



JUVENTUD Y JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI

Informe ejecutivo
2021



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Índice

1. Presentación	5
2. Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi	8
3. La realidad de colectivos específicos	13
4. Los juegos de azar y las apuestas en el proceso de socialización	18
5. Ficha técnica	21

Índice de gráficos y tablas

Gráficos

Gráfico 1. Juventud que ha jugado o apostado en el último año (%)	9
Gráfico 2. Frecuencia de juego según la modalidad (%)	10
Gráfico 3. Compañía durante el inicio en el juego (%)	19

Tablas

Tabla 1. Población joven que tiene alguna problemática vinculada con el juego según DSM V (%)	12
Tabla 2. Características sociodemográficas de las personas jugadoras patológicas y no patológicas.	17



1.

Presentación

Presentación

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. Estos discursos polarizados se han intensificado durante la última década con la aparición, regulación y crecimiento del juego online.

En el contexto vasco, este debate y preocupación ha sido abordado durante años por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, organismo que siempre se ha mantenido pionero a la hora de tomar medidas regulatorias en materia de juego dentro del panorama estatal. Además, no solo ha mostrado su interés en materia legal, sino que en medio de este auge de los juegos de azar y las preocupaciones sobre las posibles consecuencias de los mismos crearon y regularon el Observatorio Vasco del Juego en 2018 con el propósito de elaborar políticas públicas relativas al juego; promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías y realizar investigaciones sobre la incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, entre otras.

Desde entonces, y en referencia a las investigaciones, el Observatorio Vasco del Juego ha llevado a cabo varios estudios. El primero de ellos analizó la *Percepción social y los hábitos de juego de la sociedad vasca* (2019) y posteriormente la *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi* (2020), cuyo objetivo era radiografiar la relación de la ciudadanía vasca con el juego de azar, abordando diferentes cuestiones como los perfiles, el proceso de socialización o las problemáticas que se pueden generar de esta actividad. Uno de los datos que más llamó la atención en esta última investigación fue la población joven. Este grupo no solo se comportaba de una manera diferente al resto de personas pertenecientes a otras edades, sino que, además, presentaba un mayor porcentaje de problemáticas asociadas al juego. A partir de estas pesquisas, el Observatorio Vasco del Juego y el Departamento de Sociología y Trabajo Social de la Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea, encargado de la elaboración del Informe 2020, decidieron realizar un estudio centrándose en la juventud vasca en materia de juegos de azar y apuestas. El culmen de esta investigación ha sido el informe *Juventud y juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi* (2021).

En este proyecto se han querido abordar diferentes cuestiones como las pautas de juego, el porcentaje de personas con problemáticas asociadas al juego, el proceso de socialización y la percepción de las personas jóvenes sobre los juegos de azar, siguiendo las mismas líneas que en la anterior investigación, pero con una muestra más representativa de la juventud y realizando un análisis transversal con la modalidad de juego, para diferenciar aquellos comportamientos propios del juego presencial y del juego online. En las siguientes páginas se expondrán y detallarán las ideas principales de este monográfico.



Presentación

Para su realización, se ha llevado a cabo un análisis triangular. Por un lado, a partir de la metodología cuantitativa, se han suministrado 750 encuestas a pie de calle a personas entre 18 y 30 años, 250 en cada TT.HH, entre septiembre y octubre de 2021. Se realizó mediante un muestreo estratificado (afijación simple) con cuotas de edad, sexo/género y nivel de estudios, a través de 12 rutas aleatorias. Para un nivel de confianza del 95% el margen de error es de $\pm 3,6$. Por otro lado, se ejecutaron 3 *focus group*, técnica cualitativa, en la que participaron un total de 23 personas jugadoras. Cada *focus group* se realizó en un TT. HH. diferente y representando a un grupo de edad distinto. El primero en Vitoria Gasteiz, con participantes de la juventud primaria (18-22 años), el siguiente en Bilbao compuesto por juventud secundaria (23-26 años) y, el último, en Donostia-San Sebastián con representantes de la juventud terciaria (27-30 años).



