueando aún más con las criptomonedas, porque los pagos para este tipo de cosas se las están haciendo así». (D-8)

El anuncio de *Betmaster* suscita opiniones y emociones similares en el grupo, ninguna persona del grupo lo conocía y lo valoran de forma negativa (como peligroso e incluso denunciable), por el hecho de que incite a niños y niñas a las apuestas deportivas.

«Me ha parecido lo más bestia que he visto en tiempo, de, de... Con el tema apuestas, ¿Eh? [...] "Gana plátanos, y entonces creceré, y como quieras que crezca, entonces, eh, tengo que apostar más plátanos, entonces tengo que...". O sea, es una pasada». (D-8)

En cambio, el anuncio de *Lotería de Navidad* suscita opiniones y emociones contrapuestas en el grupo, en algunas personas lo perciben de forma positiva, al sentir que la Lotería no es un juego tan peligroso (nada peligroso en algún caso) y que alude a valores sociales de unión y generosidad.

«Siempre intentan como cuidar la imagen. Para... Cada año mejoran el anuncio. [...] El año pasado con lo del Covid, que tal... Que era que no se podían abrazar los vecinos, o algo así, me acuerdo. Y yo creo, que, como que buscan tocar la fibra, [...] para que la gente compre más». (D-1)

«Dentro de lo malo que puede ser jugar, o sea, al final, buscan siempre como ese factor humano». (D-7)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Otras personas perciben como bien elaborado, pero muy peligroso, incitando al juego de forma sibilina por parte de un organismo público, lo cual llevaría a la población a ser menos consciente del riesgo respecto a este tipo de juego.

«[...] Está como con muchos más filtros, pero debería ser igual de ilegal, [...] En el fondo, están incitando a que juegues y a que hagas jugar a todos los de tu alrededor... Cuando... Que un organismo público esté incitando a que juegues tú y jueguen los de alrededor... Es para pensárselo, y encima, este anuncio está muy currado; no es un anuncio que lo hacen en dos minutos con dos euros de presupuesto». (D-8)

En cambio, el anuncio de *888Póker* suscita opiniones y emociones similares en el grupo. Lo valoran como *vendemotos* y agresivo, enfocado a un público muy concreto y no les resulta atractivo, pero consideran que, aunque llegue a un menor número de personas, a las que llega lo hace de forma más directa, por lo que incitaría claramente al juego a este sector poblacional.

«Es mucho más agresivo. Más agresivo, más en plan para crear sensaciones, adrenalina...». (D-2)

[...]

«Es como más bestia, para un público duro, pero llega a menos gente, que el anterior. O sea, el anterior creo que es algo que, entre comillas, nos puede convencer a todos, [...] mientras que este va a convencer a pocos. Ahora, a los que los convenza, los va a convencer bien». (D-8)

Por último, el anuncio de *Prevención del Juego del Gobierno Vasco* suscita opiniones y emociones similares en el grupo. En este caso, a algunas personas del grupo lo habían visto pero no lo recordaban y sienten que el mensaje de prevención no ha calado lo suficiente, ya que consideran que para la prevención respecto a los juegos de azar consideran más adecuadas otras vías, no la publicidad, ya que lo ven como una batalla perdida contra las casas de apuestas que pueden invertir más capital en publicidad para incitar las prácticas con el juego.

«Y, con todos los respetos pa' el Gobierno Vasco, jamás van a tener los... Los medios o la inversión que van a tener las casas de apuestas para hacer el anuncio. Entonces, te estás pegando con alguien que es mejor que tú, entonces... O los prohíbes, que es lo único que puedes hacer, o... [...] Quiero decir, tienen, ellos tienen unas herramientas, y ellos tienen otras, y están utilizando las del dinero, y el dinero... A los otros les interesa más, es su forma de crecer». (D-8)

### 3.4. Percepción del juego

#### A) Juventud primaria (18-22 años)

En cuanto las personas jóvenes comprendidas en esta franja de edad, cabe destacar la percepción negativa que presentan en torno al juego de azar. Sin embargo, esto no

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

impide que su práctica con estos disminuya, sino que lo conciben como un pasatiempo que, a priori, no debería suponer un problema en sus vidas, a menos que exista un exceso o una falta de control, a largo plazo:

«[...] Yo creo que es un pasatiempo que al final engancha mucho, que, a ver, no tiene por qué ser malo, pero es un pasatiempos que engancha mucho y que puede hacer mucho daño, creo yo. Y, aun así, pues... Yo por lo menos, yo he jugao y... Me divierto mucho, o sea, juego porque me divierte, entonces...». (V-3)

Como se ha comprobado, la diversión conforma uno de los ejes principales para el desempeño de este tipo de ocio, lo cual motiva a continuar con la práctica en los juegos de azar, pese a manifestar una clara conciencia de la peligrosidad, en términos de adicción y posible descontrol en las apuestas. Por ello, no expresan una disposición a abandonar estas prácticas, pues no se conciben como personas en riesgo, al ver la posibilidad de desarrollar una adicción como algo lejano, identificando esta realidad con apuestas cuya cantidad de dinero en juego es mayor y en otras franjas de edad, es decir, alejadas del tipo de experiencias habituales que en estas edades suelen experimentar.

«Sí, yo también por la emoción y también pues, porque me lo paso bien, pues digo: "A ver cómo va quedando la Quiniela que hice yo". También, como no estoy muy enterada del fútbol, igual apuesto un poco lo que veo, ¿No?». (V-5)

Además, cabe señalar que realizan una evidente distinción entre los juegos de azar que existen en los salones de juego o casinos (ruleta, tragaperras, juegos de cartas...) y la Lotería, entendiendo esta última como tradición, es decir, un «juego más blanco», y, por ende, menos peligroso y adictivo, aunque no por ello positivo.

«Es tradición». (V-6)

«O sea, no es lo mismo que alguien vaya a jugar a RetaBet, por ejemplo, que una Lotería, que la casa de apuestas... Del Estado, se ve de otra forma». [...] (V-3)

«[...] Se conocen muchos casos de gente que pierde la cabeza en los Casinos y tal, que, en la Lotería, pero no por eso es la Lotería un juego bueno [...] Yo creo que es, sigue siendo malo, pero que la gente lo toma con otra... Con más cabeza, digamos». (V-1)

### B) Juventud secundaria (23-26 años)

Pese a ser una de las franjas de edad donde más se practican los juegos de azar, en cuanto a darse de forma continua y prolongada en el tiempo, la percepción que expresan al respecto también es negativa. Hablan de una gran peligrosidad en cuanto a las tragaperras y apuestas deportivas, ya que en este tipo de modalidades de juego el dinero se obtiene de forma instantánea. Además, resaltan el hecho de que ambas poseen llamadas a la atención (a través de luces y sonidos) que incitan a realizar apuestas de forma impulsiva, considerando, por ello, que el riesgo de adicción es mucho mayor, así como más difícil de controlar.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

«No sabría decirte exactamente qué es un juego bueno. Un juego bueno es, cuando consideras que puedes jugar, eh... Que lo estás controlando, básicamente. [...] Y una, por ejemplo, yo una tragaperras no creo que sepa controlar. Para nada». [...] (B-4)

«Las apuestas en directo son, también, súper peligrosas yo creo, la verdad. [...] Estás en el Reta y de repente: “¡Pim, Pim!” Se te pone algo ahí a parpadear... “¡El galgo! ¡Van a salir en un minuto!”, y dices: «¡Coño, mira! Voy a meter un euro, a galgos...» Que dime tú... [...] Que ¡Qué sabes de galgos!... ¡Pues nada! (ríe). (B-8)

A penas se dan referencias al juego en términos positivos, aunque lo reconocen como una práctica habitual con la que experimentar diversión y la posibilidad de ganar dinero. Apelan a la responsabilidad individual como forma de control y prevención frente a la adicción. De hecho, se realizan paralelismos, entendiendo los juegos de azar como «una droga más». Por ello, se observa cómo, si bien son conscientes de la peligrosidad que subyace en los juegos de azar, no consideran que deba ser una práctica prohibida o descartada como forma de ocio.

« [...] Muchas veces, sin tú ser consciente, te estás metiendo ahí... En un, en un agujero sin salida... Pero yo, por ejemplo, que llevo tiempo, sí que, con un poco de autocontrol, sí que puedo ser capaz de disfrutar y no llegar a estas situaciones tan extremas... [...] No es fácil porque al final está socialmente tan bien visto, que, si no es una, es otra vía». (B-2)

Junto a ello, destaca nuevamente la tradición respecto al juego de azar, en forma de Lotería, siendo percibida como el origen de las prácticas en apuestas. Se observa como una forma más de juego, más aceptada socialmente y con un índice de riesgo menor.