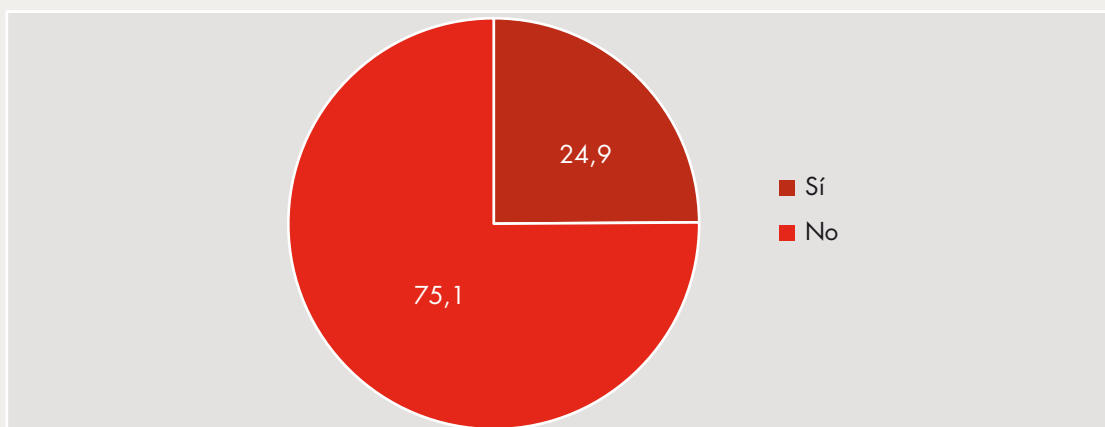
2.

Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

La primera variable que nos acerca a esta realidad es el porcentaje de personas **jóvenes que reconocen haber jugado a juegos de azar y apuestas en el último año**, siendo este del **24,9%** (Gráfico 1). Si se amplía el periodo a alguna vez a lo largo de su vida, este dato aumenta hasta el 47,5%. Por ende, más de la mitad de la juventud (52,5%) no ha jugado ni apostado nunca. Este dato se aleja de la realidad correspondiente al conjunto de la población, *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020*, en la que el 70,5% de la población reconoce jugar a juegos de azar.

Gráfico 1. Juventud que ha jugado o apostado en el último año (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

La siguiente variable, y gran protagonista a lo largo del estudio, es la modalidad de juego. **Lo más habitual sigue siendo el juego presencial (69,1%)**, aunque el juego online cada vez tiene más cabida, sobre todo, en el grupo poblacional a estudiar. Así lo declaran **el 10,1% de la juventud que juega online y el 20,8% que combina ambas modalidades**. Esta realidad también se manifiesta en los *focus group*, las personas jóvenes se siguen decantando más por los juegos presencial bien por la presencia de locales físicos como forma de sociabilizar o porque confían más en estos canales.

«No, pero igual puede ser que... Aunque lo online esté regulado 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)

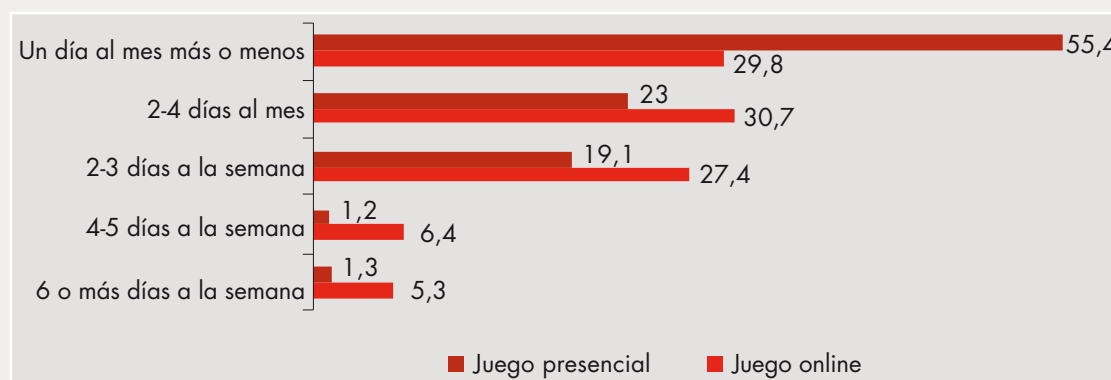
Pero sin olvidar que, el juego online está en auge y es habitual que una persona jugadora combine ambas modalidades.