«Yo creo que, eh... Tenemos socialmente muy bien visto el hecho de dejarse veinte euros en un décimo de Lotería, pero, por ejemplo, una persona que echa cinco euros en la ruleta se le ve como, ya, una ludópata». (B-4)

Como se presentará en puntos sucesivos, el juego forma parte del ocio habitual de los y las jóvenes en esta franja de edad, lo cual crea una dicotomía entre su percepción negativa del juego (tildándolo en numerosas ocasiones de altamente adictivo y negativo para la sociedad) y la justificación de estas prácticas como modo de ocio, punto de reunión (en cuanto a los salones de juego se refiere) y vía para ganar dinero y experimentar diversión mayoritariamente en grupo.

«Es un entretenimiento más, y a partir de ahí hace falta información, transparencia y autocontrol... Y a partir del autocontrol, se, se controla a las masas... ¿Eso es bueno o malo? No, no, no... Esa pregunta no se puede hacer...». (B-5)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

### C) Juventud terciaria (27-30 años)

Del mismo modo que en los otros grupos de edad, el juego de azar es considerado como peligroso y adictivo. Sin embargo, se presenta de forma aún más diferencia la consideración entre los juegos que se encuentran en casinos y salones de juegos (tragaperras, ruleta y cartas) y la lotería, llegando a no clasificarla dentro de los juegos de azar, y no considerado, incluso, que su práctica entrañe algún tipo de riesgo.

«Yo creo que es malo menos la Lotería. [...] No lo considero un juego como tal [...] Pero la Lotería puntual, la del Niño, la de tal, la de cual... O sea, no considero, o sea, la gente no se arruina por jugar a la Lotería». (D-7)

Por otro lado, existe una percepción de la lotería como el juego más peligroso de todos, debido a su aceptación social y el hecho de formar parte de la cultura e idiosincrasia de la sociedad.

«Para mí, el peor de todos es la Lotería, porque es el único que está bien visto, y los otros son divertidos pa' un rato. [...] Como no es tan directo no vas: "Cincuenta euros al cero. No ha caído. Lo pierdes. Otros cincuenta...". «Como no es tan directo, no se ve así, pero en el fondo es, es un pozo... Es un pozo muy grande». (D-8)

Junto a ello, se aprecia, nuevamente, cómo el autocontrol es percibido como la vía para gestionar la parte considerada negativa del juego (peligrosidad y adicción), incluso entendiendo que, si este requisito se da, este tipo de prácticas podrían llegar a ser algo positivas. No obstante, también se refleja cómo consideran que los juegos de azar no deberían ser mostrados de forma deseable.

«[...] Entonces yo, no considero que el juego debería desaparecer, porque al final, puede ser divertido, pero cada uno siendo un poco consciente de... A ver, que sé que es fácil decirlo, y tal, pero... ¿No? [...] Yo creo que, siendo todos conscientes, podría ser algo... Algo guay.» (D-7)

«Si lo sabes gestionar bien, yo creo que [...] puede ser divertido, pero hay que saber cuándo parar porque si no ya puede ser negativo, y... Traer, eh, consecuencias». (D-2)

«[...] O sea, el juego tiene que existir, igual que tiene que existir al final, todo. Pero no puede ser que te lo vendan, o sea... Que el juego es maravilloso». (D-8)

En base a lo expuesto, se observa cómo es el grupo en el que las valoraciones de los juegos de azar como positivos o negativos pueden estar más diferenciadas. Sin embargo, dentro de las discrepancias, todas las tipologías presentes en casinos y salas de juegos siguen siendo percibidas como negativas y peligrosas. Pese a ello, en esta ocasión tampoco se valora la posibilidad de no jugar como forma de prevención respecto a las posibles consecuencias negativas que derivan de estas prácticas, por lo que nos encontramos frente a la misma realidad que en las franjas de edad presentadas anteriormente.

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

### 3.5. Juego y género

#### A) Juventud primaria (18-22 años)

Tanto hombres como mujeres perciben diferencias en base al género en relación a las prácticas de juegos de azar. De forma unánime, consideran que los hombres practican en mayor medida las apuestas deportivas y juego de casino (ruleta, tragaperras, cartas...), mientras que las mujeres serían más asiduas a jugar a la Lotería y Bingo.

«Y el Bingo también. Yo cuando he ido he visto más a señoras, y... En la Rule y así son más chicos». (V-4)

No obstante, esta diferenciación la realizan en base a la población general, comprendiendo edades que no son la propia, ya que, dentro de su franja de edad, las prácticas se dan de forma indistinta, aunque mucho más acusada en hombres.

«Pues yo creo que en todos los juegos son los hombres mayoritariamente los que... apuestan». (V-1)

Respecto a los espacios, tanto ellos como ellas expresan sentirse bien. Sin embargo, es reseñable el hecho de que las mujeres únicamente sienten comodidad por el hecho de ir acompañadas. Además, relatan cómo son sus parejas (hombres) quienes les acompañan a los salones de juego gran parte de las veces, lo que lleva a observar cómo la presencia masculina es mucho más amplia que la femenina en estos espacios.

«Sí, porque siempre voy acompañada, nunca voy sola...». (V-4)

[...]

«Están hechos para eso, precisamente. Buenas luces, buenos asientos, buena atención...». (V-6)

Este hecho, sumado a una mayor posibilidad de adicción y asiduidad respecto al juego en hombres, esclarece como este, si bien es practicado por ambos sexos, está claramente orientado a los hombres. Ninguno de ellos ha expresado incomodidad, o ha sentido la necesidad de matizar que sus prácticas se dan en grupo, pese a conocer, por sus testimonios en referencia a bloques anteriores, que la sociabilización es un enclave fundamental en la práctica de apuestas.

Por ello, se esclarece que una de las mayores motivaciones para ir acompañadas, por parte de las mujeres, sería una mayor sensación de seguridad, junto al hecho de que, como se recalca reiteradamente, las apuestas juegan un papel protagónico en la relación entre jóvenes en esta franja de edad.

Por último, en este grupo destaca el hecho, como se señala en el apartado correspondiente «Pautas de juego», el uso y confianza en la figura del Tipster se da únicamente por parte

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

de los hombres, mientras que las mujeres la tildan de «estafa» y como un recurso que no utilizarían, en ninguna circunstancia.

### B) Juventud secundaria (23-26 años)

Al igual que en la franja de edad que les precede, tanto hombres como mujeres observan diferencias en las prácticas y pautas de juego entre géneros, observando cómo, los hombres tendrían una mayor posibilidad de desarrollo de una adicción a las apuestas.

Junto a ello, destacan cómo las prácticas no solo difieren en cuanto a su aspecto cuantitativo, sino también de forma cualitativa, realizando una clara diferenciación entre juegos de hombres y mujeres, o al menos, más practicados de forma sustancial por uno de ambos sexos. Observan cómo los hombres realizan más apuestas deportivas, mientras que las prácticas de casino o Lotería son realizadas por igual en ambos géneros, así como el Bingo está más popularizado entre las mujeres de mayor edad.

«[...] En general yo creo que los chicos son más adictos al juego que las chicas, eso para empezar. [...] En cualquier tipo de juego. Y ya en la Ruleta sí puedes ver [...] mayor diversidad. [...] En las apuestas deportivas diría que las hacen un ochenta por ciento chicos, y luego el resto ya... Tema Loterías y tal, juega todo el mundo por igual». (B-4)

Esta percepción de la realidad se da en base, no solo a lo observado en los propios salones de juego y casinos, sino también a la publicidad sobre los juegos de azar, y cómo esta se dirige a un tipo de público concreto. Valoran que se enfoca de forma intencionada a un *target* específico, dividido tanto por sexo, como por edades.

«Sí, yo opino muy parecido a ella. Al final, es que te lo inculcan mucho también desde la televisión, quieras o no, y... Sí... Algunos sí que están más sexualizados, que otros; el Bingo es más de señora, las apuestas deportivas yo considero que son más de personas jóvenes y del género masculino... Pero, bueno, luego también, hay de todo». (B-8)

Pese a ello, se trata de la franja de edad donde las mujeres presentan una mayor continuidad respecto a las apuestas deportivas, encontrándose a un nivel similar al de los hombres, en cuanto a frecuencia y dinero apostado. Esta realidad podría estar condicionada, además, por el hecho de que, como expresan a lo largo del informe, su punto de reunión y encuentro han sido, y son, los salones de juego. Los hombres en esta franja de edad, por el contrario, no refieren este hecho como algo cotidiano en sus vidas; es decir, pese a que frecuentan con gran asiduidad los salones de juego, no los conciben como un punto de encuentro *per se*, pudiendo este hecho influir en una mayor aproximación entre sexos a la hora de practicar juegos de azar, en este grupo de edad.