«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)

Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

Dos de los indicadores más objetivos a este respecto, quizá por su medición numérica, son la frecuencia de juego y el dinero empleado. El primero de ellos se ha medido en días (Gráfico 2), obteniéndose que, una considerable parte de la juventud que juega presencialmente lo hace un día al mes más o menos, reduciéndose así el porcentaje de personas a medida que va aumentando la frecuencia de juego. En contraposición, está **el juego online**, que **su frecuencia es mayor**, siendo menor su presencia en las categorías de baja frecuencia y siendo superior, en comparación al juego online, en aquellas referentes a una frecuencia alta, como el juego diario.

Gráfico 2. Frecuencia de juego según la modalidad (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta juego y Juventud 2021.

El dinero gastado en juegos de azar también señala que en el juego online hay un mayor gasto que en el juego presencial. De media, la juventud vasca gasta 13,13€ semanales y 45,67€ mensuales en juegos presenciales, mientras que, en juegos online, gastan 19,72€ y 64,66€ respectivamente. Estas disimilitudes se deben a que algunas personas juegan semanalmente y otras mensualmente, como acabamos de ver. Pero este gasto no depende de las preferencias de juego, que se verán a continuación, también del contexto o situación.

«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)

La variedad de juegos que existen es muy amplia, tanto en la modalidad presencial como en la online. Pero siempre hay unos que llaman la atención más que otros y así lo manifiestan:

«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)

«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)



Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

En efecto, la **Lotería Nacional** (27,1%), las **apuestas deportivas** (17,5%), los juegos de casino (16,9%) y las Máquinas B (12,1%) son los **juegos presenciales** más escogidos por la juventud, mientras que los **juegos online** que más atraen son las **apuestas deportivas** (57,9%), la primitiva (9,9%) y el casino online (8,9%).

El principal motivo que conduce a la juventud a jugar a estos juegos es la posibilidad de ganar dinero. Alrededor de 6 de cada 10 jóvenes juegan por este motivo. Pero, además, la diversión, la tradición (como en el caso de la lotería) y que tus amigos también jueguen incitan al juego.

«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)

El hecho de estar con amigos, de sociabilizar, es importante en los juegos de azar, sobre todo, en el presencial. **La mayoría juega en cuadrilla (42,6%) o con alguna amistad (15,6%),** y en el online también tiene peso, pero menos 25,3% y 16,9% respectivamente, ya que, por lo general, quienes juegan online, lo hacen individualmente (50,6%), algo que se percibe en los discursos

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

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

Pero lo más característico de la compañía durante el juego quizás sea el porcentaje que juega con algún familiar. El 9,4% de quienes juegan presencialmente y el 1,4% de quienes juegan online lo hacen con algún familiar.

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

Hasta el momento se ha analizado el juego como forma de ocio, como una actividad más que la juventud realiza para divertirse y estar con sus iguales. El problema de esta afición es que, en ocasiones, puede derivar en una adicción, desarrollándose una patología de juego. En este estudio, se ha querido abordar este tema. Para ello, se ha utilizado la escala DSM V (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition)¹ creada por la Asociación Americana de Psiquiatría. Se trata de una herramienta estricta, adaptada dentro del marco de adicciones sin sustancias y, adecuada, para este tipo de estudios.

¹ El DSM V se compone de 9 criterios, los cuales indican que el Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo, se manifiesta cuando el individuo presenta cuatro (o más) de los criterios durante un periodo de 12 meses. 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. Si bien el DSM V no considera una categoría intermedia entre persona jugadora patológico y no patológica, se ha optado por diferenciar entre las personas que no se identifican con ningún criterio (sin patología), y aquellas que se identifican con 1,2 o 3 criterios, siendo también personas sin patología.



Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

Una vez aplicada la escala a la juventud vasca que ha jugado en los últimos 12 meses se obtiene **el 3,2% de la juventud tiene algún tipo de problemática vinculada con el juego** (Tabla 1). De este 3,2% el 1,6% es jugador/a leve, el 1,1% es jugador/a moderado/a y el 0,5% es jugador/a grave. Pero, teniendo en cuenta que la escala solo se aplica a la población que ha jugado en el último año, es decir el 24,9%, el porcentaje real de personas con una patología de juego es del 0,8%.

Tabla 1. Población joven que tiene alguna problemática vinculada con el juego según DSM V (%)

Jugador/a no sin patología	1-3 criterios	Jugador/a patológico/a		
		Jugador/a leve	Jugador/a moderado/a	Jugador/a grave
85	11,8	1,6	1,1	0,5
		3,2		

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.



3.