Por último, respecto a los espacios, tanto ellas como ellos expresan sentirse seguros y seguras. No muestran incomodidad, ni en relación al género, ni de forma general. A

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

diferencia del grupo de edad anterior, no muestran la necesidad, en el caso de las mujeres, de acudir acompañadas a los salones de juego, pese a, como se comenta en el epígrafe anterior, constituir estos uno de los ejes centrales para sus encuentros con amistades.

Así pues, consideran que las diferencias, en cuanto a qué tipo de personas acuden a salones de juego y/o casinos, estaría dividido en base a la edad, y no al sexo.

«Yo los salones de juego más que por el sexo, lo veo más por la edad. Está más marcado por la edad... Veo que la edad está comprendida entre dieciocho hasta los treinta, chicos y chicas, independientemente del sexo». (B-8)

### C) Juventud terciaria (27-30 años)

De forma similar al resto de grupos, aunque con ciertas particularidades, en esta franja de edad perciben diferencias en las prácticas con los juegos de azar entre hombres y mujeres. Si bien es cierto que consideran que los hombres presentan una mayor tasa de adicción al juego, también valoran que las mujeres correrían los mismos riesgos, pero en modalidades diferentes; es decir, consideran que los hombres, practican más apuestas deportivas, mientras que las mujeres podrían desarrollar adicción por juegos como la Lotería o el Bingo.

No obstante, a este respecto, valoran que la Lotería presenta un menor riesgo de adicción frente a otro tipo de juegos de azar, por ello, las mujeres, dentro de verse expuestas a presentar índices de adicción altos en este tipo de juegos, la naturaleza de las propias prácticas llevaría a que el nivel de esta fuese más bajo.

«Sí, tú entras a un salón de juegos y la mayoría son hombres... Mujeres ves muy pocas. Pero lo que dice él, también, la Lotería yo creo que también las mujeres, pueden jugar algo más que los hombres, porque la Lotería al final es diferente juego que el de ganar fácil y rápido, entonces, no sé». (D-1)

Respecto a los espacios, expresan discrepancias sobre si se da diferencia entre géneros, en cuanto a sensación de bienestar y seguridad en ellos. Las mujeres opinan que sí existe una cierta diferencia de trato en base al sexo, expresando, por ello, no sentirse cómodas en un primer momento (afirman sentirse más observadas, lo cual les genera una sensación de incomodidad y cierta tensión), aunque, transcurrido un tiempo dentro de los establecimientos, la situación se normalice.

«Hombre, pequeña diferencia, por eso te matizaba, yo sí que noto, ¿Eh? [...] Cuando entro, por ejemplo, a Casinos, o lo que sea... Miran diferente si entra una mujer que un hombre, vamos, yo lo percibo así. [...] ¿Que luego es todo normal? Sí, pero, que, como que choca más». (D-7)

Por el contrario, los hombres valoran que no se dan diferencias en base al género en estos espacios. No perciben las diferencias que las mujeres describen en base a sus

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

vivencias, y, de existir (reconocen que en ciertos momentos el ambiente puede tornarse tenso, e incluso, virulento) las achacan a que estos lugares suelen estar frecuentados por personas adictas, los cuales pueden mostrar agresividad en ciertos momentos e incomodar al resto, creando un ambiente hostil, pero de forma indistinta con ambos sexos.

«Por género, por género no tiene nada que ver, pero igual entras y te sientes, no fuera de lugar, porque entras pues eso, de risas, lo que decía ella, de risas, y ves gente que está muy metida, o la típica gente que está siempre y es como... Es un sitio un poco hostil, pero no hostil por género». (D-8)

Junto a ello, y, por último, destaca el hecho de que las mujeres en esta franja de edad, al igual que las comprendidas entre los dieciocho y veintidós años, expresan no acudir solas a salones de juego o casinos. Este hecho, corrobora su sensación de incomodidad y falta de seguridad en este tipo de establecimientos, ya que no valoran exponerse a esta situación fuera del grupo, puesto que, incluso con el respaldo de sus iguales, manifiestan las ya mencionadas sensaciones de incomodidad e inseguridad.

### 3.6. Impacto de la Covid-19 en relación con el juego

#### A) Juventud primaria (18-22 años)

Durante el confinamiento, la juventud primaria experimentó una disminución notable, llegando incluso a detener por completo su actividad con los juegos de azar. Esta realidad se debe a que, de forma mayoritaria practican las apuestas deportivas, y durante este periodo esta actividad cesó por completo, no habiendo juegos a los que apostar.

«Yo nada. Como principalmente le meto a las apuestas deportivas, y se canceló todo, pues tampoco había apuestas que hacer. [...] Así que nada, yo en el confinamiento no». (V-2)

Se refleja, además, cómo su motivación por seguir jugando disminuyó en cuanto a las apuestas con dinero, ya que, los juegos con amigos, de forma online, continuaron dándose, pero sin capital en juego. De este modo, se observa cómo los juegos de azar sí son una práctica interiorizada dentro de esta franja de edad, como modo de ocio y diversión, pero no de forma tan acusada en su variante online, frente a su modalidad presencial.

Este hecho muestra cómo, al eliminar el factor sociabilizador del juego, este pasa a ocupar un lugar mucho menor en la vida de los y las jóvenes en esta franja de edad.

«No, yo he jugao con mis amigos por videollamada y así al Póker online, pero no, no apostábamos dinero real. [...] Eran las unidades de la plataforma, o del juego, entonces...». (V-2)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Junto a ello, destaca el hecho de que, pese a ser el grupo que más practica el juego online, siguen prefiriendo hacerlo, mayoritariamente, entre iguales y de forma presencial, por lo que uno de los principales incentivos para jugar durante este periodo se eliminó.

«Yo igual. Como nunca voy sola, pues no tenía la necesidad. Ni me acordaba, vamos, cuando lo has dicho me lo he planteao, pero vamos...». (V-5)

No obstante, entre las tres franjas de edad a analizar, se trata del grupo que más mantuvo, dentro de la disminución o cancelación total en algunos casos, las prácticas con juegos de azar. Por ello, se reitera la idea de que este tipo de experiencias se encuentran interiorizadas como forma de ocio, pero no con la misma intensidad entre el juego online y presencial, escogiendo el juego presencial como prioritario.

«Yo sí, a la Ruleta online y así... Pa' matar el tiempo». (V-7)

### B) Juventud secundaria (23-26 años)

En este grupo, durante el confinamiento, el juego se vio claramente disminuido, o eliminado completamente, en la mayoría de los casos. Como se refleja en epígrafes anteriores, se trata de la franja de edad cuya práctica con el juego online es menor, escogiendo el juego presencial como modo de ocio habitual, y sus espacios (salones de juego) como punto de encuentro y referencia para sus actividades cotidianas entre iguales.

Por ello, y como consecuencia lógica a esta realidad, apenas encontraron motivación para seguir jugando durante el confinamiento. Junto a ello, se destaca el hecho de que la cancelación de los eventos deportivos impactó directamente en una de las prácticas más habituales para los y las jóvenes entre veintitrés y veintiséis años; las apuestas deportivas.

«No, mucho menos. [...] Con la mayoría de deportes todo parao, sí, podías tener ping-pong, o tal... [...] Pero yo no apuesto a deportes si desconozco, entonces... No sé si estuve ocho meses, o nueve, sin tocarlo. Pero tampoco pa' mí es mucho. Luego, cuando poco a poco fue recuperando un poco, ahí pues volví, pero vamos...». (B-2)

Al constituir los salones de juego como eje central de su ocio, y como lugar de reunión, durante este periodo no encontraron incentivo para continuar con el juego. Se trata de la franja que expresa esta desmotivación, o reducción de su interés hacia las apuestas, de forma más acusada. Por ello, se corrobora la idea de que sus prácticas, en la actualidad, se centran en la búsqueda de diversión y adrenalina, así como compartir tiempo y *hobbies* con sus iguales.

«Yo, lo mismo, o sea yo creo que el punto de inflexión para mí ha sido el confinamiento, con eso de que cerrasen todos los establecimientos [...]. Entonces yo creo que, gracias a eso, también, eh, yo he parao con el juego. [...] Como nunca he hecho apuestas por el móvil... O sea, lo mío siempre era presencial, con lo cual...». (B-8)

## La juventud vasca y el juego: perspectiva cualitativa

Junto a ello, destaca el hecho de que, a partir de la reapertura de los salones de juego, tras el confinamiento por COVID-19, retomaron el juego y la frecuencia con la que visitaban estos lugares.

### C) Juventud terciaria (27-30 años)

Los y las jóvenes entre veintisiete y treinta años también vieron reducida su actividad respecto al juego, de forma generalizada. No obstante, se observan prácticas, a nivel individual, de forma más asidua que en otros grupos. Estas se realizan en base a modalidades no practicadas anteriormente, con tipos de juegos como lotería, bingo, tómbola... Por lo que las formas de recreación escogidas habitualmente no tuvieron cabida durante este periodo, en parte, por la suspensión de los eventos deportivos.

«Yo juegos más raros, igual. Pues al, yo... Metías Kirolbet y ya apostabas a, pues no sé, pues cómo se llaman, como... Son ochenta números, y cada cinco minutos salen veinte números, entonces apostabas a los números, o... Tienes veinte, salen veinte de ochenta, salen ocho de veinte, o salen doce de cuarenta y nueve, y depende, pues la proporción, si adivinabas los números y eso... O sea, yo creo que he cambiado el tipo de juego». (D-1)

Quienes realizaban apuestas deportivas, cesaron de forma completa su actividad en relación al juego, durante el confinamiento. Además, al igual que en los grupos anteriores, frecuentan de forma habitual lugares de juego (salones de juego y casinos), por lo que, durante este periodo, no encontraron incentivo para continuar con el juego.

«Yo normalmente como apuesto a fútbol... [...] Es que, al ser algo social, y estar aislado, entre comillas, yo creo que es algo que para. Se paró un poco por eso». (D-8)



## 4. Conclusiones

## Conclusiones

El objetivo de este informe ha sido conocer las pautas de juego de la juventud vasca, así como, su discurso en torno al juego, después de que en el anterior monográfico *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi*, se hallase que el colectivo con más problemáticas asociadas al juego fuese el más joven, es decir, aquellos entre 18 y 24 años. Para llevar a cabo dicho objetivo, atendiendo a su complejidad de factores, se ha efectuado un análisis de los datos extraídos de la encuesta *Juego y Juventud 2021* realizada a 750 jóvenes residentes en Euskadi comprendidos entre 18 y 30 años. Además, este se completó con el análisis de discurso procedente de los 3 grupos de discusión, técnica cualitativa en la que participaron un total de 23 jóvenes pertenecientes a la misma franja de edad.

En primer lugar, resulta destacable que **los juegos de azar y las apuestas como actividad lúdica solo llega a una cuarta parte de la juventud (24,9%)**. Esto demuestra que esta modalidad de entretenimiento no está expandida entre la juventud vasca, ya que como se vio en el informe realizado a toda la población adulta en 2020, este porcentaje era del 70,5%. Otro de los asuntos que ha marcado el presente trabajo es la modalidad de juego. Casi el 70% juega únicamente presencial, el 10% en la modalidad de online y, finalmente, el 20% en la modalidad combinada. Se aprecia pues, una alteración en las relaciones con los juegos de azar y las apuestas como se venía tratando tradicionalmente, por lo que se ha optado por incluirla en el análisis de todas las variables relacionadas con los hábitos de juego. Además, los juegos tradicionales como la Lotería Nacional, cada vez tienen menos cabida, siendo las nuevas alternativas de juego las que van teniendo mayor presencia en el colectivo juvenil en Euskadi. No obstante, este no es un grupo social homogéneo por múltiples razones y, como consecuencia, su comportamiento en los relacionado con el tema también es desigual.

La primera irregularidad se encuentra al percibir una **mayor presencia masculina en los juegos de azar** (un 34,4% de los hombres juegan frente al 15,2% de las mujeres), idea que se contrasta en los grupos de discusión. En algún caso se afirmaba que «*Pues yo creo que en todos los juegos son los hombres mayoritariamente los que... Apuestan*» (V1, 18-22). Las diferencias halladas entre hombres y mujeres jóvenes no se quedan solo en el porcentaje de personas jugadoras, sino que se van reproduciendo a lo largo del resto de cuestiones analizadas. Los hombres destacan por jugar en mayor medida que las mujeres, junto a una mayor propensión hacia la modalidad online o, en su defecto, en combinar ambas modalidades; lo que está ligado con las preferencias de juegos. Así, los **hombres realizan apuestas deportivas (24,8% y 60%)** y participan en juegos de casino tanto presencialmente como en su versión online (22,2% y 10%, respectivamente). Mientras, las **mujeres prefieren, de más a menos, la Lotería Nacional (62,7%), la primitiva (11,8%) y el bingo (9,8%)** en la modalidad presencial y las apuestas deportivas (44,4%) y el bingo (22,2%) en la modalidad online. Estas diferencias de género en las pautas de juego tienen su reflejo en las afirmaciones de los diversos grupos de discusión. Un ejemplo de ello es: «*Sí, tú entras a un salón de juegos y la mayoría son hombres... Mujeres ves muy pocas. Pero lo que dice "B-5", también, la Lotería yo creo que también las mujeres, pueden jugar*

## Conclusiones

algo más que los hombres, porque la Lotería al final es diferente juego que el de ganar fácil y rápido, entonces, no sé» (D-1), imagen que se da en los tres grupos. Otra de las pautas de juego en las que se han encontrado diferencias de género tanto en el análisis cualitativo como cuantitativo es la compañía. **Las mujeres juegan acompañadas en mayor medida que los hombres, tanto en el juego presencial como en el online.** Una cuestión que puede estar relacionada con la sensación o sentimiento de seguridad al jugar con otra/s persona/s V-4 (Grupo de discusión 18-22 años), sobre todo, a la hora de acudir a establecimientos como salones de juego o casinos.

Aunque no se hable explícitamente en los grupos de discusión sobre la relación entre género y dinero gastado en juegos y apuestas, sí que relacionan las cantidades monetarias con ciertos tipos de juegos, y a su vez, estos con el género. Por ello, se vinculan unas cantidades altas de dinero a juegos como las Maquinas B (popularmente conocidas como tragaperras) y a las apuestas deportivas, juegos asociados mayoritariamente a los hombres. Estas nociones económicas se confirman con los datos cuantitativos, los cuales arrojan que los hombres gastan semanalmente de media 17,3€ y las mujeres 3,7€ en juegos presenciales.

Además de la clásica dicotomía social entre mujeres y hombres, las diferencias en cuanto a franjas de edad, ha sido transversal en la mayoría de veces a la hora de analizar las pautas de juego. La primera evidencia que se encuentra es que a medida que aumenta la edad, aumenta el porcentaje de personas que han jugado, pasando del 23,7% de la J.P (Juventud Primaria) al 31,5% de la J.T (Juventud Terciaria). En la frecuencia de juego online se ha hallado que la J.P, por un lado, es la que menos acostumbrada está a jugar, el 52% juega un día al mes o menos. Pero, por otro lado, también está la que juega con mayor persistencia (el 12% juega 6 días o más a la semana, mientras que nadie de la J.S y J.T lo hace con dicha continuidad). También en la modalidad online se han encontrado diferencias, pero respecto al dinero gastado semanalmente. En este sentido, quien gasta más dinero es la J.S (30,2€), seguido de la J.T (27,9€) y muy de lejos la J.P (7€), cuya lógica puede encontrarse en los recursos propios que pueden poseer cada uno de los anteriores por su integración en el mercado laboral.

Por otra parte, las preferencias de juego cambian según la edad. La J.P se ve atraída por los juegos de casino (36,1%) y por las apuestas deportivas (23%), mientras que apenas juegan a la Lotería Nacional (8,2%). La J.S juega principalmente a las Máquinas B y a la Lotería Nacional con el 23,7% en ambos casos. La J.T es la que más juega a la Lotería Nacional (44,9%) y realiza apuestas deportivas (17,4%), aunque menos que la J.P. La afirmación estaría indicando en cierta manera los cambios generacionales y la consolidación de los juegos con un carácter más tradicional con el devenir del tiempo. Cuando juegan a estos juegos, la J.P (55%) y la J.S (48,7%) lo prefieren hacer en grupo, pero la J.T prefiere jugar individualmente (38,6%). El motivo que les lleva a jugar a estos juegos es ganar dinero, aunque es más importante para la J.T (70,4%) que para la J.P (54,2%) y la J.S (47,7%). Por ende, la diversión es más

## Conclusiones

importante para la J.P (39%) que para la J.T (12,7%), lo que también apuntaría a lo colectivo o la sociabilidad como variables de afección directa sobre los juegos de azar en la juventud vasca.