**La realidad de
colectivos específicos**



La realidad de colectivos específicos

El anterior punto ha radiografiado la realidad referente a la juventud y el juego de una manera global, atendiendo a los principales indicadores como si fuese un ente homogéneo. Pero lejos de esa realidad, existe una gran heterogeneidad en las pautas de juego atendiendo a las características sociodemográficas de la juventud. Siendo conscientes de esto, se han realizado análisis bivariados de los principales indicadores de juego y las variables sociodemográficas para un mayor de detalle y reflejo de la realidad. En este sentido, hay ciertas características que han ido marcando diferencias significativas en las pautas de juego, siendo las más destacables: el sexo/género, la edad y el nivel de estudios.

La primera de ellas, el sexo/genero, es la principal variable independiente que ha marcado unos patrones distinguidos en el ámbito de juego. Es decir, los hombres y las mujeres jóvenes se comportan de manera muy diferente en materia de juego. La primera realidad, que ya nos revela una de las conclusiones del informe más importantes, es que **el porcentaje de hombres que ha jugado es mayor que el de mujeres**, exactamente, 60,3% y 34,4% a lo largo de su vida y 34,4% y 15,2% en el último año, respectivamente. Esto refleja una evidente masculinización de los juegos de azar y apuestas. El segundo punto en el que vuelven a diferir es en la modalidad en la que juegan. Ambos grupos prefieren el juego presencial, pero en el caso de las mujeres más (84,2% frente al 62,3% de los hombres), por el contrario, el juego online está masculinizado, superando su presencia en más del doble. A pesar de que las mujeres jueguen más a juegos presenciales, cuando juegan lo hacen con menor frecuencia que los hombres. Ellas juegan por lo general un día más o menos al mes (84,3%). Pero lo más notable es que no hay mujeres que jueguen de manera reiterada, 4 días o más a la semana. Opuestamente, el 3,4% de los hombres juegue con dicha periodicidad. El otro indicador que nos acerca a la intensidad de juego es el dinero gastado. Nuevamente los hombres despuntan sobre las mujeres, gastando semanalmente 17,3€ en juegos presenciales y, las mujeres 3,7€.

Los juegos en los que las mujeres emplean su tiempo y su dinero son la lotería nacional (62,7%), la primitiva (11,8%) y el bingo (9,8%), en la modalidad presencial, y las apuestas deportivas (44,4%), la primitiva (22,2%) y el bingo (22,2%), en la modalidad online. En cambio, los hombres, tanto presencialmente como online, se decantan por las apuestas deportivas, los juegos de casino y las Máquinas B. Esta realidad es percibida en los focus groups.

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

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

«Sí, tú entras a un salón de juegos y la mayoría son hombres... Mujeres ves muy pocas. Pero lo que dice XX, 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)

La realidad de colectivos específicos

El principal aliciente para apostar o jugar, tanto para hombres como para mujeres, es ganar dinero, pero las diferencias se encuentran en la tradición. Las mujeres jóvenes juegan en el 19,7% por este motivo, mientras que ellos lo hacen el 0,9% de las ocasiones. La lotería está arraigada a este componente y, como se ha visto, es mayoritaria entre ellas. Por otro lado, está la diversión, de gran importancia para ellos (31,9%) pero algo menos significativa para ellas (13,9%). Por último, se estudia la compañía. En el juego presencial, jugar en grupo es lo más común, pero para los hombres también lo es jugar solos (31%), las mujeres no tanto (17,6%), ya que prefieren hacerlo en pareja (11,8%) o con algún familiar (29,4%), algo que se reproduce también en el juego online, pero que los hombres no optan por esta compañía en esta modalidad.

En ocasiones, el hecho de jugar acompañada se debe a que no se sienten cómodas, creen que los espacios están destinados a hombres y, en cierta medida, los consideran como hostiles.

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

«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)

El hecho de que los hombres jueguen más, con mayor frecuencia, apuestan más dinero y combinen ambas modalidades de juego hace que el porcentaje de hombres jugadores patológicos se sitúe por encima de la media, 4,6%, y, en el lado opuesto, que las mujeres no tengan ninguna problemática de juego (Tabla 2).

La segunda de las variables que ha marcado diferencias significativas es la edad. A lo largo del estudio se ha tomado la edad como variable central, prueba de ello son los focus groups que se dividieron en: Juventud Primaria (18-22 años), Juventud Secundaria (23-26 años) y Juventud Terciaria (27-30 años). 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. 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€). 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



La realidad de colectivos específicos

J.P. 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 importante para la J.P (39%) que para la J.T (12,7%).