El nivel de estudios de la juventud también ha dejado entrever diferencias significativas en los hábitos de juego. La juventud con estudios secundarios o bachillerato (37,9%) y la que tiene un ciclo formativo (27,3%) han jugado más que las personas que siguen estudiando (23,6%) y con estudios universitarios (17,6%). Estos últimos se sitúan por debajo de la media. Además, quienes siguen estudiando se sitúan en los límites, siendo quienes juegan con mayor asiduidad (13,6% juega 6 días o más a la semana, frente a la nula presencia del resto de personas), pero también quienes juegan con menor frecuencia (el 54,4% juega 1 día al menos o menos frente al 27,3% de quienes tienen estudios universitarios, el 14,2% con un ciclo formativo y el 5,6% con estudios secundarios o bachillerato). En la misma modalidad de juego también presentan diferencias significativas en el dinero gastado semanal y mensualmente. De menor a mayor cantidad están, quienes siguen estudiando (1,4€ semanales y 3,7€ mensuales), quienes poseen estudios universitarios (6€ semanales y 27,6€ mensuales), las personas con un ciclo formativo (8,6€ semanales y 44,4€ mensuales) y quienes tienen estudios secundarios o bachillerato (49,6€ semanales y 175,5€ mensuales). Por tanto, **a menor nivel de estudios, mayor frecuencia de juego y mayor cantidad de dinero gastado en juegos online**.

Otro de los objetivos de este estudio se enmarca en el apartado «Juego problemático» el cual, a través de la herramienta previamente desarrollada como el DSM V, cuantifica el porcentaje de jóvenes con alguna problemática de juego y analiza que variables inciden en un mayor o menor nivel de patología. Entrando en detalle, el porcentaje de juventud jugadora que en el último año ha desarrollado algún tipo de dependencia hacia estos se sitúa en el 3,2%. De los anteriores, el 1,6% se caracterizarían bajo la etiqueta leve, el 1,1% como moderada y el 0,5% grave. El dato conjunto se reduce cuando se aplica la problemática al total de la muestra, lo cual supone que **el 0,8% del total de población entre 18 y 30 años tiene alguna problemática con el juego**.

A grandes rasgos, el hecho de tener un nivel de estudios inferior, percibir su situación económica como regular o jugar a ambas modalidades de juego simultáneamente hace que aumente la probabilidad de desarrollar patologías de juego hasta el 10,4%, 8,9% y 12,8% respectivamente. Esto provoca que los hombres (4,6%), quienes tienen entre 23 y 26 años (6,7%) y quienes estudian y trabajan a la vez (10,5%), desarrollen mayor riesgo de ser jugadores patológicos que sus opuestos.

Uno de los aspectos más álgidos en el presente estudio es el proceso de socialización respecto a los juegos de azar y las apuestas. El acercamiento a este proceso se ha producido indagando sobre la iniciación en el mismo por parte de la juventud, es decir, como es ese primer contacto con los juegos de azar y las apuestas. Del 47,5% de personas encuestadas que reconocía haber jugado al menos una vez en su vida, la media de edad de inicio en el juego se sitúa en 18,38 años. Si se

## Conclusiones

observa en términos relativos, **el 31,8% de la juventud se inició en el juego siendo menor de edad**, aunque la Ley prohíbe el juego de apuestas en menores de edad.

La compañía durante ese primer momento aporta información relevante, pues la gran mayoría reconoce que se encontraba con varias amistades (54%), seguido de quienes que estaban con algún familiar (16,8%), con solo un/a amigo/a (16,3%) o con su pareja (3%). Por el contrario, las personas que dicen iniciarse en solitario suponen un 9,4%. Por tanto, **la primera experiencia en la juventud vasca ocurre especialmente en compañía del grupo de pares, es decir, acompañada por amistades**. Aunque los hombres se iniciaron en mayor medida que las mujeres de manera individual (11,5% frente a 6,3%), con alguna amistad (21% frente a 7,1%) y con varias amistades (57,7% frente a 47,2%). Por el contrario, las mujeres lo hicieron con algún familiar (29,1% frente a 9,7%) o con su pareja (8,7%). Cabe resaltar que, en el caso del juego online, si bien la iniciación puede ser en compañía de otros, también es posible la iniciación autodidacta o la continuidad del hábito de forma individualizada.

En lo que sí coinciden todos los grupos es que la aproximación al juego se hace través de las apuestas deportivas en grupos de amigos/as o cuadrillas y de manera limitada a los fines de semana. Este punto vuelve a incidir en el componente social que impera en el ámbito de los juegos de azar. Relacionado con lo anterior se explican que las conductas de juego en la juventud están normalizadas y aceptadas socialmente. Esta normalización proviene del ámbito familiar, quienes sumergen a sus descendientes en estas prácticas desde edades muy tempranas, destacando las loterías, en especial mención de la de Navidad. El grado de coincidencia con esta afirmación alcanza el 82,2% que comparte el conocimiento de este hábito con progenitores, aunque, en ocasiones, se trata de verdades «a medias», no dando todos los detalles del juego o apuesta en cuestión.

Por lo tanto, el entorno familiar puede ser un espacio de naturalización y legitimación del juego, a pesar de que es el grupo de pares (otros significativos) y las relaciones de pareja los más importantes para generar el hábito y, esto es muy importante, las amistades son también un punto de des/control en el inicio del hábito del juego.

El presente estudio, enmarcado entre las finalidades del OVJ, supone un aporte más en la construcción del conocimiento sobre los juegos de azar y las apuestas en la sociedad vasca. En esta ocasión, y con la radiografía previa del anterior informe, se ha analizado una porción de la sociedad vasca que, como se ha visto, está menos inmersa en los juegos de azar, pero, contradictoriamente, se ve más perjudicada por las problemáticas asociadas al juego patológico.

Con este monográfico, resultado de la sinergia entre la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco y el Departamento



## Conclusiones

de Sociología y Trabajo Social de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), se espera que los resultados sirvan de herramienta para tomar las medidas necesarias de actuación, tanto de concienciación, como de prevención por parte de las autoridades autonómicas. Sin duda alguna, el recorrido investigador en torno a este ámbito aún es largo y necesario, pues las continuas transformaciones del sector hacen necesario su abordaje y puesta al día ya que, en estos casos, la anticipación al agravamiento de las posibles consecuencias sociales es clave.



## 5. Bibliografía



## Bibliografía

Camarero Pérez S., Revilla Alcalá, B., Cañellas Pérez, G. (2019) *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Madrid: Observatorio de la Juventud en España.

Defensor del Menor de Andalucía, *Jugando su presente y su futuro. Juegos de azar por adolescentes y jóvenes: un fenómeno en auge*. Sevilla, Defensor del Menor de Andalucía, 2021, online.

González García S., Burgarín Martínez, B., Soravilla Mendigutxia, G. (2021) *Aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud en Navarra*. Asociación Aralar, Asociación Antox, Proyecto Hombre Navarra.

Labrador, F. J., et al., Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: una revisión sistemática. *Annales de Psicología*, vol. 37, n. 1, 2021, p. 149-160.

Martínez, D.P., *Ludomorfina. El fenómeno de las apuestas deportivas en la juventud española*. Serie: Antrazyt n. 509, Barcelona, Episteme. Investigación e Intervención Social, Icaria Editorial, 2020, 218 p.

Megías, I., *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid, Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2020, 100

Megías, I. (coord.), et al., *¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales*. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz. Madrid, Centro Reina Sofía sobre Adolescentes y Juventud, Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2021, 159 p.

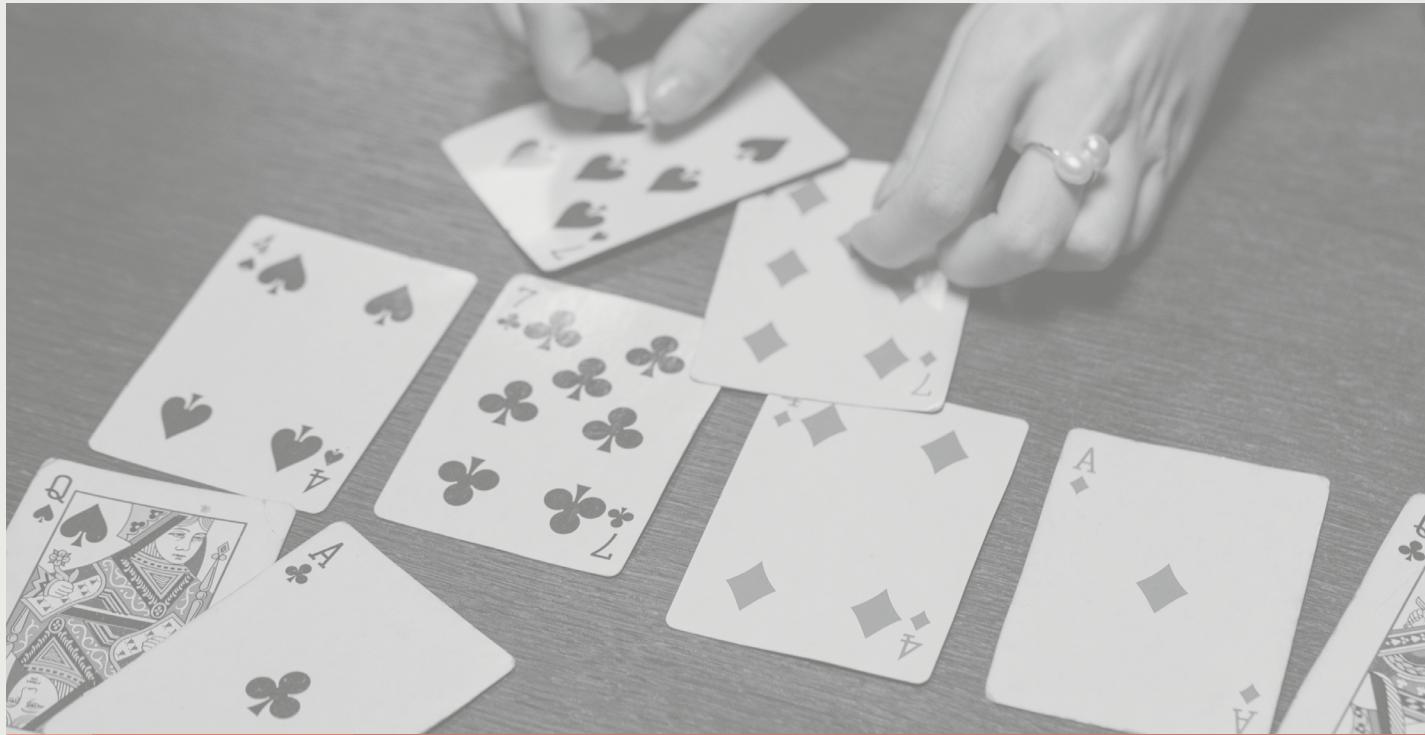
Mena A.M, Méndez J.M (2009) *La técnica de grupo de discusión en la investigación cualitativa: aportaciones para el análisis de los procesos de interacción*. Universidad Mesoamericana, México

Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R. y Gimeno, Ch. (2021) *Prácticas invisibles: Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.5040162

Pérez, S. (dir), *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Serie: Estudios, Madrid, Instituto de la Juventud, 2018, 122 p.

Sarabia, I., et al., Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, vol. 39, n. 3, 2014, p. 57-68.

Sierra, I., et al., *Jóvenes y juegos de azar. Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz. Resumen ejecutivo*. Vitoria-Gasteiz, Observatorio de la Realidad de las Personas Jóvenes de Vitoria-Gasteiz, Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 52 p.



## **Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario**



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

### Estudio del juego en Euskadi

N.º de cuestionario	
Fecha (día-mes-año)	
Municipio	
Territorio Histórico	
Entrevistador/a	

Buenos días/tardes. La Universidad del País Vasco en colaboración con el Observatorio Vasco del Juego está llevando a cabo una investigación para conocer los hábitos de la juventud en materia de juegos de azar en Euskadi y recoger la opinión sobre los mismos. Nos gustaría pedirte tu colaboración a través de este cuestionario anónimo. No te llevará mucho tiempo y su opinión es fundamental para nosotros/as.

### Bloque 1. Participación y modo de juego

Cuando se hace referencia a «juegos de azar» se refiere a todo tipo de juegos y apuestas en los que se haya empleado una cantidad de dinero.

#### 0. A lo largo de tu vida, ¿has jugado a juegos de azar?

Sí	1	(pasar a la pregunta 1)
No	2	(pasar al bloque 3, pregunta 21)
NS	98	
NC	99	

#### 1. En los últimos 12 meses, ¿has jugado a juegos de azar?

Sí	1	
No	2	(pasar al bloque 2)

#### 2. Elige la forma en la que juegas

Presencial	1
Online	2
Ambos	3
NS	98
NC	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

### 3. ¿A qué juegos? (Ver tarjeta)

3.1. Presencial	3.2. Online
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

### 4. 4.a. ¿Con qué frecuencia?

	4.a.1 Juego presencial	4.a.2. Juego Online
Un día al mes o menos	1	1
2-4 días al mes	2	2
2-3 días a la semana	3	3
4-5 días a la semana	4	4
6 o más días a la semana	6	5
NS	98	98
NC	99	99

### 4.b. Y en concreto, ¿cuántas horas a la semana?

	4.b.1. Juego presencial	4.b.2. Juego Online
N.º horas semanales		
NS	98	98
NC	99	99

### 5. ¿Cuándo juegas principalmente?

Fin de semana	1
Entre semana	2
NS	98
NC	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

6. ¿En qué momento sueles jugar? (marca todas las casillas que consideres necesarias)

	6.1. Juego presencial	6.2. Juego online
Mañana	1	1
Tarde	2	2
Noche	3	3
NS	98	98
NC	99	99

7. ¿Cuánto dinero has jugado?

	7.1. Juego presencial	7.2. Juego online
7.a. En la última semana		
7.b. En el último mes		

8. ¿Cuál es el motivo principal por el que juegas? (marcar uno)

	8.1. Juego presencial	8.2. Juego online
Para ganar dinero	1	1
Para divertirme	2	2
Porque juegan mis amigos/as	3	3
Por tradición	4	4
Para apoyar iniciativas sociales	5	5
Para vivir el riesgo/ponerme a prueba	6	6
Otros	7	7
NS	98	98
NC	99	99

9. ¿En qué plataformas/espacios juegas? (marca todas las casillas que consideres necesarias)

	9.1. Juego presencial		9.2. Juego online
Bares (Locales de hostelería)	1	BWIN	1
Salones de juego	2	888	2
Casinos	3	KIROLBET	3
Bingos	4	RETA	4
Locales de apuestas deportivas	5	BET365	5
Otros (mencionar)	6	SELAE	6
		Otros (mencionar)	7



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

### 10. Cuando juegas, ¿cómo lo haces?

	10.1. Juego presencial	10.2. Juego online
Solo	1	1
Con un/a amigo/a	2	2
En grupo	3	3
Con algún familiar	4	4
En pareja	5	5
Otros	6	6
NS	98	98
NC	99	99

### 11. ¿Sigues a algún *tipster*?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

### 12. ¿Cuál ha sido la máxima apuesta realizada (en euros) en el último año? ¿En qué juego? (Ver tarjeta)

	12.1. Juego presencial		12.2. Juego online	
	12.1.A. Cantidad (€)	12.1.B. Tipo de juego	12.2.A. Cantidad (€)	12.2.B. Tipo de juego
		1		1
NS	98	98	98	98
NC	99	99	99	99

### 13. Respecto al año pasado...

	13.1. Juego presencial		13.2. Juego online	
	13.1.A. Dinero	13.1.B. Tiempo	13.2.A. Dinero	13.2.B. Tiempo
Juego más que antes	1	1	1	1
Juego lo mismo	2	2	2	2
Juego menos que antes	3	3	3	3
NS	98	98	98	98
NC	99	99	99	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

14. Respecto a la Pandemia provocada por el Covid-19 en marzo de 2020, ¿podría decirme si se han modificado sus hábitos de juego?

NO jugaba antes de la pandemia y tampoco durante	1
Jugué más durante la pandemia	2
Jugué menos durante la pandemia	3
Empecé a jugar durante la pandemia	4
NS	98
NC	99

## Bloque 2. Escala DSM-V

15. ¿Contesta si te ha ocurrido (sí/no) algo de lo que se describe a continuación en los ÚLTIMOS 12 MESES? Marca una casilla por línea

	Sí	NO
1. Has tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.	1	2
2. Has estado nervioso o irritado cuando has intentado reducir o abandonar el juego.	1	2
3. Has hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.	1	2
4. A menudo has tenido la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar...).	1	2
5. A menudo has jugado cuando sentías desasosiego (p. ej. culpabilidad, ansiedad, depresión).	1	2
6. Despues de perder dinero en las apuestas, has vuelto a jugar otro día para intentar ganar y así recuperar el dinero perdido.	1	2
7. Has mentido para ocultar tu grado de implicación en el juego.	1	2
8. Has puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante a causa del juego	1	2
9. Has descuidado tus estudios o empleo o faltado a clase o al trabajo a causa del juego.	1	2
10. Cuentas con los demás para que te den dinero para aliviar tu grave situación financiera provocada por el juego.	1	2



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

### Bloque 3. Socialización

16. ¿A qué edad empezaste a jugar a juegos de azar?

NS	98
NC	99

17. ¿Cuál fue el primer juego con el que apostaste?

	1
NS	98
NC	99

18. ¿Con quién estabas?

Solo	1
Con un/a amigo/a	2
Con varios/as amigos/as	3
Con algún familiar	4
Con tu pareja	5
Otros	6
NS	98
NC	99

19. ¿Saben tus padres/madres/tutores legales que juegas?

Sí	1
No, no ha salido el tema	2
No, porque les miento	3
No estoy seguro/a	5
NC	99

20. ¿Sabe tu entorno más cercano (amigos/as, pareja, otros/as familiares) que juegas?

Sí	1
No, no ha salido el tema	2
No, porque les miento	3
No estoy seguro/a	4
NC	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

*A partir de aquí preguntar a todos los encuestados.*

21. Durante tu infancia, ¿Recuerdas haber visto jugar a algún familiar a juegos de azar?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

22. ¿Y a alguna amistad o persona próxima?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

23. ¿Algún familiar cercano (padre, madre, hermano/a..) ha tenido problemas con el juego alguna vez?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

24. ¿Y alguna amistad o persona próxima?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

25. ¿Cuál es la opinión de tus padres o tutores legales respecto al juego?

Muy negativa	1
Negativa	2
Indiferente	3
Positiva	4
Muy positiva	5
NS	98
NC	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

### 26. ¿Y la tuya?

Muy negativa	1
Negativa	2
Indiferente	3
Positiva	4
Muy positiva	5
NS	98
NC	99

### 27. ¿Cómo valorarías el juego?

Como un simple pasatiempo	1
Algo que da ilusión a la vida	2
Algo peligroso	3
Otro	4
NS	98
NC	99

### 28. 28.a. ¿Alguna vez has visto algún anuncio publicitario sobre juegos de azar?

Sí	1	(Contestar P28.b y P28.c)
No	2	(Pasar al bloque 4)
NS	98	
NC	99	

### 28.b. ¿En qué plataformas? (Marque todas las opciones que sean posibles)

Televisión	1
Internet	2
Redes sociales	3
Carteles en la calle	4
Otros (mentionar)	5
NC	99

### 28.c ¿De qué era/n el/los anuncio/s?

	1
NS	98
NC	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

### Bloque 4. Otras conductas

29. ¿Juegas a otros juegos sin la intención de ganar dinero? (Por ejemplo, Play Station, Fort Nite, etc...)

(siendo 1 nunca y 5 con mucha frecuencia)

1	2	3	4	5	NS	NC
---	---	---	---	---	----	----

30. ¿A qué juegos? (Mencionar todos)

NC	99

31. ¿Cómo definirías tu relación con el juego? (siendo 1 muy mala y 5 muy buena)

1	2	3	4	5	NS	NC
---	---	---	---	---	----	----

32. ¿Consumes algunas de las sustancias que se detallan a continuación? (siendo 1 nunca y 5 con mucha frecuencia)

Alcohol	1	2	3	4	5	NS	NC
Tabaco	1	2	3	4	5	NS	NC
Porros/Marihuana	1	2	3	4	5	NS	NC
Otras drogas	1	2	3	4	5	NS	NC

33. ¿Cuál dirías que es tu estado de salud mental actual? (siendo 1 es muy malo y 5 muy bueno)

1	2	3	4	5	NS	NC
---	---	---	---	---	----	----

34. ¿Cómo te sientes? (siendo 1 es muy solo/a y 5 muy acompañado/a)

1	2	3	4	5	NS	NC
---	---	---	---	---	----	----

35. ¿Cómo dirías que te fue durante la educación obligatoria? (siendo 1 muy mal y 5 muy bien)

1	2	3	4	5	NS	NC
---	---	---	---	---	----	----



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

36. Y continuando con la educación obligatoria, hasta 4.º de la ESO ¿repetiste algún curso?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

37. ¿Y faltabas a clase con frecuencia?

Sí	1
No	2
NS	98
NC	99

## Bloque 5. Variables sociodemográficas

38. Sexo

Hombre	1
Mujer	2
No binario	3

39. Edad

NC	99

40. ¿Dónde has nacido?

España	1
Otro país	2
NC	99

41. ¿Y tu/s progenitor/es o tutor/es legal/es?

	Padre o tutor legal	Madre o tutora legal
España	1	1
Otro país	2	2
NC	99	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

42. ¿Cuál es el nivel de estudios más alto que has terminado?

Sin estudios	1
Estudios primarios	2
Estudios secundarios	3
Bachillerato	4
Ciclo formativo	5
Estudios universitarios	6
NS	98
NC	99

43. ¿Cuál es el nivel de estudios de tu padre o tutor legal y el de tu madre o tutora legal?

	43.a	43.b
Sin estudios	1	1
Estudios primarios	2	2
Estudios secundarios	3	3
Bachillerato	4	4
Ciclo formativo	5	5
Estudios universitarios	6	6
NS	98	98
NC	99	99

44. ¿Cuál es su situación laboral?

Estudiante	1
Trabajador/a formal	2
Trabajador/a informal (sin contrato)	3
Estudiante y trabajador/a formal	4
Estudiante y trabajador/a informal	5
Desempleado/a (con prestación)	6
Buscando trabajo	7
Ninguna de las anteriores	98
NS/NC	99



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

46. ¿Cuál es la situación laboral de tu padre o tutor legal y de tu madre o tutora legal?

	46.a	46.b
Trabajador formal	1	1
Trabajador informal (sin contrato)	2	2
Amo/a de casa	3	3
Desempleado/a (con prestación)	4	4
Buscando trabajo	5	5
Jubilado/a	6	6
Ninguna de las anteriores	7	7
NS	98	98
NC	99	99

47. ¿De cuánto dinero dispones al mes aproximadamente? (trabajo, paga, etc.)

NS	98
NC	99

48. ¿Dónde vives?

En casa con tus progenitores o tutores/as	1
Independizado solo	2
Independizado en piso compartido	3
Independizado con tu pareja	4
Otro	5
NS	98
NC	99

49. ¿Cuál dirías que es la situación económica en tu casa? (siendo 1 muy mala y 5 muy buena)

1	2	3	4	5	NS	NC
---	---	---	---	---	----	----

50. 50.a ¿Practicas algún deporte de forma frecuente?

Sí	1	(Contestar P50.b)
No	2	(Pasar a P51)



## Anexo I: Juventud vasca y juego: Cuestionario

50.b ¿Qué deporte/s? (Mencionar todos)

	1
	2
	3

51. Utilizando una escala de 1 a 10 en la que 1 significa «izquierda» y 10 «derecha», ¿en qué casilla te colocarías ideológicamente?

Izda.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Dcha.
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

52. ¿Cómo te definirías en materia religiosa?

Católico/a practicante	1
Católico/a no practicante	2
Creyente de otra religión	3
Agnóstico/a	4
Indiferente, no creyente	5
Ateo/a	6
NS	98
NC	99

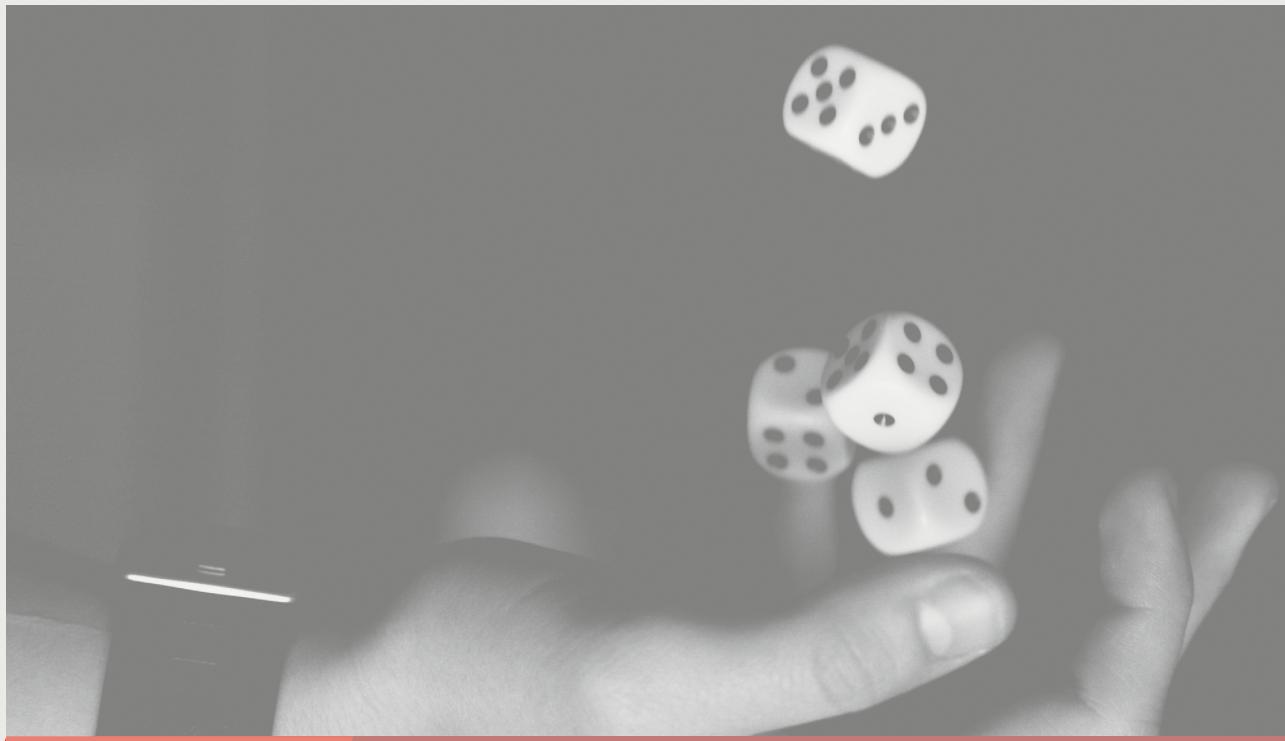
Desde la UPV/EHU te damos las gracias por su participación y tiempo empleado en esta encuesta. Tu aportación es de gran apoyo para nuestra investigación.

### SOLO PARA SUPERVISIÓN:

Nombre: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_

Municipio: \_\_\_\_\_ ZONA: \_\_\_\_\_



## **Anexo II: Juventud vasca y juego: Esquema grupos de discusión**



## Anexo II: Juventud vasca y juego: Esquema grupos de discusión

En las páginas siguientes, se presenta la ficha diseñada por el equipo investigador para la recogida de la información necesaria para llevar a cabo la investigación.

Grupo	
Fecha (día-mes-año)	
Municipio	
Territorio Histórico	
Dinamizador/a	

Buenos días/tardes. La Universidad del País Vasco en colaboración con el Observatorio Vasco del juego está llevando a cabo una investigación para conocer los hábitos de la juventud en materia de juegos de azar en Euskadi y recoger la opinión sobre los mismos. Por supuesto, vuestros nombres se tratarán con la más estricta confidencialidad. El equipo investigador firmará los compromisos y dará las garantías oportunas para asegurar el respeto de la confidencialidad exigida por la legislación de protección de datos en el tratamiento de las informaciones que se recojan.

BLOQUE	TÉMATICA
BLOQUE 1	Situación actual: Percepción del juego de azar.
BLOQUE 2	Edad de inicio en el juego.
BLOQUE 3	Motivación para jugar.
BLOQUE 4	Diferencias de conducta de juego según género.
BLOQUE 5	Impacto del COVID-19 en relación al juego.
BLOQUE 6	Familias/Social /Personal.
BLOQUE 7	Profesionales en relación al juego.
BLOQUE 8	Prevención en el ámbito familiar-social con respecto al juego.
BLOQUE 9	Publicidad.
BLOQUE 10	Propuesta de intervención.



## Anexo II: Juventud vasca y juego: Esquema grupos de discusión

### Bloque 1. Situación actual: Percepción del juego de azar

1. ¿Qué tipos de juego de azar conocéis? ¿Presenciales /online?
2. ¿Cómo valorarías el juego de azar?
3. Durante vuestra infancia, ¿Recuerdas haber visto jugar a algún familiar a juegos de azar? (quinieras, lotería...)
4. ¿Y a alguna amistad o persona próxima? ¿Qué tipos de juegos eran?

### Bloque 2. Edad de inicio en el juego

1. ¿A qué edad empezasteis a jugar a juegos de azar?
2. ¿Cuál fue el primer juego con el que apostasteis?
3. ¿Con quién estabais?

### Bloque 3. Motivación para jugar

1. ¿Por qué creéis que se juega? ¿Y en vuestro caso, por qué jugáis?
2. ¿A qué tipo de juegos jugáis? ¿De manera presencial u online?
3. ¿Qué sentimientos os produce?
4. ¿Cómo se juega, de forma individual o en grupo? ¿Por qué?
5. ¿Habéis tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada?
6. ¿Habéis estado nervioso o irritado cuando has intentado reducir o abandonar el juego?
7. ¿Habéis puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante a causa del juego?



## **Anexo II: Juventud vasca y juego: Esquema grupos de discusión**

### **Bloque 4. Diferencias de conducta de juego según género**

1. ¿Creéis que existe diferencias de tipo de juego en relación al género?

### **Bloque 5. Impacto del COVID-19 en relación al juego**

1. ¿Habéis jugado a juego/s de azar durante el confinamiento?
2. ¿A qué juego/s?
3. ¿Habéis jugado más o menos? ¿Por qué?
4. ¿Alguna de las personas presentes empezó a jugar durante la pandemia y después, pero no durante la pandemia?

### **Bloque 6. Familias/Social/Personal**

1. ¿Saben vuestros padres/madres/tutores legales que jugáis?
2. ¿Sabe vuestro entorno más cercano (amigos/as, pareja, otros/as familiares) que jugáis?
3. ¿Lo tienen normalizado

### **Bloque 7. Profesionales en relación al juego**

### **Bloque 8. Prevención en el ámbito familiar-social con respecto al juego**

1. ¿Algún familiar cercano (padre, madre, amigo/a, hermano/a...) ha tenido problemas con el juego alguna vez?
2. ¿Cómo se ha intervenido?



## **Anexo II: Juventud vasca y juego: Esquema grupos de discusión**

### **Bloque 9. Publicidad**

1. ¿Alguna vez habéis visto algún anuncio publicitario sobre juegos de azar?
2. ¿En qué plataformas?
3. ¿De qué eran los anuncios?
4. ¿Qué era lo que más llamaba la atención de esos anuncios? (Igual poner algún anuncio de modelo)

### **Bloque 10. Propuesta de intervención**

1. ¿Cómo valorarías el juego?
2. ¿Qué aconsejarías sobre el uso del juego?
3. Alguna cuestión que querías añadir y no se haya comentado

### **Observaciones**



## **Anexo III: Juventud vasca y juego: Consentimiento de participación y protección de datos personales**



### Anexo III: Juventud vasca y juego: Consentimiento de participación...

#### Consentimiento de participación y protección de datos personales

Don/Doña \_\_\_\_\_ con DNI \_\_\_\_\_  
y Don/Doña \_\_\_\_\_ con DNI \_\_\_\_\_  
aceptan colaborar como persona entrevistada/participante en el grupo de discusión y entrevistadora/dinamizadora en el ejercicio de un proyecto de investigación que la **Universidad del País Vasco en colaboración con el Observatorio Vasco del juego está llevando a cabo para conocer los hábitos de la juventud en materia de juegos de azar en Euskadi y recoger la opinión sobre los mismos.**

El grupo de discusión será grabado y posteriormente transcrita. Las transcripciones serán leídas y analizadas por la persona entrevistadora/dinamizadora y el equipo de investigación participante.

Si los resultados del trabajo son publicados, se asegurará en todo momento que la información expuesta garantice el anonimato. Es decir, los datos personales que puedan dar lugar a identificación de la persona entrevistada serán modificados y/o eliminados.

Las personas abajo firmantes se comprometen a aceptar los términos establecidos anteriormente.

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021

Firma de la persona entrevistada/participante Firma de la persona entrevistadora/dinamizadora