A partir del DSM V, se ha obtenido que **quienes tienen mayor porcentaje de tener una patología derivada del juego es la J.S (6,7%)**. No destacan por ser quienes más juegan, pero si los que mayor cantidad de dinero gastan. Le sigue la J.P (3%), que, aunque no es la que más dinero gasta es la que juega con mayor frecuencia en la modalidad online. Por último, la J.T desarrolla menos patologías, con el 1,3% de los jugadores de esta franja de edad (Ver Tabla 2).

Finalmente, la tercera variable que ha dejado entrever diferencias en los hábitos de juego es el nivel de estudios de la juventud. Se ha querido distinguir entre quienes siguen estudiando y quienes ya han terminado su educación, distinguiendo asimismo el máximo nivel superado. La primera desemejanza se da en el porcentaje de personas que reconocen haber jugado el último año. 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%), que se sitúan por debajo de la media. La segunda diferencia se da en la frecuencia de juego online. 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). Por tanto, quienes juegan habitualmente son quienes siguen estudiando seguidos de quienes tienen un nivel de estudios más bajo y, por consiguiente, quienes juegan con menor frecuencia son quienes poseen estudios universitarios. 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€ y 27,6€), las personas con un ciclo formativo (8,6€ y 44,4€) y quienes tienen estudios secundarios o bachillerato (49,6€ y 175,5€). Por tanto, a menor nivel de estudios, mayor frecuencia de juego y mayor cantidad de dinero gastado en juegos online.

Estos comportamientos se reflejan en el porcentaje de jugadores/as con alguna problemática de juego. **Aquellas personas que tienen un ciclo formativo o un título universitario no tienen ninguna patología**. Sin embargo, quienes siguen estudiando están en la media, en torno al 3,3% es una persona jugadora patológica y **quienes tienen estudios secundarios o bachillerato son quienes más sufren esta patología, hasta en el 10,4% de los casos** (Tabla 2).



La realidad de colectivos específicos

Tabla 2. Características sociodemográficas de las personas jugadoras patológicas y no patológicas.

		Jugador no patológico	1-3 criterios*	Jugador patológico
TOTAL		85	11,8	3,2
Sexo/género	Hombre	80,1	15,3	4,6
	Mujer	96,5	3,5	—
Edad	18-22 años	78,8	18,2	3
	23-26 años	84,4	8,9	6,7
	27-30 años	90,8	7,9	1,3
Nivel de estudios	Secundarios o bachillerato	77,1	12,5	10,4
	Ciclo formativo	94,9	5,1	—
	Estudios universitarios	94,9	5,1	
	Sigue estudiando	77,4	19,4	3,2
Situación económica del hogar	Mala	77,8	22,2	—
	Regular	84,8	6,5	8,7
	Buena	85,7	12,8	1,5
Modalidad de juego	Presencial	93,8	6,2	—
	Online	84,2	10,5	5,3
	Ambos	56,4	30,8	12,8

*Ver nota al pie de página 1

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021



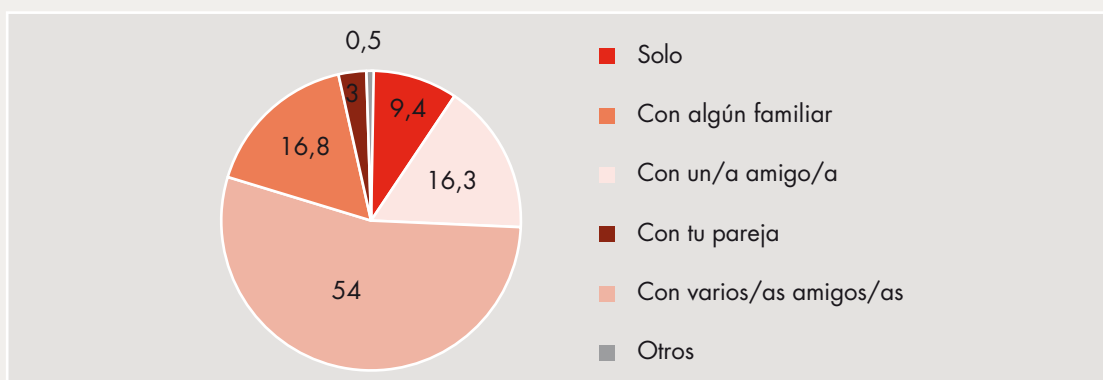
4.

Los juegos de azar y las apuestas en el proceso de socialización

Los juegos de azar y las apuestas en el proceso de socialización

El proceso de socialización tiene un papel importante en este ámbito y prueba de ello es la normalización de esta actividad desde edades tempranas, lo que ha producido, entre otras cosas, que el **31,8% de la juventud se inició en el juego siendo menor de edad**. La primera experiencia fue con un juego presencial en el **90,8% de los casos** y el 9,8% con un juego online. Además, este primer contacto se produjo, en casi la totalidad de los casos, estando acompañado (Gráfico 3). Como se verá a continuación, tres agentes socializadores son clave en este proceso: la familia, el entorno y los medios de comunicación.

Gráfico 3. Compañía durante el inicio en el juego (%)



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021

El primero de ellos, la familia, juega un papel crucial en esta actividad. Claro ejemplo es que, como se ve en el gráfico 3, **el 16,8% de la juventud** que ha reconocido jugar alguna vez en su vida **se inició estando con un familiar**. Pero no solo esto muestra la involucración de la familia en materia de juego, también el hecho de que el 78,6% recuerda haber visto a sus familiares jugar a juegos de azar cuando eran niños. De hecho, esta práctica está tan normalizada que se da dentro del hogar.

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

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

Asimismo, en la actualidad los padres son conocedores de que sus hijas e hijos juegan e, incluso, son partícipes, como hemos visto anteriormente, y se reafirma en los focus group.

«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)



Los juegos de azar y las apuestas en el proceso de socialización

A pesar de que 8 de cada diez jóvenes menciona que sus padres, madres o tutores legales sí que saben que juegan, se ha visto, gracias al análisis de discurso, que esta verdad no es «verdad del todo».

«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)

«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 bua, 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)

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

Otro de los agentes socializadores es el entorno, compuesto, principalmente, por amigas y amigos. Al igual que con la familia, **sus amistades han estado presente en el 70% de las ocasiones en el inicio del juego**, siendo uno de los principales motivos a la hora de iniciarse en esta actividad que sus iguales también jugasen.

«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 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)

Por último, están los medios de comunicación. Como agente de socialización tiene un gran poder, ya que tiene los suficientes recursos como para llegar a todos los grupos poblacionales, sobre todo, gracias al auge de las nuevas tecnologías. En este caso, no se queda atrás, y es que, al tratarse de un grupo joven, expuesto a mayor información gracias a la accesibilidad a los diferentes canales comunicativos, **los anuncios publicitarios referentes a los juegos de azar y las apuestas han llegado al 95,8% de la población joven**. En su mayoría a través de la televisión, internet y redes sociales. Gran parte de estos anuncios son sobre apuestas deportivos, bingo, juegos de casino o la lotería de Navidad.

«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)

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

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



5.

Ficha técnica



Ficha técnica

Realización: El estudio *Juventud y juego en la comunidad Autónoma de Euskadi 2021*, ha sido llevado a cabo por el 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 Martín.

El trabajo de campo se llevó a cabo en dos periodos.

El primero, referente a la extracción de datos cuantitativos, se realizó entre septiembre y octubre de 2021.

Universo: Personas entre 18 y 30 años residentes en la CAE

Tamaño mastral: 750 encuestas, 250 en cada TT.HH

Encuesta personal a través de encuestador/a

Diseño muestral: 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.

Error muestral: Para un Nivel de Confianza del 95% y $P=Q$; el error es de $\pm 3,6$

La segunda parte, referente a la parte cualitativa, consistió en la realización de tres tres focus groups que se llevaron a cabo los días 26, 29 y 30 de noviembre, cada uno en una capital de TT.HH.

- El primero se realizó en Bilbao a personas entre 23 y 26 años. En él participaron un total de 8 personas, 5 hombres y 3 mujeres.
- El segundo focus group tuvo lugar en Vitoria-Gasteiz. Sus participantes, 5 hombres y 2 mujeres, tenían entre 18 y 22 años.
- El tercer focus group fue en Donostia-San Sebastián. Los componentes fueron 6 hombres y 2 mujeres entre 27 y 30 años.

En todos ellos lo que se buscaba era el discurso de la juventud jugadora respecto a los hábitos y comportamientos respecto a los juegos de azar y las apuestas.

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. Además, 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 del informe.



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO