

ESTUDIO

Aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud de Navarra



Impulsa:



Colabora:



Aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud de Navarra

Impulsa:



Colabora:



Aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud de Navarra

Autores:

Sergio Garcia González

Asociación Aralar de ayuda y prevención de la ludopatía en Navarra

Blanca Martínez Bugarín

Programa PAUSE, Asociación ANTÓX

Garikoitz Mendigutxia Sorabilla

Programa Suspertu, Fundación Proyecto Hombre Navarra

Diseño y maquetación:

Exea Comunicación

Impresión:

Gráficas Ulzama

Depósito Legal:

NA 415-2021

Introducción

La publicación de este informe supone una gran satisfacción para la Fundación Caja Navarra. Su elaboración, además de formar parte de un programa que intenta dar respuesta a una situación muy delicada que está viviendo una parte de nuestra sociedad, se adecúa a algunos criterios muy importantes para nuestra organización. Pero, antes de cualquier otra consideración, quiero transmitir mi enhorabuena a las personas y entidades que vienen trabajando en este programa y que, dentro de su desarrollo, han elaborado el informe que presentamos.



Javier Miranda Erro

Presidente Fundación Caja Navarra

¿Por qué la Fundación Caja Navarra impulsa este programa? Allá por 2017, el patronato del que formo parte vio la necesidad de realizar un Plan Estratégico para tratar de responder, como cuestión de fondo, al interrogante de cómo debería ser la obra social de entidades como la nuestra en el siglo XXI en Navarra. El plan nos tenía que facilitar, con la mayor precisión posible, las pautas de actuación de la Fundación, nuestra hoja de ruta, durante sus años de vigencia. Su elaboración fue muy participativa y mantuvimos encuentros con casi 900 entidades y personas de Navarra y también de fuera, puesto que la premisa que nos planteamos era conocer la realidad y las necesidades de toda nuestra sociedad para, a continuación, tomar las mejores y más adecuadas decisiones.

En ese proceso de escucha, una de las cuestiones que pudimos detectar fue la necesidad de prevenir la, cada vez más frecuente, adicción a los juegos de azar en la juventud. Por ello, se decidió impulsar desde la Fundación este programa. Además, el cómo lo hicimos también tiene su importancia.

Creíamos necesario que las tres entidades referentes en este ámbito de actuación en Navarra, Fundación Proyecto Hombre, Asociación ANTOX y Asociación ARALAR, sumaran su experiencia y conocimiento, que trabajaran juntas, algo que, hasta el momento en que se lo planteamos, no se había dado nunca. En nuestra organización, de forma transversal y en todas las actividades que desarrollamos o apoyamos,

entendemos el trabajo colaborativo como un enfoque metodológico que permite que los proyectos sean más sostenibles y ambiciosos. Sólo con la suma de esfuerzos de quienes mejor conocen la realidad obtendremos los resultados más positivos.

Sabemos que esta cuestión suponía un reto para las tres entidades, pero también teníamos el convencimiento de que serían capaces de trabajar en red y de que los resultados, como ya empezamos a percibir cuando el proyecto dio sus primeros pasos, han quedado confirmados al leer este informe. Ahora recogemos los frutos del trabajo realizado y de la altura de miras de las tres entidades para sacar adelante el proyecto.

Otra de las cuestiones que vincula este programa con el Plan Estratégico de la Fundación Caja Navarra no es otra que poner

en el centro a las personas, es este uno de nuestros pilares. En este caso, aquellas personas que están viviendo en su entorno la realidad de las adicciones vinculadas con los juegos de azar, no sólo la juventud, sino también sus familias, son a quienes va dirigida nuestra iniciativa.

Y termino agradeciendo, una vez más, el esfuerzo realizado por los equipos técnicos, tanto de las tres entidades mencionadas como de la Fundación Caja Navarra, para hacer realidad el proyecto. Sin la capacidad de coordinación entre ellos, y sin la implicación que han demostrado, no hubiera sido posible que hoy tuviéramos este informe en nuestras manos.

Agradecimientos

Esta publicación no se hubiera podido realizar sin la implicación, colaboración y participación de muchas personas que han demostrado su preocupación hacia la problemática de los juegos de azar.

Por ello queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a:

Los y las profesionales de los diferentes recursos y servicios que han promovido la participación en los grupos focales de familias, jóvenes y otros/as profesionales y la difusión del cuestionario online en adolescentes y jóvenes. Agradecemos la dedicación y el esfuerzo de los y las profesionales de los Servicios Sociales de Base, Técnicos/as de juventud y Educadores/as Sociales de los Ayuntamientos de Cascante, Corella, Estella, Etxarri-Aranatz, Huarte, Irurtzun, Leitza, Olite, Pamplona, Peralta, Tudela y Sarriguren. Gracias a los y las profesionales del CAF de Sarriguren, de la Asociación Hegoak, de la Asociación Nuevo Futuro, del IES Eunáte, de la Casa de la Juventud de Pamplona y del Observatorio de la Juventud del Gobierno de Navarra.

Aquellos/as profesionales que han participado en los grupos focales; Profesionales de diferentes Servicios Sociales de Base de los Programas de Infancia y Familia, Técnicos/as de juventud de diferentes Ayuntamientos, Técnicos/as de prevención, Trabajadores/as Sociales, Educadores/as sociales, Técnicos/as familiares, Técnicos/as de Integración Social y Animación Sociocultural, Psicólogos/as, Profesores, Entrenadores de equipos de fútbol y Policía Municipal.

Las familias que han tenido la amabilidad de participar en los de Estella, Huarte, Sarriguren y Tudela.

Los y las jóvenes que dedicaron parte de su tiempo asistiendo a los grupos focales de Estella, Fontellas, Huarte, Pamplona y Sarriguren.

Por último y no menos importante, gracias a las más de 3.000 personas que contestaron al cuestionario elaborado para este estudio. Va a permitir hacer un análisis cercano a la realidad de la juventud de Navarra y su relación con los juegos de azar y, a partir del mismo, plantear soluciones eficaces a este problema.

PRESENTACIÓN	9
01 JUSTIFICACIÓN.....	11
02 OBJETIVOS DEL ESTUDIO	15
03 MARCO DEL JUEGO EN ESPAÑA Y NAVARRA.....	17
3.1 EL JUEGO EN ESPAÑA	18
3.1.1 Un poco de historia	18
3.1.2 Marco legal.....	22
Ámbito Unión Europea	22
Ámbito Estatal	23
Ámbito Comunidades Autónomas	24
Ámbito Local.....	25
Impacto COVID-19	26
3.1.3 Algunos datos	26
Dinero jugado.....	26
Gastos en marketing online	26
Ganancias brutas por tipo de juego (GGR)	28
Jugadores activos y cuentas de juego online.....	28
Cantidades apostadas por tipo de juego online.....	28
Máquinas tipo B.....	28
Beneficios brutos según tipo de juego online	28
3.1.4 Juego Responsable.....	30
3.2 EL JUEGO EN NAVARRA.....	33
3.2.1 Un poco de Historia.....	33
3.2.2 Algunos datos	36
Cantidades jugadas en Navarra	36
Cantidades jugadas en Navarra por tipo de juego.....	36
Variaciones cantidades jugadas en Navarra por tipo de juego	36
Gasto real en Navarra por tipo de juego	38
Recaudación en Navarra de las apuestas deportivas	38
Locales de juego en Navarra por tipo.....	38
Máquinas auxiliares de apuestas en España y Navarra	38
3.3 PRESENTE Y FUTURO DE LOS JUEGOS DE AZAR.....	40
04 INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO: ESTUDIO CUALITATIVO	43
4.1 METODOLOGÍA	43
4.2 DESCRIPCIÓN MUESTRA.....	44

4.3 RESULTADOS.....	46
Situación Actual: Percepción del Juego de Azar y/o las Apuestas deportivas como problema	46
Edad de Inicio en el Juego. Tipología de Juegos. Modalidad de Juego. Relación del juego con el consumo de sustancias	48
Motivación para jugar	52
Percepción del juego como una actividad que tiene riesgos asociados	54
Actitud familiar con respecto al juego. Prevención en el ámbito familiar de conductas de juego. Detección de juego problema y/o adicción al juego.....	57
Publicidad	61
Propuestas de intervención.....	65
Diferencias de conductas de juego según género	68
4.4 CONCLUSIONES	72
05 INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO: ESTUDIO CUANTITATIVO.....	79
5.1 METODOLOGÍA.....	79
5.1.1 Participantes.....	79
5.1.2 Instrumentos	79
5.1.3 Procedimiento	80
5.1.4 Análisis de datos	80
5.2 RESULTADOS.....	81
5.2.1 Descripción de la muestra.....	81
5.2.2 Descripción de los hábitos de juego de la muestra.....	88
5.2.3 Descripción de la muestra a partir del SOGS-RA	99
5.2.4 Características de los/las jugadores/as con problema, en riesgo o sin problema	102
5.3 CONCLUSIONES.....	112
5.3.1 Hábitos de juego de la juventud navarra	112
5.3.2 Algunas características del/la jugador/a problema	114
06 PROPUESTAS Y LÍNEAS DE FUTURO	119
07 GLOSARIO DE TÉRMINOS	123
08 ANEXOS	135
8.1 ANEXO I: GRÁFICOS.....	135
8.2 ANEXO II: CONSENTIMIENTO INFORMADO	138
8.3 ANEXO III: CUESTIONARIO DE JUEGO	139
09 BIBLIOGRAFÍA.....	145

Presentación

Este estudio forma parte del proyecto “Prevención de Juegos de Azar en la juventud de la Comunidad Foral de Navarra” cuyo propósito es prevenir el juego problema y la adicción a los juegos de azar en adolescentes y jóvenes.

La Fundación Caja Navarra, por su sensibilización con las diferentes problemáticas sociales, en este caso la adicción a los juegos de azar, y en su compromiso con el desarrollo de la sociedad navarra, ha impulsado y financiado este proyecto cuya duración es de tres años. De modo que, desde aquí, agradecemos la confianza que Fundación Caja Navarra ha depositado en las tres entidades y el apoyo para hacer posible este proyecto que pretende contribuir a mitigar esta problemática social emergente entre adolescentes y jóvenes.

Este informe representa el resultado de la unión de sinergias de colaboración conjunta de entidades con una larga trayectoria en el ámbito de la intervención en adicciones y juego problema en Navarra: la Asociación ARALAR, la Fundación Proyecto Hombre Navarra y la Asociación ANTOX. Esta unión resulta novedosa, puesto que es la primera vez que las tres entidades trabajamos de manera proactiva. Los profesionales y la profesional que formamos el Equipo Técnico,

coincidimos al afirmar que está resultando una experiencia muy enriquecedora tanto en el ámbito profesional como personal.

El proyecto “Prevención de Juegos de Azar en la juventud de la Comunidad Foral de Navarra”, consta de las siguientes fases:

- **FASE I:** Conocer la realidad de los juegos de azar en la Comunidad Foral, y detectar los factores de riesgo y de protección psicosociales que aumentan/reducen la probabilidad de implicarse en este tipo de comportamientos de riesgo. Se desarrollarán estudios cuantitativos y cualitativos de cuyo análisis, se elaborará y presentará un informe.
- **FASE II:** Desarrollar, en función de los resultados obtenidos del estudio, un programa específico de prevención de los juegos de azar basado en la transmisión de información, concienciación, sensibilización y en el desarrollo de estrategias o habilidades de protección. Se llevará a efecto mediante una intervención transversal y la implicación, directa o indirecta, de los diferentes agentes sociales en contacto con adolescentes y jóvenes.
- **FASE III:** Implementar el programa de prevención, para la posterior evaluación

de la eficacia y presentación de un informe final de resultados.

La finalidad de este Proyecto es generar un Programa de Prevención en relación con la juventud y los juegos de azar, con el objetivo de ofrecer a adolescentes y jóvenes las estrategias necesarias para fortalecer sus recursos personales y sociales, promoviendo

una actitud crítica con respecto a los juegos de azar, que favorezca la creación de estilos de vida saludables. Se trata de intentar minimizar el impacto de aquellos factores de riesgo, que pueden fomentar el desarrollo de la adicción al juego, para proteger la salud de la juventud y evitar, de este modo, que esta problemática social actual continúe aumentando de manera progresiva.

01 Justificación

La aparición de las TIC como herramientas clave en el desarrollo de la revolución digital de las últimas décadas continúa imparable.

Internet y el uso de las tecnologías, además de ofrecer numerosas oportunidades en todos los ámbitos de la vida de las personas, pueden también generar usos problemáticos y, en algunos casos, favorecer conductas adictivas especialmente en los juegos de azar, tanto en los juegos de apuestas deportivas como en el juego online y presencial. Es por ello por lo que, es necesario, prevenir, detectar y actuar frente a los posibles riesgos derivados de un uso inadecuado.

El juego online ha supuesto una revolución total en la industria de los juegos de azar, dando como resultado la aparición de nuevos juegos, nuevas maneras de jugar y nuevos/as jugadores, cada vez más jóvenes. En la aparición de este nuevo perfil de jugadores, a edades cada vez más tempranas intervienen diferentes factores. El punto de partida es que adolescentes y jóvenes son los y las que más familiarizados están con los dispositivos, los y las que más los utilizan y los y las que más acceden al juego de manera online. A esto

hay que añadir la proliferación de los salones de juego, las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería y que los operadores de juego han descubierto en adolescentes y jóvenes un nuevo nicho de mercado, y han dirigido parte de la publicidad a este sector tan vulnerable de la población.

Los datos, constatan cómo va incrementándose el número de adolescentes y jóvenes que juegan a juegos de azar desde edades tempranas. De este modo, aparece reflejado en las encuestas ESTUDES, del Plan Nacional Sobre Drogas, realizadas desde 2014 hasta 2019, que analizan la prevalencia de jugar con dinero de chicos y chicas con edades comprendidas entre los 14 y 18 años.

Además, los datos evidencian considerables diferencias de género con respecto al juego con dinero tanto presencial como online, que requieren de un estudio en profundidad para comprender las causas por las que se originan y mantienen esas diferencias.

Gráfico 1

Chicos y chicas de 14 a 18 años. Juego con dinero en los últimos 12 meses. (ESTUDES)

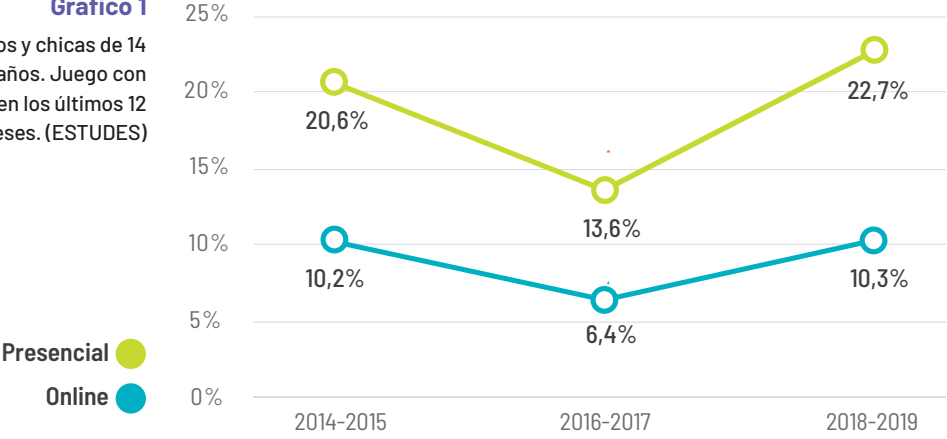


Gráfico 2

Diferencias por género en juego presencial con dinero (ESTUDES)

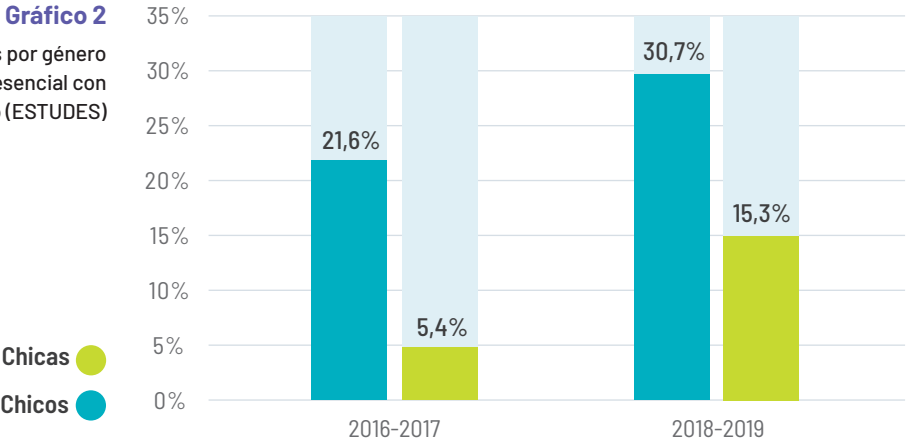
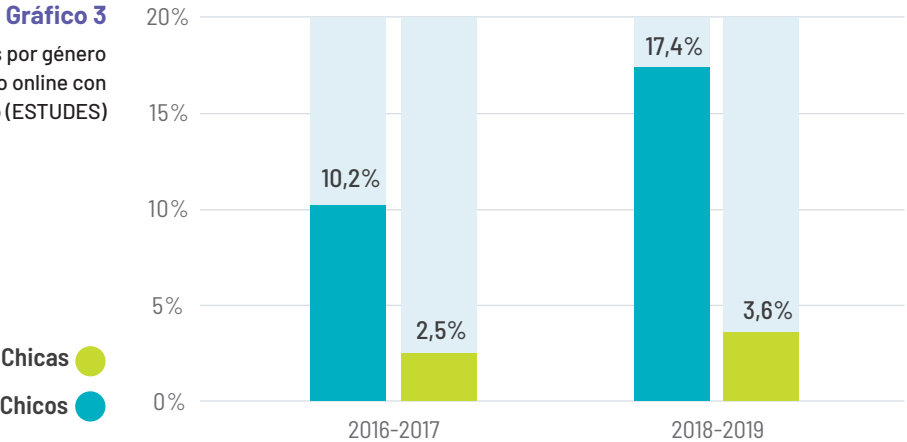


Gráfico 3

Diferencias por género en juego online con dinero (ESTUDES)



En 2015 la Dirección general de Ordenación del Juego (DGOJ) realizó un estudio sobre la prevalencia en los juegos de azar de la población española y los datos fueron muy significativos. Entre el 0,9%-0,3% de la población eran jugadores patológicos; entre 1,0%-0,6% eran jugadores con tendencias problemáticas y entre 4,4%-2,6% eran jugadores en situación de riesgo. La edad media de inicio en el juego se situaba entorno a los 19 años con las máquinas de juego como instrumento de iniciación y principal fuente de problemas con el juego. Un alto porcentaje de personas reconocía haber jugado antes de los 18 años (44,8% de las personas que presentan patología relacionada con el juego). El perfil del jugador patológico se situaba entre dos franjas de edad los 25-34 años y los 55-64 años, de los cuales el 69,6% eran hombres y el 30,4% eran mujeres.

Se puede mencionar como un avance significativo el cambio en la denominación de la Estrategia Nacional sobre Adicciones (ENA) 2017-2024, antes denominada Estrategia Nacional sobre Drogas (2009-2016). Además, dos hitos de gran trascendencia en la ENA son la incorporación en su ámbito de actuación de la perspectiva de género y las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuestas (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

También el III Plan de Prevención: Drogas y Adicciones 2018-2023, de Navarra, señala la

importancia de adaptarse a los cambios y tener presentes los nuevos retos relacionados con las tecnologías de la comunicación que permiten formas de relación más adictivas. Además, incorpora las consecuencias que se derivan del juego en todas sus variantes tras el crecimiento de las posibilidades abiertas para las apuestas.

El juego ha recorrido un largo camino antes de ser considerado por la comunidad científica como un trastorno mental. El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (American Psychiatric Association, APA) incluyó en 1980, en el DSM-III, el juego como un trastorno mental clasificándose en el capítulo de "Trastornos del control de los impulsos no clasificado en otros apartados". Posteriormente, en el DSM-III-R, en 1987 se añadieron criterios característicos de los trastornos por dependencia de sustancias, que lo hacían diferente al resto de los trastornos que configuraban la categoría de control de los impulsos. Finalmente, en el DSM-5, en 2013 se estableció una nueva categoría en la que se incluyeron los trastornos por consumos de sustancias y el juego.

La Organización Mundial de la Salud, en la CIE 10 (1992) en la Clasificación Internacional de Enfermedades también consideró al juego como un "Trastorno en el control de los impulsos." Fue en 2019 cuando se incluyó en los "Trastornos debidos al consumo de sustancias o a comportamientos adictivos" y actualmente, el juego es considerado un "Trastorno debido a comportamiento adictivo".

El incremento, tal y como muestran los datos, y la normalización del juego como actividad de ocio entre adolescentes y jóvenes está suscitando una enorme preocupación social en nuestra comunidad. Prueba de ello es la creación de “La Plataforma Contra las Casas de Apuestas de la Comarca de Pamplona”, como una única entidad, que engloba a ocho colectivos que han surgido en los barrios y localidades de la Comarca de Pamplona.

Afortunadamente, la mayor parte de adolescentes y jóvenes que actualmente participan en juegos de azar, no desarrollarán una adicción al juego, pero sí que está comprobado que la práctica de este tipo de juegos puede tener diferentes repercusiones negativas en diferentes ámbitos de la vida de las personas. Además, en nuestra prác-

tica diaria se ha constatado que, en algunos casos, puede propiciar el desarrollo de otras conductas igualmente problemáticas como el consumo de sustancias y/o comportamientos disruptivos que pueden ocasionar graves problemas en la convivencia familiar y en el desarrollo evolutivo del menor.

El juego de azar representa un nuevo problema de salud pública que genera una gran preocupación social por la normalización, la disponibilidad y la accesibilidad de los y las menores al juego. Es por todo ello, por lo que resulta indispensable continuar realizando estudios de investigación en relación con los juegos de azar que aporten el conocimiento específico necesario en el que sustentar el diseño de las intervenciones efectivas que respondan a la realidad de adolescentes y jóvenes.

02 Objetivos del estudio

El objetivo general del proyecto es prevenir el juego problema y/o la adicción a los juegos de azar en la juventud de la Comunidad Foral de Navarra.

Los objetivos específicos:

- Realizar una aproximación, basada en la realidad del momento actual, en relación al fenómeno del juego en Navarra y la población adolescente y joven.
- Conocer cuál es la prevalencia de los juegos de azar en la juventud navarra.
- Detectar factores de riesgo y/o de protección psicosociales que aumentan la probabilidad de implicarse en este tipo de comportamientos de riesgo.
- Unir sinergias de colaboración conjunta entre entidades y profesionales, de todos los ámbitos, en contacto con adolescentes y jóvenes.

Este informe pretende divulgar conocimiento y ofrecer una herramienta práctica de trabajo para los y las profesionales, instituciones, entidades y recursos que intervienen con adolescentes y jóvenes.

03 Marco del juego en España y Navarra

Partiendo de una perspectiva social e histórica, los juegos de azar constituyen una de las actividades lúdicas características del ser humano y, al igual que sucede con las adicciones a sustancias, su historia retrocede hasta los albores de la civilización.

El juego constituye un elemento fundamental, que interviene en el desarrollo infantil, al que se le atribuyen importantes beneficios entre los que destacan el desarrollo de las relaciones interpersonales o de habilidades físicas o mentales. Además, posibilita, desde edades tempranas, la adquisición de todo tipo de valores, como la tolerancia a la frustración, la identificación con los y las otros/as, la cooperación o, la competitividad entendida como la superación personal.

El objeto de estudio no es el juego en general, sino un tipo de juego en particular,

el juego de azar, que no sólo no comparte ninguna de las cualidades positivas del juego en general, sino que puede conllevar consecuencias negativas tanto para el/la jugador/a como para las personas que conforman su entorno más próximo.

En este sentido, es necesario establecer la diferenciación entre **gambling**, que hace referencia a los juegos de azar (incluidas las apuestas) y **gaming**, que es el juego en general entendido como una actividad de ocio o entretenimiento.

3.1 El juego en España

3.1.1 Un poco de historia

A continuación, se presenta un breve análisis de la historia de los juegos de azar en España.

La lotería en España nació en el siglo XVIII, inspirándose en una tradición procedente de Nápoles. El Marqués de Esquilache, durante el reinado de Carlos III, creó la Lotería Real o Lotería por Números. Antecesora de la actual Primitiva, tenía un formato de juego que consistía en escoger números comprendidos entre el 1 y el 90. Los premios eran elegidos en una ceremonia de extracción en la que un niño con los ojos vendados sacaba cinco bolas de una bolsa. La sede de la Lotería Real era la Plaza de San Ildefonso de Madrid, lugar donde se celebró el primer sorteo el 10 de diciembre de 1763, con una recaudación de 187.500 reales, el 75% se destinó a premios y el resto fue para el Estado. El objetivo de su creación era este, recaudar dinero para el Estado. Este tipo de lotería se suprimió en 1862.

Ya en el siglo XIX, surgió la predecesora de la actual Lotería Nacional, fue la llamada "Lotería Moderna" o "Lotería Nacional" (aprobada por las Cortes de Cádiz a finales de 1811), realizó su primer sorteo al año siguiente. Los billetes se fraccionaron en cuartos, en lugar de décimos, cada uno de los cuales tenía un importe de diez reales.

La Lotería Moderna era una lotería pasiva, en la que los jugadores adquirían billetes que ya llevaban definido un número concreto, al contrario que en la Lotería Real, en la que los participantes debían escoger los números con los que jugaban. A partir de 1862 la Lotería Nacional aumentó considerablemente en el número de sorteos mensuales, ante la desaparición de la Lotería Real. No fue hasta 1960 cuando los billetes fueron diseñados con ilustraciones tal y como los conocemos en la actualidad.

En 1812 la Lotería Nacional realizó un sorteo especial coincidiendo con la Navidad, considerado como el precursor del actual Sorteo Extraordinario de Navidad, pasando a convertirse en un sorteo regular a partir de 1839. En el primer sorteo el precio del billete era de 40 reales y su premio de 8.000 reales. En 1897 pasó a denominarse con el nombre actual y a celebrarse cada 22 de diciembre. Su objetivo, una vez más, era incrementar los ingresos de las arcas públicas. Actualmente, es el sorteo más importante de los que se celebran debido a su popularidad y a su elevada recaudación.

En 1879 apareció un segundo sorteo especial, promovido por la Duquesa de Santoña y denominado en sus inicios Rifa Nacional del Niño. A partir de 1966 pasó a denominarse con el nombre con el que actualmente la conocemos "Lotería del Niño". Se celebraba

el día 5 de enero, hasta el año 2000 en que pasó a celebrarse el día Reyes, el 6 de enero.

El siglo XX trajo un notable incremento de la demanda y el gasto en juegos de azar y loterías, así como el nacimiento de nuevas modalidades de sorteos.

La primera de ellas fue en 1924 con la celebración por primera vez del Sorteo a beneficio de Cruz Roja de Lotería Nacional, que se mantiene hasta la actualidad.

En diciembre de 1938, se creó la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) y el 8 de mayo de 1939, se celebró por primera vez un sorteo del "Cupón pro-ciegos", para su digno sustento. En estos primeros sorteos los cupones eran tan sólo tres cifras y los sorteos eran provinciales. En 1984, el sorteo de la ONCE pasó a ser nacional, los cupones tenían cuatro cifras y los premios aumentaron. En 1997 surgió el CUPONAZO y un año más tarde se creó la Fundación ONCE. Con posterioridad, ya en el siglo XXI, se crearon otras modalidades de juego: Sueldazo, Eurojackpot, SuperONCE, Combo, Triplex, etc. Mención aparte merecen "Los Rascas", juego surgido en el año 2005. Se trata de boletos tipo "rasca" con números ya presorteados que se puede ganar o perder en función de los números que se descubren al rasgar. Existen diferentes modalidades de rascas con distintos precios del boleto. Su lanzamiento estuvo envuelto en polémica, ya que eran considerados como potenciadores de la ludopatía, polémica que continúa actualmente.

En 1946, se creó un nuevo juego basado en las apuestas futbolísticas. En aquellos momentos el fútbol contaba con una gran popularidad y un gran número de aficionados y peñas futbolísticas que realizaban apuestas de forma informal, por lo que se decidió crear un sorteo que tuviera como base este deporte: "La Quiniela". La primera Quiniela nació en la temporada 1946-47 con un precio de 2 pesetas por boleto. El juego consistía en una apuesta de resultados de fútbol, debía acercar el resultado exacto de cada uno de los siete partidos que figuraban en el boleto, con el número de goles exactos de cada equipo. Para la temporada siguiente se instauró el actual sistema (1 X 2), en el que sólo era necesario acertar si ganaba el equipo local (1), empate (X) o ganaba el visitante (2). De la recaudación se destinaba el 45% a obras de caridad, 45% a premios y el 10% para la gestión y distribución.

En 1923 se habían prohibido los casinos y todas las formas de apuestas organizadas. Con el fin de la dictadura, en el año 1977 se despenalizan los juegos de suerte o azar y apuestas y dejan de ser ilegales, realmente se legaliza una actividad clandestina. A partir de ese momento, además de los juegos ya permitidos (Lotería Nacional, la Quiniela y la ONCE), se autorizaron los casinos, las salas de bingo, las máquinas recreativas.

Un aspecto muy importante recogido en la Constitución Española de 1978, es el reparto de competencias entre el Estado y las

3.1 El juego en España

Comunidades Autónomas. El Estado tiene competencias en el ámbito nacional o supraautonómico (loterías, apuestas deportivas y los sorteos de la ONCE) y las CCAA, de conformidad con sus Estatutos de Autonomía, los juegos que se realizaban en su territorio (máquinas recreativas, bingos o casinos).

En el año 1980 surgió el "Sorteo del Oro" de la Cruz Roja, con el objetivo de recaudar nuevos fondos para la entidad con el fin de realizar y ampliar actividades asistenciales y humanitarias. Era la primera vez que en España se establecía un premio en lingotes de oro.

Las "tragaperras" o tragamonedas fueron legalizadas en España en los años 80. Su legalización, a diferencia de otros países, no se restringió solo a las salas recreativas y casinos, sino que fue permitida su instalación en otros lugares de fácil acceso como eran las cafeterías y bares, lo que se tradujo en que en pocos años las máquinas tragaperras se convirtieran en uno de los juegos de azar más populares en España y como consecuencia, comenzó a detectarse un incremento en conductas abusivas y perjudiciales en torno a este juego desencadenando problemas de adicción al juego.

El bingo tuvo su eclosión en los años 80, con la aparición de numerosas salas y la combinación de juegos de azar con la gastronomía y la hostelería. No fue hasta el año 2012 cuando empezaron a otorgarse las primeras licencias de bingos online.

Tras un siglo sin celebrar ningún sorteo, el Estado recuperó el formato de lotería Primitiva en 1985. El precio de la apuesta era de 25 pesetas (0,15 €). Se celebraba inicialmente un sorteo semanal sólo los jueves y a partir de 1990, también los sábados. A partir de mediados de 1991 se introdujo como novedad la bola de reintegro. La última novedad en 2012 fue la introducción del "JOKER", que permite jugar con el mismo boleto a un sorteo asociado y opcional llamado así tratándose de un número de siete cifras.

En los años posteriores, surgieron otros juegos con formato similar a las existentes y diferentes periodicidades:

- Bonoloto, en 1988. Con una periodicidad de cuatro días a la semana y un precio por apuesta de 25 pesetas por apuesta.
- Gordo de la Primitiva, en 1993. Con una periodicidad semanal, prometía mayor recaudación y mayores cuantías de premios.
- Euromillones, en 2004. Lotería europea organizada inicialmente por los operadores de juego de España, Francia y Reino Unido. En la actualidad son 9 países.
- Quinigol, en 2004. Una variante de la Quiniela de fútbol.
- Lototur, en 2005. Combina lotería de azar y apuesta deportiva hípica.
- Quintuple Plus, en 2005. Consiste en una apuesta hípica de cinco carreras de caballos determinadas.

En 1985, se creó el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, fusión del

Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y el Servicio Nacional de Loterías, pasando a ser el único ente que gestiona los juegos de titularidad estatal. En el año 2010 se convirtió en la actual Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SE-LAE), mediante la que se separa el ente regulador del operador de juegos.

En la década del 2000, llegó el juego online a España, especialmente casas de apuestas y casinos online. Empresas establecidas en países como Luxemburgo o Malta comenzaron a operar en España. Todo esto cambió en el año 2011.

Durante el año 2004, nació una modalidad de publicidad y márketing que marcará tendencia los años siguientes. El Real Betis se convirtió en el primer equipo de la Primera División del fútbol español que publicitaba en su camiseta una casa de apuestas. Complementando esa forma de sponsorización, las casas de apuestas y casinos online invirtieron sus recursos publicitarios en otros elementos: publicidad estática en los campos, páginas web oficiales de los clubes, aplicaciones oficiales del club, etc. En paralelo a esto, en el año 2008, abrió en Madrid la primera casa de apuestas física. Comenzó, de este modo, un negocio que hoy en día está muy presente en una gran cantidad de ciudades y pueblos de España.

El año 2011 se convirtió en un año muy importante en materia de juego. Por una parte, se aprobó la ley 13/2011, de Regulación del

Juego, que regulaba por primera vez el juego online, además de los juegos de lotería de ámbito estatal, es decir SELAE y ONCE. Se inició el "boom" de los juegos de azar online y su popularización.

En este mismo año se creó la Dirección General de Ordenación del Juego, con funciones de regulación, autorización, supervisión, control y, de aplicación del régimen sancionador en el ámbito de las actividades de juego online de ámbito estatal. También surgió el Consejo de Políticas del Juego, como órgano de coordinación y colaboración entre el Estado y las CCAA.

A partir de este año 2011 se produjo el crecimiento de los juegos de azar online y presenciales, se complementó la presencia online y los espacios físicos. Pero fue a partir del año 2013, cuando se permitieron las máquinas tragaperras online y las apuestas deportivas online, lo que provocó, su crecimiento exponencial, junto con el póker online. A su vez, este tipo de juegos, son respaldados por importantes campañas de publicidad y el apoyo de figuras representativas de diferentes medios de comunicación y deportistas de élite de gran prestigio a nivel nacional e internacional.

Además de estos juegos destacados por su recaudación y el número de jugadores que los practican, existen infinitas posibilidades y tipologías de juego en estas plataformas online, con múltiples variantes del mismo juego. Juegos de cartas (blackjack,

3.1 El juego en España

etc), diferentes tipos de ruletas, juegos de dados y de mesa (craps, backgammon y otros) juegos de sorteo inmediato (bingo, tómbola, rascas y otros).

Actualmente, se están desarrollando nuevas modalidades de juego, que resultan sorprendentes. Prueba de ello es el sorteo de viviendas en España, bienes inmuebles que los propietarios desean vender y que se está haciendo muy popular en países como Canadá o Australia. Se trata de un sorteo online mediante participaciones a 5 euros cada una. Tras la autorización previa de la DGOJ, la empresa ofrece los medios legales y tecnológicos necesarios para la realización de un sorteo online.

Hay otra serie de sorteos y loterías en un ámbito autonómico, quizás la más conocida y que tuvo cierta polémica en su creación, es La Grossa (la Gorda), instaurada desde en el año 2013 en Cataluña.

Otro sorteo curioso es el conocido como La Bomba de Navidad, arraigado en Castejón, es un sorteo de ámbito estatal, autorizado por la DGOJ. El premio es una cesta de Navidad singular, ya que se trata de un camión lleno de regalos: coche, motos, pagos de hipoteca, etc. Los 3 ganadores coinciden con los números premiados del primer, segundo y tercer premio del Sorteo Extraordinario de Navidad. El sorteo del año 2020 se pospone para el año siguiente como consecuencia de la pandemia.

En un ámbito local, existen multitud de sorteos o rifas con una larga tradición. En Navarra algunos ejemplos son la Rifa de San Antón en el Baztán, desde 1867, celebrando el patrón de los animales domésticos, o la rifa del cuto en honor a San Antón, celebrada desde 1816 en Artajona.

3.1.2 Marco legal

Al igual que ocurre con las normativas de todos los ámbitos, el marco legal de los juegos de azar en España tiene cuatro ámbitos competenciales claros:

Ámbito Unión Europea

A falta de armonización, los Estados miembros tienen libertad para fijar los objetivos de su política en materia de juegos de azar, siempre que se ajusten a las normas del mercado interior establecidas en el Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea y según la interpretación del Tribunal de Justicia. Existen diversas Directivas en varios ámbitos de actuación, ninguna específica para los juegos de azar.

Es fundamental una armonización normativa que no dé lugar a paraísos del juego dentro de la propia U.E. Además, la normativa europea debe buscar el equilibrio entre la protección de los consumidores y la libre competencia del mercado. Un ejemplo específico es la "Recomendación de la Comisión de 14 de julio de 2014 relativa a principios para la protección de los consumidores y los usuarios de servicios de

juego en línea y la prevención del juego en línea entre los menores". No está prevista actualmente la ampliación de la normativa sectorial específica sobre el juego.

Indirectamente relacionada con el juego online, en diciembre de 2020, pendiente de debate de las Propuestas de la Comisión por parte del Parlamento Europeo y los Estados miembros, se está legislando una Ley de los Servicios Digitales. Busca proteger mejor a los consumidores y sus derechos fundamentales online; establecer un sólido marco de transparencia y rendición de cuentas para las plataformas online e impulsar la innovación, el crecimiento y la competitividad en el mercado único.

Ámbito Estatal

El Estado tiene competencias en aquellos juegos de azar cuyo ámbito de comercialización sea nacional o supraautonómico, así como juegos de azar online de ámbito estatal (apuestas, juegos de casino, póquer, máquinas de azar y bingo) y concursos. Hay que recordar que en España están sometidos a autorización administrativa para su creación todo tipo de juegos.

Respecto a la normativa, existe un amplio conjunto de leyes y normas que regulan de forma directa e indirecta este ámbito.

Algunas de las más destacadas son:

- Ley 39/2010, 22 de diciembre. Se creó la

Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.

- Ley 13/2011, 27 de mayo, de regulación del juego. Regula la actividad de juego cuando se realiza a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, es decir, los juegos online y las apuestas deportivas, fundamentalmente. Surgió la Comisión Nacional del Juego y el Consejo de Políticas de Juego. Destaca la ordenación del régimen sancionador y fiscal, sin perjuicio del régimen foral de Navarra.
- Real Decreto 352/2011, 11 de marzo, crea la Dirección General de Ordenación del Juego. Órgano que ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y, en su caso, sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal.
- Real Decreto 1614/2011, 14 noviembre, que regula las licencias, autorizaciones y registros del juego. Entre otros el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, conocido popularmente como el Registro de Autoprohibiciones.
- Además de estas normas, existe una amplia batería legislativa de distinto ámbito (reales decretos, órdenes ministeriales, reglamentos, etc.) donde se establecen normativas de diferentes aspectos y específicas de cada tipo de juego.

La Comisión Nacional para combatir la manipulación de las competiciones deportivas y el fraude en las apuestas (CONFAD), creada en el año 2019, en su Plan de Acción 2020-21,

3.1 El juego en España

tiene previsto realizar diferentes estudios: los mercados de apuestas de ámbito estatal, la prevalencia sobre deportistas apostantes en España y el perfil del apostante en los mercados de apuestas de ámbito estatal.

El final del año 2020 ha sido muy prolijo e importante en el ámbito legislativo.

El Consejo de Ministros aprobó el 3 de noviembre de 2020 el "Real Decreto sobre Comunicaciones Comerciales para actividades de Juego", La propuesta normativa es restrictiva respecto a diversas cuestiones de gran trascendencia en el ámbito de la publicidad, como son la prohibición de patrocinio de clubs y entidades deportivas, los bonos de bienvenida, la participación en publicidad de personas famosas o de notoriedad pública y la limitación de la publicidad a una franja horaria de 1:00 a 5:00 de la madrugada. El objetivo perseguido es la protección a los colectivos más vulnerables especialmente los y las jóvenes.

El 17 de diciembre de 2020, el Congreso de los Diputados aprobó la Proposición no de Ley sobre el abordaje del impacto social y sanitario frente a la creciente proliferación de las casas de apuestas y salones de juego, con distintas propuestas, especialmente un marco regulatorio común en todas las comunidades autónomas.

Hasta el 16 de enero de 2021 está abierto el periodo de consulta pública del Proyecto de Real Decreto sobre Entornos más Seguros

de Juego online. Dentro del mismo, se recoge una propuesta que quiere financiar el deporte base, con parte de la recaudación de las apuestas deportivas.

El último Consejo de Políticas de Juego del año, ha acordado promover un análisis del régimen jurídico y fiscal de las actividades del juego con el objetivo de evaluar una subida impositiva a las empresas de juego y las apuestas online. También evaluar periódicamente el impacto del real decreto que limita la publicidad de las actividades de juego para prevenir, detectar y mitigar fenómenos patológicos como el de la adicción al juego y estudiar la conveniencia de una prohibición de toda la publicidad.

Por último, la Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones ha aprobado por unanimidad una Proposición No de Ley por la que se insta al Gobierno a realizar un estudio sobre cómo influyen las fórmulas de pago en los juegos de apuestas y, en su caso, restringir el pago con tarjeta de crédito para evitar el endeudamiento de los y las jugadores/as compulsivos.

Ámbito Comunidades Autónomas

Las Comunidades Autónomas tienen competencias en la autorización administrativa de aquellos juegos cuyo ámbito de comercialización sea autonómico, tanto presenciales (juegos de casino, bingo, máquinas de juego y azar y de apuestas), como juegos de azar online de ámbito autonómico, loterías de ámbito autonómico y otros juegos

de carácter tradicional. Así mismo, tienen competencia para la gestión de sus propios registros de jugadores autoexcluidos y las ayudas propias destinadas a fomentar el juego responsable.

Tienen competencias en aspectos tan importantes como autorizaciones administrativas y licencias (casinos, bingos, casas de apuestas, etc.), horarios de apertura, cargas impositivas y tasas, subvenciones, etc.

Prácticamente todas las comunidades autónomas tienen leyes de juego propias, además de numerosa normativa de inferior rango, que suele englobar alguna materia como el catálogo de juegos y apuestas del territorio y reglamentos de explotación o de comercialización, entre otras.

En la actualidad, en muchas de las comunidades autónomas, se está realizando un importante trabajo de adaptación de las distintas normativas a la situación actual de los juegos de azar. No debemos olvidar que en algunos casos las leyes de juego autonómicas tienen más de 20 años de vigencia, habiendo cambiado mucho la tipología de los juegos, el perfil de las personas que juegan y las tecnologías empleadas. Se han suspendido de forma cautelar la concesión de autorizaciones de nuevos establecimientos de juego en algunas Comunidades Autónomas, como sucede en Navarra, Cantabria y Madrid.

Muchas CCAA están trabajando en la línea de protección de los colectivos más

vulnerables y la salud de las personas, políticas de juego responsable y adaptación a los cambios tecnológicos. Algunos casos recientes de modificaciones normativas importantes son:

- La Ley del Juego y Prevención de la Ludopatía, de la Comunidad Valenciana, aprobada en mayo de 2020. Es la primera norma donde el concepto de ludopatía aparece en el nombre de la misma y donde el Título II está dedicado por completo a "Medidas de Prevención de la Ludopatía".
- Castilla y León, Murcia o Cantabria están elaborando nuevas Leyes del Juego, que esperan ser aprobadas en el año 2021.
- Castilla-La Mancha ha elaborado el borrador de la Ley del régimen Administrativo y Fiscal del Juego.
- País Vasco aprobará en el año 2021 una norma sobre medios de pago en actividades relacionadas con los juegos de azar.
- Navarra cuenta con el Grupo de trabajo Interdepartamental y la Ponencia Parlamentaria para la modificación de la Ley del Juego.

Ámbito Local

La Administración Local tiene algunas competencias en el ámbito de los juegos de azar. Según la Ley Reguladora de las Bases del Régimen Local, los Municipios ostentan competencias en cuestiones relativas a urbanismo y medio ambiente urbano.

En base a su regulación urbanística puede establecer limitaciones en la concesión de

3.1 El juego en España

licencias de aperturas o autorizaciones administrativas de nuevos establecimientos destinados a los juegos de azar.

También en este ámbito tienen competencia en la legislación de la publicidad estática de los establecimientos, las subvenciones de su competencia y algunas cargas impositivas. También podrán promover planes de prevención y sensibilización.

En muchos ayuntamientos se han establecido moratorias para la concesión de nuevas licencias de apertura, especialmente en el caso de las casas de apuestas y salones de juego. Encontramos ejemplos en los Ayuntamientos de Barcelona, Zaragoza, Pamplona o Córdoba.

Otra de las líneas de trabajo que están llevando a cabo los ayuntamientos es la elaboración de ordenanzas municipales que regulan el establecimiento de casas de apuestas. También la modificación de los Planes Generales de Ordenación Urbana, estableciendo distancias mínimas entre los distintos negocios y espacios de seguridad entorno a colectivos vulnerables.

Impacto COVID-19

Por último, es necesario hacer mención al impacto del COVID-19, que ha supuesto la readaptación de diversas normas y limitaciones durante este año 2020. Ha provocado que durante distintas fases del año se hayan elaborado diferentes normativas que limitaban la movilidad de las perso-

nas y la apertura de establecimientos no esenciales. Dichas normas, han sido promovidas tanto en el ámbito estatal, como autonómico y local. Las normas elaboradas han oscilado entre un decreto estatal de urgencia para limitar la publicidad de los juegos de azar y las apuestas online, el decreto para establecer el estado de alarma o de emergencia, normativa autonómica que no permitía la apertura de actividades no esenciales (hostelería, salas de juego, etc.) o normas municipales que limitaban la movilidad o impedían la apertura de establecimientos no esenciales.

3.1.3 Algunos datos

A continuación, se presentan algunos datos que van a permitir contextualizar la importancia de los juegos de azar y su alcance.

Dinero jugado

 4

Entre los años 2011 a 2014 hubo un descenso en las cantidades jugadas y a partir del año 2015 se incrementaron de nuevo las recaudaciones, superando actualmente los niveles máximos de gasto del año 2011. (Elaboración propia a partir de Memorias Anuales de SELAE 2019 y Anuario del Juego en España 2019 y 2020).

Gastos en marketing online

 5

Los gastos en marketing online se han incrementado todos los años, desde el año 2014, excepto en el año 2017, con una tasa anual, superior al 10%. Existen casos muy destacados como el de gasto en publicidad

en el año 2018 con un crecimiento del 65% o la inversión en bonos de bienvenida en el año 2016 con un incremento del 240%. El 80% de la inversión en marketing se realiza

en publicidad y en los bonos de bienvenida. En el año 2019 el mayor ascenso se dio en los patrocinios con un 50%. (Fuente DGOJ Mercado de Juego online estatal 2019).

Gráfico 4
Cantidades gastadas
en juego presencial
en millones de euros
(2010-19).

Total ●
Resto juegos ●
SELAE ●
ONCE ●

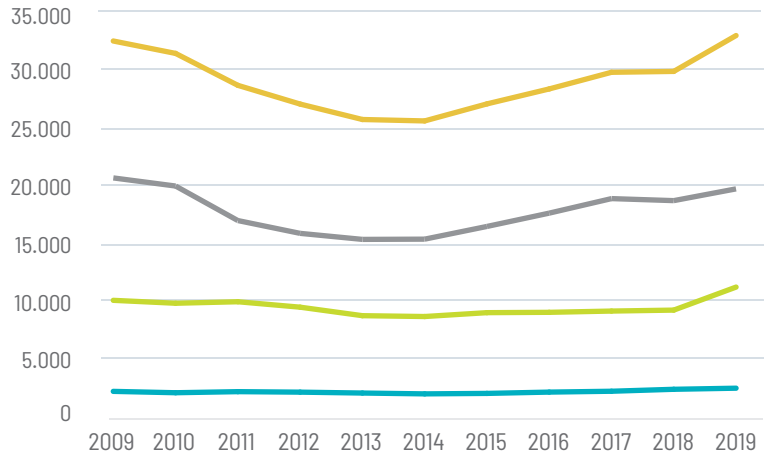
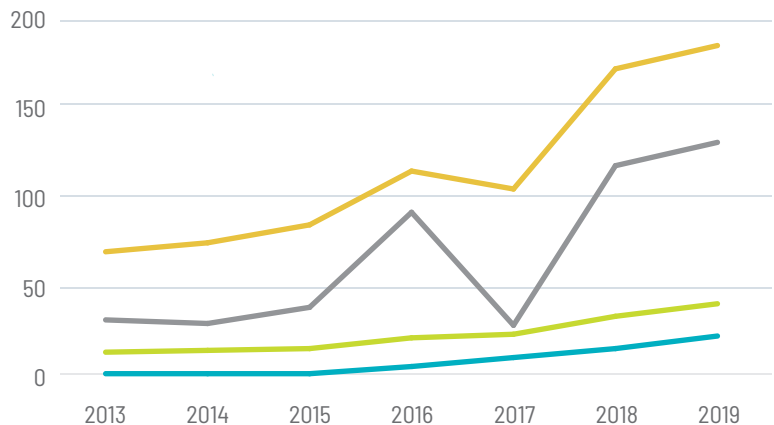


Gráfico 5
Gastos en marketing
según modalidad juego
online en millones de
euros (2013-19)

Publicidad ●
Bonos liberados ●
Afiliados ●
Patrocinios ●



3.1 El juego en España

Ganancias brutas por tipo de juego (GGR)

Las apuestas deportivas siguen siendo la modalidad que más ganancias brutas aporta a las empresas, mientras que el casino es el que más incremento ha generado en el año 2019, un 14%. Hay que tener en cuenta que las ganancias brutas en 6 años se multiplicaron por más de 3 en el caso de las apuestas deportivas y 39 en el casino. (Fuente DGOJ Mercado de Juego online estatal 2019).

Jugadores activos y cuentas de juego online

El número de jugadores activos ha evolucionado por 3 etapas; una primera desde el año 2013 hasta el año 2016, de fuertes crecimientos, superiores al 20% anual, una segunda etapa hasta el año 2018 con crecimientos moderados del 6% aproximadamente y en el año 2019, por primera vez, un descenso del 7%. Por su parte, el número de cuentas activas, en el año 2018 crecía en torno al 30%, mientras que en el año 2019 se produce una disminución del 13% de las mismas. Son lógicos estos mayores incrementos y descensos de las cuentas activas pues un jugador puede tener varias cuentas activas. (Fuente DGOJ Mercado de Juego online estatal 2019).

Cantidades apostadas por tipo de juego online

La tasa de crecimiento de las cantidades apostadas al juego online ha variado desde el 8% del año 2019 hasta el 30% del año 2018, manteniéndose siempre en 2 dígitos de crecimiento a excepción del año pasado. (Fuente DGOJ Mercado de Juego online estatal 2019).

Máquinas tipo B

Podemos apreciar el espectacular crecimiento de las máquinas tipo B (conocidas popularmente como tragaperras) en España en el año 2018, con un crecimiento anual del 25%, una cifra desorbitada. Más del 80% de estas máquinas se encuentran en establecimientos de la hostelería, sin apenas control alguno a su acceso de menores o autoprohibidos. (Fuente DGOJ).

Beneficios brutos según tipo de juego online

En el ámbito online, las apuestas suponen casi el 50% del beneficio bruto online y el casino casi el 40%, siendo el único tipo de juego que cada año incrementa sus ingresos. (Fuente DGOJ Mercado de Juego online estatal 2019).

Gráfico 6

Ganancias brutas
(millones de euros)
según tipo de juego de
azar online (2013-19)

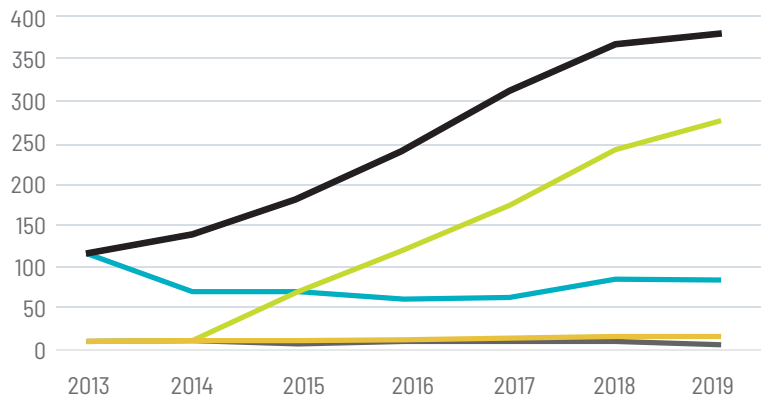
Apuestas ●

Bingo ●

Póquer ●

Casino ●

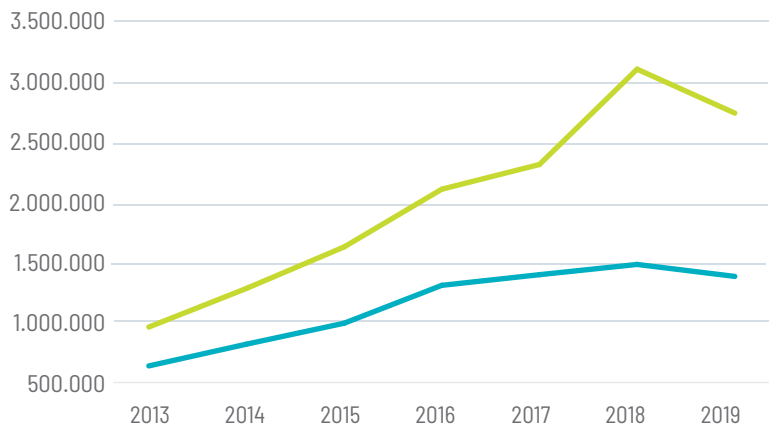
Concursos ●

**Gráfico 7**

Jugadores activos y
cuentas activas (2013-19)

Cuentas activas ●

Jugadores activos ●

**Gráfico 8**

Cantidades apostadas
juego online (2013-19)

Total ●

Apuestas ●

Póquer ●

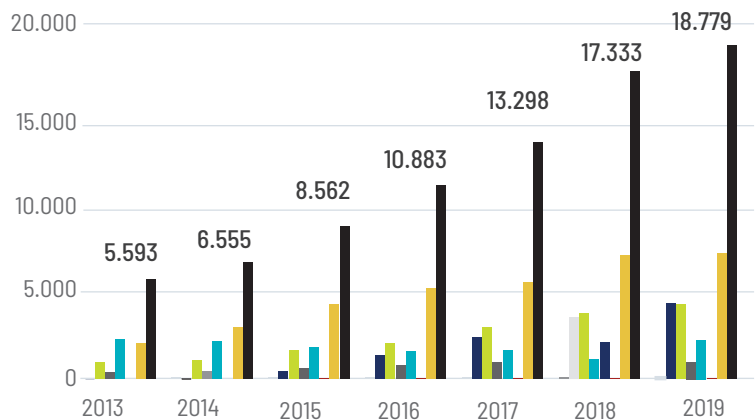
Ruleta ●

Black Jack ●

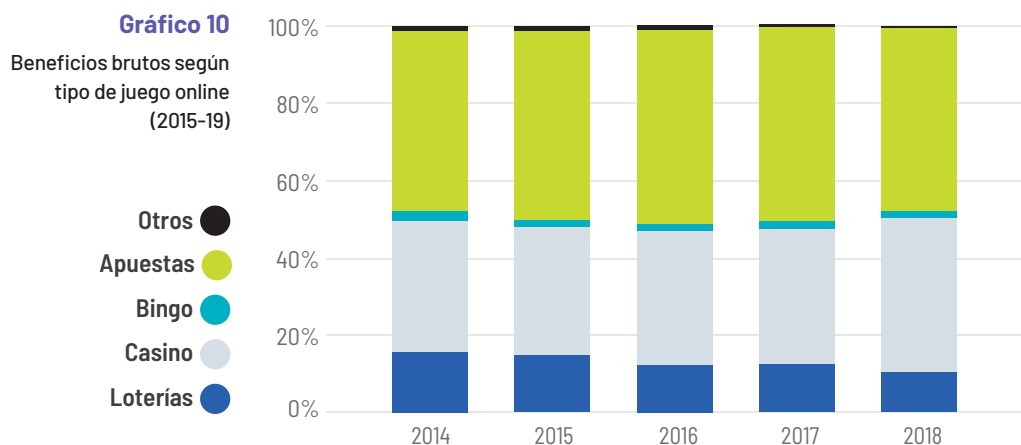
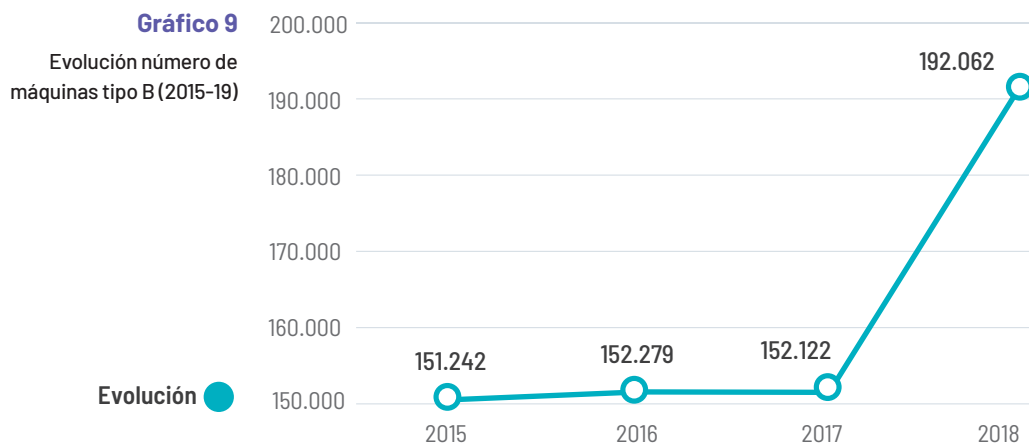
Máquinas azar ●

Bingo ●

Concursos ●



3.1 El juego en España



3.1.4 Juego Responsable

El **Juego Responsable** es uno de los conceptos sobre los que más se está incidiendo en los últimos años y sobre el que existen ciertas divergencias.

La Ley 13/2011 de regulación del Juego, en su art. 8, denominado “La protección de los

consumidores y políticas de juego responsable”, se introducía el concepto de juego responsable, no ha sido hasta los últimos años donde ha tomado importancia. En el citado artículo se habla de combinación de acciones preventivas, sensibilización, intervención, control y de reparación de los efectos negativos producidos. La realidad

es que desde el año 2011, apenas se han adoptado las acciones antes mencionadas.

Es necesario señalar que existen unos límites de ingresos predeterminados, en el art. 36 RD 1614/2011, que establecen que una persona no puede ingresar más de las siguientes cuantías en el periodo indicado:

- 600 euros por 24 horas.
- 1.500 euros para 7 días.
- 3.000 euros para 30 días.

La Dirección General de Ordenación del Juego, define el Juego Responsable como la elección racional y sensata de las opciones de juego, que tenga en cuenta la situación y circunstancias personales del jugador, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El Juego Responsable implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores con el único objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de lo jugado no supera nunca lo que el individuo se puede permitir. Considera el Juego Responsable como una actividad de ocio y entretenimiento y nunca interfiere en las obligaciones sociales, profesionales o familiares. El juego responsable abarca diversos aspectos: jugar para divertirse o entretenerse, no para ganar dinero, saber que puede ganar o perder, controlar el tiempo y el dinero que gasta.

FEJAR (Federación Española de Jugadores Rehabilitados) y otras entidades que traba-

jan en el ámbito de la ludopatía consideran que las empresas que ofrecen juego, ya sea presencial u online, deben comprometerse activamente con la aplicación y difusión del Juego Responsable y por tanto la prevención de la ludopatía. Respecto a las personas que juegan, les propone un decálogo o normas de juego para evitar conductas problemáticas o de riesgo.

En el año 2019 la Confederación Española de Empresarios del Juego (COFAR) presentó un Programa de Acreditación de Juego Responsable en el ámbito de la hostelería que acredita a los establecimientos por su compromiso con la responsabilidad social y el juego responsable. Existen, además, algunas marcas o sellos acreditativos de empresas o asociaciones de juego que promueven el juego responsable.

Con el logo de juego responsable los operadores y los gobiernos intentan eximir su responsabilidad y trasladarla al jugador/a. Se hace necesario realizar acciones eficaces que garanticen el juego responsable desde la política, como por ejemplo las medidas de regulación de la publicidad o los programas educativos y preventivos. No solo es un logo y un texto en las páginas, o la etiqueta en las máquinas de que jugar puede producir ludopatía.

Las empresas del juego online, dentro de sus políticas de juego responsable cuentan con una medida denominada Autoexclusión. Se trata de un servicio que impide

3.1 El juego en España

jugar de forma temporal (lo suelen denominar periodos de descanso), considerándolo como una forma de prevenir los problemas relacionados con el juego. La autoexclusión es un proceso mediante el cual la persona, por su propia iniciativa, puede dejar bloqueada su cuenta de juego por un periodo a elegir entre los preestablecidos o el que desee (los periodos varían entre las distintas empresas y pueden ir desde 24 horas, días, 1 semana, meses, 1 año o de forma permanente), evitando de esta manera cualquier participación en línea en sus webs de juego. Se cree que es un elemento preventivo poco eficaz, ya que una persona que tiene conductas de riesgo o problemáticas rara vez se plantea la autoexclusión.

Además, las citadas webs, suelen contar con un test de autoevaluación para detectar posibles conductas de riesgo o problemáticas. También cuentan en ocasiones con controles de actividad como puede ser un mensaje cada 60 minutos de juego o una alerta de haber superado un tiempo fijado previamente de uso.

En algunos casos en las webs de juego, existe información sobre asociaciones de ayuda para personas que tienen problemas de ludopatía o algunas entidades que ofrecen servicios de terapia online.

Un concepto a diferenciar del juego responsable es el de **Juego Seguro**. En Internet es aquel que se considera justo, íntegro, fiable y transparente; tiene sus fundamentos en la seguridad de las operaciones que realiza el usuario en su actividad de juego. No todo el juego seguro es juego responsable, pero el juego responsable necesita desarrollarse en un entorno de juego seguro.

Un paso más allá del juego responsable y el juego seguro es lo que denomina **Juego Ético**. (Chóliz, M., 2014) Consiste en la regulación del juego de azar, con el objetivo de prevenir eficazmente la adicción al juego mediante la aplicación de técnicas psicológicas científicamente demostradas que impidan la pérdida excesiva de dinero por parte del jugador. Los poderes públicos son quienes deben hacer posible la compatibilidad de los intereses económicos con el derecho a la salud de los ciudadanos que, en todo caso es un derecho superior que debe prevalecer. El "Juego Ético" es un compromiso de la sociedad con la salud de sus ciudadanos para prevenir la aparición de la adicción al juego y favorecer la rehabilitación de las personas con esta patología.

3.2 El juego en Navarra

3.2.1 Un poco de historia

Navarra es una comunidad autónoma donde existe una larga tradición con los juegos de azar.

La primera noticia que se documenta sobre el juego en el reino de Navarra data de la Edad Media. Hace referencia a la compra por Sancho el Fuerte (1194-1234) de unas capitulaciones en Tudela propiedad de un tal Sancho Pérez. En ellas por razones que se desconocen se habría instalado un lugar de juego (Domínguez & Elía, 1992).

En el Amejoramiento (1418) de Carlos III, se habla que "si el delincuente fuere hombre vagabundo, sin oficio, tataino, o *jugador continuo*, sea azotado por la villa".

Ya en el Fuero Reducido de 1530, aparecen 2 capítulos bajo el título "De los Jugadores", en donde se prohíbe el juego de dados y cartas, "por los males que producen en los jugadores." En aquella época el juego ya traía consecuencias negativas para algunas de las personas que lo practicaban.

Uno de los deportes tradicionales en Navarra, la pelota, siempre ha estado fuertemente asociado a las apuestas. Ya en el siglo XVI y XVII, en alguna de las crónicas conservadas hasta la actualidad, se recogían las incidencias durante los partidos o la consecuencia

de las apuestas. La apuesta mínima en aquella época era un real de ocho, con un valor aproximado de un cántaro de buen vino o una docena de pollos. Y no sólo se jugaban cuartos, también había otro tipo de apuestas muy curiosas entre los jugadores: "jugar teniendo en brazos el perro ratonero de su rival y que no se le escapase, jugar con el torso desnudo y con una sandía, jugar una pareja atados por los codos contra otra libre, etc." (Ollaquindía, R., 1982).

Desde sus comienzos, se popularizó tanto el deporte, como las apuestas que se hacían en relación al juego. Hasta la Ley Paccionada de 1841 existía un doble ámbito, por una parte, los juegos de azar estaban prohibidos, sin embargo, se reconocía su existencia por la posibilidad de exigir la devolución de lo perdido en el juego. Esto continuó así hasta el año 1977, donde se distinguía entre juego autorizado y no autorizado, siendo este último considerado delito.

La Ley Foral de Navarra, conocida como LO-RAFNA o Ley de Amejoramiento del Fuero de Navarra, aprobada en 1982, en su artículo 44 otorgaba competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas a la Comunidad Foral de Navarra. La Comunidad foral asumió esta competencia en 1986, pero no fue hasta 2006 cuando se aprobó la Ley Foral del Juego 14/2006, 14 de diciembre. Esta ley regula aspectos tan importantes como

3.2 El juego en Navarra

la publicidad, el patrocinio o la prohibición de la entrada de menores a locales de juego. Pero no recoge, una demanda largamente solicitada por las entidades sociales de prohibir el acceso a las personas, que así lo requieren voluntariamente, mediante el registro de interdictos. Una excepción a esto es el acceso al bingo que sí que está contemplado.

La realidad social sobre el juego, el tremendo desarrollo tecnológico de este sector y la facilidad de acceso a una gran variedad de tipologías de juegos de azar han dejado obsoleta esta legislación.

En 1990 se aprobó el Reglamento de Máquinas de Juego en Navarra, actualizado 20 años después. Se regulan aspectos tan importantes como la duración media de cada partida o el porcentaje de devolución en premios de cada máquina.

En ese mismo año 1990 se aprobó un Convenio Económico, el cual atribuye a Navarra el establecimiento y regulación de la tasa de juego.

En el año 2008 se instauró el Consejo del Juego de Navarra, donde se regula su composición, organización y funcionamiento.

Tres años después, por decreto foral, se implantó el Registro de Apuestas y Juegos de Navarra, regulando su organización y funcionamiento. En la misma norma, se autorizó un Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, donde figuran todas las modalidades

de juegos y apuestas permitidas, que van desde la ruleta hasta las rifas o el bingo y la posibilidad de jugar online. Curiosamente, en Navarra no se prevé la existencia de casinos de juego.

En 2015 se introdujo un nuevo artículo en la ley 14/2006, donde se promueve por parte de la Administración foral políticas de juego responsable. Políticas que sólo han sido desarrolladas en parte, dentro del III Plan de Prevención de Drogas y Adicciones (2018-2023), donde se incluye por primera vez la adicción al juego, pero al que le queda por desarrollar una verdadera política transversal en el ámbito de la salud, educación, juventud, etc. Desde el Área de Prevención y Promoción de la Salud se consideran la infancia y la adolescencia como una población prioritaria en las políticas de prevención.

A nivel legislativo, actualmente, el Gobierno de Navarra está trabajando en dos frentes: por un lado, una comisión interdepartamental estudia un cambio normativo que "dé respuesta a la preocupación social por la creciente expansión del sector del juego en Navarra". De forma paralela trabaja una Ponencia en el Parlamento, en relación a las casas de apuestas y el juego en Navarra.

Desde octubre del 2019, el Gobierno de Navarra acordó suspender la concesión de autorizaciones para la apertura de nuevos establecimientos de apuestas, salones de juego y bingos en la Comunidad. Esta suspensión ha sido ampliada por motivo de la

situación de pandemia y actualmente el plazo finalizará en el mes de marzo de 2021, periodo en el que se espera se haya aprobado la nueva Ley del Juego de Navarra que establezca diversos límites a nuevas concesiones de apertura.

Hay que recordar que cualquier empresa del sector del juego que desee operar en la Comunidad Foral de Navarra, debe solicitar su inscripción en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra. Un aspecto importante de esta autorización a las empresas es su carácter indefinido y sólo puede ser revocado por sanción.

En el ámbito local, Navarra cuenta con la Ley Foral de Protección e Intervención Ambiental, que establece que las actividades relacionadas con salas de juegos están sometidas a la obtención de licencia municipal de actividad clasificada que puede ser denegada por razones basadas en el planeamiento urbanístico o en las ordenanzas municipales.

Desde el año 2019 estamos asistiendo a un importante desarrollo normativo en este ámbito. En ese año, el Ayuntamiento de Noáin fue el primero en toda Navarra en elaborar una Ordenanza Reguladora para la implantación de establecimientos dedicados a salones de juego y apuestas en el municipio. Esta Ordenanza se elabora, como así se recoge en la exposición de motivos, por “la proliferación de los establecimientos relacionados con los juegos de azar y las apuestas y el preocupante incremento de las adicciones

sin sustancia, lo que hace tener conciencia de la gravedad de la situación, empezando a considerar la ludopatía como un problema de salud pública”. Con ella se pretende proteger a la infancia y la juventud, alejando estos establecimientos de los espacios frecuentados por dicha población sensible.

Tras el Ayuntamiento de Noáin, han sido numerosos los entes locales que han elaborado o están elaborando ordenanzas municipales o normas en este ámbito: Huarte, Ansoain, Puente La Reina, Egüés, Pamplona, Berriozar, Alsasua, etc. También existe un importante trabajo de la Federación Navarra de Municipios de asesoramiento e impulso de normativas proteccionistas. Estas normativas inciden principalmente en una distancia mínima (normalmente 400 metros) para la apertura de nuevos establecimientos de juegos de azar de centros educativos, juveniles, instalaciones deportivas, parques y lugares frecuentados por jóvenes, menores y otros colectivos vulnerables. Otros ámbitos sobre los que legislan estas ordenanzas son la prohibición publicitaria de cartelería de mobiliario urbano, la prohibición de subvencionar las actividades que cuenten con patrocinios de estos establecimientos, la obligatoriedad de la existencia de carteles informativos en los propios locales sobre los riesgos y los lugares donde acudir en caso de juego problema y/o adicción al juego o la intensificación de actividades informativas y formativas en el ámbito preventivo con familias y jóvenes, especialmente, así como la formación de los servicios de Policía Local.

3.2 El juego en Navarra

Paralelamente a estas normativas citadas anteriormente, se han aprobado diversas moratorias, que dejan en suspensión la tramitación de licencias de obras y apertura de nuevos establecimientos. Algunos de los Ayuntamientos que las han puesto en marcha han sido Pamplona o Burlada.

Por último, un aspecto singular en el caso de Navarra ha sido el movimiento social contra la proliferación de las casas de apuestas. En la segunda mitad del año 2019, surgieron en distintos barrios de la Comarca de Pamplona, movimientos vecinales contra las casas de apuestas, debido a su enorme proliferación y expansión. Aparecieron como iniciativas independientes de protesta que en cada barrio se unían y movilizaban a diferentes personas, asociaciones y entidades preocupadas por la propagación de las casas de apuestas y sus consecuencias negativas, especialmente en la juventud. En diciembre de ese mismo año, decidieron dar un paso más y constituyeron la Plataforma Contra las Casas de Apuestas de la Comarca de Pamplona agrupando las plataformas vecinales de los barrios de Pamplona de San Jorge, Ermitagaña, Mendabaldea, Berriozar, Rotxapea, Txantrea, San Juan, y de la Comarca como Egüés y Huarte, contando con el apoyo de la Asociación Aralar. Esta Plataforma busca hacer partícipe a otros movimientos en todo el territorio de la Comunidad Foral y se vertebró en dos ejes: la concienciación y la desaparición de las casas de apuestas. El 8 de febrero convocaron en Pamplona,

por primera vez, una manifestación contra las casas de apuestas con la asistencia de 2.000 personas.

3.2.2 Algunos datos

Cantidades jugadas en Navarra 11

Las cantidades jugadas en Navarra han ido ascendiendo a lo largo de estos años, con incrementos superiores al 4%, alcanzando los 356 millones de euros en el año 2018. (Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra)

Cantidades jugadas en Navarra 12 por tipo de juego

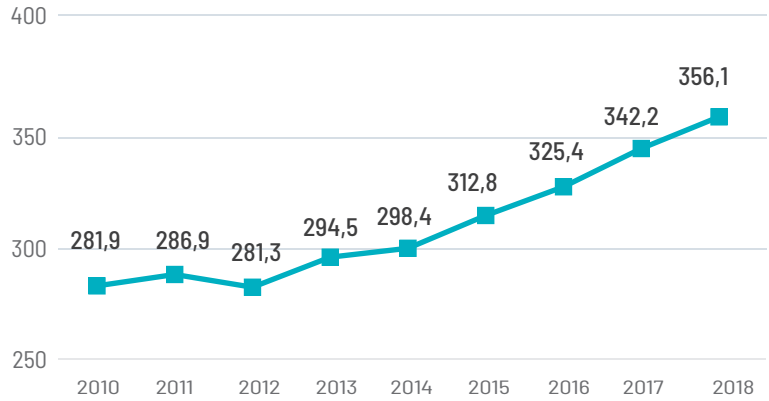
Desde el año 2013 el mayor crecimiento en las cantidades jugadas en Navarra se ha dado en las apuestas deportivas (más del 100%) y el resto de los juegos ha seguido la siguiente evolución: (Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra).

Variaciones cantidades jugadas 13 en Navarra por tipo de juego

El incremento de las cantidades jugadas en juegos de azar desde el año 2013 ha sido de un 20%, si bien se ha dado fundamentalmente en apuestas deportivas (103%) y en las máquinas tragaperras (9%). (Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra).

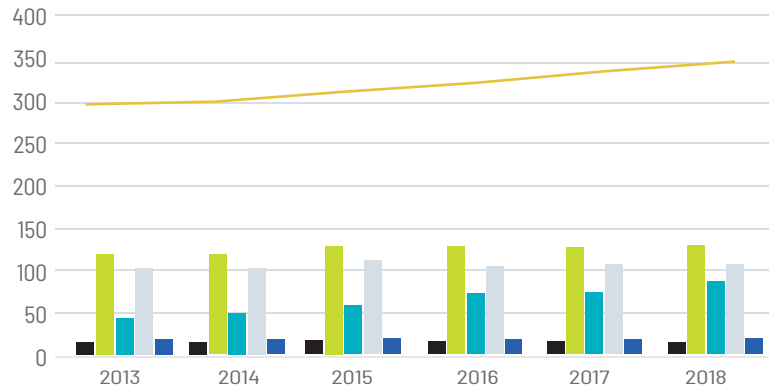
Gráfico 11

Cantidades jugadas
(millones de euros) en
Navarra (2010-18)

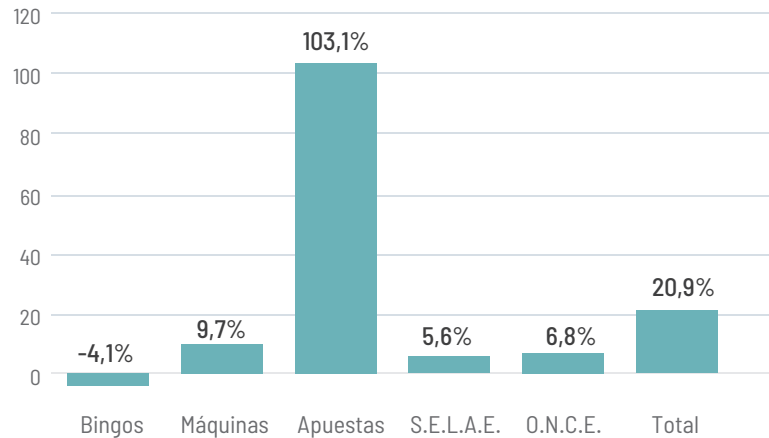
**Gráfico 12**

Cantidades jugadas
en Navarra por tipo de
juego (2013-18)

Total ●
 Bingos ●
 Máquinas B1 ●
 Apuestas ●
 S.E.L.A.E. ●
 O.N.C.E. ●

**Gráfico 13**

Variación cantidades
jugadas en Navarra por
tipo de juego (2013-18)



3.2 El juego en Navarra

Gasto real en Navarra por tipo juego

14

El gasto real por tipo de juego en Navarra se ha incrementado un 15% desde el año 2013. Una vez más, las apuestas deportivas acaparan el mayor incremento, superior al 80%. (Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra).

Recaudación en Navarra de las apuestas deportivas

15

El crecimiento del gasto en apuestas deportivas en Navarra en 6 años ha sido superior al 115%, ascendiendo en el año 2019 a 92,58 millones de euros. El número de apuestas realizadas ha sufrido un incremento del 38 % en el mismo periodo, hasta alcanzar los 10,5 millones, con un crecimiento anual superior al 10%. (Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra).

Locales de juego en Navarra por tipo

16

Los locales de juego en Navarra desde el año 2010 se han multiplicado por 2, siendo el caso de las casas de apuesta un incremento del 600% hasta el año 2018. Además, hay que añadir a esta lista la existencia de 3 bingos en todo el territorio, que sitúa la cifra en 62 locales. (Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra).

Máquinas auxiliares de apuestas en España y Navarra

17

Se puede apreciar cómo el incremento de las máquinas auxiliares de apuestas en España (gráfico de la izquierda) y en Navarra (gráfico de la derecha) ha sido similar, con crecimientos anuales cada vez mayores. El número de máquinas alcanza la cifra de 22.956 en España (17 CC.AA.) y 1.126 en el año 2018 y 1.317 en 2019 en Navarra. (Fuente DGOJ).

Gráfico 14

Gasto real en Navarra por tipo de juego (2013-18)

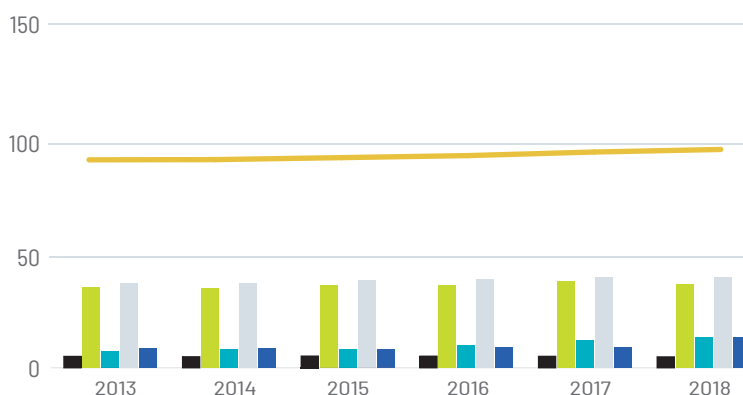
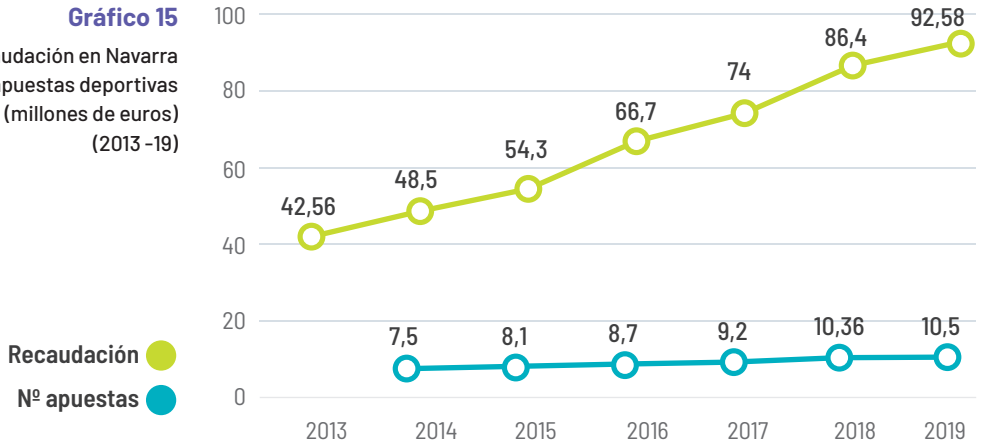
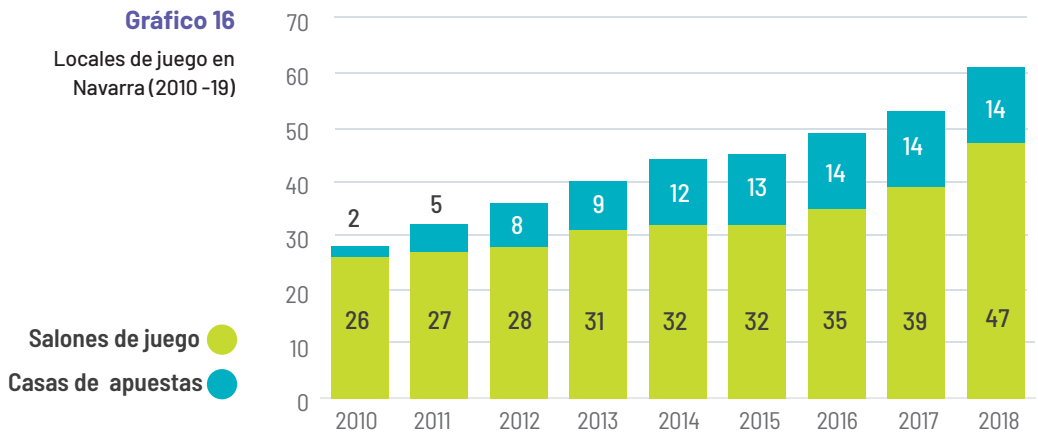


Gráfico 15

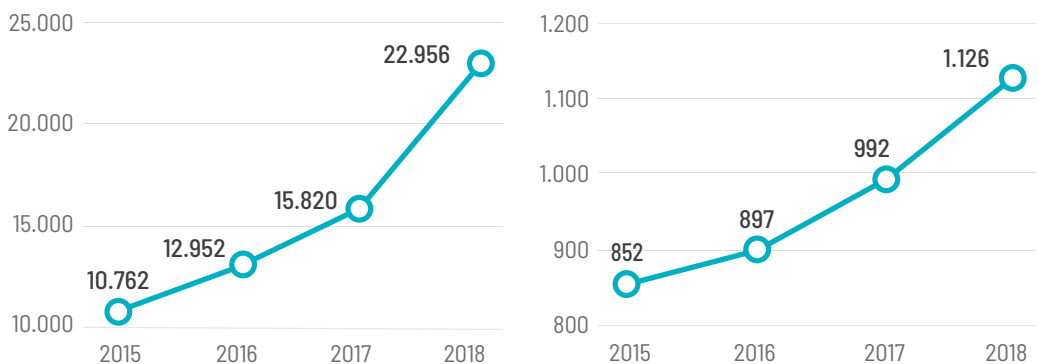
Recaudación en Navarra
apuestas deportivas
(millones de euros)
(2013 -19)

**Gráfico 16**

Locales de juego en
Navarra (2010 -19)

**Gráfico 17 y 18**

Máquinas auxiliares de apuestas en España y Navarra (2015 -18)



3.3 Presente y futuro de los juegos de azar

La popularización de los juegos de azar, especialmente en la última década, ha ido estrechamente ligada al desarrollo tecnológico y la facilidad de acceso. Quizás el motor de muchas de las innovaciones y desarrollos que se den en el futuro tenga que ver con el impulso recibido con la penetración de internet y los dispositivos móviles. Hay muchos ámbitos de desarrollo, ya que se trata de un sector en el que prima la innovación, el desarrollo y la tecnología es un aliado para su crecimiento.

Algunos de los ámbitos de desarrollo futuro pueden ser:

La expansión de las tecnologías 5G:

La navegación móvil facilita una mayor velocidad de acceso a las personas y una mayor conectividad, que incide directamente en la creación de contenidos de mayor calidad y un juego más continuo, con una influencia importante en la mejora de la experiencia del usuario. Además, permite acceder en tiempo real a un mayor número de apuestas, de multitud de deportes y otros juegos de azar, con resultados inmediatos por lo que favorece una impulsividad aún mayor, un gran riesgo para las personas. Existe cada vez más una enorme variedad y personalización de los juegos.

La seguridad y los medios de pago:

Medios de pago instantáneos (como PayPal

o Neteller) y la seguridad, son dos ámbitos desde los que se trabaja desde hace tiempo. Las personas que usan estos medios reclaman más inmediatez en el desarrollo de los juegos y en los pagos. Estrechamente relacionadas con este ámbito son la confidencialidad, la protección de datos, a la vez que la transparencia de las operaciones, que son demandas de las personas que acceden a estas plataformas. Una de las tendencias de futuro son los casinos criptográficos, con tecnologías blockchain, que permitirán los pagos con criptomonedas.

La realidad virtual y la realidad aumentada:

Presentes hoy en día, serán también uno de los campos de trabajo de desarrollo en los próximos años. Mientras que la realidad virtual te sumerge en un mundo totalmente virtual, a través de unas gafas especiales que te permiten simular una experiencia sensorial completa dentro de un ambiente artificial, la realidad aumentada complementa el entorno real con objetos digitales. Ambas tecnologías están muy relacionadas con las experiencias de los videojuegos, con los que cada vez tienen más similitudes.

Big Data y la inteligencia artificial:

Son algoritmos que aprenden patrones de conducta a partir de datos. Se está empleando tanto en la predicción y diseño de

los propios juegos, (analítico de juego en tiempo real o especialmente en el ámbito del marketing), como en el apartado de predicción del fraude y quizás la parte que más interesa en el ámbito de la prevención, el denominado juego responsable.

El Big Data y la inteligencia artificial, puede detectar patrones de juego problemático en una etapa muy temprana y en tiempo real, lo que podría llevar a comunicarse con el jugador y la jugadora que está teniendo estas conductas de riesgo y evitar que realice gastos excesivos y agrave su conducta. Normalmente estos sistemas de protección realizan una autoevaluación de la conducta del jugador y la compara con la de otros muchos. Según alguna de las empresas especializadas, buscan jugadores más leales y una vida útil como cliente más larga.

La inteligencia artificial se aplica, dentro de las webs, en la optimización de búsquedas del juego que más se adecue al gusto de las personas o la atención al cliente que reconoce las preguntas más frecuentes y ofrecen soluciones rápidas

Análisis predictivo y modelado de datos:

Millones de jugadores de todo el mundo acceden a las plataformas de juego online y los operadores de juego pueden extraer una gran cantidad de datos para identificar patrones de comportamiento, las mejores modalidades de juego y saber qué buscan los jugadores y las jugadoras al elegir un nuevo

juego en el ámbito digital. Toda esta información permite a los operadores crear nuevos juegos adaptados a los gustos de los jugadores y jugadoras. Estos datos reales facilitan la tarea de la industria del juego, que no tendrá que hacer suposiciones y predicciones.

Desarrollo de aplicaciones para móviles:

Gratuitas y de pago, con una calidad de diseño cada vez mayor y cada vez más interactivas y veloces. Se trata de un sector en enorme crecimiento en los últimos años. La industria del juego ha mostrado un interés particular en el mercado de los relojes inteligentes, los smartwatches, como una nueva modalidad de acceso al juego.

Live Streaming:

Una de las tendencias de los últimos años son los partidos deportivos, realización de torneos, mesas de póker y ruleta en vivo, emulando las experiencias de un casino real. Dentro de este ámbito de desarrollo, están ganando mucha popularidad los casinos reales online, donde es posible participar en una mesa de apuestas en vivo, una experiencia de juego en tiempo real, con crupieres reales, con una sensación real de juego, compartiéndolo con otras personas, con chats en directo, ya sea por escrito o hablados.

Innovación en el marketing:

Algunos ejemplos son los canales de Youtube con tutoriales para hacer más fácil el uso de las webs o las tarjetas VIP.

3.3 Presente y futuro de los juegos de azar

Relacionado con este último ámbito, el gigante tecnológico Google, está trabajando en el ámbito de la publicidad responsable. Google es la primera compañía digital global que se une a EASA (European Advertising Standards Alliance), entidad con más de 25 años de andadura. EASA es una red compuesta por 28 organismos de autorregulación publicitaria nacionales y 13 asociaciones internacionales de la industria que representan a diferentes actores, comprometidos por una publicidad responsable. Una de las claves es la protección a los consumidores de publicidad engañosa, insegura e inapropiada. Google quiere mantener la confianza de los consumidores en

la publicidad que reciben online, ya que la consideran como vital para el futuro de la industria, y quieren mantener la web abierta y accesible a todos.

CEJUEGO, la patronal de empresas del juego privado quiere promover, en el ámbito del Consejo de Políticas del Juego y en coordinación con las comunidades autónomas, en el año 2021, un estudio, independiente que analice la situación real del juego en España, tanto presencial como online, como necesario paso previo para adoptar las medidas necesarias para mejorar la regularización.

04 Estudio cualitativo

4.1 Metodología

La metodología cualitativa, se ha considerado apropiada en este estudio, como una aproximación al conocimiento del imaginario social sobre los juegos de azar para su posterior interpretación y análisis.

La técnica empleada ha sido la de los grupos focales. De modo que se organizaron diferentes grupos focales formados por familias, profesionales, jóvenes que practican deporte y jóvenes que no practican deporte.

Se diseñó un guión de preguntas, común a todos los grupos, que se categorizó en base a los siguientes puntos considerados de interés:

1. Situación actual: Percepción del juego como problema.
2. Edad de inicio en el juego-Tipología de juegos-Modalidad de juego-Relación del juego con el consumo de sustancias.
3. Motivación para jugar.
4. Percepción del juego como una actividad que tiene riesgos asociados.

5. Familias, profesionales y jóvenes: Actitud familiar-social-personal en relación al juego-Prevención en el ámbito familiar-social con respecto al juego-Detección de juego problema y/o adicción al juego.
6. Publicidad.
7. Propuestas de intervención.
8. Diferencias de conductas de juego según género.

Los profesionales y la profesional que moderaron, cada uno de los grupos, mantuvieron una dinámica abierta y semi-directiva. Además, intentaron promover la participación equitativa e interacción entre los y las participantes como método para generar información.

Previo firma de un documento de consentimiento informado, por parte de los y las participantes, todas las sesiones de los grupos focales se grabaron en audio, lo que ha posibilitado que se hayan podido extraer citas textuales de cada grupo, y posteriormente fueron transcritas para su análisis.

4.2 Descripción muestra

La elección de la muestra se ha sustentado en dos ejes, que se han considerado de interés intrínseco, para la realización del estudio: el diseño de los grupos focales y la distribución geográfica.

En cuanto al diseño de los grupos se han establecido cuatro grupos: familias, profesionales en contacto con adolescentes y jóvenes, de todos los ámbitos, jóvenes que practican deporte, y jóvenes que no practican deporte, con el objetivo de descubrir los diferentes significados de los juegos de azar y apuestas en los diferentes sectores de la población.

De la distribución geográfica las distintas zonas de la Comunidad Foral de Navarra han sido Zona Norte, Zona Media, Ribera, Pamplona y Comarca, entendiendo que cada zona geográfica puede reflejar una realidad diferente.

Para la formación de los diferentes grupos se ha mantenido contacto con los y las profesionales de Servicios Sociales de Base, del área de Juventud de los diferentes Ayuntamientos, de Programas de Infancia y Familia, del área de Prevención y otros programas. Es necesario señalar la implicación de los y las profesionales de los diferentes recursos con los que se ha contactado, ya que su participación y colaboración, ha hecho posible el desarrollo de los diferentes grupos.

Como suele ser habitual en las investigaciones cualitativas, el diseño de la muestra

ha evolucionado a lo largo del estudio cualitativo, puesto que, se ha realizado en plena crisis sanitaria derivada de la pandemia por el COVID-19. Lo previsto inicialmente había sido contactar con profesionales de todos los ámbitos, sanitario, educativo, social, etc. en contacto con adolescentes y jóvenes, para ir definiendo los cuatro grupos planteados. Pero el COVID-19 ha tenido un impacto en la muestra, ya que ha limitado la asistencia a los grupos de profesionales del ámbito sanitario y educativo (únicamente pudo participar una profesora a uno de los grupos de profesionales) pese a que previo al confinamiento se habían calendarizado diferentes grupos focales a los que iban a asistir profesionales del ámbito educativo, pero finalmente no fue posible su desarrollo. De modo que, en los grupos focales de profesionales faltaría el punto de vista de los y las profesionales de la salud y la educación con respecto a los juegos de azar y apuestas.

La mayor parte de los grupos se han desarrollado en modalidad presencial, exceptuando los correspondientes a familias de la zona de Estella y profesionales de la zona media, profesionales de la zona norte y jóvenes deporte de Pamplona, que, debido al confinamiento derivado del COVID-19, se llevaron a cabo por videoconferencia.

A pesar de las dificultades encontradas, se han desarrollado un total de 20 grupos, distribuidos por toda la geografía de Navarra,

en los que han participado un total de 106 personas, siendo 66 mujeres y 40 hombres.

Familias

- Total: 4 grupos mixtos (hombres y mujeres).
- N.º de Participantes: 22 personas, siendo 16 mujeres y 6 hombres.
- Padres y madres con hijos/as con edades comprendidas en diferentes franjas de edades.

Profesionales

- Total: 6 grupos mixtos (hombres y mujeres).
- N.º de participantes: 34 personas, siendo 23 mujeres y 11 hombres.
- Profesionales de diferentes Servicios Sociales, Programas de Infancia y Familia, Juventud, Técnicos/as de juventud de diferentes Ayuntamientos, Técnicos/as de prevención, Trabajadores/as Sociales, Educadores/as sociales, Técnicos/as familiares, Técnicos/as de Integración Social y Animación Sociocultural, Psicólogos/as y Policía Municipal.

Jóvenes que practican deporte

- Total: 4 grupos.
Grupo chicas: 3 chicas con edades comprendidas entre los 15 y 16 años. Practican balonmano. (Pamplona).
Grupo chicos: 3 chicos con edades comprendidas entre los 17 y 18 años. Practican fútbol y pelota a mano. (Pamplona).
Grupo chicos: 4 chicos con edades comprendidas entre los 16 y 17 años. Practican fútbol. (Pamplona).
Grupo mixto (chicas y chicos): 3 chicos y

2 chicas con edades comprendidas entre los 20 y 26 años. Practican remo, danza, ciclismo, escalada y fútbol. (Huarte).

- N.º de Participantes: 15 personas, siendo 5 chicas y 10 chicos con estudios de E.S.O., Grado Medio, Grado Superior y Universitarios. Y algunos casos, los que menos, ya incorporados/as al mercado laboral. Los deportes federados practicados son: balonmano, fútbol y pelota y los deportes practicados sin estar federados son: remo, ciclismo y escalada.

Jóvenes que no practican deporte

- Total: 6 grupos.
Grupo chicas: 7 chicas coinciden en la misma edad, los 16 años, excepto una que tiene 22 años. (Huarte).
Grupo chicas: 6 chicas con edades entre los 21 y 23 años. (Pamplona).
Grupo chicos: 4 chicos con edades comprendidas entre los 18 y 19 años. (Estella).
Grupo mixto: 3 chicas y 4 chicos con edades entre los 14 años (2), los 15 años (2), los 16 años (1), los 17 (1) y los 24 años (1). (Sarriguren).
Grupo mixto: 1 chica de 19 años y 2 chicos de 25 y 26 años. (Sarriguren).
Grupo mixto: 5 chicas y 3 chicos con edades entre los 16 y 18 años. (Fontellas).
- N.º de Participantes: 35 personas, siendo 22 chicas, 13 chicos con estudios de E.S.O., Bachiller, Grado Medio, Grado Superior y Universitarios. En algún caso, incorporados/as al mercado laboral y en desempleo. Algunos/as a modo de hobbies practican fútbol, bailes, batucada y otros.

4.3 Resultados

SITUACIÓN ACTUAL: PERCEPCIÓN DEL JUEGO DE AZAR Y/O LAS APUESTAS DEPORTIVAS COMO PROBLEMA

A) FAMILIAS

Las familias, en su totalidad, manifiestan que los juegos de azar constituyen un grave problema social. Un problema que se va incrementando, de manera progresiva, en adolescentes y jóvenes. Consideran que, este cambio de perfil con respecto a que los jugadores y las jugadoras, sean cada vez más jóvenes, está directamente relacionado con la accesibilidad. Debido a que se han visto multiplicadas las opciones de acceso al juego, con la proliferación de las casas de apuestas, las máquinas de apuestas en los establecimientos de hostelería, las tecnologías (teléfonos móviles, ordenadores, tablets y smartwatches), a lo que se añade la invasión de la publicidad de juego. De modo que, la accesibilidad a los diferentes juegos y la disponibilidad para jugar se suman las características propias del momento evolutivo de adolescentes y jóvenes relacionadas con la experimentación, la aceptación del grupo de iguales y la diversión, resultando la participación en los juegos de azar y las apuestas una alternativa de ocio muy atractiva para la juventud.

“Yo lo que pienso es que ahora mismo están accediendo muchos jóvenes que antes

no accedían al juego... se ha fomentado muchísimo lo que es el juego en la adolescencia, algo que no era un problema”.

“Ahora con todas esas maquinitas de apuestas que hay en los bares yo creo que es algo muy accesible para cualquiera. Y el control es muy difícil de llevar... yo creo que el que está en la barra no mira o no controla si el que está jugando es menor o no, y eso creo que puede ser un problema”.

B) PROFESIONALES

Los y las profesionales consideran que la adicción al juego es un problema social, que afecta a la población general, aunque se está poniendo el foco en los y las jóvenes. Hacen referencia a que, en la sociedad actual, el juego está muy normalizado, esencialmente en Navarra, con una cultura de apuestas en la pelota y en otros deportes populares. La percepción, generalizada, es que son numerosas las personas con conductas de riesgo o problemáticas y el problema es creciente.

Constatan diferencias entre la percepción del juego como problema en zonas rurales con respecto a las ciudades. En los pueblos pequeños, en general, solo hay máquinas tragaperras y máquinas de apuestas en los establecimientos de hostelería, por lo que el acceso al juego se limita a estos espacios, en los que el juego se normaliza y no es percibido como un problema. Señalan que,

en los entornos rurales, se aprecia que, son muchas las personas adultas que hacen uso de las máquinas tragaperras, mientras que las máquinas de apuestas son utilizadas, mayormente, por adolescentes y jóvenes. En las ciudades y poblaciones grandes se percibe el juego como un problema social y consideran, que su uso está repartido entre adultos y jóvenes.

Los y las profesionales indican que la facilidad de acceso a establecimientos físicos e internet, hace que cualquier persona tenga la posibilidad de jugar. Se ha notado un cambio de perfil, afectando cada vez más a personas más jóvenes. Hacen referencia a múltiples factores que influyen en esta situación entre los que destacan: falta de ocio saludable, ganas de experimentación, búsqueda de recompensa/refuerzo positivo inmediato, oferta de juego fácilmente accesible, económico y popular, que presupone elevados premios a un mínimo costo y riesgo, además de un bombardeo de publicidad y figuras referentes del deporte fomentando el juego. Además, señalan como aspecto importante que la juventud domina las herramientas tecnológicas, mientras que sus padres, madres o figuras de referencia, en muchos casos, tienen las destrezas justas para su uso, lo que dificulta la supervisión y acompañamiento online.

“Tenemos jóvenes con falta de alternativas de ocio saludable, que no saben qué hacer con su tiempo libre y el juego es una alternativa de ocio barata, accesible y popular entre los propios jóvenes”.

C) JÓVENES DEPORTE

Los y las jóvenes, que practican algún deporte, parecen asumir que los juegos de azar y las apuestas son un problema potencial, aunque no lo relacionan con la realidad de su grupo de iguales próximo. Tienen a asociar los problemas de juego o la adicción al juego con las personas adultas, a pesar de que refieren no conocer a ningún adulto cercano con problemas de juego.

“Yo no conozco a nadie directamente que sea mi amigo... pero si he escuchado casos de mi hermano, de un amigo mío, de un conocido que me ha hablado de alguien... hablar de gente pero que no son directamente mis amigos...”.

“Al final crea, o puede crear, como una dependencia... puede llegar a ser adictivo... bueno que no controlas tus actos de jugar...”.

Hablan con absoluta naturalidad de su propia experiencia, reconocen que juegan, principalmente los fines de semana, “con control” utilizando de manera más o menos frecuente, el dinero que les sobra de pagar un café, del “bote de una cena” y otras situaciones de este tipo. Minimizan la importancia de las conductas relacionadas con el juego sin ser conscientes de la dimensión que estas conductas pueden alcanzar.

“Apuestan con la Liga y eso, pero vamos yo no creo que sea un problema porque ellos son conscientes de lo que hacen. Son conscientes de lo que les puede pasar... Apuestan casi todos los fines”.

4.3 Resultados

D) JÓVENES NO DEPORTE

Se puede afirmar que, prácticamente la mayor parte de los y las jóvenes, que no practican ningún deporte, perciben el juego como un problema social.

Señalan como factores importantes la accesibilidad a cualquier tipo de juego y la obtención de dinero. Identifican, con claridad, que un uso abusivo del juego puede generar adicción. No conocen de manera directa a ningún igual que tenga problemas de juego y relacionan este trastorno con personas adultas.

“Es una forma de ocio que te crea adicción”.

“Porque la gente no tiene dinero, el encontrar trabajo está más difícil y el dinero fácil, porque lo quieren vender como dinero fácil, y entonces la gente va a ir a dejarse ahí el dinero”.

En su gran mayoría comentan que habitualmente no juegan, cuando alguna vez lo hacen es de manera muy puntual con amigos/as y destacan la importancia del autocontrol personal, “jugar con cabeza” y “ponerse límites”, como factores de protección frente al juego problema.

Explican que, frente a la falta de alternativas de ocio saludable, los salones de juego se están convirtiendo en lugares de encuentro entre jóvenes, ya que son un espacio al que pueden acudir para pasar el tiempo y no estar en la calle.

“Pero también hay que decir que, lo que es en este barrio, lo más interesante que hay es el salón de juegos”.

“No tenemos gaztetxe, no hay una zona de reunión de jóvenes y la única zona que tiene ahora mismo un mayor de edad, para juntarse con otros mayores de edad, es el salón de juegos es por eso que al final llama tanto. Es el único sitio donde estar y encima he ido me he dejado 2 € y he sacado 20 va pues voy a volver a sacar más dinero”.

EDAD DE INICIO EN EL JUEGO

TIPOLOGÍA DE JUEGOS

MODALIDAD DE JUEGO

RELACIÓN DEL JUEGO CON EL CONSUMO DE SUSTANCIAS

A) FAMILIAS

Edad de inicio: Señalan como edad de inicio en el juego de adolescentes y jóvenes entre los 16 y los 18 años, en su mayor parte en las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería. También, las familias piensan que cuando los y las menores alcanzan la mayoría de edad se amplían las opciones, además de las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería y pueden acudir, en algunos casos, a jugar a los salones de juego.

Tipología de juegos: Los juegos a los que las familias piensan que juegan los y las jóvenes son principalmente las apuestas deportivas, en las que se incluye la pelota, además de la ruleta y el póker.

Modalidad de juego: Consideran que es principalmente presencial, y lo hacen de diferentes maneras; están los y las que lo hacen con amigos/as, e incluso, dentro de las cuadrillas se hacen subgrupos para hacer apuestas diferentes y tener más opciones de ganar dinero. La frecuencia en principio, todos los grupos afirman, que inicialmente es semanal, circunscrita al fin de semana, y que cuando se va instaurando el problema va pasando a ser diaria.

Relación del juego con el consumo de sustancias: Un aspecto coincidente, en todos los grupos, es que las familias no perciben relación entre el juego y el consumo de sustancias. Consideran que son ámbitos independientes.

B) PROFESIONALES

Edad de inicio: En relación al inicio del juego los y las profesionales consideran que, una gran mayoría de adolescentes y jóvenes se inician en el juego, siendo menores de edad. En la mayor parte de los grupos piensan que a partir de los 14 años, otros señalan los 15 y 17 años, y en algún grupo, de manera excepcional, a los 18 años. En lo que sí coinciden todos los grupos es que la aproximación al juego se hace a través de las apuestas deportivas en grupos de amigos/as o cuadrillas y de manera limitada a los fines de semana. También explican que las conductas de juego en la juventud están normalizadas y aceptadas socialmente.

Señalan varios factores que pueden influir en el establecimiento de un primer contacto de los y las menores con el juego como son: la presión recibida por el grupo de iguales, un ámbito familiar permisivo y tolerante, la destreza en el manejo del móvil, el empleo de dinero en los videojuegos a través de los micropagos y la falta de alternativas de ocio saludable. Por último, el bombardeo de publicidad de juego mediante el empleo de referentes deportivos que favorecen la normalización del juego, sin informar de los posibles riesgos asociados.

Tipología de juegos: Con respecto a la tipología de juego consideran que prevalece la modalidad de juego presencial a través de las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería y las salas de juego. Piensan que, entre los y las jóvenes, el juego predominante son las apuestas deportivas y le siguen, a distancia, el póker y la ruleta.

Algunos/as profesionales tienen la impresión de que los y las adolescentes y jóvenes están comenzando a interiorizar y normalizar hábitos relacionados con el juego. Esto es, al salir un fin de semana, lo que sobra del dinero del "bote" se invierte en una apuesta, de modo que la consigna es no repartir ni guardar el dinero sobrante, sino probar suerte apostando. También han detectado que está comenzando a ser común entre los y las jóvenes echar a una máquina tragaperras o hacer una apuesta con las vueltas de una consumición en el establecimiento de hostelería. De modo que parece que no le

4.3 Resultados

están dando valor al dinero del que disponen, sino que, se juegan ese dinero en pro de obtener una cantidad mayor, con lo que parece ser una inversión no muy elevada “las vueltas de...”, “las sobras de...”

“Yo he conocido un caso, una cuadrilla de adolescentes, 16-17 años y estos me preocupaban, relativamente, porque creía que les faltaba un paso para entrar en algo mucho más compulsivo. Estos decían que gastaban ‘los restos’. ‘Los restos’, es decir, salimos y lo que sobra, no puedo llegar con 3 ó 4 euros a casa, lo que sobra lo metemos. A galgos, fórmula 1... Han cogido una dinámica, por la cual no puedes llegar con algo de calderilla a casa. Te lo gastas. Ellos decían que no gastaban grandes cantidades, pero si gastaban de continuo cuando salían. Tenemos 4 euros vamos a meterlo en...”.

Relación del juego con el consumo de sustancias: En general, los y las profesionales no determinan una relación directa entre juegos de azar y el consumo de otras sustancias, a pesar de que entienden que el consumo de alcohol y otras drogas incrementa la impulsividad e inhibe el control pudiendo constituir, el consumo de sustancias, un factor de riesgo en la participación en juegos de azar.

C) JÓVENES DEPORTE

Edad de inicio: Tanto por su propia experiencia personal, como por su percepción propia, sitúan la edad de inicio en los juegos de azar entre los 15 y los 17 años. Resulta interesante en este punto que, aunque son conocedores de la normativa con respecto

a los juegos de azar y existe la prohibición expresa para los y las menores de 18 años de jugar, la realidad es que los y las menores están jugando a juegos de azar. En este sentido parece que la normativa, teniendo en cuenta la información facilitada por los y las jóvenes, en cuanto a la accesibilidad, parece bastante poco eficaz.

Tipología de juegos: Todos los grupos de jóvenes, independientemente de la edad, reconocen como principal juego en la actualidad las apuestas deportivas y en concreto con el fútbol. También se hace referencia dentro de las apuestas deportivas a la pelota. En menor medida, algún menor, hace referencia al póker y las quinielas. El resto de juegos ni siquiera son citados.

Modalidad de juego: Identifican como ritual de inicio en el juego de azar las apuestas deportivas en grupo. Este tipo de juego parece haberse instaurado como nueva actividad de ocio asociada a la diversión. El jugar de manera individual se relaciona por parte de los y las jóvenes con el juego problemático. El jugar en grupo no es visto como un problema. Los y las jóvenes, a tenor de las conversaciones mantenidas, inician los juegos de azar en las máquinas de los establecimientos de hostelería debido a la falta de medidas de control etario que facilitan el acceso. Explican también, que en las casas de apuestas y en las plataformas online les resulta mucho más difícil sortear las medidas restrictivas impuestas en relación a la edad y la identificación personal.

"...Más en el bar.... porque online necesitas tarjeta de crédito y eso y entonces no puedes".

"...Yo en el bar.... entré con uno que era mayor y entonces pues eché la apuesta con él y ya está..."

Mayoritariamente los chicos reconocen que juegan, por el contrario, el grupo de chicas refieren no haber jugado nunca. En la mayor parte de los casos lo hacen de manera ocasional y centrada en las competiciones deportivas de los fines de semana. En cuanto al dinero apostado hablan de pequeñas cantidades de dinero, sin especificar cuánto. Está muy extendido el factor económico de las apuestas, explican que las apuestas son baratas, sólo se necesita un euro para poder apostar. Comentan, que suele ser habitual, que al salir un fin de semana el dinero que sobra del "bote" se "invierte" en una apuesta, no guardan el dinero que les sobra, ya que optan por intentar aumentarlo, probando suerte en el juego.

Presentan una tendencia generalizada a minimizar las conductas de juego que realizan, entendidas como una acción de entretenimiento, que practican de manera ocasional, en cuadrilla, con la que obtienen unos mínimos beneficios económicos que les resultan muy satisfactorios.

"Si, siempre entre dos o bueno... lo que sobra de las cenas... lo que sobra de la cena se echa en grupo y... también a la tragaperras también lo que sobra..."

"Estos últimos días hemos cenado... hemos echado las sobras a la tragaperras y nos ha salido la cena de 5 € casi gratis..."

Relación del juego con el consumo de sustancias: Consideran que no hay relación entre el juego y el consumo de sustancias. Por lo menos no son capaces de identificar una relación directa. Es más, una gran parte de los y las jóvenes proponen una separación clara entre ambas conductas.

"Me parece que un chaval de 18 años si consume y además juega pues no sé dónde saca el dinero... Pocos chavales habrá que tengan suficiente dinero como para hacer las dos cosas".

D) JÓVENES NO DEPORTE

Edad de inicio: De los participantes no son muchos los chicos que afirman haber jugado alguna vez, o mantener conductas relacionadas con el juego. Por su parte, las chicas explican que el juego, en concreto las apuestas, no les suscitan ningún tipo de interés, y por eso ni han jugado antes ni juegan ahora. Están de acuerdo en establecer la edad de inicio en el juego en la mayoría de edad, a pesar de que, en algunos casos, los que menos, refieren como edad de inicio los 16 o 17 años.

"Bueno ibas probando donde te dejaban jugar... en unos sitios te dejaban en otros no... En Pamplona íbamos probando a ver dónde te dejaban..."

4.3 Resultados

Tipología de juegos: Los juegos a los que dicen que juegan son, en su mayoría, a las máquinas de apuestas, aunque también están los y las que juegan al Rasca de la ONCE, principalmente alguna chica, y a las quinielas.

Modalidad de juego: La opinión generalizada de los y las jóvenes es que, pese a que no juegan en muchas ocasiones, cuando lo hacen es a apuestas deportivas. En la mayor parte de los casos con un mínimo de dos personas, o en grupo de amigos/os. El objetivo es el de valorar entre los pares que apuesta hacer, en base a las impresiones personales o “conocimientos deportivos” de cada uno/a sobre el deporte y/o equipo de fútbol sobre el que se va a apostar.

Destacan, como factor importante, tener el dinero necesario para hacer la apuesta, en concreto “el euro”. De modo que el/la que dispone del dinero necesario, es el/la que puede hacer la apuesta. También señalan como elemento facilitador para hacer la apuesta el aspecto económico, que no se necesitan grandes cantidades de dinero, con un euro es suficiente.

“Pues está el que quiere echar el euro, pero van todos juntos y: Tú ¿qué le va a ganar el Madrid a este?” pues echa este y así van juntos”.

También hacen lo que denominan “pachanás”. Consiste en que el grupo de amigos/as se divide en subgrupos y van haciendo apuestas en diferentes partidos de fútbol.

El subgrupo que acierte los resultados de un determinado número de partidos se lleva el dinero acumulado.

Relación del juego con consumo de sustancias: Señalan de manera generalizada no percibir relación alguna entre el consumo de alcohol y otras drogas y el juego, consideran que son conductas independientes.

MOTIVACIÓN PARA JUGAR

A) FAMILIAS

Las familias consideran que el motivo principal para que adolescentes y jóvenes se inicien en el juego es el de ganar dinero fácil, sin esfuerzo y de manera inmediata, sumado a la creencia de que como ya ganaron una primera vez, creen que pueden continuar ganando.

Después aparecen otras motivaciones, como reforzadores positivos muy potentes, en su mayor parte relacionadas con el momento evolutivo de adolescentes y jóvenes, que tienen que ver con que los/as amigos/as jueguen, la curiosidad, el riesgo, la emoción-adrenalina que produce ver un encuentro deportivo en el que se ha realizado una apuesta, el bienestar-placer resultante de ganar y la afición por el deporte, que genera una sensación de controlar un tema, de saber de algo en lo que medir los propios conocimientos.

“Por el atractivo de ganar dinero fácil en una época en la que si tienes dinero triunfas”.
“Dinero fácil sin esfuerzo”.

"Se va enganchando porque al principio ve que va ganando..."

"El hecho de arriesgar: voy a arriesgar, a ver si me sale bien, o me sale mal".

Además, añaden que, en ese proceso evolutivo, como es la adolescencia y la juventud, el juego de azar se presenta como una alternativa más de ocio. Una actividad totalmente normalizada y aceptada socialmente, y que, además, la publicidad, se encarga de generalizar y potenciar, utilizando a deportistas de élite para promocionar los juegos de azar.

B) PROFESIONALES

Los y las profesionales señalan motivos diversos por los que adolescentes y jóvenes se pueden iniciar en el juego, entre los que destacan que el juego es una forma fácil de conseguir dinero, el éxito rápido o la inmediatez, la sensación de bienestar que produce, la recompensa cerebral.

"Yo sé que puedo perder, pero el subidón de por 1 € haber ganado 30, 40, 50 € es un chute emocional frente a las palabras..."

Se suman otros factores relacionados con la adolescencia y la juventud como la curiosidad o la presión del grupo de pares y las ganas de experimentar. Señalan como elemento motivador importante que las cantidades necesarias para empezar a jugar son muy pequeñas o directamente las "regalan" con los bonos de bienvenida.

"No hace falta nada, ni un duro.

Tú puedes jugar online al principio gratis en cada casa de apuestas".

Además, hacen referencia a que, en el caso de las personas adultas y en juegos más populares, se juega por tradición familiar y "por si acaso toca" y no vaya a ser que "yo sea el único al que no le ha tocado".

C) JÓVENES DEPORTE

Entre los motivos sugeridos por los y las jóvenes para iniciarse en los juegos de azar y las apuestas, teniendo en cuenta su experiencia personal, la gran mayoría habla de la curiosidad, de la búsqueda de nuevas experiencias y emociones, de "hacerse el guay" o dejarse arrastrar por el resto del grupo de iguales.

"...Yo para partido en el clásico eché a que quedaban empate y al final del partido anularon un gol y vives ahí la emoción lo ves de otra manera".

A pesar de reconocer que el interés por ganar dinero forma parte de sus motivaciones coinciden en señalar que no es la finalidad principal o por lo menos la primera a la hora de acercarse a este tipo de conductas.

"...En un principio igual es la emoción, pero al final con lo que más se quedan es con la pasta que han ganado".

"...Ya que la echas quieres ganar dinero, pero... Pero yo desde el principio sabía que en caso de ganar tampoco iba a ganar yo qué sé

4.3 Resultados

... yo creo que el motivo principal no es ganar pasta sino la curiosidad..."

D) JÓVENES NO DEPORTE

Los y las participantes coinciden en afirmar que el motivo principal por el que se juega es para ganar dinero. Y el haber ganado en alguna ocasión tiene relación directa con que se vuelva a jugar con el propósito de volver a ganar.

"Por si nos toca algo, para conseguir dinero".

"...Ven que uno de la cuadrilla ya ha ganado algo y cómo que se van enganchando todos".

Señalan otras motivaciones para jugar, intrínsecamente relacionadas con el momento evolutivo en el que se encuentran, como puede ser el asumir riesgos y la búsqueda de sensaciones y/o emociones intensas que, sumado al interés por el fútbol y/o deporte en general, encuentran en las apuestas deportivas el espacio perfecto para desarrollarse en su máxima expresión.

*"La mayoría de veces hechas para ganar, pero muchas veces echas para ver un partido con emoción... por qué estás en el chabisque para ver un partido que es una m******

y te he echas una apuesta pues por lo menos tiene su gracia... yo he hecho apuestas conjuntas para ver un partido de fútbol mil veces y es para ver el fútbol entre muchos y tener un poco más de emoción... más que todo..."

PERCEPCIÓN DEL JUEGO COMO UNA ACTIVIDAD QUE TIENE RIESGOS ASOCIADOS

A) FAMILIAS

Las familias señalan, como aspecto importante, que adolescentes y jóvenes no identifican riesgos en los juegos de azar, puesto que tienen la percepción de que ellos/as controlan el juego y los problemas los tienen los y las demás, no ellos/as, lo viven como algo totalmente ajeno a sí mismos/as. A lo que se suma que no han recibido información de cuáles son los riesgos del juego, y únicamente son conocedores/as de que el riesgo máximo es la adicción al juego con las consecuencias que tiene en todos los ámbitos; el de la salud, el familiar, el social y económico, pero desconocen el proceso que transcurre hasta alcanzar esa patología. No se perciben riesgos derivados de un uso abusivo o perjudicial, la percepción está dicotomizada en juego no problema o adicción al juego, no se identifican los riesgos resultantes del proceso del juego, de cada fase, porque ni las propias familias, así mismo lo refieren, los conocen.

"Al fin y al cabo, es una adicción y como todas las adicciones... es muy peligroso".

Las familias inciden en lo arriesgado de la asociación entre deporte y apuesta, ya que además de distorsionar los valores del deporte, normaliza el juego, sin mostrar los diferentes riesgos que esta actividad puede generar. En este sentido consideran que la

publicidad ha tenido un papel fundamental, ya que ha contribuido a la consolidación de este binomio tan peligroso para la juventud.

También afirman, que hay videojuegos que, de alguna manera, constituyen la antesala de preparación al juego de apuestas en adolescentes y jóvenes. Juegos en los que se emplea dinero real, mediante micropagos, que produce el emparejamiento juego-dinero, y que puede asentar las bases para que conforme vayan avanzando en edad, se aproximen al juego de azar.

“Los hábitos han cambiado, pasar de un lugar fijo localizado algo visualizado, a lo que es el móvil... y sí que igual no apuestan dinero. Pero sí que hay juegos... que compro un jugador y lo vendo... que están aprendiendo a manejar lo que es compro-vendo-saco beneficio, en juegos...”.

B) PROFESIONALES

Los y las profesionales consideran que el juego de azar está muy integrado en la forma de ocio de la juventud. Como una actividad más, que no entraña riesgos, ya que creen “controlar” la situación y el gasto que realizan, por lo que adolescentes y jóvenes no identifican que el juego de azar tenga riesgos de ningún tipo.

Uno de los mayores problemas es la socialización y normalización del juego, desde edades muy tempranas, a través de las propias familias y a nivel social en diferentes momentos, como por ejemplo en las fiestas de los pueblos en diferentes sorteos o bingos populares.

Identifican la accesibilidad al juego, como uno de los principales riesgos de los juegos de azar, especialmente en el caso de las apuestas deportivas. La proliferación de las salas de juego y las casas de apuestas por los barrios y ciudades facilita la normalización y aceptación social de estos lugares. Por último, la presencia permanente del juego online, 24 horas cada día, agrava el problema.

Tienen una sensación de vinculación entre el deporte, una actividad saludable y entendida como una manera de socializar, con una actividad de riesgo como son las apuestas deportivas. Consideran que las apuestas deportivas van más allá del deporte, no tienen nada que ver con los valores básicos que se transmiten a través del deporte.

“Te da la sensación de que yo conozco a mi equipo de sobra y controlo todos los temas”.

Señalan como factores de riesgo en relación al juego online, algunas de las propias variables ambientales y estructurales de esta modalidad de juego, como son la disponibilidad, la accesibilidad y el anonimato, entre otras, a las que están expuestos adolescentes y jóvenes a causa del uso generalizado del móvil.

Entienden que una persona comienza a tener problemas con los juegos de azar, cuando éstos condicionan su vida. Siendo muy parecida esta problemática a las que causan

4.3 Resultados

otras adicciones: aislamiento, problemas en las relaciones sociales, familiares y bajada del rendimiento académico, entre otras.

En general, los casos que identifican de adicción al juego son de personas adultas a pesar de que existe una preocupación evidente en relación al juego de azar y a la juventud, se desconoce su dimensión real. Refieren no conocer, de manera cercana, casos de adolescentes y jóvenes con problemas de adicción al juego.

“Su riesgo más inminente puede ser que pierda la pasta y que se enteren en casa y le monten la bronca”.

C) JÓVENES DEPORTE

Los riesgos potenciales percibidos por los y las jóvenes entrevistados/as van desde la adicción al juego y la falta de control, a los problemas económicos graves, el deterioro de las relaciones o el ambiente familiar, la relación con otros comportamientos de riesgo como los consumos de drogas o el aislamiento social.

“...Cuándo deja hacer otras cosas por ir a apostar... cuando se convierte en una necesidad...”.

“Tiene otra actitud cuando no puede apostar y así...”.

“Cuándo deja de estar con amigos, cuando no va a entrenar, cuando tiene problemas en clase...”.

Principalmente son capaces de identificar estos riesgos más a largo plazo en gente adulta pero no entre su grupo de iguales. De hecho, no refieren conocer casos concretos cercanos.

En un acercamiento mayor a su grupo de iguales y a la hora de identificar a un amigo cercano con un uso problemático del juego resaltan un aumento en la frecuencia del juego o las apuestas. Aunque muchos jóvenes destacan la dificultad de identificar este tipo de comportamientos por no tener indicadores fácilmente observables como ocurre por ejemplo con los consumos de drogas, muchos de ellos/as ven el paso de apuestas centradas en los fines de semana a las diarias el principal indicador de riesgo. Además, coinciden también como el cambio en el objeto de las apuestas como un criterio de aumento de riesgo. Pasar de hacer apuestas relacionadas con su entorno deportivo cercano a apuestas en deportes ajenos a sus intereses y lejanos a su ámbito geográfico es considerado un indicador de problema.

“Sí, sí hay gente que echa hasta los galgos...”.

D) JÓVENES NO DEPORTE

La percepción generalizada es que el juego de azar y las apuestas están considerados, por adolescentes y jóvenes, incluso por los y las que no juegan, como una actividad alternativa de ocio, que no conlleva riesgos, si se “controla”. Señalan que controlar el juego es muy fácil de hacer, puesto que la

mayoría de los y las que juegan lo hacen porque les gusta el deporte, lo practiquen o no, y con el juego pueden poner a prueba sus conocimientos sobre este ámbito que creen conocer a fondo. De modo que el juego constituye una actividad de entretenimiento, divertida y emocionante, que eleva la autoestima, con la que además se puede ganar dinero. Resulta total y absolutamente perfecto. El único riesgo que identifican es el derivado de la pérdida de control (“eso pasa a unos pocos, que ni siquiera conocemos”) que conlleva a una adicción, con una implicación negativa, en todos los ámbitos de la persona.

“...Si sabes controlarte no vas a tener ningún problema, pero claro si te dejas llevar, puedes llegar a dejarte llevar cuándo empieza el problema. ¿Cómo lo vas a intentar solucionar?

Dejándote más dinero y mayor va a ser el problema y al final puede acabar bastante mal”.

“Yo creo que tiene riesgos mentales y riesgos monetarios. Mentales en el sentido en el que yo creo que al final te crea una falsa realidad de lo que puede ser ganar dinero y al final yo creo que hay mucha gente que se vuelve loca porque es que está muy bien montado...”.

“Yo los riesgos que veo que tiene son el económico, de salud y también de familia y social”.

ACTITUD FAMILIAR /SOCIAL CON RESPECTO AL JUEGO. PREVENCIÓN EN EL ÁMBITO FAMILIAR /SOCIAL. DETECCIÓN DE JUEGO PROBLEMA Y/O ADICCIÓN AL JUEGO

A) FAMILIAS

Actitud familiar con respecto al juego: En las afirmaciones de la mayor parte de los grupos de familias aparece reflejada, con una claridad meridiana, la parte cultural del juego y su aceptación social. Pese a que la mayor parte de las familias hacen explícita una actitud contraria al juego, afirman haber jugado con sus hijos/as a diferentes juegos (cartas, bingo u otros) apostando dinero. Además, reconocen jugar a quinielas, loterías, bingo de fiestas y otros. Lo explican como conductas puntuales que consideran no pueden tener ningún tipo de repercusión directa sobre conductas futuras relacionadas con el juego de sus hijos/as.

“En mi casa las apuestas de la pelota y en la final de la pelota estábamos los amigos en casa.

*En casa de **** nos juntábamos, un montón y apostábamos todos...”.*

“A ver, quién no ha oído hablar de las chapas en Fitero que se juega un fin de semana al año, pero hay gente que se deja, hasta el caserío”.

El bingo de fiestas del pueblo: “Pues a mí me encanta yo me lo paso bomba en cuadrilla que cogemos un montón de cartones, allá entre todos si toca algo es para todos y las risas que te echas... los nervios, qué número ha dicho... la otra que apunta mal...”.

4.3 Resultados

Prevención en el ámbito familiar: Es significativo, también que las familias reconocen abiertamente que no han hablado con sus hijos/as acerca del juego y de las consecuencias negativas del mismo. Explican que no han considerado necesario hacerlo ya que, ven el problema como algo muy lejano, ajeno totalmente a sus criaturas. Si piensan, que alguna vez sus hijos, no así sus hijas, hayan podido hacer una apuesta como algo muy ocasional, pero nada digno de suscitar preocupación por su parte.

“El tema juego lo hemos sacado menos, pero por qué no lo hemos visto en ese momento un problema, porque al final terminas por sacar determinados temas que te tocan si los ves demasiado cerca...”.

Detección de juego problema o adicción al juego en hijos/as: Con respecto a cómo identificarían que una persona tiene problemas de adicción al juego, afirman que les resultaría muy complicado detectar este problema, al no producirse una sintomatología física, como en el caso de las sustancias. Probablemente podrían darse cuenta de que algo no está funcionando bien, cambios de humor, irritabilidad, mentiras y otras conductas, pero inciden en la dificultad que les podría suponer, y es por ello por lo que solicitan pautas para detectar juego problema o adicción al juego en sus hijos/as.

Como indicadores principales comunes señalan el cambio de hábitos diarios, la falta

de dinero en casa, el que el chico/a estuviera siempre sin dinero y lo pidiera de manera continuada, conversaciones con respecto al juego, las apuestas y hacer referencia a querer recuperar el dinero que ya se ha perdido.

“El tema de drogas lo identificará antes”.

“Yo realmente no... no sé si lo sabría... mis hijos no tienen muchos ingresos ... habitualmente supongo que me daría cuenta por el tema del dinero porque me pidieran más... o notara que me falta de la cartera o si no, no sé...”.

B) PROFESIONALES

Actitud social con respecto al juego: Los y las profesionales califican a las familias como un agente clave, a nivel educativo, de sensibilización y como el primer elemento preventivo. Además, señalan que las familias demandan más información y formación para poder afrontar el problema en relación a los juegos de azar.

“La familia es el pilar para prevenir para estar ahí y apoyar si algo pasa...”.

Consideran que, complementando el trabajo de las familias, en la misma línea deben ir los y las profesionales de todos los ámbitos; educativo, sanitario, social, y los y las profesionales de las instituciones, las entidades sociales... y aquellos/as profesionales en contacto con adolescentes y jóvenes.

Señalan la necesidad de realizar un trabajo en red como actuación clave para abordar

la problemática del juego de una manera integral.

Prevención en el ámbito social: Identifican una clara actitud a favor del juego de azar a nivel social, una normalización social del juego que la publicidad, ha sobredimensionado y naturalizado. Se están incluyendo los juegos de azar en las diferentes alternativas de ocio de adolescentes y jóvenes, invistiendo, de este modo, a los juegos de azar con una falsa imagen de ocio saludable y nulos riesgos.

“El problema es que hay muchas de estas conductas que están socializadas... yo hacía las quinielas con mi padre”.

Detección de juego problema o adicción al juego en adolescentes y jóvenes: Identifican con claridad que en el momento que los juegos de azar interfieren en la vida cotidiana y en el bienestar personal, empieza a existir una conducta de riesgo, siendo una de las evidencias más claras cuando una persona no puede dejar de jugar por sus propios medios o no es capaz de controlar su actividad. Otra señal de alarma muy clara es el aislamiento. El extendido y habitual uso del móvil es un problema añadido, puesto que, en el juego online la sensación de anonimato retrasa, considerablemente, la detección del problema.

Los y las profesionales tienen la impresión de que las familias son conscientes que en muchas ocasiones no conocen la realidad

de lo que hacen sus hijos/as, piensan que a ellos/as no les va a pasar, es una cuestión que les pasa a otras personas. Sólo se dan cuenta del problema cuando las señales de alarma son evidentes. En general, están preparadas para tratar otros temas, sexualidad, alcohol, drogas, ... pero no la adicción al juego.

“Como siempre los padres pensamos que no nos va a pasar, que a mi hijo no”.

Se aprecia como un hecho determinante el paso de un juego social, en compañía de amigos, cuadrilla o familia, en un supuesto ambiente de ocio o de disfrute, a practicar ese mismo juego en solitario, o de forma individual. Constituyendo un indicador de una conducta de riesgo.

“Pero es que, en mi cuadrilla, que somos unos 18, ninguno de los 18 sabía que yo tenía un problema con el juego y llevaba 5 años enganchado”.

C) JÓVENES DEPORTE

Normalización de conductas de juego: Más allá de la lotería de navidad y en alguna ocasión alguna quiniela, los padres y madres no juegan o apuestan junto a sus hijos/as. Los y las jóvenes no viven este tipo de juegos como una herencia social o cultural compartida con sus progenitores.

Actitud familiar y social con respecto al juego: Manifiestan que el tema de los juegos de azar y las apuestas no es una preocupación actual importante para sus familias.

4.3 Resultados

Además, no es un tema que aparezca en las conversaciones familiares, ni mucho menos de forma recurrente, como es el caso del alcohol y otras drogas.

“No están preocupados por eso, no nos han dado chapas sobre eso...”.

“Nunca he hablado sobre eso con ellos, pero no creo que estén a favor de esto...”.

En consecuencia, no parece existir una gran supervisión o control familiar sobre este tipo de comportamientos. En aquellos casos en los que las familias han tenido conocimiento de las apuestas de sus hijos/as tampoco parece que le hayan dado mayor importancia.

“Mis padres ya lo saben y me preguntaron qué porque lo había hecho y si había ganado dinero... ya está... lo hablé con ellos y ya...”.

“Les dije porque me he llevado 5 € y me dijeron vale pues muy bien... no, no se enfadaron como les conté y eso”.

Detección de juego problema y/o adicción al juego:

La mayor parte de los y las jóvenes no conocen cuales pueden ser los indicadores básicos que determinan un juego problema o una adicción al juego. Lo que hacen es trasladar los indicadores que conocen, relacionados con la dependencia de drogas, a la detección de un uso problemático o adicción al juego de azar. Señalan como aspectos determinantes a tener en cuenta:

el cambio de hábitos básicos, la mentira, el aislamiento y la pérdida de control.

“La palabra clave es el control, cuando has perdido el autocontrol”.

“Yo creo que es más cuando tiene necesidad de hacerlo...”.

“Cuándo deja hacer otras cosas por ir a apostar... cuando se convierte en una necesidad... tiene otra actitud cuando no puede apostar... cuándo deja de estar con amigos, cuando no va a entrenar, cuando tiene problemas en clase...”.

D) JÓVENES NO DEPORTE

Normalización de conductas de juego: Resulta muy significativo como tienen interiorizado, individual y grupalmente (en sus grupos de iguales), la normalización del juego de azar y las apuestas a nivel social. Cuando juegan, de manera ocasional, tal y como han referido los y las que juegan, no tienen la impresión de estar haciendo algo que a largo plazo pudiera tener una repercusión negativa en las diferentes áreas de su vida, puesto que la aceptación social y la normalización del juego les permite realizar esta actividad sin ningún tipo de cuestionamiento ni personal ni social. No sucede así con otro tipo de conductas que, al igual que el juego, pueden conllevar a una adicción. En el caso del consumo de alcohol y otras drogas, quienes las consumen, en muchos casos, lo hacen a escondidas,

no se lo hacen saber a sus padres y pueden ser rechazados por el grupo de iguales. De hecho, adolescentes y jóvenes refieren que aceptan y toleran el juego y prefieren que se juegue a que se consuma drogas.

“Tú le dices a alguien ahora mismo en nuestro entorno que está apostando le parece bien y que nos diga que se mete una raya”.

“Es que imagínate, si les empiezas a pedir mucho dinero, antes del juego van a pensar en drogas, en tabaco... el juego no es algo que tengan en la cabeza por eso te diría unos padres que no porque es que nunca se habían planteado”.

Actitud familiar y social con respecto al juego: Afirman ser conocedores de la opinión que tienen sus padres y madres con respecto al juego, y comentan, de manera generalizada, que sus familias muestran una actitud contraria al juego.

“Mi madre dice que es una manera de sacar el dinero”.

Sin embargo, paradójicamente, muchos/as jóvenes perciben con normalidad algunos de los juegos en los que participan sus familiares.

“Mis padres juegan a la lotería”.

“En mi casa también juegan a la primitiva”.

Además, otros datos que corroboran la normalización de algunos juegos es que

son los propios padres y madres los que proporcionan el dinero a sus hijos/as para que participen en juegos que no están conceptualizados como “peligrosos”.

“Mis padres saben cuándo juego porque son ellos los que me dan el dinero para jugar, 1 euro al Rasca y cada mucho tiempo”. “En mi caso también es mi padre quien me da el dinero para los rascas y a veces es él quien me pide que se lo compre. Son como muy adictivos, son como que los ves al momento y te dan ganas de comprarlos y rascar. No tienes que esperar”.

Detección de juego problema y/o adicción al juego: Con respecto a cómo identificar que una persona pudiera tener problemas con el juego, señalan, principalmente la falta de dinero como factor determinante.

“Yo por la experiencia suele ser una persona que siempre anda pidiendo dinero porque no tiene porque lo ha gastado lo ha perdido y necesita más o va pidiendo por ahí...”. “Con pachanas, deudas”. “Tener todo el día la conversación”. “Agresividad”. “Nerviosismo”. “El dejar de hacer cosas que hacía habitualmente”.

PUBLICIDAD

A) FAMILIAS

Manifiestan, se podría decir que todos/as participantes de todos los grupos de familias, un rotundo rechazo hacia la publicidad sobre juego. Consideran que hay demasiada, en todos los medios de comunicación y en todos los deportes. Les gustaría que

4.3 Resultados

se eliminara, lo mismo que se hizo con la publicidad del alcohol (de bebidas de alta graduación) y la del tabaco, puesto que equiparan las consecuencias negativas, y la adicción al juego, con la adicción al alcohol y otras drogas.

Totalmente extendida y generalizada la idea de que la publicidad incita al juego y, consideran que tiene una relación directa con que los y las jóvenes se aproximen al juego. Consideran los bonos de bienvenida, “regalar dinero”, como un incentivo totalmente manipulador para que la juventud se inicie en el juego. Igual de manipulador y nocivo, así lo refieren, que los deportistas de élite publiciten el juego, puesto que al ser referentes de adolescentes y jóvenes tienen un poder de influencia muy grande sobre ellos/as.

El sentir general es que se está normalizando una conducta que puede ser adictiva.

“Qué estamos bombardeados continuamente”.

“Yo creo que no es algo bueno... me parece que hay muchísimo y publicitar algo que puede suponer un problema... puede llegar a ser peligroso en ciertos casos... parece que se normaliza algo que no es normal tampoco no... a mí me parece muy excesiva”.

“El miedo a que salga el más famoso del fútbol por qué son ídolos de la juventud es un problema para mí muy gordo, para mí es uno de los mayores problemas”.

B) PROFESIONALES

En este punto existe unanimidad por parte de los y las profesionales de los diferentes grupos focales realizados: El problema de la publicidad es uno de los más graves e importantes. Existe un acuerdo generalizado que debería estar más controlado y limitado, son numerosas las voces que mantienen la necesidad de llegar a la prohibición de la publicidad. Refieren no entender que, teniendo como precedente la estricta regulación de la publicidad con otras sustancias, como el alcohol y el tabaco, no se haya actuado con los juegos de azar de la misma manera.

Consideran que su permanente presencia en todos los medios de comunicación y a cualquier hora del día, hace que impere un permanente bombardeo. Es especialmente preocupante en el caso de las retransmisiones deportivas y las apuestas deportivas, donde en ocasiones se hace difícil distinguir las retransmisiones del evento deportivo, de las apuestas y las cuotas.

“Hay veces que cuesta saber, incluso a mí cuando están retransmitiendo el deporte y cuando están hablando de apuestas deportivas, están metidas en el deporte hasta la médula”.

Además, señalan que la aparición en la publicidad del juego de referentes deportivos y de personajes famosos, transmitiendo mensajes que incitan al juego, genera una normalización de los juegos de azar y una falsa sensación de falta de peligro de esta actividad, que pone en riesgo a adolescentes y jóvenes.

“Son los modelos no referentes sociales no... Cristiano Ronaldo en el fútbol... Pero también están Belén Esteban y Jorge Javier Vázquez. Hay como diferentes referentes para diferentes segmentos de la población”.

Por último, también les suscita un elevado grado de preocupación los bonos de bienvenida, y existe unanimidad en que resulta imperiosa la necesidad de su prohibición.

“Conozco algún caso de algún chaval que se dio de alta en todas las casas de apuestas para que le dieran todos los bonos de regalo. El problema viene cuando se agota ese dinero gratis y hay que poner el tuyo. Deberían estar prohibidos”.

Los y las profesionales también hacen una crítica a juegos como La ONCE o los que dependen de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) y a los mensajes que este tipo de juegos contienen relacionados con los beneficios sociales que realizan o los “nobles” sentimientos que despiertan como la ilusión, los sueños y otros similares, directamente dirigidos a la parte emocional de las personas.

Otro aspecto que se destaca, es el amplísimo número de casas de apuestas, salas de juego y locales con máquinas tragaperras y/o apuestas deportivas, con un amplio horario.

Señalan como les llama poderosamente la atención el “juego responsable”. ¿Qué es el juego responsable? ¿Cómo se puede jugar responsablemente? ¿Dónde termina el juego

responsable y empieza la conducta de riesgo? La opinión general es que el juego responsable es una forma de “lavarse las manos”, de poner la responsabilidad únicamente en la persona. Y tanto adolescentes como jóvenes no tienen la capacidad suficiente de jugar con responsabilidad. Además, el autocontrol y la responsabilidad resultan totalmente anuladas cuando la persona ha desarrollado una adicción, del tipo que sea.

C) JÓVENES DEPORTE

La publicidad impacta de manera directa en los y las jóvenes. Tienen la capacidad de recordar y reconocer los diferentes spots y campañas publicitarias, así como sus protagonistas, con mucha nitidez, en todos los medios de comunicación, tanto en televisión como a través de internet.

“Tú pones un partido de pelota y antes de que empiece ya tienes a Codere”.

“Estás viendo algo en YouTube y te aparecen casas de anuncios o de apuestas Bet365, casino...”

“Si ves un partido de fútbol en gol te aparece... William Hill”.

“...Y en las camisetas... por ejemplo Osasuna lleva también publicidad”.

En relación a la publicidad, señalan que es excesiva, agresiva, abusiva y que está fuertemente instaurada y normalizada. En cualquier caso, y pese a reconocer su importancia, paradójicamente refieren no sentirse

4.3 Resultados

directamente influenciados por ella, pese a que son plenamente conscientes de que el objetivo final es incitar al juego e impactar más en los y las jóvenes que en las personas adultas.

“Yo creo que esa publicidad es excesiva... luego te dicen que juegues con responsabilidad, pero te machacan...”.

“A mí personalmente el tema de la publicidad no me anima a apostar, pero es posible que alguien que ve muchas veces un anuncio pues se lo piense...”.

Parecen ser conscientes de las estrategias utilizadas para fomentar el inicio en el juego, utilizando reclamos como los bonos de bienvenida, pero curiosamente, insisten en no sentirse atraídos.

“Esto de los bonos de bienvenida supongo que es una estrategia de marketing ¿no?... Te dan dinero para que juegues y si luego ya... Habrá que ver también la letra pequeña de esto... así porque si te dan el dinero... será por algo...”.

“A ellos no les supone nada darte 100 € luego van a recuperar el doble”.

“El otro día un amigo mío entró a Kirolbet... Por entrar en una aplicación te daban como un dinero tenía como dos apuestas y si ganaba una le seguían dando dinero...”.

Se muestran inflexibles en cuanto a la regulación de la publicidad. La inmensa mayoría está de acuerdo en que debería

regularse. Incluso un alto porcentaje aboga directamente por prohibirla, algo que parece no ser demasiado consistente con el hecho de entender que el impacto de la publicidad sobre ellos/as es escaso.

Además, proponen medidas parciales de regulación de la publicidad por franjas horarias o la eliminación de los patrocinios a los equipos de fútbol, si bien reconocen la dificultad de estas medidas por la dimensión económica del asunto.

D) JÓVENES NO DEPORTE

Son numerosas las afirmaciones en relación al exceso de la publicidad, al que la población general se encuentra expuesta, siendo el único objetivo, tal y como señalan, el de ganar dinero.

Resulta muy significativo que, pese a darse cuenta de la influencia que a nivel social tiene que los deportistas de élite publiciten el juego, numerosos adolescentes y jóvenes no solamente aprueban esa conducta, sino que además la justifican. Entienden esta conducta como otra forma más de ganar dinero, por parte de sus ídolos, y lejos de mostrar rechazo, refieren que está totalmente en consonancia con sus principios, los de los y las jóvenes. En los que algunos/as adolescentes y jóvenes conceden importancia al dinero frente a todo lo demás.

“Las casas de apuestas salen en todo. Cada dos por tres antes de un partido de fútbol, después

de un partido de fútbol, en el medio del tiempo, en las camisetas...”.

“Te dicen que es muy fácil ganar dinero”.

“Si a mí ahora mismo me cogen y me dicen mira toma tanto dinero si subes en la historia de Instagram hablando sobre apuestas de baloncesto o de montar a caballo de fútbol o de lo que sea, aunque yo no lo haga sí que voy a aceptar el dinero”.

PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

A) FAMILIAS

Plantean como, primera medida de intervención, la prohibición de la publicidad de juego en todos sus canales y manifestaciones y la regulación de la apertura de casa de apuestas (que no estén próximas a centros educativos, que estén ubicadas en las afueras de las ciudades o pueblos, que haya un número determinado y otros similares). Además, proponen eliminar las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería o regular su uso, comprobando la edad del usuario/a, dando acceso con un mando, igual que las máquinas de tabaco, y controlando el uso personal diario o a una cantidad de dinero determinada.

Las propuestas de intervención que más se han repetido han sido las relacionadas con la necesidad de establecer actuaciones relacionadas con la sensibilización y la educación. Las familias consideran que, en relación al juego, la prevención a través de

la educación es un factor clave, para evitar que cada vez más, adolescentes y jóvenes continúen considerando el juego como una alternativa de ocio saludable, desconocedores de los riesgos y consecuencias negativas de esa conducta.

“Atajarlo, no como lo estamos haciendo ahora, tiene que ser desde las instituciones, quitando todos los anuncios, cuando el tabaco molestaba y se decía que era una adicción y se quitaron todos los anuncios y no hubo ningún problema”.

“Habría que regular la publicidad y luego poner campañas de prevención”.

B) PROFESIONALES

Una de las medidas de prevención e intervención propuesta de forma unánime está muy relacionada con el punto anterior. Se trata de la regulación y el control de la publicidad de los juegos de azar y la prohibición de los bonos de bienvenida. Son numerosos/as los y las participantes que proponen la eliminación de la publicidad, al igual que se hizo en su momento con el tabaco o el alcohol de alta graduación.

Otro de los puntos sobre los que existe un amplio consenso es la limitación de casas de apuestas. Los y las profesionales, consideran que existe una excesiva oferta de establecimientos de este tipo y proponen que no se concedan más licencias de apertura. Además, del cierre de los que tienen una ubicación próxima a los centros educativos y lugares de presencia de los y las jóvenes.

4.3 Resultados

Coinciden en afirmar que se debe proteger a la población más vulnerable y señalan que la medida más adecuada, al igual que en el abordaje de otras adicciones, es la prevención. También, inciden en la necesidad de fomentar investigaciones que posibiliten un amplio conocimiento de las causas y los factores que influyen en la adicción al juego.

Continuando con las propuestas anteriores, señalan que resulta necesario realizar campañas de sensibilización, dirigidas a la población general, para la concienciación social de los riesgos derivados de los juegos de azar y las apuestas. Insisten en la necesidad de estar informados/as para conocer riesgos y estar formados/as para promover medidas preventivas y detectar señales de alarma. Manifiestan que, para la sensibilización y concienciación a nivel social de la adicción al juego, resulta imprescindible, generar redes de trabajo comunitario.

Señalan la importancia de la sensibilización social para no favorecer la inclusión de los juegos de azar dentro de las alternativas de ocio saludable dirigidas a la juventud, puesto que el juego de azar no es una actividad de ocio saludable, sino una actividad puramente comercial. Además, explican que resulta necesario categorizar el juego como una actividad que tiene diferentes riesgos, sobre todo en colectivos vulnerables como es el caso de los y las jóvenes.

Plantean generar actividades de ocio motivantes y, realmente saludables, para los y las jóvenes y que ellos/as mismos/as participen en el diseño, desarrollo e implementación de esas actividades. Además de, visibilizar y poner en valor el trabajo que realizan muchos/as jóvenes, reconociendo su labor y presentándolos/as como referentes, en sus franjas de edad, para otros/as.

Otra línea de medidas referidas son las relacionadas con el ámbito de base impositivo, a nivel de impuestos, que graven la actividad del juego.

Por último, consideran necesario un posicionamiento institucional, en todos los ámbitos. Debe existir una estrategia común y homogeneizar normativas entre autonomías.

“Estamos todos de acuerdo que hay factores ambientales como pueden ser la regulación de las apuestas y el tema de gravar la actividad y sobre todo la prevención como piedra angular, tiene que ser en el ámbito de la familia, desde lo social, lo comunitario y nosotros igual como institución también ofreciendo alternativas, actividades de ocio saludable, no solo quitar sino poner alternativa a estas prácticas. Sobre todo, tiene que ser algo coordinado entre diferentes agentes”.

C) JÓVENES DEPORTE

Hacen referencia a la eliminación de la publicidad de juego, entendida como una medida de intervención directa y efectiva.

Los y las jóvenes señalan el acceso a las máquinas de apuestas en edades tempranas como el principal factor de riesgo con respecto a los problemas derivados de los juegos de azar. En este sentido localizan claramente en los establecimientos de hostelería el principal foco de acceso.

Entrar en locales de apuestas o salones de juego les resulta más complicado ya que perciben un mayor control en los accesos a los y las menores de 18 años. Así mismo encuentran dificultades para acceder a las plataformas de juegos y apuestas a través de internet. El acceso a las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería es percibido como sencillo tanto de manera individual como en grupo. Por este motivo la mayor parte de las medidas propuestas por los y las jóvenes van encaminadas a impedir el acceso de los y las menores a las máquinas de apuestas instaladas en los establecimientos de hostelería. Proponen medidas que van desde el establecimiento de un riguroso control de la comprobación de la edad con el DNI a la eliminación de las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería.

“Pues no poner máquinas en los bares porque al final en los salones de juego es difícil entrar, pero no en los bares”.

“Yo quitaría las máquinas de los bares”.

“...O en los bares que te pidan también el DNI si quieres jugar”.

D) JÓVENES NO DEPORTE

Los y las jóvenes tienen muy claras cuáles deberían ser las medidas de intervención y señalan, como una de las propuestas más importantes, establecer medidas para controlar la edad de acceso de los y las menores a las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería, y proponen diferentes alternativas.

“Yo creo que las máquinas de los bares deberían tener un mandito como tienen las máquinas de tabaco y los de la barra que digan tú tienes 18 porque les enseñe el DNI y si tienen, activarles la máquina para que jueguen y si no pues que no la activen, y eso es lo que hacen con el tabaco...”.

“Limitarlo. O bien por tiempo o bien que la máquina tuviera un límite de dinero que tú le pudieras echar”.

“Puede haber que solamente puedas entrar una vez a la semana”.

“O que se vaya sabiendo cuánto dinero invierte”.

Con respecto al tema de la publicidad, a pesar de que justifican que los deportistas de élite publiciten el juego como una manera de enriquecerse económicamente a nivel personal, son conscientes de la repercusión negativa que esto tiene en que muchos/as jóvenes puedan iniciarse en el juego y desarrollar problemas de adicción. Es por ello, que señalan con unanimidad, la necesidad de eliminar la publicidad de juego en todos los medios de comunicación.

4.3 Resultados

Además, hacen explícito que no entienden porque no han tenido en el colegio y/o en el instituto charlas de prevención sobre el juego de azar, del mismo modo que han recibido charlas de otras temáticas.

“...Charlas de drogas, de educación sexual que también se meta el juego... Y que te pongan también personas que lo han perdido todo por el juego, que visibilicen el daño que hace, que también hay anuncios para concienciar...”.

DIFERENCIAS DE CONDUCTAS DE JUEGO SEGÚN GÉNERO

A) FAMILIAS

A nivel general, afirman no conocer a chicas que jueguen y consideran que el juego corresponde más a chicos puesto que está muy relacionado con el deporte y opinan que el mundo del deporte es más masculino que femenino.

Mantienen un discurso basado en estereotipos de género, en los que asignan roles de género diferenciados y sexistas, que, igual que se perpetúan en otros ámbitos, lo hacen también el juego. De este modo señalan que el motivo por el cual a las chicas no les interesa el juego es porque son más ahorradoras, maduras y responsables que los chicos. El único juego, socialmente aceptado, al que pueden jugar las chicas es el bingo, puesto que se entiende como un lugar de encuentro entre amigas, de todas las edades, en el que las

mujeres conversan entre ellas y pasan el rato de manera totalmente inocua. También aparece la figura de la “chica-mujer acompañante”, que acude a jugar con su pareja, cumpliendo el mandato de que “la chica-mujer, tiene la obligación de acompañar a su pareja (hombre) allá donde él vaya”. La repetición de esta conducta pone en riesgo a la chica, igual que sucede en drogas, puesto que es la chica-mujer se inicia en conductas adictivas a través de su pareja masculina.

“En el caso de las apuestas juegan más los chicos porque está más relacionado con el fútbol y ellos lo practican más”.

“Las chicas son más prudentes, siempre lo han sido, el hombre tiene que arriesgar, en la educación ha sido siempre”.

“Yo ya he visto así parejitas jugando, he visto al chico jugar y a ella acompañarlo y ella de ver que está ganando decirle ‘ya vámonos’ y él decirle ‘no’. Eso ya he visto yo”.

B) PROFESIONALES

Los y las profesionales afirman con unanimidad que los chicos-hombres juegan más que las chicas-mujeres.

Explican que la práctica y afición por el deporte, de una gran parte de los chicos, son factores que inciden de manera directa en que las apuestas deportivas constituyan un ámbito muy masculinizado.

“Los chicos es más esa necesidad de presumir: Mira como apuesto, lo bien que, apuesto, que ganó, qué acierto los resultados. Las chicas no tienen esa necesidad de ir presumiendo qué bien estoy yo aquí qué controlo de todo.

Yo creo que los chicos siempre llevamos esto de querer ir de qué gallito, soy el mejor en esto y nos gusta más presumir”.

“Yo por ejemplo pienso que es mucho más entre chicos el tema de apostar. Apuestas en cuadrilla de fútbol de todo esto mucho más que entre las chicas, igual las chicas pues eso más bingo, pero eso qué es muy diferente”.

La impresión generalizada, es que las mujeres no juegan y las que juegan lo hacen de manera oculta, existiendo la creencia de que puedan hacerlo de manera online, para evitar la mirada social. Los y las profesionales lo entienden desde la sanción social que reciben las mujeres cuando no cumplen los roles de género asignados a su condición femenina.

“Igual es verdad que hay un porcentaje mayor de mujeres que juegan oculto...”.

Mantienen la creencia generalizada de que las mujeres que juegan son mujeres mayores, que juegan a la lotería, al bingo o a las máquinas tragaperras. Se mantienen arraigados socialmente, roles femeninos en los que se perpetúa la imagen de la mujer como la eterna cuidadora y la madre responsable, que “no juega” con el dinero dedicado al sustento de la familia. Y si lo hace, recibe una doble sanción social.

Los y las profesionales, no hacen referencia a las chicas, porque piensan que ellas, a esas edades tan tempranas, no juegan a juegos de azar.

Pese a todo lo anterior, identifican con claridad, la falta de información con respecto a las mujeres y los juegos de azar, tienen la impresión de que existe un vacío en el estudio de la perspectiva de género en el ámbito de las adicciones en general.

C) JÓVENES DEPORTE

Tanto las chicas como los chicos entrevistados coinciden en ver los juegos de azar y las apuestas como un fenómeno totalmente masculino. Son muchos los testimonios que recogen afirmaciones en las que se dice no conocer a chicas que jueguen y/o que hagan apuestas deportivas.

“Me puedo imaginar a chicas jugando, pero si ves por ahí ves más a hombres o a chicos”.

“Las chicas participamos más de las redes sociales que los chicos y ellos yo creo que apuestan más...”.

4.3 Resultados

Para argumentar esta mayor prevalencia de los juegos de azar en los chicos las explicaciones, de los y las jóvenes, se centran sobre todo en la asociación que establecen entre el deporte y el sexo. Manifiestan que los hombres participan más del deporte y en los espectáculos deportivos por lo que este tipo de comportamientos están y, han estado ligados históricamente, con los hombres.

“Yo creo que, al final, en la mayoría de los deportes sobre todo en el fútbol predominan los hombres... van más los hombres... participan más hombres son más hombres... sobre todo, por lo visto que es por la publicidad que tienes, sobre todo participan los hombres... por ejemplo, la Champions de mujeres no la ve nadie...”.

D) JÓVENES NO DEPORTE

Resulta muy significativo que, la gran mayoría de las chicas asistentes a los grupos, afirman no haber apostado nunca, porque explican que es algo que carece de interés para ellas y no le ven ningún sentido.

“No, no he jugado nunca, no me interesa lo más mínimo la verdad. Yo ahí veo pérdida de dinero y ya de ahí, depende de cómo tú seas, igual te vas a lo peor y no me mola ese riesgo, la verdad es que no”.

“No he echado nunca”.

“No es que yo tampoco las entiendo”.

“Es una pérdida de todo, es tirar dinero”.

La mayor parte de los chicos/as consideran que el juego de apuestas, es una actividad mayoritariamente masculina, puesto que las apuestas están muy relacionadas con el deporte, en concreto con el fútbol. Y el fútbol, está intrínsecamente asociado a los hombres.

“Las apuestas deportivas la usan más los chicos que las chicas”.

Entre los juegos atribuidos al género femenino están las loterías, los rasca de la ONCE y el bingo. El bingo, en el imaginario social, se percibe como un lugar de encuentro entre mujeres de edad avanzada en el que pasar el rato y charlar, y en chicas jóvenes como un entretenimiento más, que pueden utilizar, de forma muy puntual, en cuadrilla y en fechas señaladas.

“Las chicas juegan más al bingo, a la lotería y al bingo”.

“Las chicas juegan más al rasca”.

“El bingo a las abuelicas les gusta”. “Lo usan como usamos nosotros el bingo en fiestas es para estar con las amigas, beberse sus cafés y estar un rato y echarse unas risas”.

A pesar de la juventud de los chicos/as que han formado parte de los grupos se aprecian, muy introyectados, diferentes roles de género tanto femeninos como masculinos en relación a diferentes aspectos:

- La competitividad y la importancia del status socioeconómico de los chicos.

"Y que los chicos son más chulitos por así decirlo si mi amigo juega y todos mis amigos juegan y yo no juego pues eso es como que voy a tener que jugar para ser igual de chulo".

"Yo creo que al final los hombres, en general, son los que generan más dinero, son los que más dinero tienen y los que más pueden meter ahí también".

"Lo mismo que el hombre siempre ha sido el del poder, el del dinero".

- La inteligencia y madurez de las chicas.

"Igual nosotras somos más conscientes de la realidad y lo que puede traer".

*"Es verdad, nosotras como a charlas de drogas de aquí venimos. A ellos les decimos tenemos una charla y nos dicen: 'vaya m****, ¿para qué vais? ¿a qué vais a eso?'. Si llegan a estar aquí igual se dan cuenta que tienen que dejar el euro".*

- La sanción social de las mujeres cuando salen de los roles establecidos.

"Yo creo que me chocaría más ver a una chica que juega porque diríamos sabes cómo qué raro uy qué feo".

"Porque estamos más acostumbrados a ver a los hombres ahí".

- La aproximación de la mujer como "acompañante" a conductas de riesgo de la mano del hombre.

"Yo con mi dinero no he hecho nunca una vez aposté a los galgos con un euro, pero no con mi dinero". "Él iba a apostar a fútbol y le quedaba creo que una y di a los galgos y le di fue por risas ahí por rellenar".

"Voy a hacer una apuesta y: '¿me acompañas?' así pues si no tengo nada que hacer".

Resulta significativo, que en los grupos, algunas chicas han verbalizado miedo en relación a posibles agresiones físicas y/o sexuales y actos delictivos como hurtos o robos que pudieran ser llevados a cabo por chicos-hombres al entrar o salir de una casa de apuestas.

"Otra también mal para los que no apostamos no puede tener consecuencias. A consecuencia de eso va a venir gente de fuera a apostar y gente que igual ya tiene una adicción o algo y que yo no puedo ir sola por la calle porque tenga miedo que pueda estar ahí".

*"Esto yo que igual paso yo por ahí por la noche para ir a casa y me encuentro a uno cagando en todos los santos de todo que yo que sé que tampoco sé cómo están los adictos al juego igual hay algún momento de mala o*** es que le puede dar por pagarla conmigo y quedarse tan ancho".*

4.4 Conclusiones

Es necesario considerar las limitaciones propias de cualquier estudio cualitativo en general y las de este estudio en particular. Es por ello que, es preciso señalar, que la elección de la técnica de grupos focales en este estudio tiene limitaciones relacionadas con el n.º de grupos totales realizados, n.º de asistentes a cada grupo, grupos realizados en modalidad online, homogeneidad y/o heterogeneidad de los y las asistentes a los grupos en cuanto a sexo, edad, formación, status socioeconómico y otros.

De modo que, habrá que valorar el peso que se concede a los datos y actuar con prudencia a la hora de extrapolar las conclusiones obtenidas en relación al conocimiento del imaginario social de los juegos de azar, al conjunto de la población navarra, puesto que los grupos realizados no representan a la totalidad de la población.

No obstante, se exponen a continuación las conclusiones del estudio.

En la percepción del **juego de azar como problema social** se aprecia cierta homogeneidad de respuesta en los grupos de familias y profesionales, que coinciden en expresar su preocupación sobre este tema. Aun siendo esto así, se han detectado algunas diferencias, no muy reveladoras, en la percepción del juego como problema, comparando zonas rurales y urbanas. De lo que

se concluye que la sensación de problema es menor en zonas rurales o poblaciones en las que no hay salones de juego o casas de apuestas. Esto es debido a que, en esos lugares, se tiende a normalizar el uso que adolescentes y jóvenes hacen de las máquinas tragaperras y máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería.

Los grupos de jóvenes deporte y jóvenes no deporte, coinciden en su percepción de los juegos de azar como problema social y, además, señalan el potencial adictivo del juego. Resulta significativo que atribuyen la adicción al juego a las personas adultas. No identifican en su grupo de pares a nadie que presente problemas relacionados con el juego y las apuestas. Entienden que es algo que a ellos/as no les puede suceder porque juegan “con control”, “con cabeza” y “se ponen límites”.

Familias y profesionales, prácticamente de manera unánime, designan como **factores precursores del juego, en adolescentes y jóvenes, la gran disponibilidad y accesibilidad a los juegos de azar** tanto en la modalidad online como presencial. Consideran que se han multiplicado las opciones de acceso al juego a través de las tecnologías, las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería y las casas de apuestas. Hacen explícita, familias y profesionales, su preocupación por

el crecimiento exponencial de salas de juego, en la gran mayoría de barrios de todas las ciudades y, en especial en aquellos barrios que no cuentan con amplias y variadas alternativas de ocio juvenil, lo que consideran implica graves riesgos. De ese modo, los adolescentes y jóvenes están incorporando las salas de juego como un espacio más en sus planes de ocio. Además, señalan que a todo lo anterior, se añade, el reducido coste económico con el que se puede acceder al juego, puesto que con un sólo euro se puede realizar una apuesta deportiva.

No se han encontrado diferencias significativas entre los grupos de jóvenes deporte y jóvenes no deporte, con respecto a que, en ambos grupos, señalan haber jugado o estar jugando sin haber alcanzado la mayoría de edad. Resulta significativo, a la par que preocupante, que algunos/as de los y las adolescentes y jóvenes, verbalizan con absoluta naturalidad, que **han participado, y continúan haciéndolo, en juegos de azar y apuestas, mayormente en apuestas deportivas, siendo menores de edad.** Estas mismas conclusiones aparecen reflejadas en un estudio en Galicia en el que se concluye que “1 de cada 4 menores reconoce haber apostado dinero alguna vez en su vida y alrededor de un 10% lo hace en la actualidad” (Rial Boubeta, A., 2019). Esto es posible, según relatan los y las adolescentes y jóvenes, que han participado en los grupos focales, porque los controles para apostar en las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería son escasos, y

refieren, que los esquivan, con relativa facilidad. No ocurre lo mismo en las casas de apuestas, ya que, pese a que algunos/as de los y las jóvenes comentan que, en ocasiones, han logrado eludir el control etario, les ha resultado complicado. En este sentido, los y las jóvenes coinciden en afirmar que es necesario revisar las medidas de cumplimiento del control etario para el uso de las máquinas de apuestas de los establecimientos de hostelería.

En lo referente a la modalidad de juego empleada por adolescentes y jóvenes, **en los grupos de familias y profesionales se hace explícita, casi de manera recurrente, una preocupación generalizada por la modalidad de juego online.** Consideran que los y las jóvenes al estar familiarizados con las tecnologías pueden utilizar la modalidad de juego online por encima de la presencial. Esto genera una gran preocupación a familias y profesionales porque son conscientes, en algunos casos, de su falta de desenvolvimiento en el ámbito tecnológico. Por su parte, **los y las jóvenes de los grupos de deporte y los y las de no deporte, afirman que utilizan el juego presencial, muy por encima del juego online. Siendo las apuestas deportivas el juego que les suscita más interés.** Apuestan de manera individual, consultando al resto de pares, y/o en grupo de manera conjunta, sin percibir que ese tipo de comportamientos pueda llegar a tener consecuencias negativas. De modo que, estas conductas están totalmente aceptadas entre el grupo de iguales y no

4.4 Conclusiones

causan desaprobación ni rechazo, como puede suceder, con el consumo de drogas.

Con respecto a la relación del juego de azar con el consumo de alcohol y otras drogas, las respuestas han sido totalmente semejantes en los cuatro grupos, en todos ellos se han considerado como **fenómenos independientes el juego y las drogas**.

No se han detectado afirmaciones divergentes con respecto a cuáles consideran, las familias y los y las profesionales, que pueden ser las motivaciones por las que adolescentes y jóvenes se aproximan al juego. De modo que, desde su punto de vista, tal y como se señala en los diferentes grupos, hacen referencia a **obtener dinero de manera rápida y sin esfuerzo** con la convicción, en algunos casos, de que como ya lograron ganar en una ocasión pueden volver a hacerlo. Además, señalan otras motivaciones relacionadas con el momento evolutivo de adolescentes y jóvenes como son **el asumir riesgos, la curiosidad, el incremento de adrenalina, la diversión, la experimentación, la presión por el grupo de iguales y la falta de alternativas de ocio**. A lo que se añade que algunos/as se consideran expertos en deporte, por lo que **las apuestas deportivas constituyen un espacio en el que poder “medir” frente a uno mismo o frente al grupo de pares, sus conocimientos en el ámbito deportivo**.

En relación a la motivación por el juego si se han apreciado diferencias significativas

entre lo que han verbalizado los y las jóvenes de los dos grupos. En el grupo de **jóvenes deporte** refieren que entre sus motivaciones está la diversión, la curiosidad, la búsqueda de nuevas experiencias-emociones y la presión del grupo de iguales. Explican que el interés por ganar dinero puede formar parte de sus motivaciones, pero no constituye la finalidad principal. Por su parte, el grupo de **jóvenes no deporte**, señalan como motivación principal ganar dinero a lo que se añade que si además ya ganaron una vez repiten la conducta con el objetivo de volver a ganar otra vez, volver a obtener dinero. Después está el asumir riesgos y la búsqueda de emociones intensas.

En cuanto a la percepción de los riesgos derivados de los juegos de azar las respuestas son homogéneas, en los cuatro grupos al identificar, como máximo riesgo la adicción al juego. A las familias y los y las profesionales, de forma invariable, les preocupa que adolescentes y jóvenes no perciben el juego como una conducta que puede tener riesgos. Además, señalan que los y las jóvenes están incorporando el juego a sus alternativas de ocio. Consideran, familias y profesionales, que, a través de la publicidad, mediante la utilización de deportistas de élite, se está asociando el deporte y apuesta. Por otro lado, las afirmaciones de los y las participantes de los grupos de jóvenes deporte y jóvenes no deporte, son semejantes en dos puntos: considerar como riesgo la adicción al juego (que puede tener repercusiones negativas en todos los ámbitos de la

persona) y la pérdida de control (entendida como algo totalmente ajeno a ellos/as que, tal y como refieren, juegan con control).

Tras el análisis de todas las aportaciones de los y las integrantes en los grupos focales, a nivel general, la impresión es que **la participación social en determinados juegos de azar forma parte de la propia tradición y cultura popular de la sociedad navarra**. Prueba de ello es la aprobación, aceptación y participación social de los juegos de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (Lotería Nacional, Lotería de Navidad, Quiniela o Primitiva entre otras) y la ONCE (Cupón Diario, EuroJackpot, Rascas y otros), a los que se suman las apuestas a pelota y los bingos populares. De modo que, según se ha podido comprobar, existe una tendencia social a naturalizar conductas relacionadas con los juegos de azar que puede promover, de manera directa y sin tomar conciencia de los riesgos, que adolescentes y jóvenes, inicien procesos de integración de los hábitos relacionados con el juego. Prueba de ello es que, de las aportaciones manifestadas por los y las participantes en el estudio, se puede concluir que adolescentes y jóvenes, **están normalizando conductas relacionadas con el juego y las apuestas deportivas**.

Las familias, asistentes a los diferentes grupos focales, afirman mantener una actitud contraria al juego, a pesar de que participan activamente en juegos **socialmente aceptados que no son percibidos como de riesgo**

entre los que se encuentran; la lotería de Navidad, el rasca de la ONCE, el bingo de fiestas y las apuestas a la pelota. La naturalización por parte de la familia de estas conductas relacionadas con los juegos de azar puede suponer un factor de riesgo importante, como modelo de referencia para sus hijos e hijas. La influencia de ámbitos familiares con conductas de juego normalizadas es uno de los factores de predisposición y mantenimiento de conductas relacionadas con el juego y/o la adicción en sus hijos/as según se refleja en diversos estudios (Blanco, Rodríguez & Martos, 2016).

Resulta muy significativo, que **las familias expresan abiertamente que no disponen de criterios de referencia en relación al juego**, llegando incluso, a afirmar en la mayor parte de los casos, que no dedican tiempo a la prevención de conductas de juego en el ámbito familiar, puesto que lo consideran como un problema muy lejano, que nada tiene que ver con sus hijos/as. Es por ello que, la mayor parte de las familias, **reconocen no hablar con sus hijos/as acerca de los juegos de azar y la adicción al juego**, información corroborada por los y las jóvenes, como si lo hacen, y de manera insistente, con el alcohol y otras drogas, puesto que son los temas que mayor grado de preocupación y temor les generan. No consideran que, en el futuro, sus hijos/as puedan tener un problema de juego, puesto que no son conscientes de las consecuencias derivadas del juego problema y/o adicción al juego. De igual modo, **las familias, junto con los y las profesionales, hacen explícitas sus**

4.4 Conclusiones

dificultades para detectar e identificar problemas de juego en adolescentes y jóvenes,

refieren que no sabrían cómo descubrir el problema, ya que entienden que el juego no tiene una sintomatología física determinada como sucede con el alcohol y otras drogas. Las mismas dificultades aparecen en los grupos de jóvenes deporte y jóvenes no deporte, pero resulta significativo que son capaces de detectar dos señales de alarma importantes. La primera tiene relación con un incremento en el juego o las apuestas y la segunda, con pasar de hacer apuestas relacionadas con su entorno deportivo cercano, a apostar a deportes ajenos a sus intereses y lejanos de su ámbito geográfico.

Tanto las familias como los y las profesionales comparten inquietudes en relación al uso de los videojuegos y el juego online. Transmiten su **preocupación por el uso que realizan los y las menores de los videojuegos**. Se plantean si un uso abusivo de videojuegos en la infancia puede predisponer conductas problema en la adolescencia y la juventud relacionadas con los juegos de azar. Esta percepción del uso de los videojuegos como posibles precursores del inicio de adolescentes y jóvenes en los juegos de azar estaría relacionada con la incorporación de dinero en los mismos. Se ha observado un cambio en el concepto de los videojuegos, en los que el “free to play” (jugar gratis) se ha transformado en “pay to win” (pagar para ganar), mediante los “loot boxes” (cajas botín). Los “loot boxes” son paquetes virtuales con los que los y las

usuarios/as pagan pequeñas cantidades de dinero por un premio aleatorio. Estas cajas de recompensas permiten al usuario/a conseguir un equipo mejor, un arma más potente o subir de nivel antes, siempre que pague. Ante esta situación, así lo recoge la DGOJ 17/09/2018, los reguladores del juego de 18 Estados y territorios europeos y americanos (entre ellos el de España) firmaron la “Declaración de los reguladores del juego sobre la frontera entre los juegos de azar y otros juegos”, en la que expresaron de manera compartida su preocupación sobre los riesgos asociados a las cada vez más difusas fronteras entre el juego de azar y otras formas de entretenimiento digital, como los videojuegos. Señalaron la necesidad de crear una regulación específica para los videojuegos que incluyan “loot boxes” y ventas de skins (trajes, camuflajes para armas, empuñaduras y demás objetos para dar a los personajes aspecto único dentro del juego). En esta línea, en febrero de 2020, el Ministro de Consumo Alberto Garzón, comunicó su intención de regular estos incentivos, como ya han hecho otros países, con el objetivo de prevenir la ludopatía entre los y las menores de edad.

Los grupos de familias, profesionales y jóvenes deporte y no deporte, han manifestado por igual y con rotundidad, su **rechazo hacia la publicidad** ya que consideran que se ha incrementado en los últimos años de manera importante, resultando invasiva, agresiva y manipulativa. Además, **proponen la prohibición de la publicidad,**

porque puede favorecer la adicción al juego a causa del impacto, que sobre adolescentes y jóvenes tiene incluir a figuras relevantes o icónicas del deporte y la sociedad. Esta conclusión es coincidente con la información que se presenta en el estudio, “¡¡Jóvenes a jugar!!” (Lloret, Cabrera, Falces, García & Mira, 2020). De modo que El Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, ha sido esperado y demandado por diferentes sectores de la población.

Tal y como aparece reflejado, casi de manera uniforme, en los cuatro grupos focales, de la normalización y aprobación social del juego, queda excluido el género femenino, puesto que “los deportes y el juego son cosa de hombres”. Las mujeres quedan relegadas a la práctica de “juegos de mujeres” siendo el bingo, por excelencia, un juego femenino, entendido como un lugar de encuentro y conversación entre las amigas, considerado, equivocadamente, una modalidad de juego sin riesgo. **El imaginario social en torno al juego de azar y las apuestas está totalmente masculinizado.** Se detectan atribuciones de juego tanto al género masculino como al femenino basadas en estereotipos y roles sociales. Las chicas que han asistido a los grupos focales hacen explícito su desinterés generalizado por el juego de apues-

tas, a pesar de que, en algún caso, puntual, afirman haber realizado alguna apuesta de manera ocasional a la pelota. También algunas chicas comentan haber participado en bingos, jugar a la lotería y a los rascas. En este sentido se ha evidenciado una falta de estudios que analicen en profundidad y de manera específica, las diferencias de género en relación a los juegos de azar.

Para concluir, es necesario destacar que en las diferentes aportaciones obtenidas en los grupos focales los y las participantes inciden en la **necesidad de desarrollar una intervención integral dirigida a familias, profesionales, adolescentes y jóvenes, mediante el establecimiento de medidas preventivas eficaces.** Con el objetivo de proporcionar información a familias y profesionales sobre el juego, ofrecer pautas para que puedan prevenir y detectar un uso problemático y/o adicción al juego y orientar en la importancia de mantener una actitud familiar y social que promueva el pensamiento crítico con respecto al juego de azar. Del mismo modo, facilitar a adolescentes y jóvenes información básica sobre los juegos de azar para que puedan identificar los riesgos inherentes, a todos los niveles, del juego y promover alternativas de ocio saludable incompatibles con los juegos de azar.

05 Estudio cuantitativo

5.1 Metodología

5.1.1 Participantes

La muestra estuvo compuesta por 2812 participantes de la Comunidad Foral de Navarra. Se eliminaron 64 casos por no incluir el criterio de edad comprendida entre los 14 y los 30 años.

El 52% fueron mujeres y el resto hombres. La edad media de los y las participantes fue de 19,6 años. La mayoría de los y las encuestadas residían en Pamplona y su comarca (69,1%), el 13,9% en la zona media, el 11,4% en la Ribera y el 5,5% restante en el norte de Navarra.

5.1.2 Instrumentos

Para cada participante, las variables socio-demográficas (edad, sexo), nivel de estudios, consumos de drogas en el último año y la práctica deportiva fueron registrados por medio de un instrumento ad hoc.

El cuestionario incorpora preguntas del cuestionario del Observatorio Nacional

ESTUDES sobre el juego relativas a la frecuencia, el tipo de juego y las cantidades jugadas.

La gravedad del juego se evaluó por medio de la adaptación española (Becona, 1997) del South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA - Instrumentos para el Cribado de Juego - Revisado para Adolescentes - Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993). El SOGS-RA tiene 10 ítems dicotómicos (No = 0, Sí = 1) y evalúa los problemas relacionados con los juegos de azar en el pasado año. Los individuos pueden clasificarse en tres categorías: no problemático (0-1 puntos), en riesgo (2-3) y jugadores problemáticos (4 o más). La versión en español demostró buena fiabilidad de las puntuaciones ($\alpha = 0,80$).

Además, se plantearon preguntas relativas a las características demográficas de la muestra y otros ámbitos personales. Se analizaron diferentes áreas referidas al ámbito escolar, al ocio relacionado con la práctica del deporte y los consumos de drogas.

5.1 Metodología

Se incorporaron también preguntas para el estudio de los hábitos del juego, tales como la modalidad o los antecedentes familiares de problemas relacionados con el juego.

El formulario puede consultarse en el Anexo 8. III al final del informe.

5.1.3 Procedimiento

Se administró un cuestionario diseñado "ad hoc" en la plataforma de Google.

Ante la situación de crisis sanitaria y su consiguiente confinamiento, se optó por un muestreo no discriminatorio y exponencial por bola de nieve. La difusión se realizó mediante correo electrónico y mensajes de WhatsApp a los y las profesionales de los diferentes recursos y entidades que mantienen contacto directo con adolescentes y jóvenes, además de otros recursos y entidades no directamente relacionadas con adolescentes y de personas de la edad objeto de estudio.

Se lanzó la "semilla" del cuestionario a partir de diferentes grupos de interés en función de la edad, del sexo, del nivel de estudios y la práctica deportiva. Para estos últimos se realizó un muestreo a partir de las federaciones deportivas de Navarra.

Para completar la muestra se estableció contacto con diferentes departamentos tanto de la Universidad Pública de Navarra como de la Universidad de Navarra, participando una muestra importante de alumnos y alumnas de los diferentes grados.

Además, para atender a la diversidad geográfica de la Comunidad Foral de Navarra, se administró el cuestionario teniendo en cuenta las diferentes zonas geográficas.

La administración de los cuestionarios tuvo lugar entre la última semana de abril y el mes de mayo de 2020, en plena crisis sanitaria.

5.1.4 Análisis de datos

El tratamiento informático de los datos se llevó a cabo mediante el paquete estadístico SPSS (versión 15.0). Se realizó un análisis descriptivo de los datos según el tipo de variables, calculándose distribuciones de frecuencias absolutas y porcentajes y medidas de tendencia central.

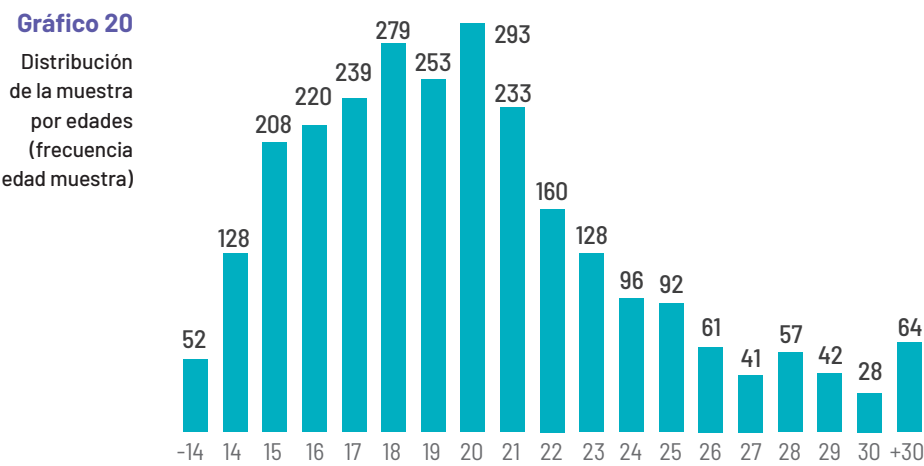
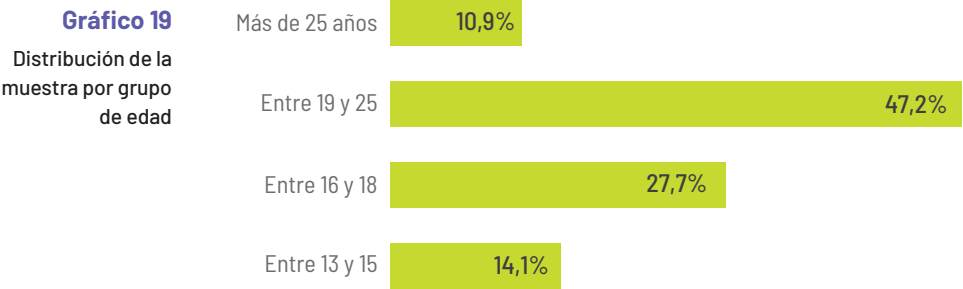
Además de estos análisis, se comparó la gravedad del problema relacionado con el juego con el resto de las variables.

5.2 Resultados

5.2.1 Descripción de la muestra

La muestra estuvo compuesta por 2812 participantes con una edad media de 19,6 años. La mayor parte de las encuestas las realizaron jóvenes de entre 19 y 25 años, seguidos

del grupo de entre 16 y 18 años tal y como se refleja en el gráfico 19. En menor proporción aparecen los y las menores de entre 13 y 15 años y los mayores de 25 años. En el gráfico 20 se muestra también la distribución de la muestra por edades. [19 / 20](#)



5.2 Resultados

Por sexo se obtuvo una muestra equitativa entre hombres y mujeres tal y como se refleja en el gráfico. ■ 21

La mayoría de los y las encuestadas residían en Pamplona y su comarca (69,1%). El resto de la muestra se repartía entre la zona Media (13,4%) que comprendía a habitantes tanto de Tafalla y su entorno como de Estella y de su entorno. Un 11,4% eran de la Ribera preferentemente de Tudela. Por último el porcentaje más bajo de los y las participantes en el estudio (5,5%) vivían en la Zona Norte de Navarra, en concreto en localidades de Baztan, Sakana y Larraun. ■ 22

Algo más de una sexta parte son trabajadores (16,2%) y sólo el 2,1% del total no tenían ninguna ocupación en el momento de ser encuestados. ■ 23

La mayoría de los componentes de la muestra son estudiantes (81,7%) y de ellos casi la mitad cursan estudios universitarios (45,6%), mientras que el resto se reparten entre los estudios de secundaria, bachiller y grados profesionales. ■ 24

No se encontraron diferencias en cuanto al nivel de ocupación entre hombres y mujeres. ■ 25

Gráfico 21

Distribución de la muestra por sexo

Mujer ●
Hombre ●

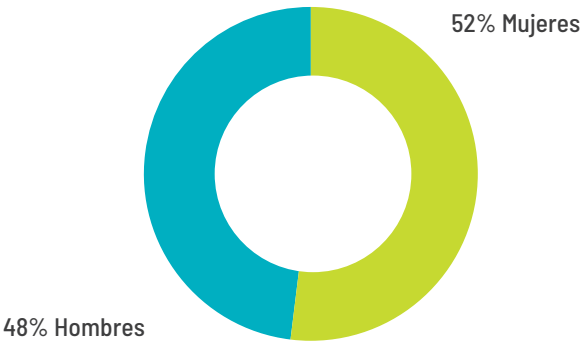


Gráfico 22

Distribución de la muestra por comarca

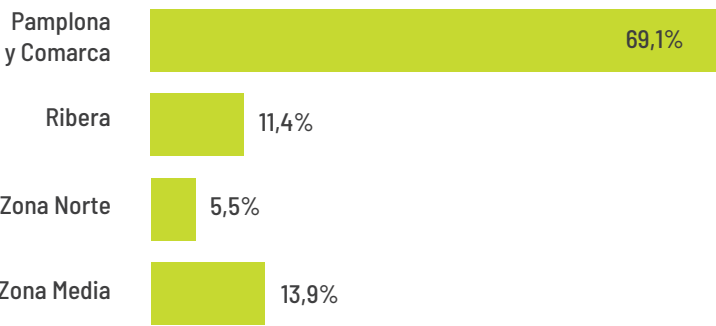


Gráfico 23
Nivel de ocupación
(% muestra - ocupación)

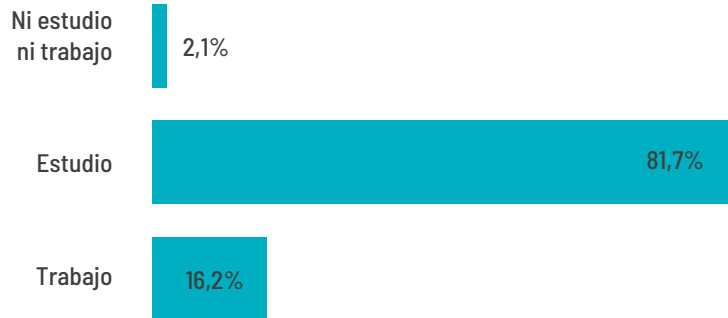


Gráfico 24
Nivel estudios de la muestra

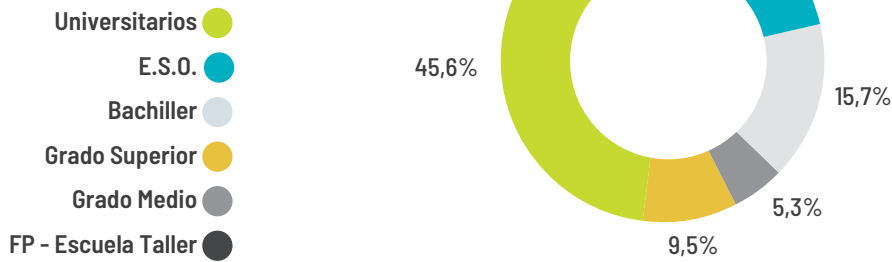
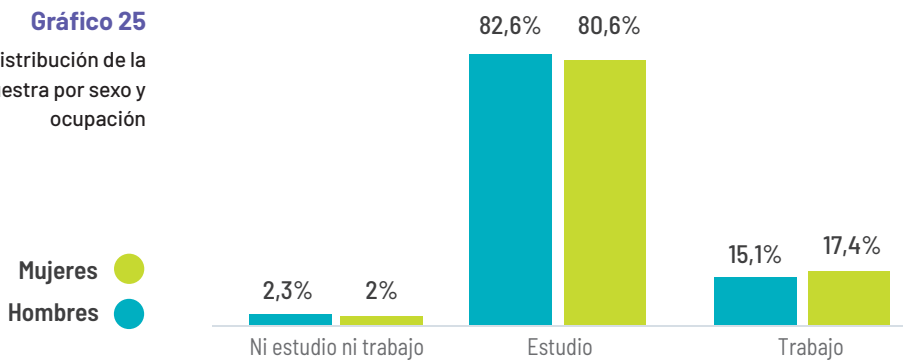


Gráfico 25
Distribución de la muestra por sexo y ocupación



5.2 Resultados

Se preguntó si habían repetido un curso escolar alguna vez a lo largo de su vida. El 25% reconocía haberlo hecho ■ 26. Tal y como se recoge en este informe, coincide también en nuestro caso que el porcentaje de repetidores hombres es mayor que el de mujeres. ■ 27

Donde sí se encontraron diferencias significativas en cuanto a las diferencias entre hombres y mujeres fue en la práctica de deportes de manera estructurada y federada. El 43,6% de la muestra total refiere practicar deporte. Este porcentaje es mayor en el caso de los hombres, que lo practican en mayor medida que las mujeres: un 57,4% frente a poco más de un tercio (34,2%) de las mujeres. ■ 28

Resulta significativa la disminución progresiva en cuanto a la práctica deportiva en función de los grupos de edad. Más del 80% de los y las menores entre los 13 y los 15 años manifiesta realizar deporte de manera regular, porcentaje que se reduce progresivamente hasta alcanzar a sólo una cuarta parte de los

jóvenes mayores de 25 años. Especialmente significativo es el descenso en la práctica deportiva a partir de los 15 años y hasta los 18 con una diferencia de 26 puntos. ■ 29

El deporte más frecuentemente practicado es el fútbol (39%) seguido del baloncesto y del balonmano. Hay un porcentaje importante de los encuestados y las encuestadas que practicaban otro tipo de deportes (31%). ■ 30

Cerca del 40% de los y las participantes en el estudio reconocen haber consumido alguna droga de manera habitual en el último año no apreciándose diferencias entre los consumos de hombres y mujeres. ■ 31

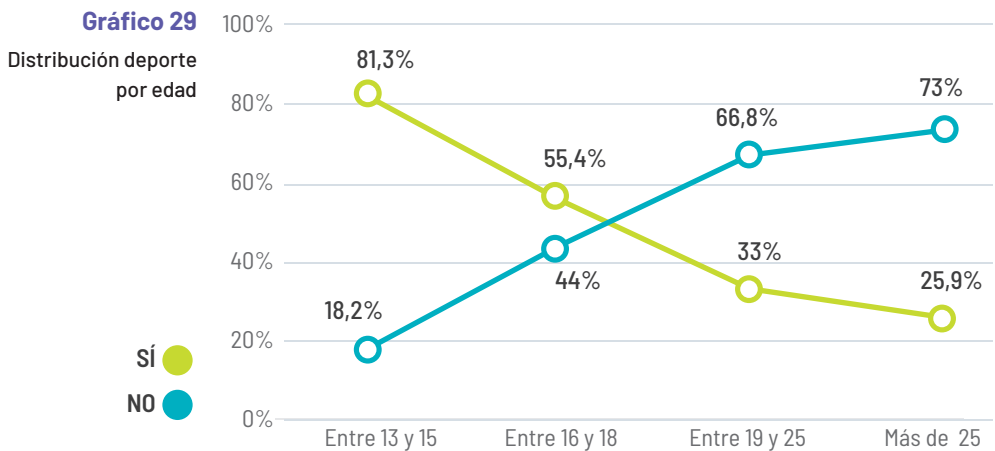
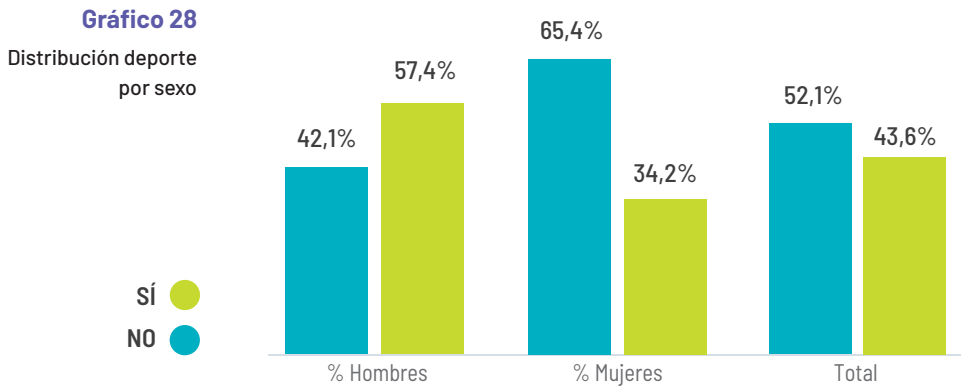
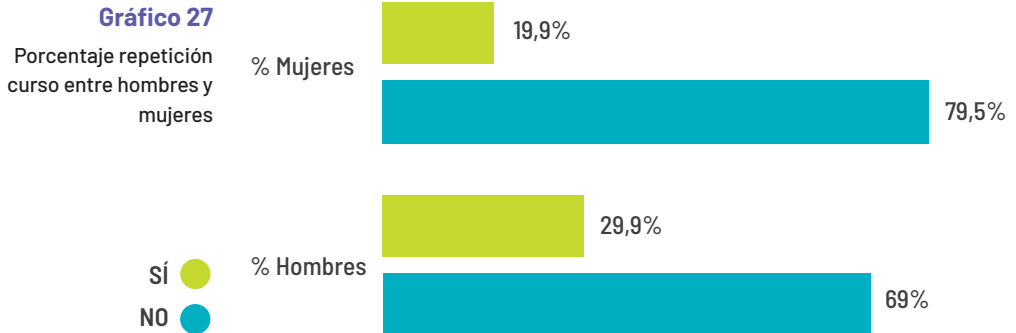
Del análisis de los consumos de drogas por grupos de edad en el último año se extraen interesantes conclusiones. El principal salto en la evolución de estos consumos se produce entre el grupo de menores de 13-15 años y el de 16 a 18 años. En ese intervalo se produce una diferencia cercana a los 26 puntos. Sólo un 12,9 % de los menores entre los 13 y los 15 años reconocen algún consumo frente a

Gráfico 26

Porcentaje repetición
curso muestra

NO ●
SÍ ●





5.2 Resultados

cerca del 40% que lo hacen en la franja comprendida entre los 16 y hasta la mayoría de edad. A partir de los 18 años la proporción entre aquellos y aquellas que consumen drogas se iguala entorno al 50%.  32

Las principales drogas consumidas por los y las participantes de la muestra son las legales (alcohol y tabaco) que representan en su conjunto el 71,8%. Muy lejos se sitúan aquellos/as que manifiestan sólo consumos de marihuana en el último año (4,4%) u otro tipo de drogas (1%). La distribución completa según la sustancia consumida se encuentra en el siguiente gráfico.  33

Las mujeres consumen en la misma proporción y en algunos casos en mayor medida que los hombres las drogas legales (alcohol y tabaco). En el caso del tabaco se aprecian mayores consumos en las mujeres tanto en aquellas que manifiestan únicamente consumos de tabaco como en aquellas que lo hacen además junto al alcohol.

A diferencia de la tendencia percibida con respecto a los consumos de las drogas legales, los hombres refieren mayores consumos de marihuana y otras drogas. Todos estos resultados pueden consultarse en el gráfico.  34

Gráfico 30

Tipo deporte practicado

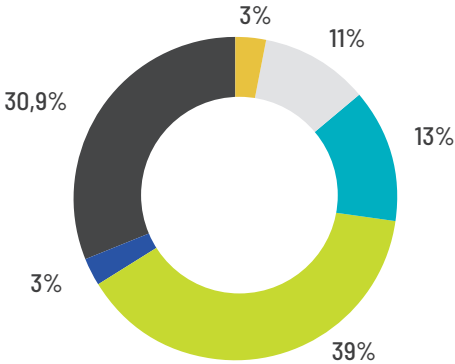


Gráfico 31

Consumos de drogas muestra

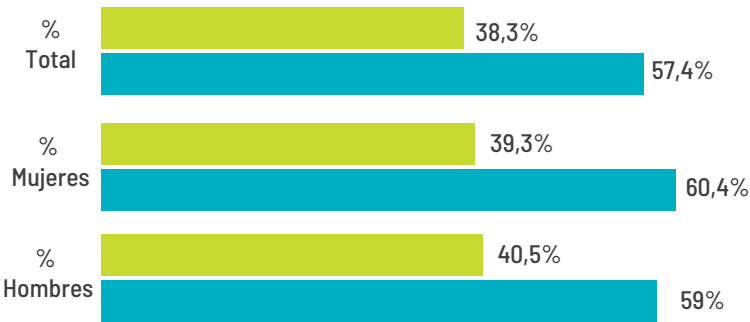


Gráfico 32
Evolución consumos de drogas por grupo de edad

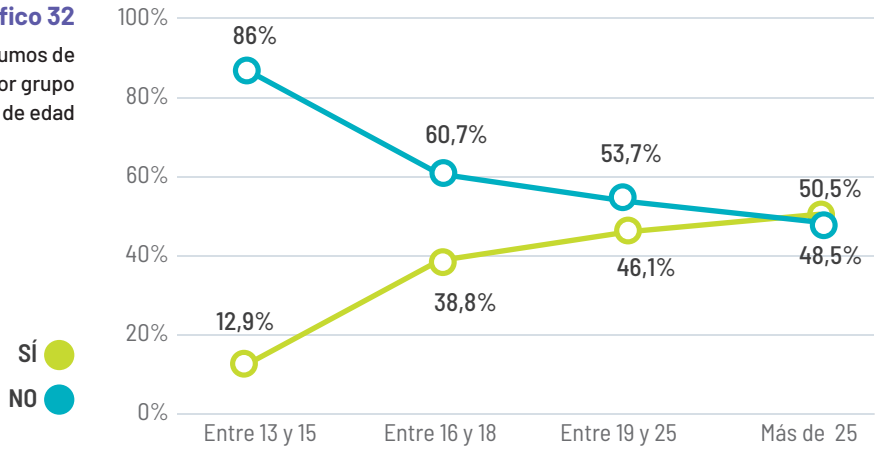


Gráfico 33

Tipo de drogas consumidas

- Alcohol
- Tabaco, alcohol
- Tabaco
- Marihuana, tab. alc.
- Todas las drogas
- Marihuana
- Marihuana y tabaco
- Tab. alc. y otras
- Otras drogas

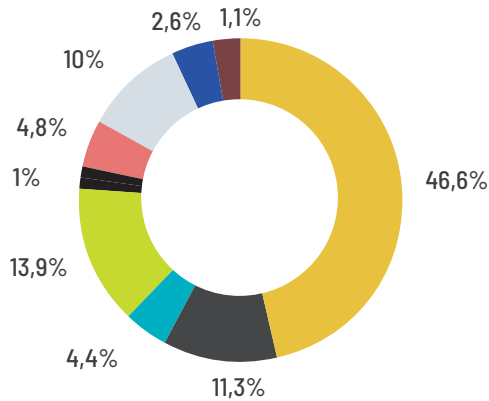
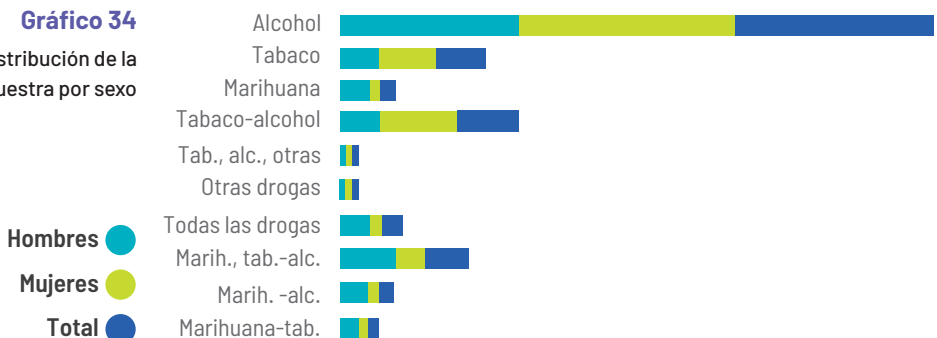


Gráfico 34
Distribución de la muestra por sexo



5.2 Resultados

5.2.2 Descripción de los hábitos de juego de la muestra

Los resultados arrojados con respecto a la prevalencia de juego en el último año muestran una escasa participación de los participantes en los juegos con dinero. Cerca del 70% no ha jugado nunca y el 17% lo hizo de manera esporádica. El resto (9,8%) reconoce jugar al menos entre 2 y 4 días al mes. La distribución completa puede verse en el gráfico. **■ 35**

Las chicas participan menos de este tipo de

juegos. El 84,2% no ha jugado nunca y sumado a aquellas que lo han hecho de manera esporádica representan el 96,8% del total. **■ 36**

El grupo más joven (13-15años) es el que menos juega, aumentado la frecuencia de juego en la medida en que se hacen mayores. El grupo de mayores de 25 años es el que mayor frecuencia de juego tiene en todas las franjas. **■ 37**

No se han encontrado diferencias significativas por sexo y grupos de edad en cuanto a la frecuencia de juego. **■ 38 / 39**

Gráfico 35

Prevalencia juego en el último año

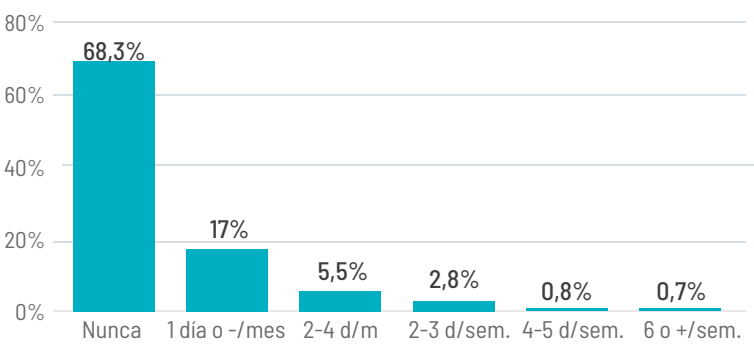
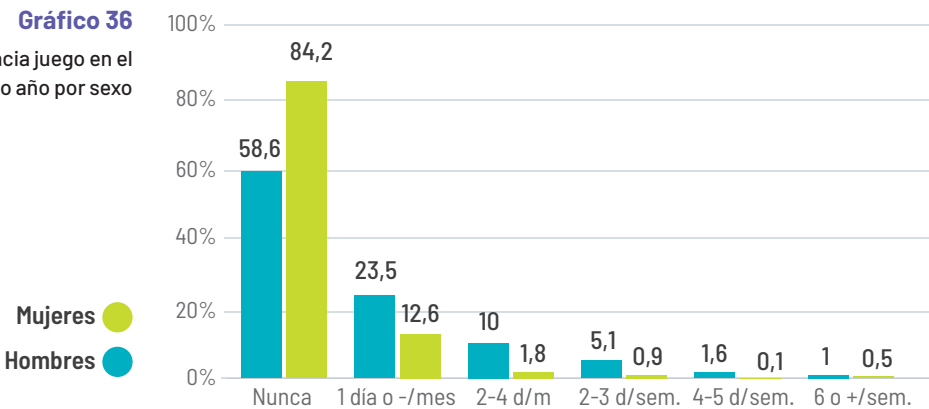
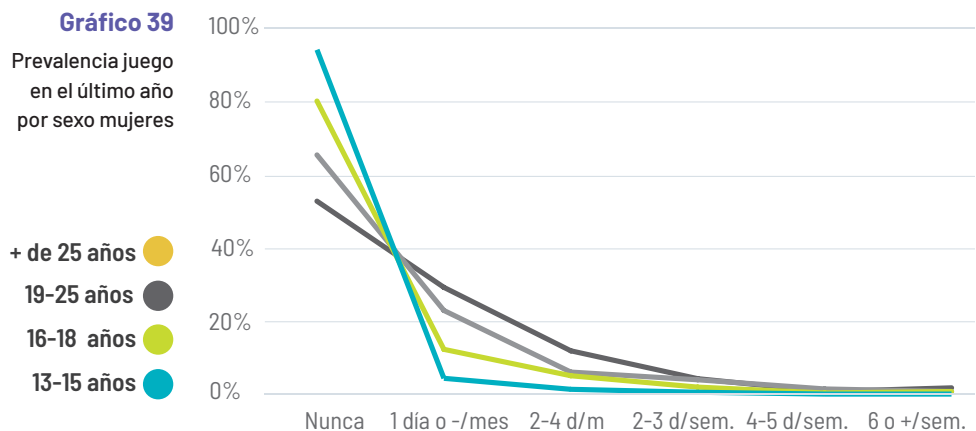
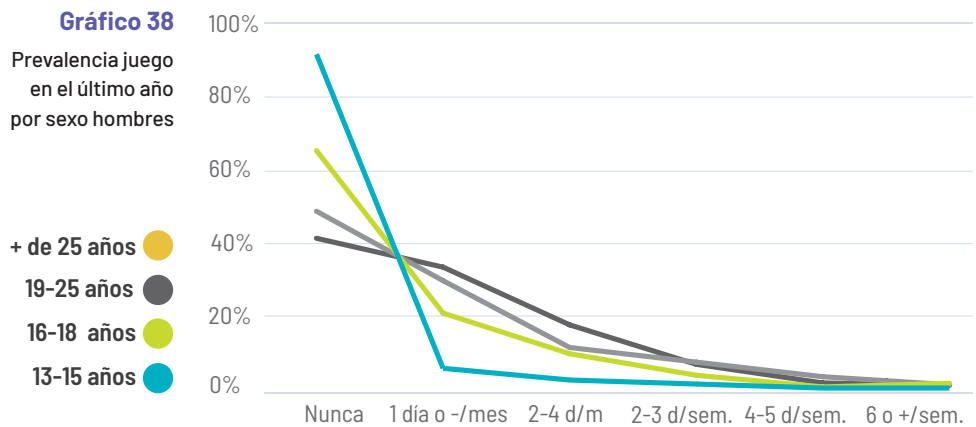
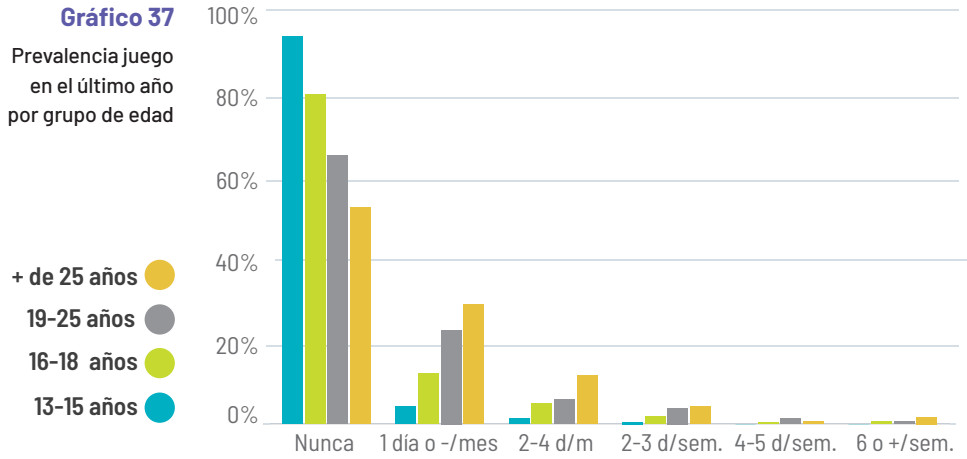


Gráfico 36

Prevalencia juego en el último año por sexo





5.2 Resultados

Por comarcas es en la Zona Norte de Navarra (Baztan, Sakana y Larraun) donde menos incidencia de juego existe. La zona Media y la Ribera muestran patrones similares entre ellas y también con Pamplona y su comarca. En el caso de la Zona de la Ribera tanto en la frecuencia de juego esporádica como en la de entre 2-4 días al mes y en la diaria, los porcentajes son algo superiores.  40

La edad media en el inicio del juego se situó en los 16,51 años ( 41). Además de participar en mucho menor medida que los

hombres en este tipo de juegos, las mujeres experimentan con ellos más tarde: casi un año más tarde (17,07 años las mujeres frente a 16,24 años hombres). La distribución del inicio en el juego distribuido por frecuencias puede consultarse en el gráfico.  42

El jugar por divertirse con los amigos es la principal motivación para los encuestados seguida de cerca por el objetivo de ganar dinero. El resto de las razones planteadas para jugar con dinero son poco representativas ( 43), no habiendo además diferencias significativas entre hombres y mujeres.

Gráfico 40
Frecuencia de juego
por comarcas

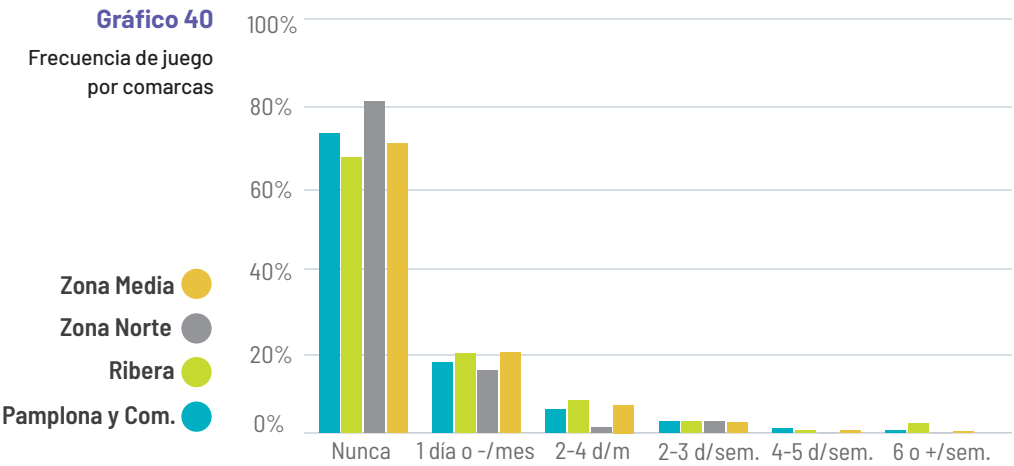


Gráfico 41
Edad de inicio por sexo

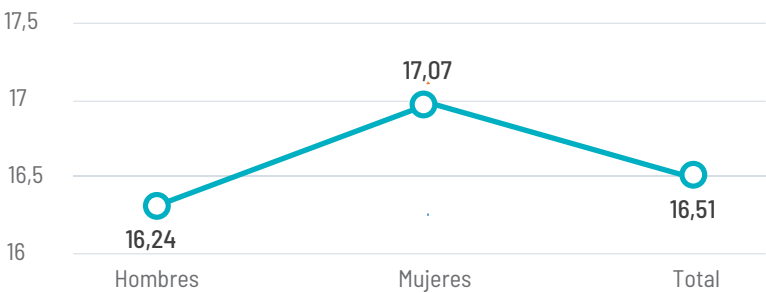


Gráfico 42
Frecuencia edades inicio
hombres - mujeres

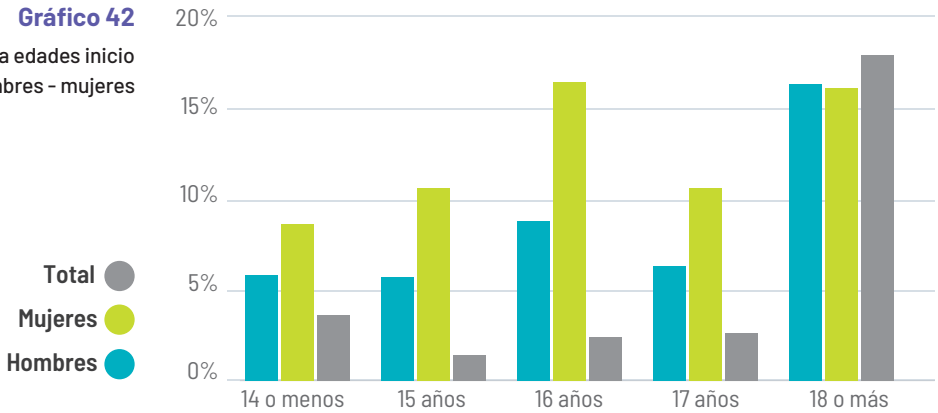


Gráfico 43
Motivación juegos de
azar hombres - mujeres

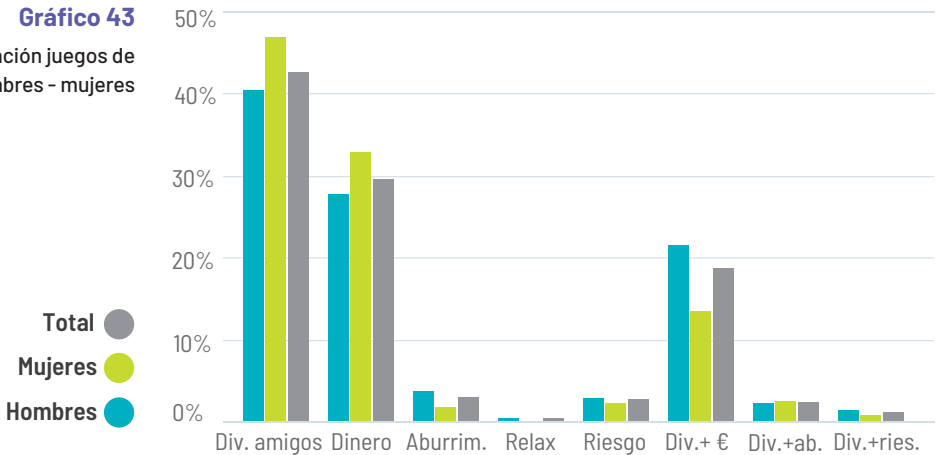
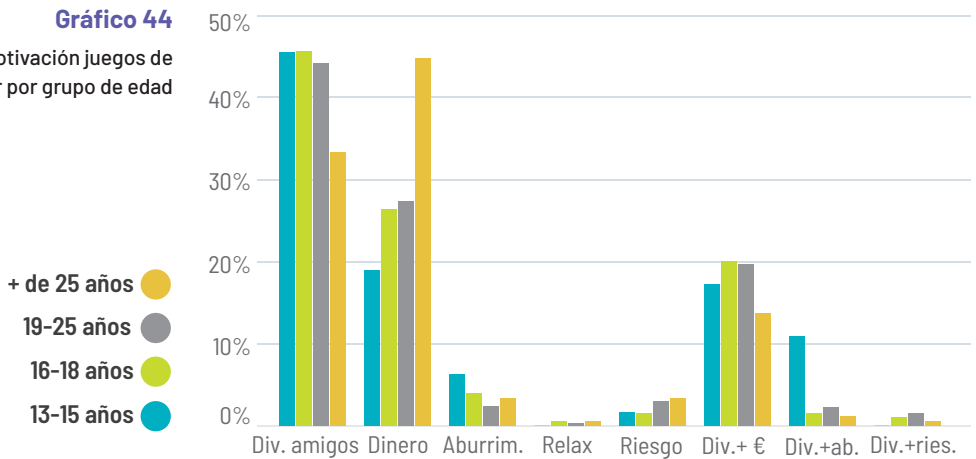


Gráfico 44
Motivación juegos de
azar por grupo de edad



5.2 Resultados

Hasta los 25 años la principal motivación para acercarse a los juegos de azar sigue siendo la diversión con los amigos/as. A tenor de los resultados obtenidos a partir de los 25 años esta tendencia se invierte y la principal motivación para participar de los juegos de azar es el ganar dinero (■ 44). Esta tendencia puede verse claramente en la gráfica. ■ 45

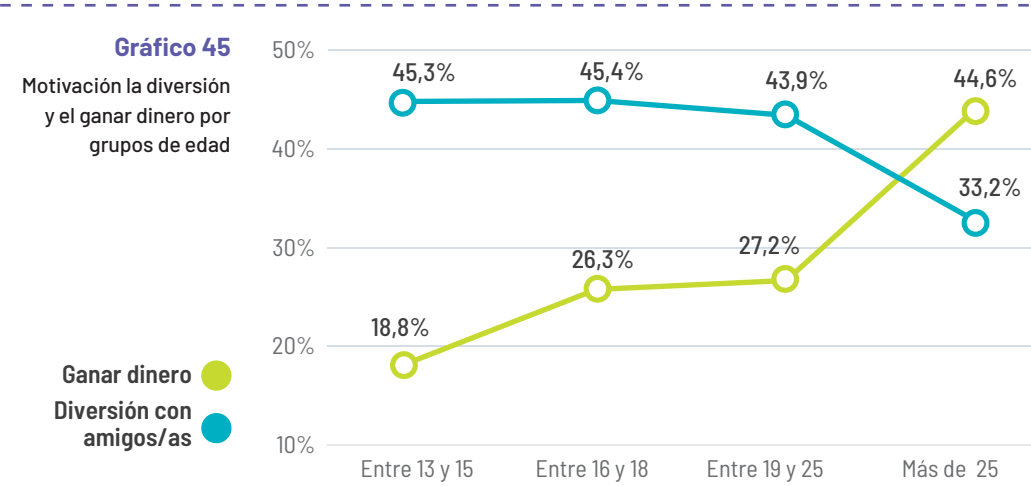
Un 8,3% de las personas encuestadas manifiestan tener o haber tenido algún familiar cercano con problemas relacionados con los juegos de azar. Este porcentaje es algo mayor en las mujeres preguntadas (9,2%) que en los hombres (7,2%). ■ 46

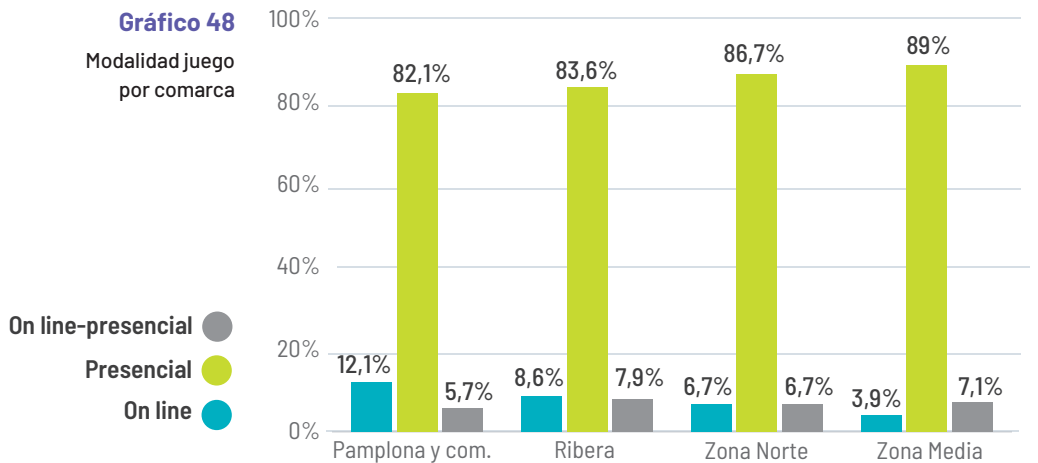
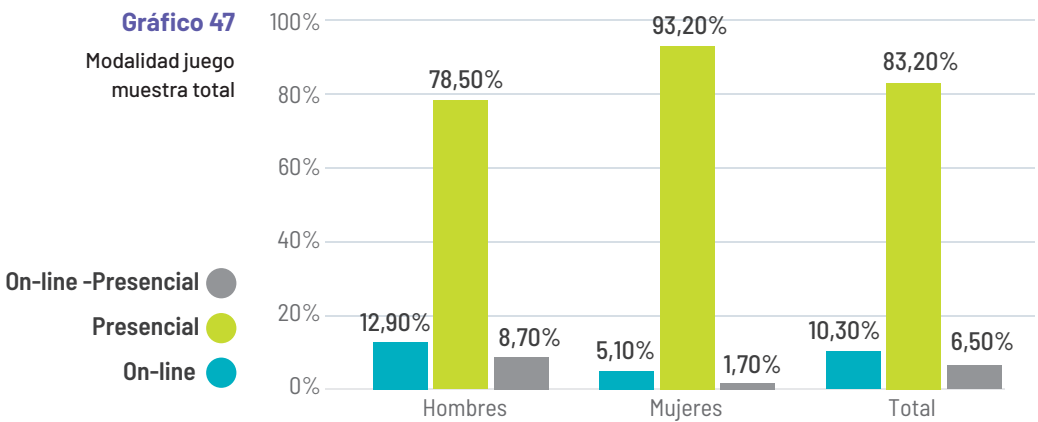
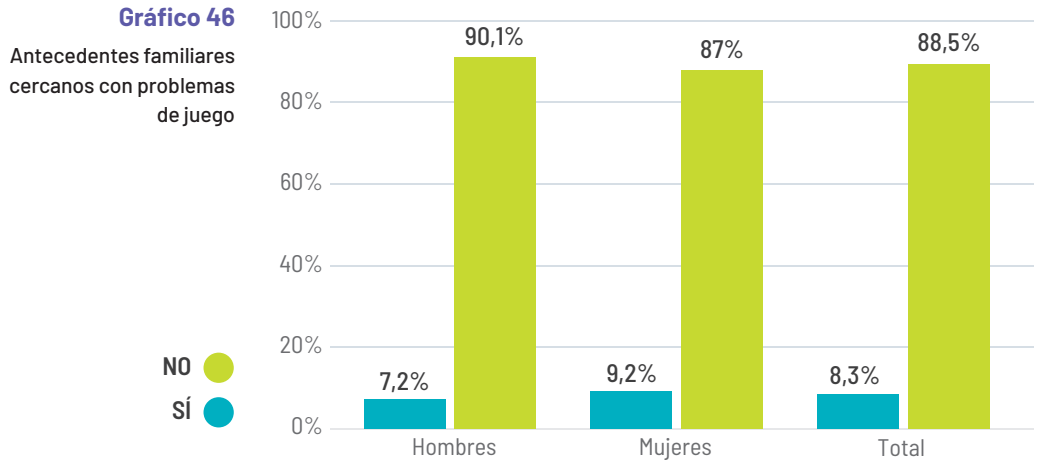
La gran mayoría cuando juega lo hace de manera presencial (83,2%), mientras que una de cada 10 personas que juegan reconoce hacerlo únicamente de manera on-line. Además, un 6,5% deciden compartir

ambas experiencias. Los chicos juegan en mayor proporción que las chicas tanto en la modalidad online como en la compartida junto a la presencial. La gran mayoría de las mujeres cuando juegan lo hacen de manera presencial. ■ 47

Del análisis sobre la modalidad de juego por comarcas no se pueden extraer grandes diferencias. Es en Pamplona y su comarca donde más presencia hay del juego online frente a la Zona media que es donde más se juega de manera presencial. ■ 48

Por edades resulta significativo que el grupo de chicos y chicas más jóvenes son los que juegan más on-line, superando el 25% entre aquellos y aquellas que juegan únicamente online o lo hacen además también de manera presencial. En el resto de grupos de edad las diferencias no son significativas. ■ 49





5.2 Resultados

La mayoría de los participantes en este estudio han gastado menos de 6€ en un sólo día durante el último año (57,7%) y sólo un 2,3% reconoce haber gastado más de 300€. No se aprecian diferencias significativas en las cantidades gastadas entre hombres y mujeres. **▀ 50**

Son los más jóvenes los que menos dinero gastan en los juegos de azar (**▀ 51**). Por comarcas los habitantes de la zona norte son los que menos dinero gastan. Resulta significativo que es en la zona de la Ribera donde despuntan los mayores gastos por día entre los 60 y los más de 300€. **▀ 52**

El tipo de juego con dinero más habitual entre los y las jóvenes de la muestra son las apuestas deportivas, que representan cerca del 40% del total de los juegos practicados. Le sigue la lotería, primitivas y los diferentes cupones con el 23,12%. En tercer lugar aunque a bastante distancia se encuentran

los juegos de cartas (9,41%), seguidos del casino (6,91%) y las tragaperras. La participación en las quinielas (3,3%) es la opción menos elegida por aquellos y aquellas que deciden jugar con dinero. A destacar en este apartado quienes manifiestan jugar a todos los juegos planteados en la encuesta: más de uno de cada diez (11,41%).

Hay diferencias muy significativas ante el tipo de juegos de preferencia entre los hombres y las mujeres. Mientras los hombres juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas (30,4%), las mujeres se inclinan por las loterías, primitivas y demás cupones (40,6%). Salvo en el caso de las apuestas y teniendo en cuenta que en términos globales juegan en mucha menor proporción que los hombres, las mujeres encuestadas juegan en mayor proporción al resto de juegos presentados, en especial al casino (11,4% frente a 4,5% de los hombres). Todos estos datos figuran en los gráficos. **▀ 53 / 54**

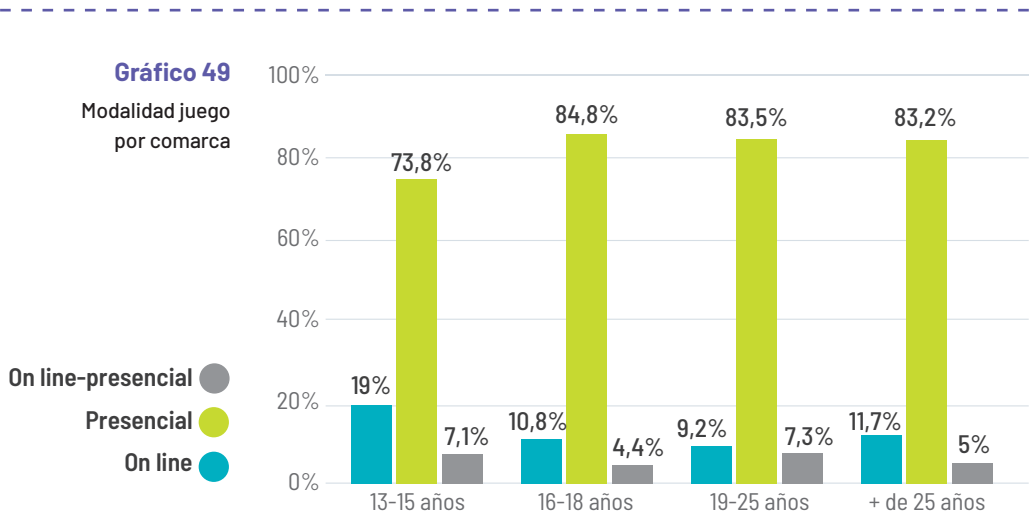


Gráfico 50
Modalidad juego
por comarca

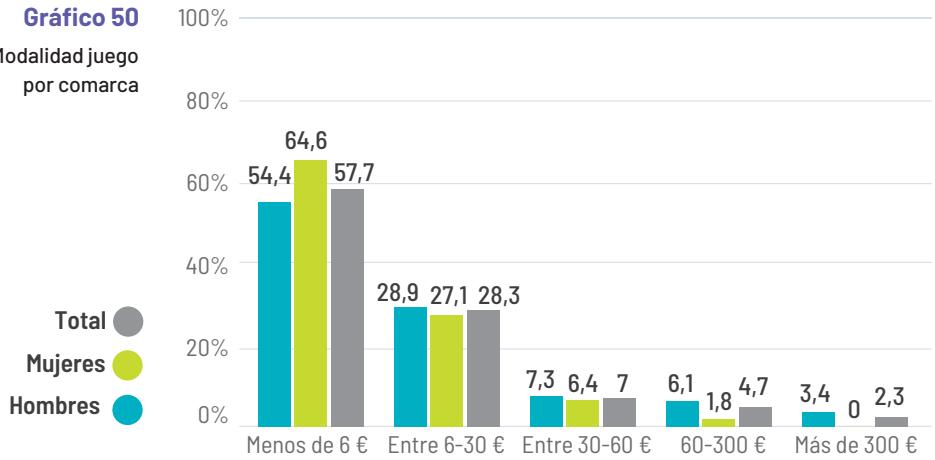


Gráfico 51
Cantidad jugada por
grupo de edad

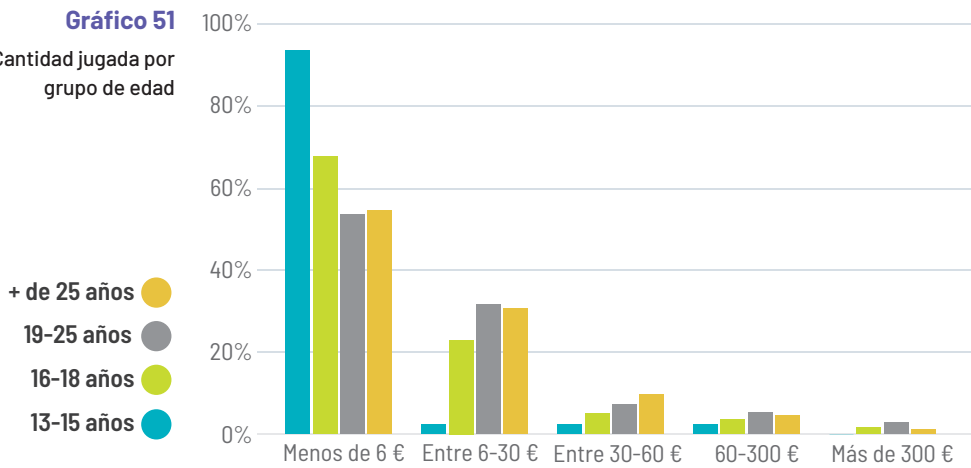
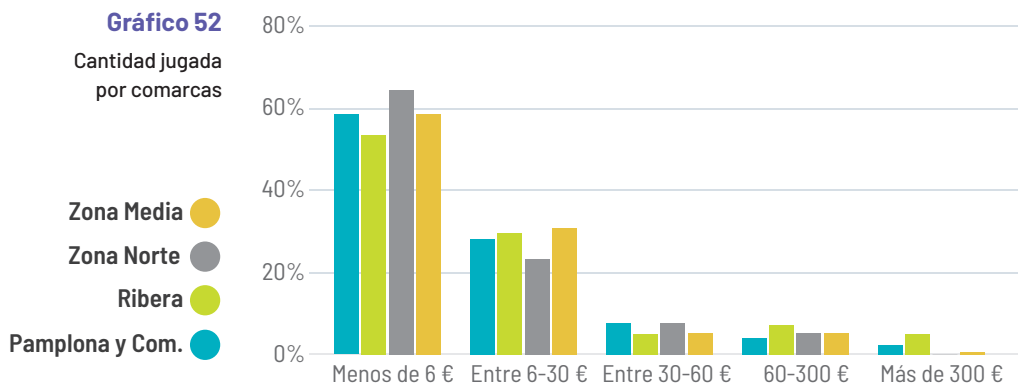


Gráfico 52
Cantidad jugada
por comarcas



5.2 Resultados

Gráfico 53

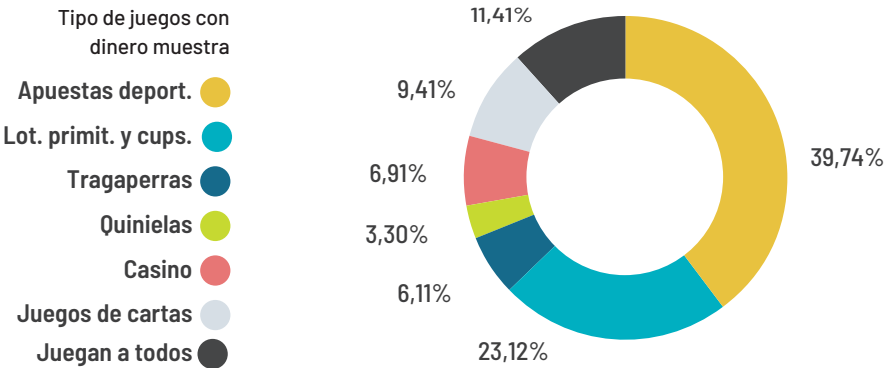


Gráfico 54

Tipo de juegos entre hombres y mujeres

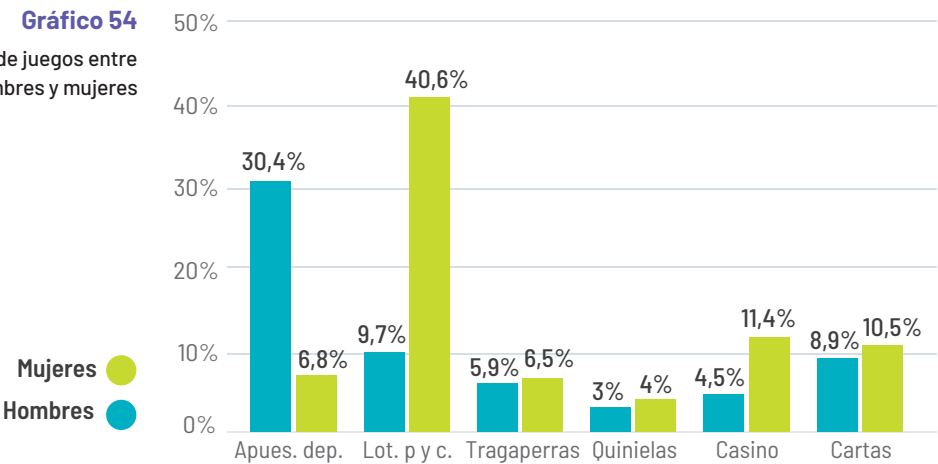
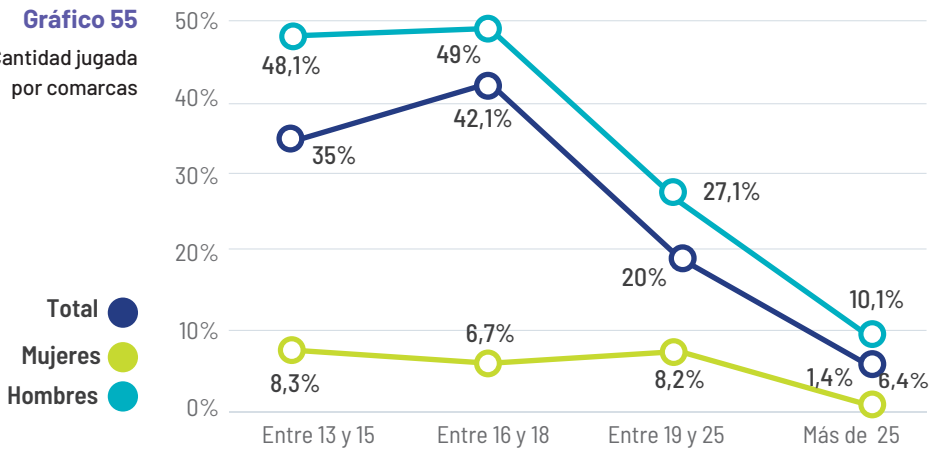


Gráfico 55

Cantidad jugada por comarcas



Resulta curioso analizar la evolución en los diferentes juegos con dinero planteados en función del grupo de edad y del sexo.

Los menores y hombres de los grupos de edad más jóvenes (13-15 y 16-18 años) juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas y a partir de los 19 años decrece su participación hasta sólo uno de cada diez que realiza apuestas deportivas a partir de los 25 años. ■ 55

El casino es un juego más habitual entre las mujeres de entre los 19 y los 25 años. Se observa una escasa presencia de los hombres en todos los grupos de edad. ■ 56

Las tragaperras representan un fenómeno fundamentalmente masculino y con escasa participación a partir de los 25 años. Destaca una mayor participación de los grupos de menores. ■ 57

Gráfico 56
Evolución casino por grupo de edad entre hombres y mujeres

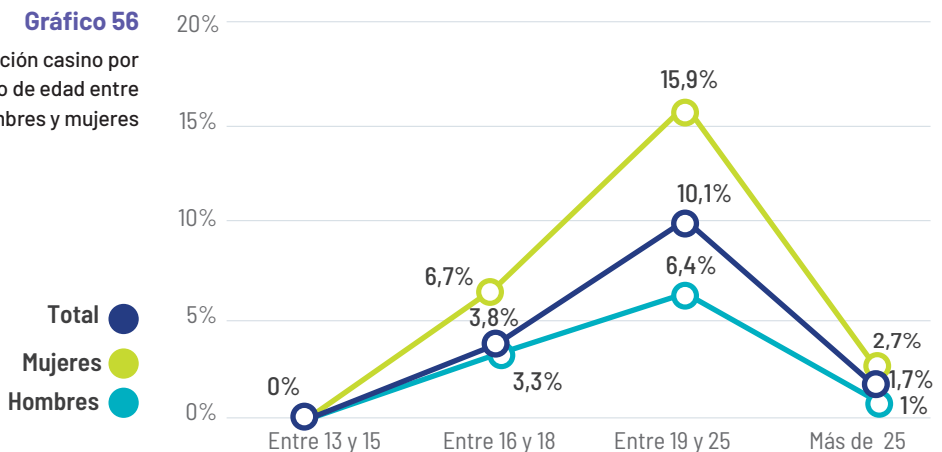
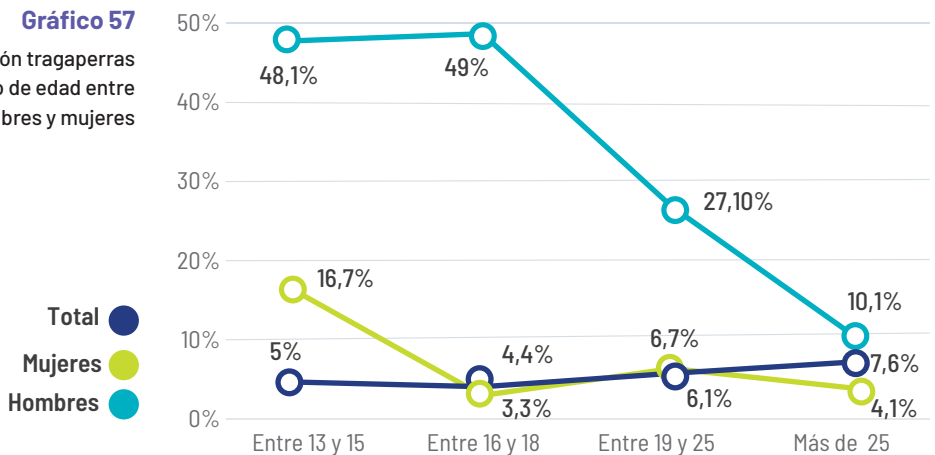


Gráfico 57
Evolución tragaperras por grupo de edad entre hombres y mujeres

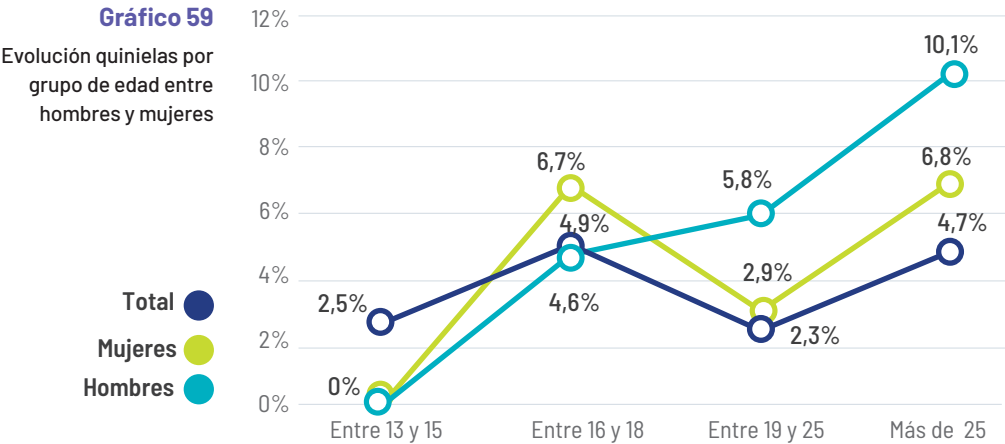
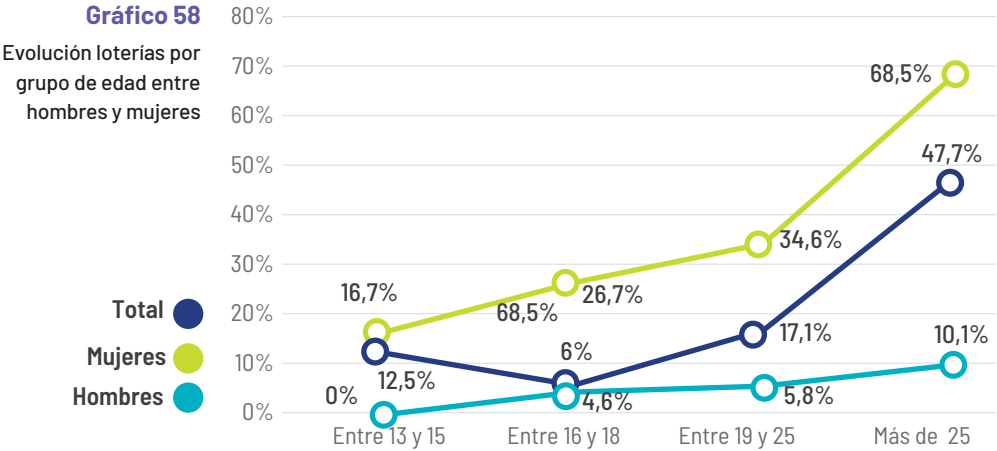


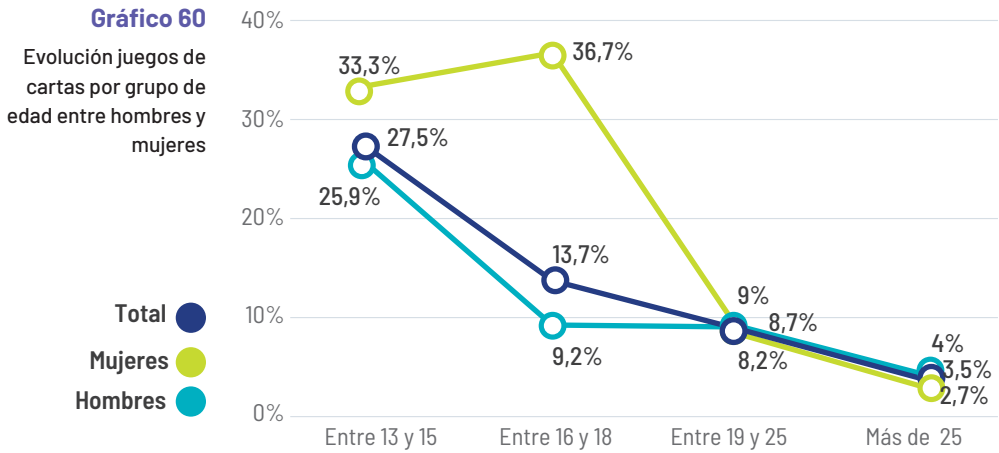
5.2 Resultados

El caso de las loterías, primitivas y cupones es junto con el de las quinielas el único que conforme se van cumpliendo años más se juega. Juegan en mucha mayor proporción las mujeres (68,5%) que los hombres a partir de los 25 años, aunque es mayoritario en todas las franjas de edad. 📊 58

Las quinielas también se juegan más en la medida que aumenta la edad y en mayor proporción por parte de los hombres. 📊 59

Por último, los juegos de cartas parecen más centrados en las primeras etapas (13-18 años) y a partir de ahí van perdiendo peso de manera significativa. 📊 60



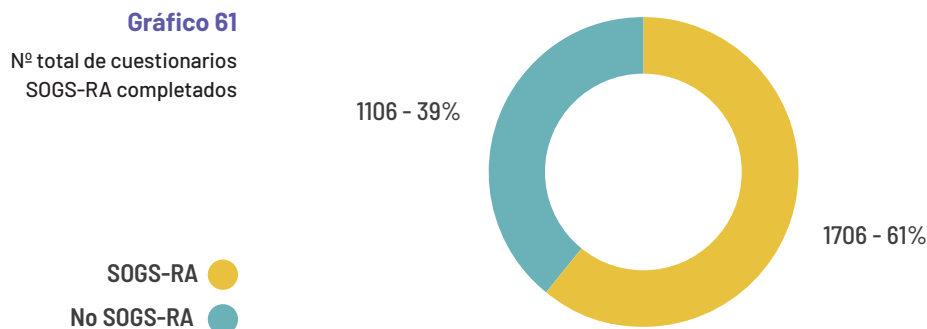


5.2.3 Descripción de la muestra a partir del SOGS-RA

Sólo 1106 participantes del total de la muestra completaron el cuestionario diseñado para la detección de posibles jugadores con problemas o en riesgo de tenerlos. El resto mayoritariamente no lo cumplimentó porque nunca habían jugado con dinero. ■ 61

Sólo un 4,9% de los encuestados que cumplimentaron el cuestionario estarían en una situación problemática con respecto

al juego (■ 62). Este porcentaje disminuye si tenemos en cuenta el total de la muestra. Aquellos/as que no han jugado nunca mayoritariamente no cumplimentaron la encuesta por lo que necesariamente no manifestarían ningún tipo de juego problemático. En ese caso el porcentaje de juego problemático con respecto al total de la muestra se situaría alrededor del 2% y el de los jugadores en riesgo en el 6,83%. Con respecto al total de la muestra el 91,25% de los participantes no tiene ningún problema con el juego. ■ 63



5.2 Resultados

Gráfico 62

Porcentaje nivel problema sobre SOGS-Ra completados

Juego problema ●
Riesgo ●
No problema ●

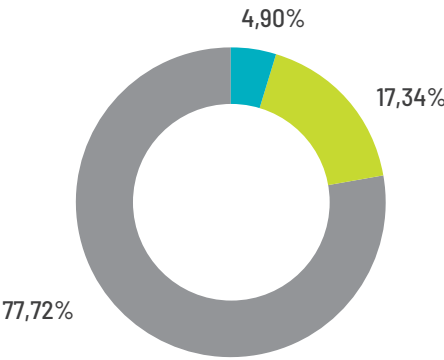


Gráfico 63

Nivel problema juego sobre muestra total

Juego problema ●
Riesgo ●
No problema ●

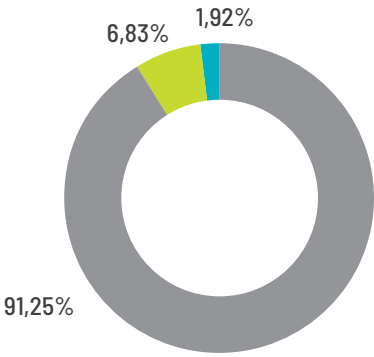
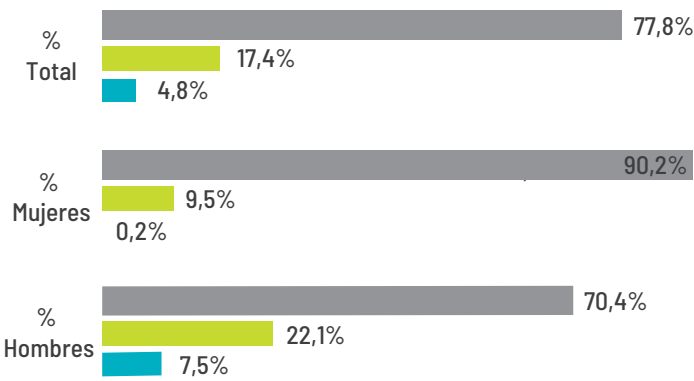


Gráfico 64

Nivel problema juego por sexo

Juego problema ●
Riesgo ●
No problema ●

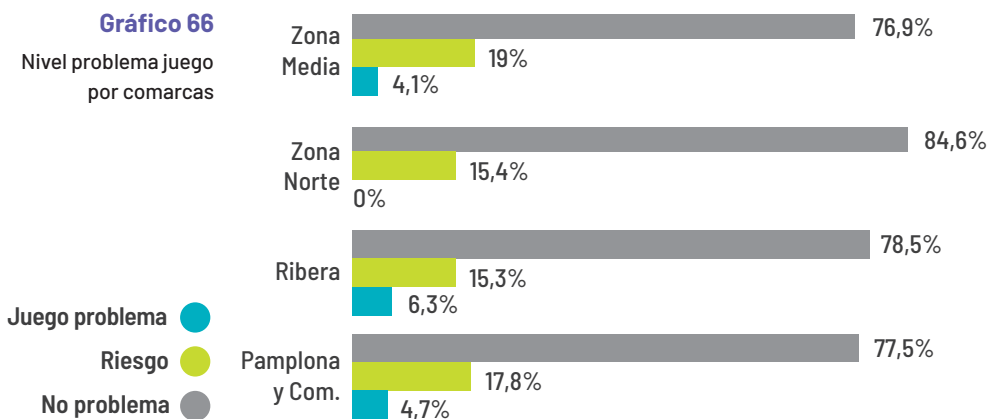
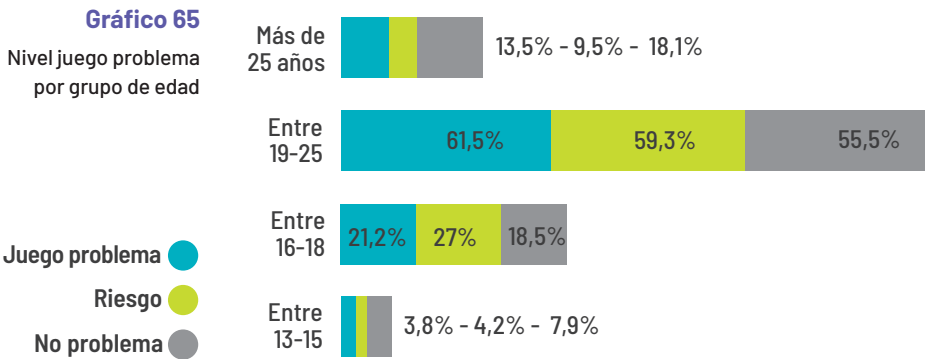


El juego problema se presenta en este estudio como un fenómeno casi exclusivo de los hombres. Este porcentaje también es mayor en el caso de los participantes en riesgo de tener problemas con el juego.

■ 64

El 61,5 % de todos los que presentan indicadores de juego problema están en el grupo de entre 19 y 25 años. ■ 65

En la Ribera el porcentaje de jugadores problema es superior al resto de zonas de Navarra. Un 6,8 % de los que cumplimentaron el SOGS-RA presentan indicadores de juego problemático. De los cuestionarios cumplimentados por residentes en la Zona Norte, no figura ningún jugador/a problema. No existen diferencias significativas por comarcas entre aquellos y aquellas que muestran indicadores de riesgo. ■ 66



5.2 Resultados

5.2.4 Características de los/las jugadores/as con problema, en riesgo o sin problema

El porcentaje de chicas con problemas con el juego es mínimo aunque un 20% está en situación de riesgo. Tanto los que presentan juego problemático como aquellos que están en riesgo son mayoritariamente chicos. **■ 67**

La edad de inicio en los juegos de azar disminuye en función del nivel del problema detectado. A mayores indicadores de juego problemático menor inicio en los juegos de azar (15,91 años). Aquellos/as jugadores/as que no presentan indicadores de problema se inician más tarde en los juegos de azar (16,6 años). **■ 68**

Esta misma tendencia queda reflejada si analizamos los datos en función del sexo. Las mujeres se incorporan de manera general más tarde en la práctica de juegos de azar que los hombres en todos los grupos

analizados y con el mismo perfil que los hombres en función de los grupos con indicadores de problema o de riesgo y no problema. **■ 69**

El ganar dinero es la principal motivación a la hora de jugar tanto en el grupo con indicadores de juego problemático como en el de riesgo si bien en este último las diferencias con aquellos/as que juegan para divertirse es menor (**■ 70**). En ambos grupos el perfil es muy similar (**■ 71 / 72**). El grupo que no presenta problemas con respecto al juego juega para divertirse por encima del interés por ganar dinero. **■ 73**

Uno de cada cinco de los/as jugadores/as identificados/as como problemáticos/as tienen antecedentes familiares cercanos con historial de problemas con el juego. Este porcentaje es cerca de tres veces superior al de aquellos/as que se encuentran en riesgo y los/las que no tienen problema. **■ 74**

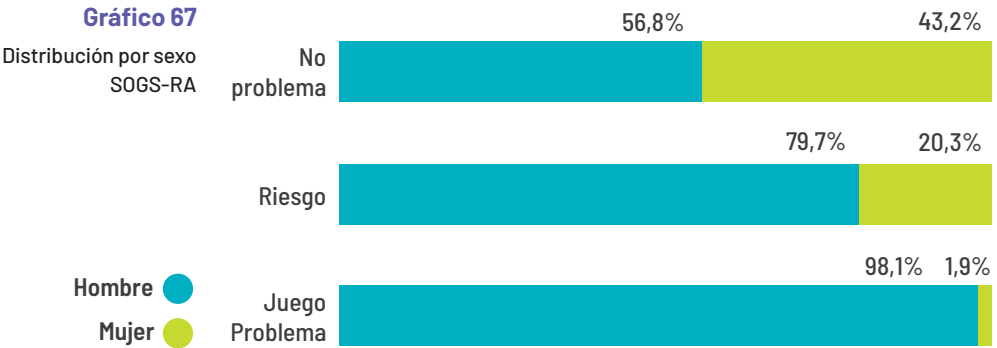


Gráfico 68

Porcentaje nivel problema sobre SOGS-Ra completados

Edad inicio

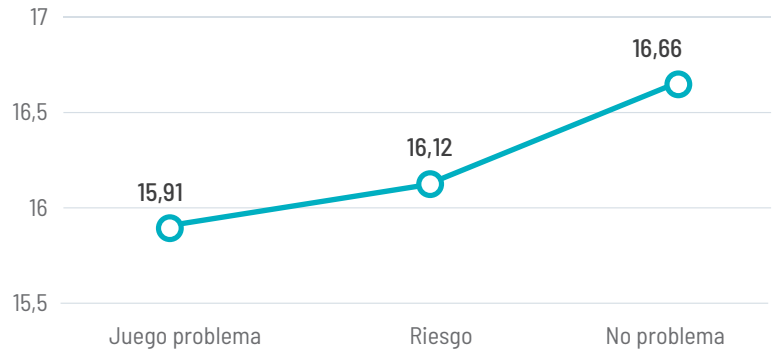


Gráfico 69

Edad inicio nivel juego problema por sexo

Mujeres

Hombres

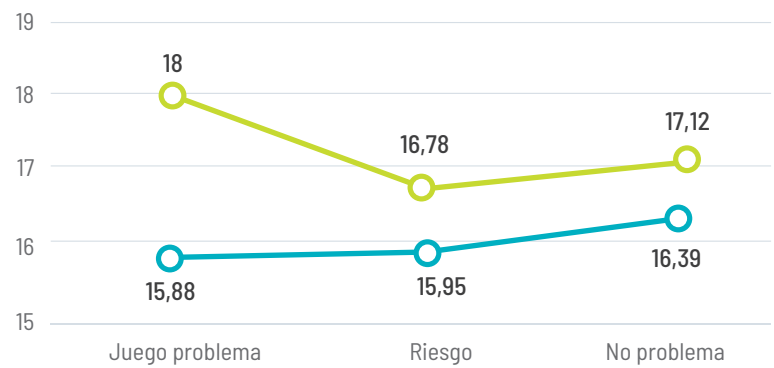


Gráfico 70

Motivación nivel juego problema

Div. con amigos/as

Ganar dinero

Aburrimiento

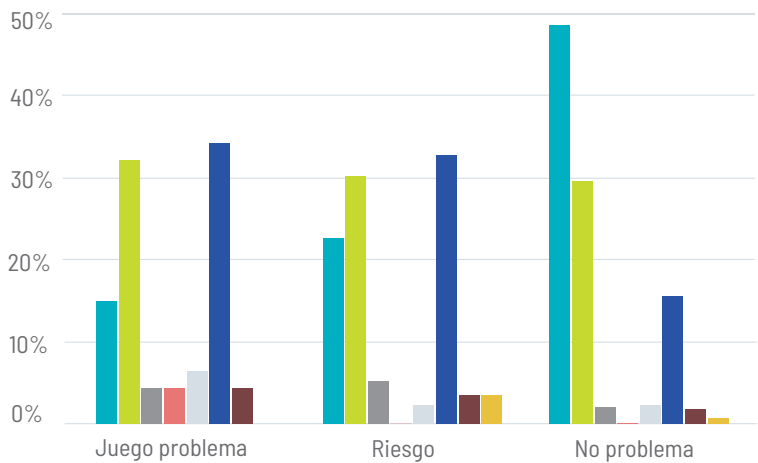
Relajarme

Vivir el riesgo

Diversión + dinero

Diversión + aburrim.

Diversión+riesgo



5.2 Resultados

Gráfico 71

Motivos para jugar en jugadores/as con juego problema

Juego problema ●

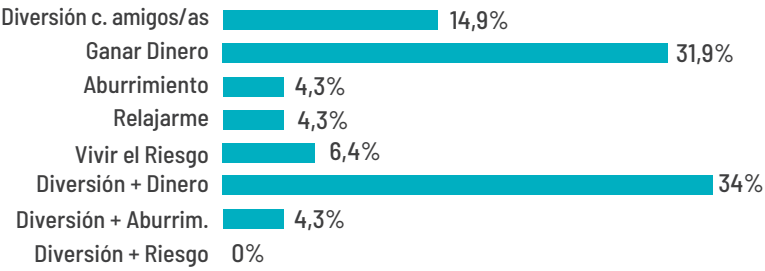


Gráfico 72

Motivos para jugar en jugadores/as en riesgo

Riesgo ●

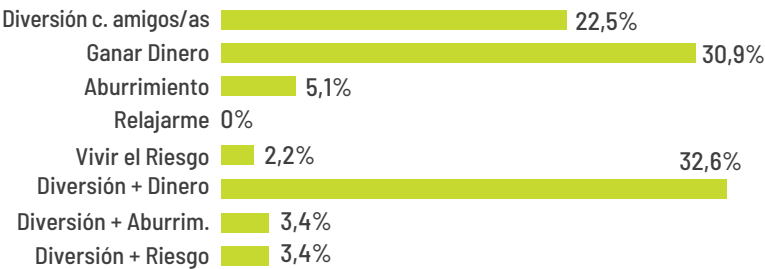


Gráfico 73

Motivos para jugar en jugadores/as sin problema

No problema ●

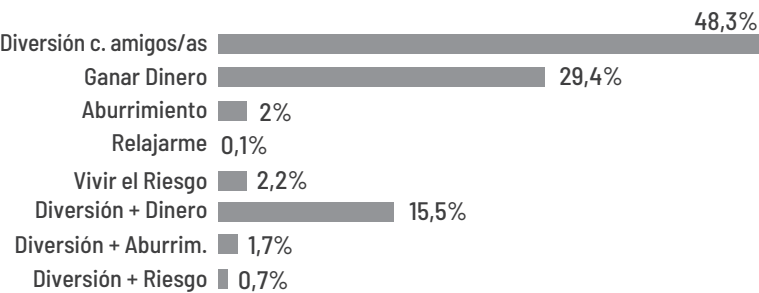
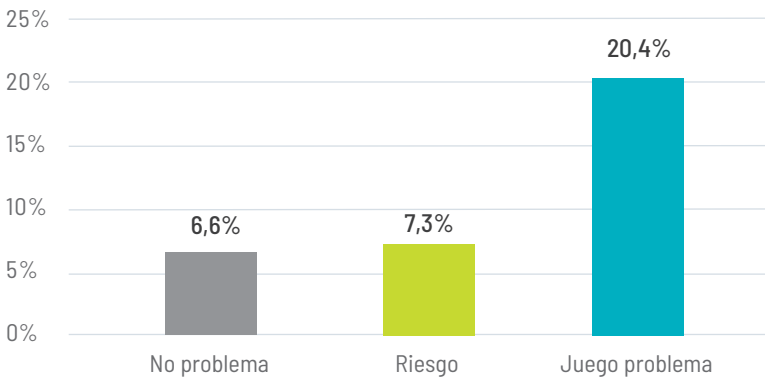


Gráfico 74

Antecedentes familiares con problemas de juego en función nivel de problema SOGS-RA





No parece haber mayor incidencia de jugadores/as con problemas en aquellos/as que trabajan con respecto a los que estudian. La mayoría de los y las que están o en riesgo o presentan indicadores de juego problemático son estudiantes. 📊 75

Según la distribución de la muestra la mayoría de estos y estas estudiantes cursan estudios universitarios y es entre ellos/as donde se encuentran la gran mayoría tanto de jugadores/as con indicadores de riesgo y de problema. 📊 76

Cuatro de cada diez de los y las participantes en el estudio que presentan indicadores de juego problema y han repetido al menos un curso académico durante su itinerario formativo (40,7%). El porcentaje es similar en aquellos/as que están en riesgo (37,5%) y cercano a la media general de la muestra total en los y las que no presentan problemas relacionados con el juego. 📊 77

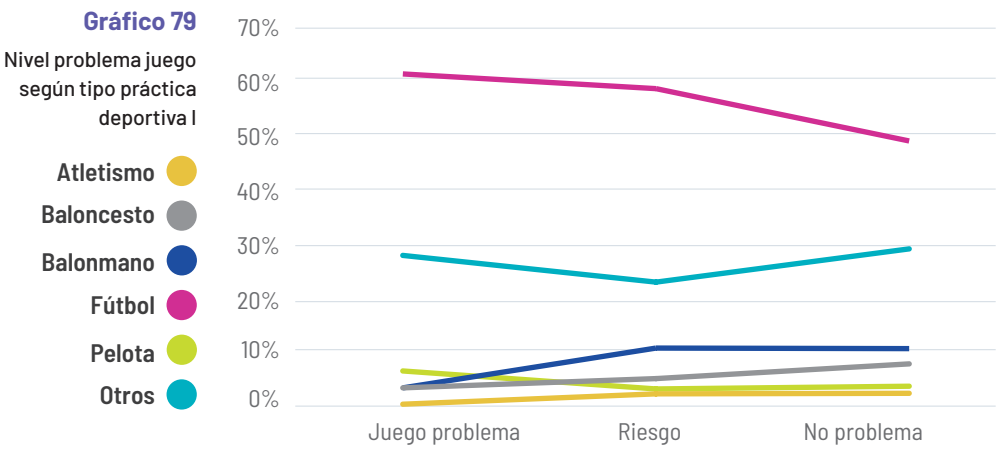
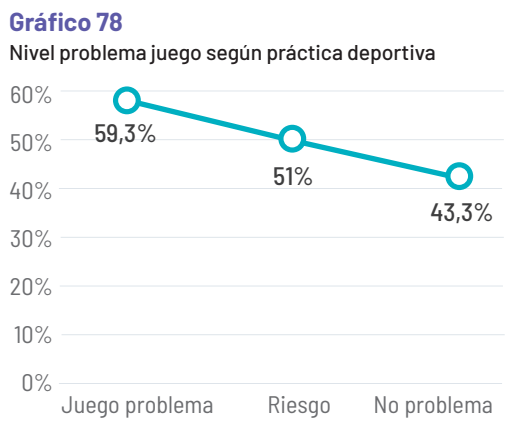
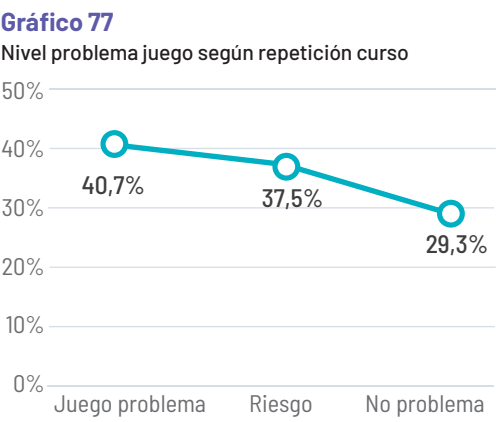
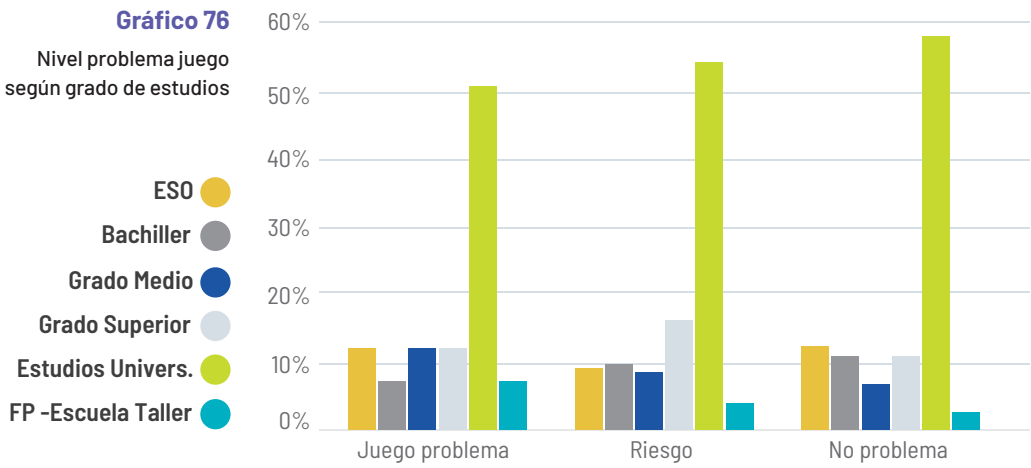
Resulta significativo que un porcentaje cercano al 60% de los y las que presentan indicadores de juego problema practican

deporte de manera federada en mayor proporción que en cualquiera de los otros dos grupos. Las diferencias más importantes se dan entre aquellos/as que no tienen indicadores de problema (43,3%) y aquellos/as que si los tienen. Más de la mitad de los chicos y chicas en situación de riesgo están federados en algún deporte. 📊 78

El deporte que atrae a la mayor parte de jugadores tanto en riesgo como con problemas de juego es el fútbol, tal y como se recoge las gráficas. 📊 79 / 80

Más del 60 % de los chicos y chicas que están en riesgo o presentan indicadores de juego problemático manifiestan además consumir drogas de manera habitual durante el último año. Entre 14 y 18 puntos por encima de aquellos que no presentan problemas con el juego (📊 81). Además son los jugadores problemáticos los que presentan mayores consumos de drogas ilegales, tanto de marihuana como de manera más significativa de otras drogas que no sean el tabaco y la marihuana. 📊 82 / 83

5.2 Resultados



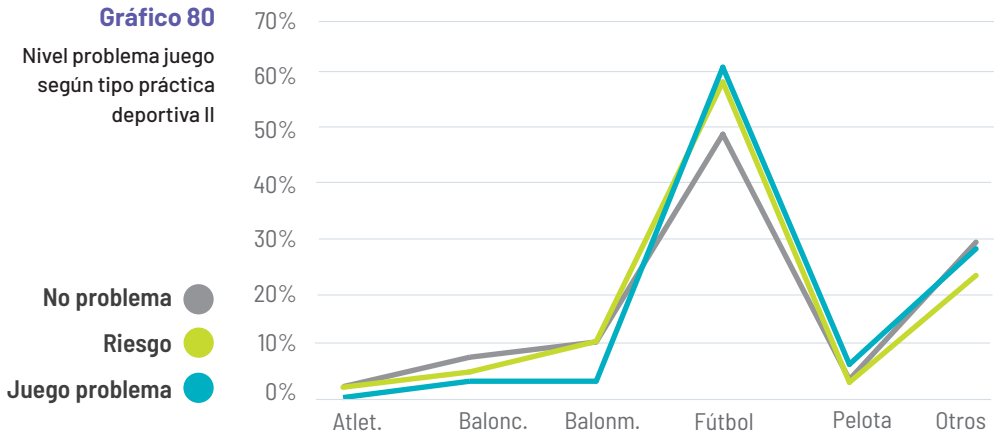


Gráfico 81
Nivel problema juego según consumo de drogas

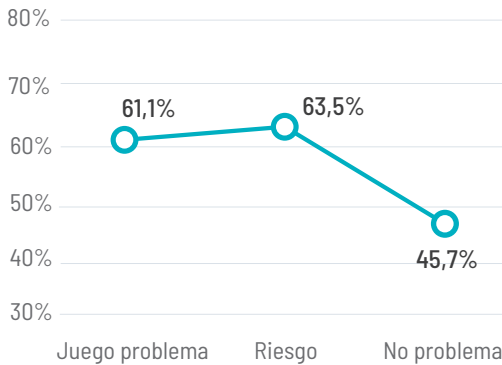


Gráfico 83
Nivel problema juego según tipo de consumo drogas II

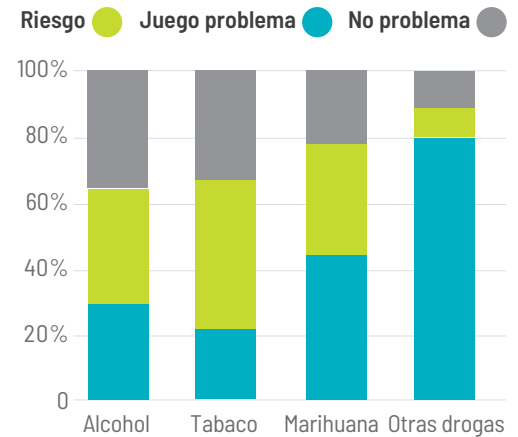


Gráfico 82
Nivel problema juego según tipo de consumo drogas I



5.2 Resultados

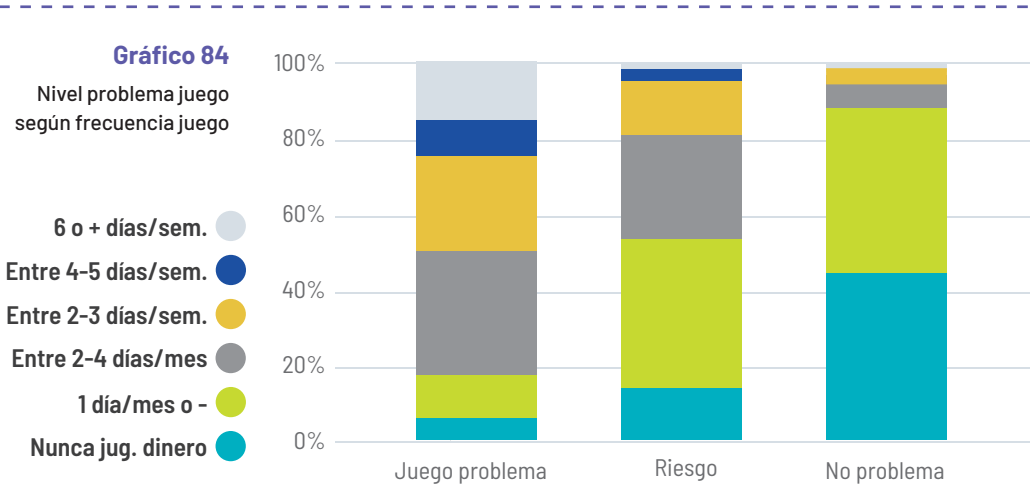
Las personas con mayor grado de problemas relacionados con el juego son los y las que juegan con mayor frecuencia a diario (15,4%) o casi a diario (9,6%). También son los y las que más juegan entre 2 y 3 veces por semana (25%). En total el 50 % de los que presentan indicadores de juego problemático juegan todas las semanas desde los 2 días hasta de manera diaria. Este porcentaje se reduce muy significativamente entre jugadores/as en riesgo que no alcanza ni el 20% y más todavía con los y las que no presentan problemas cercano al 11%. El 87,7 % de los y las que presentan problemas derivados del juego o no han jugado nunca o lo han hecho de manera esporádica. En cualquier caso, la mayor diferencia entre los grupos en función del nivel de problema se da entre los que juegan a diario. ■ 84

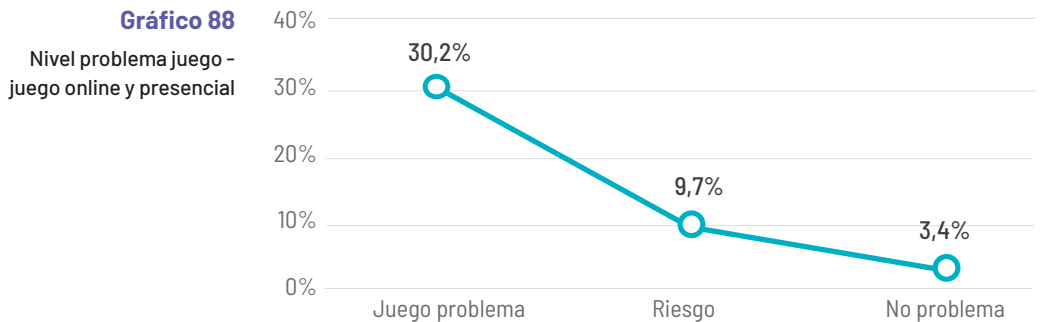
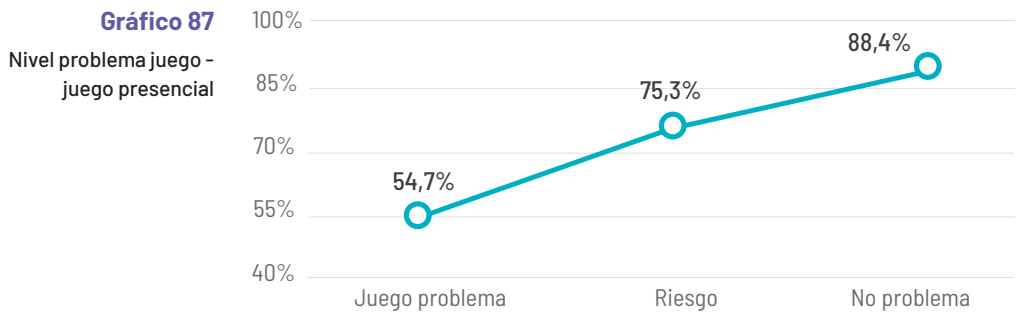
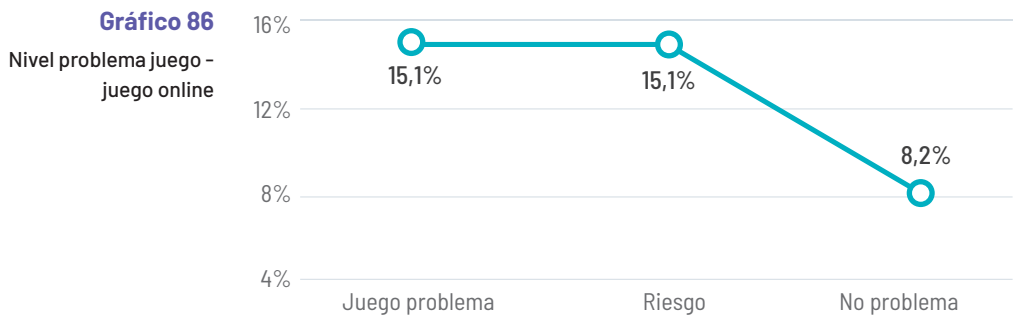
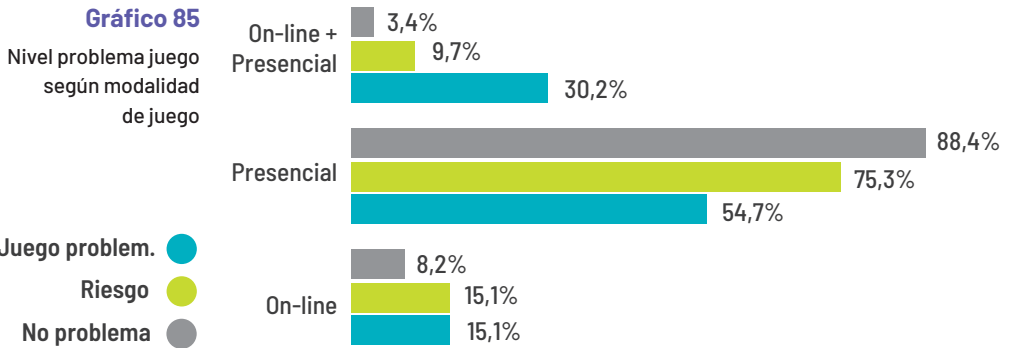
La modalidad de juego combinada online y presencial es la presenta mayores diferencias

entre aquellos/as jugadores/as con indicadores de juego problema. El 30% de los jugadores identificados como problemáticos juegan en ambas modalidades. La gran mayoría de los y las que no presentan problemas relacionados con el juego las escasas ocasiones en las que han jugado, lo hacen de manera presencial. ■ 85

Los jugadores tanto en situación de riesgo como con problemas relacionados con el juego juegan más online que el resto. ■ 86 / 87 / 88

Parece claro que en la medida en que los y las jóvenes comienzan a tener problemas con el juego gastan cada vez más dinero. Son ellos/as los y las que gastan más que el resto de los grupos. Uno de cada cinco chicos o chicas identificados como jugadores/as problema reconocen haber gastado más de 300€ en un solo día durante el último





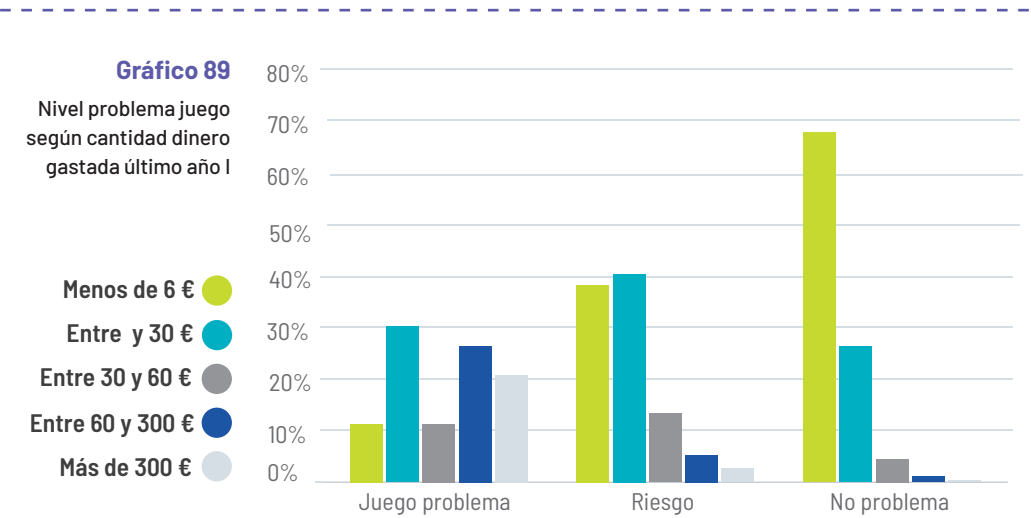
5.2 Resultados

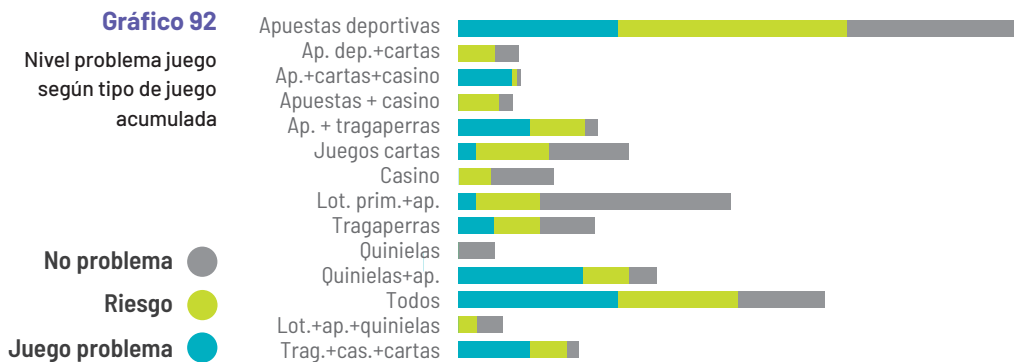
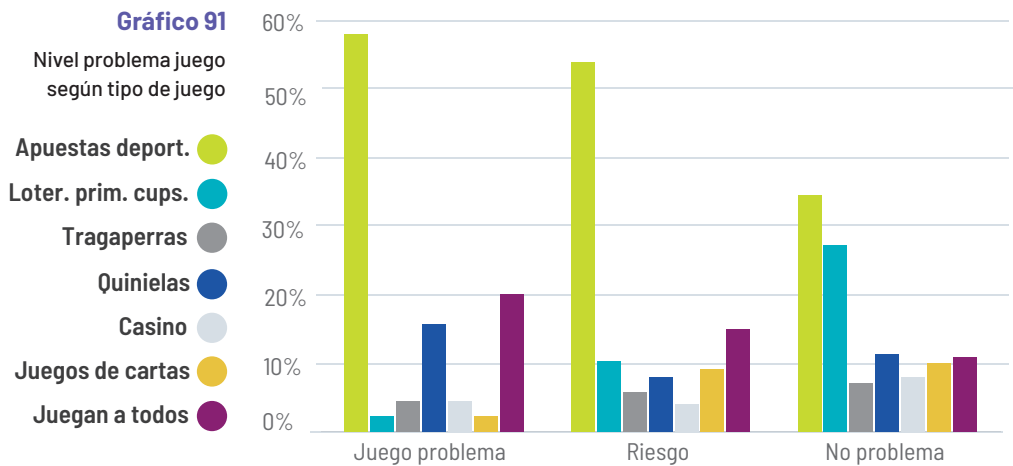
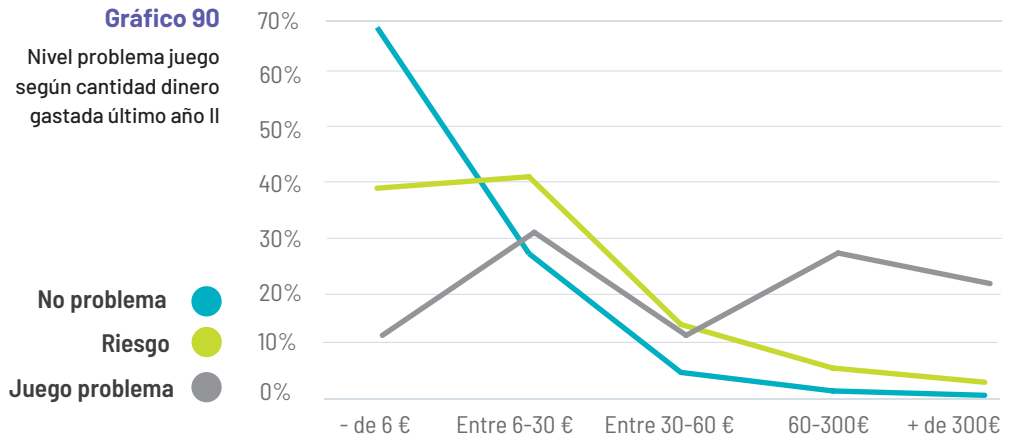
año. La mayoría de los y las jugadoras en riesgo todavía no emplean grandes cantidades de dinero: cerca del 80% no ha jugado más de 30€ en un solo día en el último año. **■ 89**

El perfil de las cantidades jugadas en el último año es similar tanto en aquellos/as que no tienen indicadores de problema como en aquellos/as que parecen estar en riesgo de tenerlo y muy diferente de los jugadores y las jugadoras problemáticos/as según se refleja en el gráfico. **■ 90**

Las apuestas deportivas son sin duda el juego de azar más demandado entre todos los grupos según el nivel de problema.

En el grupo con indicadores de juego problema juegan más a las quinielas y en comparación con el resto de los grupos preocupa un perfil de “polijuego”. Este grupo juega mucho menos a las loterías, primitivas o cupones y a los juegos de cartas que aquellos/as que están en riesgo o no tienen problema. El grupo que no presenta indicadores de problema es el que más juega a las loterías casi al mismo nivel que las apuestas deportivas, aunque en menor medida que en el resto de los grupos. El grupo de los y las que están en riesgo juega casi en la misma medida que el que tiene indicadores de juego problemático. Todos estos resultados pueden verse completos en las siguientes gráficas. **■ 91 / 92**





5.3 Conclusiones

5.3.1 Hábitos de juego de la juventud navarra

Los resultados arrojados del estudio cuantitativo con respecto a la prevalencia de juego en el último año muestran una **escasa participación de los y las jóvenes participantes en los juegos con dinero**. Cerca del 70% no ha jugado nunca y el 17% lo hizo de manera esporádica durante el último año. Por grupos de edad, el 86,9 % de los y las jóvenes de entre 13 y 18 años nunca han jugado dinero. En la última encuesta publicada sobre estudiantes de entre 14 y 18 años a nivel estatal, el 74,5% no había jugado nunca (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones ESTUDES, 2020), por lo que los datos de prevalencia de este estudio estarían 12 puntos por debajo. El estudio EDADES (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones EDADES, 2020) para una muestra de entre 15 y 64 años refiere una prevalencia del juego tanto online como presencial del 2,8%.

Por sexo, **las chicas participan menos de este tipo de juegos**. El 84,2% no ha jugado nunca y sumando a aquellas que lo han hecho de manera esporádica representan el 96,8% del total. La proporción de jugadores durante el último año es similar en este estudio a las encontradas tanto en las muestras de entre 14-18 años (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones,

2020) como en la de la muestra de EDADES: por cada cinco hombres que juegan, lo hace una mujer.

La gran mayoría, cuando juega, lo hace de manera presencial (83,2%), mientras que 1 de cada 10 personas que juegan reconoce hacerlo únicamente de manera online. Además, un 6,5% deciden compartir ambas experiencias. Estos resultados no difieren demasiado de los registrados para los grupos de edad de entre 15-24 años (8,3% online) y de entre los 25-34 años (9,3%) en la última encuesta EDADES presentada a nivel estatal. Además y con respecto a la modalidad de juego utilizada por los y las más jóvenes, la encuesta ESTUDES para estudiantes de 14 a 18 años arroja idéntico resultado (10,3%). Los chicos juegan en mayor proporción que las chicas tanto en la modalidad online como cuando juegan en ambas modalidades. La gran mayoría de las mujeres cuando juegan lo hacen de manera presencial.

La edad de inicio en los juegos con dinero tanto en la modalidad presencial como en la online se situó en los 14,7 años según se refleja en la encuesta ESTUDES en el año 2018. Otro estudio en una muestra de estudiantes de Educación secundaria y Bachiller en Alicante y también realizado en 2018, establecía la edad de inicio en los 15,2 años. (Cámara, Perona & Irlles, 2018).

En este estudio **la edad media en el inicio del juego se situó en los 16,51 años**, casi dos años más tarde. Además de participar en mucha menor medida, que los hombres en este tipo de juegos, las mujeres experimentan con ellos más tarde: casi un año más tarde (**17,07 años las mujeres frente a 16,24 años hombres**).

El jugar por divertirse con amigos/as es la principal motivación para las personas encuestadas **seguida** de cerca **por el objetivo de ganar dinero**. El resto de las razones planteadas para jugar con dinero (combatir el aburrimiento, relajarse, o vivir el riesgo) son poco representativas, no habiendo además diferencias significativas entre hombres y mujeres. Hasta los 25 años la principal motivación para acercarse a los juegos de azar sigue siendo la diversión con amigos/as. A tenor de los resultados obtenidos a partir de los 25 años esta tendencia se invierte y la principal motivación para participar de los juegos de azar es el ganar dinero.

Las apuestas deportivas son el juego preferente (39,74%) seguido de las loterías, primitivas o los cupones (23,12%).

Los menores y hombres de los grupos de edad más jóvenes (13-15 y 16-18 años) juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas y a partir de los 19 años decrece su participación hasta sólo 1 de cada 10 que realiza apuestas deportivas a partir de los 25 años. Resulta muy significativo que

48,1% de los chicos de entre 13 y 15 años reconoce haber realizado alguna apuesta en los últimos 12 meses. La encuesta ESTUDES publicaba que en Navarra en 2018 un tercio de los chicos entre los 16 y los 18 años habían realizado alguna apuesta deportiva. Según los resultados de este estudio cerca del 50% de los chicos encuestados ha hecho alguna apuesta deportiva alguna vez. Parece existir una **tendencia al alza con respecto a las apuestas deportivas en los y las jóvenes navarros/as**. En la encuesta de Salud de Navarra (González-Eransas & Miqueléz, 2016) un 23,8% de los varones habían realizado apuestas deportivas. Otro estudio publicado en Navarra (Instituto Navarro deporte y juventud, 2019) refería que un 28,5 % de los jóvenes de entre 18 y 30 años habían realizado apuestas deportivas alguna vez.

La proporción entre los chicos y las chicas que realizan apuestas deportivas es de 8 a 1.

Hay diferencias muy significativas ante el tipo de juegos de preferencia entre los hombres y las mujeres. Mientras los **hombres juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas (30,4%), las mujeres se inclinan por las loterías, primitivas y demás cupones (40,6%)**. Salvo en el caso de las apuestas y, teniendo en cuenta que en términos globales juegan en mucha menor proporción que los hombres, **las mujeres encuestadas juegan en mayor proporción al resto de juegos presentados**, en especial al casino (11,4% frente a 4,5% de los hombres).

5.3 Conclusiones

5.3.2 Algunas características del/la jugador/a problema

Sólo un **4,9%** de las personas encuestadas que cumplimentaron el cuestionario SOGS-RA estarían en una **situación problemática** con respecto al juego. Este porcentaje disminuye si tenemos en cuenta el total de la muestra. Aquellos/as que no han jugado nunca no cumplimentaron la encuesta por lo que necesariamente no manifestarían ningún tipo de juego problemático. En ese caso el porcentaje de juego problemático con respecto al total de la muestra se situaría alrededor del 2% y el de jugadores/as en riesgo en el 6,83%. Con respecto al total de la muestra el **91,25% de los y las participantes no tiene ningún problema con el juego**. Estos datos coinciden con el publicado en la encuesta EDADES en 2019 que identificaba un 2,2% de personas jugadoras problemáticas. Un estudio publicado en 2017 con una muestra de estudiantes de Bachiller y Grados profesionales, utilizando el cuestionario NODS, planteaba un 2,8% de personas jugadoras patológicas (Chóliz & Lamas, 2017).

Un estudio con una muestra de estudiantes de entre 14 y 21 años de Galicia (Iglesias, Varela & González, 2001) planteaba resultados semejantes teniendo en cuenta que han pasado cerca de 20 años desde su publicación y los cambios que se han producido con respecto a los juegos de azar. En el estudio de Galicia el 5,6% presentaban indicadores de juego problemático frente al 4,9% de este estudio. En el caso de los jugadores en riesgo

la proporción es mayor en esta muestra de 2020 (17,38% frente al 8,2%).

El juego problema se presenta en este estudio como un fenómeno casi exclusivo de los hombres. Sólo una mujer de las encuestadas presenta indicadores de juego problemático. Este porcentaje también es mayor en el caso de los participantes en riesgo de tener problemas con el juego: 9,5% de mujeres en riesgo frente al 22,1% de los hombres.

La persona jugadora con indicadores de juego problema, comienza antes a jugar que aquellos/as que no tienen problema (1 año antes con respecto inicio muestra total) y antes también con respecto a los y las que están en riesgo o no tienen problemas. Media de inicio además menor en hombres que en mujeres.

La edad de inicio en los juegos de azar disminuye en función del nivel del problema detectado. A mayores indicadores de juego problemático menor inicio en los juegos de azar (15,91 años). Aquellos/as jugadores/as que no presentan indicadores de problema se inician más tarde en los juegos de azar (16,6 años).

El **ganar dinero es la principal motivación a la hora de jugar** tanto en el grupo con indicadores de juego problemático como en el de riesgo, si bien en este último las diferencias con aquellos/as que juegan para divertirse es menor. En ambos grupos el perfil es muy similar. El grupo que no presenta

problemas con respecto al juego juega para divertirse por encima del interés por ganar dinero. Estudios que analizan los principales motivos para jugar en los jóvenes apuntan en esta misma dirección (Gosende, Loredó, & Hermida, 2018).

Uno de cada cinco de las personas jugadoras identificadas como problemáticas **tienen antecedentes familiares cercanos con historial de problemas con el juego**. Este porcentaje es cerca de tres veces superior al de aquellos/as que se encuentran en riesgo y los que no tienen problema. Esta relación entre los antecedentes familiares de problemas relacionados con los y las jóvenes con indicadores de problema se ha puesto de manifiesto en diferentes estudios (Garrido, Moral, Jaén, 2017).

La mayoría de los y las que están o en riesgo o presentan indicadores de juego problemático **son estudiantes**. Según la distribución de la muestra, la mayoría de estos/as estudiantes cursan estudios universitarios y es entre ellos donde se encuentran la gran mayoría de jugadores/as con indicadores de riesgo y de problema. Resultados obtenidos en una muestra de estudiantes/as universitarios/as de la Universidad de Córdoba mostraron que un 1,6% de jóvenes eran jugadores patológicos, así como un 5,3% presentaban problemas leves de juego (Maqueda & Ruiz-Olivares, 2017).

El o la jugadora con problemas ha repetido curso en mayor grado que el resto: 40,7%

frente a la media navarra de 23% (Ministerio de Educación y Formación Profesional, PISA, 2019) y en mayor medida también con respecto a los de riesgo y no problema.

La práctica deportiva de manera regular y federada es mayor en aquellos y aquellas que presentan indicadores de juego problemático. Un porcentaje cercano al 60% de los que presentan indicadores de juego problemático practican deporte de manera federada en mayor proporción que en cualquiera de los otros dos grupos. Las diferencias más importantes se dan entre aquellos/as que no tienen indicadores de problema (43,3%) y aquellos/as que sí los tienen. Más de la mitad de los chicos y chicas en situación de riesgo están federados/as en algún deporte. El estudio sobre Juventud y deporte 2019 vinculaba al 50% de los que practicaban deporte con las apuestas deportivas (Instituto Navarro deporte y Juventud. Juventud y deporte Navarra, 2019).

El deporte que atrae a la mayor parte de jugadores/as tanto en riesgo como con problemas de juego es el **fútbol**.

Más del 60% de los chicos y chicas que están en riesgo o presentan indicadores de juego problemático **manifiestan además consumir drogas de manera habitual durante el último año**. Entre 14 y 18 puntos por encima de aquellos/as que no presentan problemas con el juego. Además son los y las jugadores/as problemáticos/as los que presentan **mayores consumos de drogas**

5.3 Conclusiones

ilegales, tanto de marihuana como de manera más significativa de otras drogas que no sean el tabaco y la marihuana. Si bien los resultados no pueden ser concluyentes en esta misma línea otro estudio con jóvenes planteaba una asociación positiva entre los consumos de tabaco y alcohol y los/las jugadores/as con indicadores de juego problemático (Varela & Becoña, 2015).

De igual manera, un estudio más reciente publicado con una muestra de estudiantes universitarios/as ha encontrado relación entre el juego problema y el consumo de algunas sustancias como el alcohol y el cannabis (Maqueda & Ruiz-Olivares, 2017).

Las personas con mayor grado de problemas relacionados con el juego son los y las que **juegan con mayor frecuencia a diario** (15,4%) **o casi a diario** (9,6%). Es decir, uno/a de cada cuatro manifiesta jugar a diario. También son los y las que más juegan entre 2 y 3 veces por semana (25%). En total el 50 % de los y las que presentan indicadores de juego problemático juegan todas las semanas desde los 2 días hasta de manera diaria.

Las personas jugadoras, tanto en situación de riesgo como con problemas relacionados con el juego **juegan más online que el resto**. La modalidad de juego combinada online y presencial es la que presenta mayores diferencias entre aquellos/as jugadores/as con indicadores de juego problema. Uno/a de cada 3 de los/las jugadores/

as identificados/as como problemáticos/as juega en ambas modalidades.

Uno/a de cada cinco chicos o chicas identificados como jugadores/as problema **reconocen haber gastado más de 300€ en un solo día durante el último año**. La mayoría de los y las jugadoras en riesgo todavía no emplean grandes cantidades de dinero: cerca del 80% no ha jugado más de 30€ en un solo día en el último año.

Las apuestas deportivas son, sin duda, el juego de azar más demandado entre todos los grupos según el nivel de problema. En el grupo con indicadores de juego problema juegan más a las quinielas y en comparación con el resto de los grupos preocupa un perfil de "polijuego". Este grupo juega mucho menos a las loterías, primitivas o cupones y a los juegos de cartas que aquellos/as que están en riesgo o no tienen problema.

Por último, resulta interesante analizar la evolución en los juegos de azar que practican las personas jóvenes, en función de su edad y sexo. Los hombres entre 13 y 18 años juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas, y en menor medida a las cartas y a las tragaperras. A partir de los 19 años decrece su participación en estos tres juegos que siguen siendo los que más realizan. A partir de los 25 años siguen jugando a las apuestas deportivas y tragaperras, con una importancia mucho menor y cobran cierta presencia las loterías y las quinielas.

Las mujeres entre los 13 y 18 años juegan fundamentalmente a los juegos de cartas y las loterías. Entre los 19 y 25 años, las loterías incrementan su peso y cobran un papel importante el casino. A partir de los 25 años, el juego dominante son las loterías, resultando poco significativa la participación en otro tipo de juegos de azar.

La elección de la técnica de muestreo no discriminatorio y exponencial por bola de nieve plantea una serie de limitaciones que podrían tener su peso en las conclusiones aquí planteadas. Entre otras, cierta

falta de control sobre cómo se constituye la muestra y por tanto la pérdida de precisión. Además esta técnica es especialmente sensible al sesgo de muestreo por lo que podría suceder que una parte importante de los y las participantes compartieran ciertas características o rasgos de un subgrupo de la población. En cualquier caso el trabajo de reclutamiento de contactos por grupos de interés y la obtención de resultados semejantes en muchas de las variables analizadas, acercan estas conclusiones a la fotografía real de la juventud navarra con respecto a los juegos de azar.

06 Propuestas y líneas de futuro

Tras el análisis de los resultados obtenidos en los estudios, cualitativo y cuantitativo, se presentan a continuación, una serie de propuestas de actuación y líneas de futuro.

Es necesario tener en cuenta que el juego de azar constituye un fenómeno tremendamente cambiante, basado en una tecnología en permanente desarrollo y evolución. En este sentido, sería conveniente considerar los diferentes cambios como consecuencia de la crisis sanitaria provocada por el COVID-19.

Las líneas de actuación y propuestas deberían necesariamente contemplar intervenciones integrales y responder a la demanda de formación de los y las profesionales implicados/as. De esta manera se garantizaría la eficacia y la mejora de los resultados.

1 Retrasar la edad de inicio de adolescentes y jóvenes en los juegos de azar

Este estudio refleja, por una parte, que la edad de inicio en los juegos de azar se realiza por debajo de los 18 años, edad que marca la ley. Por otro lado, y al igual que ocurre con otros comportamientos de riesgo, aquellos y aquellas que acaban teniendo problemas con el juego se han iniciado antes que los y las que no los tienen. En este sentido una buena estrategia preventiva debería plantear actuaciones dirigidas

a retrasar la edad de inicio en los juegos de azar y al cumplimiento de la ley.

Algunas de las acciones podrían ir encaminadas al control externo de la disponibilidad y accesibilidad al juego, la adecuación de las reformas legislativas, así como diferentes intervenciones preventivas y de sensibilización dirigida a los y las adolescentes.

2 Intervenir en el ámbito deportivo

Si bien la práctica deportiva ofrece multitud de factores de protección a nivel social y de la salud, este estudio pone de manifiesto una mayor implicación y con mayor nivel de problema de aquellos y aquellas jóvenes que practican deporte con respecto a los juegos de azar y en especial las apuestas deportivas.

Las federaciones, clubes y otros colectivos relacionados con el deporte, así como los propios deportistas deberían ser objeto de diversas actividades preventivas. Una estrategia basada en la contraposición de los valores positivos de la práctica deportiva con respecto a los potenciales riesgos de los juegos de azar podría resultar eficaz.

3 Generar alternativas de ocio saludable

Los juegos de azar y especialmente las apuestas deportivas están ocupando un espacio de ocio y diversión cada vez más normalizado pero no exento de riesgos, entre los y las más jóvenes.

Diseñar programas de ocio y ampliar el abanico de alternativas más saludables frente a los juegos de azar, que impliquen a la propia juventud, puede contribuir de manera eficaz a la protección de las nuevas generaciones.

4 Actuar en el ámbito académico

El bajo rendimiento académico, el fracaso escolar o los problemas de comportamiento en el aula ejercen una influencia negativa en el desarrollo de diferentes comportamientos de riesgo como los consumos de drogas o las conductas antisociales. De la misma manera, a tenor de los datos reflejados en este estudio, los y las jóvenes con indicadores de juego problemático presentan altos índices de repetición de curso. La detección de los y las alumnas especialmente vulnerables a los riesgos que suponen los

juegos de azar y el trabajo intensivo con ellos puede resultar de especial interés.

Desarrollar estrategias en el ámbito educativo dirigidas al alumnado con edades anteriores o próximas a las edades de inicio en los juegos de azar y encaminadas al retraso de la edad de inicio. Dotar de una información veraz que cuestione los mitos relacionados con el juego puede contribuir al desarrollo positivo de los y las adolescentes.

5 Profundizar en las diferencias de género

Las diferencias en la prevalencia y hábitos de los juegos de azar entre hombres y mujeres con respecto al juego de azar han quedado plasmadas tanto en este estudio como en la diversa bibliografía consultada.

Resulta especialmente recomendable seguir profundizando en el estudio del fenómeno del juego en hombres y mujeres que ayude en el diseño y posterior aplicación de programas de prevención desde una perspectiva de género.

6 Prevención con las familias

La falta de información y la escasa preocupación por los juegos de azar reflejada por las familias que han participado en este estudio, contribuyen de manera negativa a la normalización de este tipo de comportamientos de riesgo en la sociedad en general y en los y las más jóvenes en particular. Si además queda reflejada la influencia de los modelos de referencia familiares en el desarrollo de los problemas relacionados con

el juego, la intervención con los padres y las madres cobra especial importancia.

Estrategias que planteen dotar de información relativa a los juegos de azar en las familias, además de la supervisión y el entrenamiento en el manejo adecuado de normas y límites con los hijos e hijas pueden ser de gran ayuda en la protección de los y las menores.

07 Glosario de términos

Es importante para una correcta comprensión de este estudio y los datos aportados, tener claro algunos conceptos usados de forma frecuente. A continuación, se presentan algunas definiciones y términos:

Adicción: Es un trastorno de conducta que se caracteriza por la búsqueda patológica de la recompensa o alivio a través del consumo de una sustancia u otras acciones. Implica una incapacidad de controlar la conducta, dificultad para la abstinencia, deseo imperioso de consumo, falta del reconocimiento de los problemas significativos causados por la propia conducta y en las relaciones interpersonales, así como una respuesta emocional disfuncional. El resultado es la disminución en la calidad de vida del afectado (generando problemas en su trabajo, estudios, relaciones sociales y personales). Actualmente se considera que la adicción a sustancias y las adicciones comportamentales a comportamientos comparten las mismas bases neurobiológicas.

Apuesta: Es una forma de juego, basada en el azar, en la que se arriesga cierta cantidad de dinero en la creencia de que algo,

como un juego, contienda deportiva u otro evento, tendrá tal o cual resultado, de forma que si se acierta se recibirá una cantidad de dinero mucho mayor a la inicialmente arriesgada. La apuesta puede ser verbal o escrita, tiene la misma validez y debe ser cumplida. En toda apuesta se espera obtener algún tipo de beneficio o satisfacción de la naturaleza que sea, si se gana, pero en contraparte ambos deben pactar qué es lo que perderán o de lo contrario no existirá la obligación de pagar la apuesta.

Apuesta deportiva: Es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.

Apuesta deportiva de contrapartida: Es la apuesta deportiva en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. Existen diferentes tipos: simple, múltiple, combinada, convencional o en directo.

Casinos: Son los locales de juego que han sido autorizados para la práctica de juegos de azar exclusivos, y en los que, en su caso, mediante pago, puede, además, asistirse a otros espectáculos o actividades recreativas complementarias. Se permiten máquinas de azar tipo C, exclusivas de casino, que son aquellas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. Igualmente recoge como juegos exclusivos de casino los siguientes: ruleta francesa, americana o americana doble cero; bola o boule; treinta y cuarenta; veintiuno o blackjack; punto y banca; ferrocarril, bacará o chemin de fer; bacará a dos años; dados o craps; póquer y sus distintas modalidades; ruleta de la fortuna y otros que puedan autorizarse reglamentariamente. La normativa en Navarra no prevé la existencia de ninguno. (Informe Especial Sobre el Juego y los Menores de Aragón).

Comorbilidad: También conocida como “morbilidad asociada”, es un término utilizado para describir dos o más trastornos o enfermedades que ocurren en la misma persona. Pueden ocurrir al mismo tiempo o uno después del otro. La comorbilidad también implica que hay una interacción entre las dos enfermedades que puede empeorar la evolución de ambas.

CPGI: *Canadian Problem Gambling Index (CPGI)*. Instrumento creado por el Centro Canadiense sobre el Abuso de Sustancias (CCSA,). Su objetivo fue desarrollar una nueva escala de medida lo más válida y fiable posible para su utilización en encuestas de población general, que reflejara una visión más holística de los juegos de azar, y donde se incluían más indicadores del contexto social. Consta de 31 ítems organizados en 3 áreas de evaluación. Establece 4 categorías: jugadores no problemáticos; jugadores de bajo riesgo, jugadores de riesgo moderado y jugadores problemáticos.

Cuota: Es la probabilidad de que se produzca un suceso. Término muy empleado en las apuestas deportivas. Se trata del indicador que muestra, de forma numérica, en cuánto se valora la apuesta y, por tanto, cuál va a ser la ganancia.

Dirección General de Ordenación el Juego (DGOJ): Órgano integrado en el Ministerio de Consumo, creado en el año 2011. Ostenta las competencias de regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y,

en su caso, sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal. Está compuesto por la Subdirección General de Regulación del Juego, y la Subdirección General de Inspección del Juego.

Disruptivo: Ruptura o interrupción brusca. Adecuado para aludir a un proceso o un modo de hacer las cosas que supone una "ruptura o interrupción brusca" y que se impone y desbanca a los que venían empleándose. Muy utilizado actualmente en el ámbito de la innovación y las consecuencias del COVID.

DSM-5: *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)* o el *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5)*. Es una herramienta de clasificación y diagnóstico publicada por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA). Contiene descripciones, síntomas y otros criterios para diagnosticar trastornos mentales. En el DSM-5, la última edición vigente publicada en el año 2013, la ludopatía fue considerada como un trastorno adictivo. Estos criterios de diagnóstico proporcionan un lenguaje común entre los distintos profesionales, estableciendo claramente los criterios que los definen y ayudando a asegurar que el diagnóstico sea preciso y consistente. En general, el DSM es el sistema de clasificación de trastornos mentales con mayor aceptación, tanto para el diagnóstico como para la investigación y la docencia.

FEJAR: (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados). Se creó el 18 de mayo de 1991 a partir de una reunión en Leganés de representantes de Asociaciones de Vigo, Málaga, Córdoba, Sevilla, Pamplona y Leganés donde constituyeron FEJAR y firmaron el Acta Fundacional. En la actualidad está formado por 22 asociaciones provinciales y 2 federaciones regionales. Su finalidad está basada en la unificación de criterios y acciones entre los afiliados para la mejor defensa de las personas afectadas por la ludopatía. Sus objetivos primordiales son la prevención y concienciación de la sociedad acerca de la problemática del juego. Desde su fundación, realiza jornadas científicas, el Día Nacional sin Juego, convivencias, mesas de trabajo, congresos y está presente en numerosos eventos relacionados con los juegos de azar y la ludopatía.

GAMING: Actividad de ocio gratuita o de pago que abarca videojuegos, social games o esports. Se realiza sin apostar dinero y por el mero hecho de pasar un rato divertido, requiriendo cierta estrategia y habilidad. No es una actividad exenta de riesgo, ya que los refuerzos que el jugador y la jugadora encuentran para avanzar en los logros y niveles (superar retos y desafíos) requieren gran habilidad por su parte, habilidad que se va logrando a medida que se dedica más tiempo a la actividad, y que puede conducir a un uso problemático si no se es capaz de realizar un esfuerzo de autocontrol y de desarrollar una capacidad de gestión del propio tiempo. Aunque hay una

participación activa por parte del jugador no está todo bajo control.

GAMBLING: Toda actividad que se realiza con juegos en los que el azar es el que determina los resultados, los logros, y en los que, por lo tanto, no hace falta ningún conocimiento o habilidad previa ni desarrollo de ninguna estrategia para conseguir un éxito (premio) ya que es la suerte la que lo determina. De hecho, la etimología de la palabra azar remite a az-zahr, un vocablo del árabe hispánico que se refiere a la suerte, la fortuna o la casualidad.

Estos juegos están basados en la apuesta de dinero sobre la aparición de un hecho aleatorio (Ej.: aparición de un número concreto) que se rige solo por las leyes de la probabilidad, y que se desarrolla a través de un mecanismo que repite jugadas o tiradas sin posibilidad de control (dado, carta, ruleta, bolas o tragaperras, por ejemplo). La cantidad de elementos que intervienen en los resultados que forman parte del juego es elevada para que las posibilidades de acierto sobre la aparición de un resultado concreto sean muy limitadas (teniendo en cuenta las leyes de la probabilidad), lo que va a hacer difícil predecir un resultado. Lo que se intenta es que no haya premiados entre los que repartir ganancias para que el dinero recogido de las distintas apuestas se acumule y permanezca en la promotora de las apuestas (la banca).

GGR, (Gross Gaming Revenue): También conocido como margen de juego. Importe total de las cantidades dedicadas a la

participación en el juego, deducidos los premios satisfechos por el operador a los participantes (DGOJ).

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse, entretenerse o como herramienta de aprendizaje y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Juego de azar: Modalidad de juego cuyo resultado no depende de la habilidad o destreza de los jugadores, sino exclusivamente de la suerte, está fuera del control de las personas. El jugador intentará pronosticar el resultado mediante una cantidad de dinero que se denomina apuesta.

Juego Ético: Concepto acuñado por Mariano Chóliz Montañés. Consiste en la regulación del juego de azar, con el objetivo de prevenir eficazmente la adicción al juego mediante la aplicación de técnicas psicológicas científicamente demostradas que impidan la pérdida excesiva de dinero por parte del jugador. Los poderes públicos son quienes deben hacer posible la compatibilidad de los intereses económicos con el derecho a la salud de los ciudadanos que, en todo caso es un derecho superior que debe prevalecer. El "Juego Ético" es un compromiso de la sociedad con la salud de sus ciudadanos para prevenir la aparición de la adicción al juego y favorecer la rehabilitación de las personas con esta patología.

Juego responsable: Promoción de políticas de juego que permitan difundir buenas prácticas

de juego y prevenir y reparar, los efectos negativos del mismo, con el fin de proteger a los participantes, particularmente menores y grupos vulnerables, gestionado por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

Juego seguro: Título habilitante que los operadores con licencia han obtenido para el desarrollo de actividades de juego online tras verificarse que cumplían todos los requisitos jurídicos y técnicos establecidos por la Ley para garantizar un juego seguro, es decir, un juego justo, íntegro, fiable y transparente. (DGOJ)

Juego social: Es lo que comúnmente se llama juego habitual o controlado. Se trata de una forma de juego ocasional o regular, pero con control total sobre esa conducta. Se juega para entretenerse o establecer relaciones sociales, sus pérdidas son pequeñas y están predeterminadas y la persona sabe que si sigue jugando perderá. Por último, un par de factores muy importantes que se dan en este tipo de juego: la persona puede dejar de jugar en cualquier momento (tanto si gana, como si pierde) y no le dedica excesivo tiempo, no interfiere en su vida normal ni deja de hacer actividades habituales ni afecta a sus relaciones personales o profesionales.

Juego problemático: Conducta de juego frecuente o diaria que tiene una persona, con un gasto habitual de dinero, comenzando a tener menos control sobre sus impulsos y dedicar un tiempo excesivo

al juego. Se trata de una persona que está abusando del juego y con alto riesgo de convertirse en jugador/a patológico/a. También aquellas personas que manifiestan alguno de los criterios durante un periodo de 12 meses de (DSM-5).

Juego patológico: Modo de jugar 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 período de 12 meses (criterios DSM-5):

1. Preocupación excesiva por el juego.
2. Necesidad de apostar cantidades crecientes de dinero para conseguir la excitación deseada.
3. Fracaso repetido por controlar o detener esta conducta e inquietud cuando se pretende este objetivo.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
5. Utilización del juego para escapar de estados emocionales negativos.
6. Persistencia en esta actividad con el fin de intentar recuperar el dinero perdido.
7. Mentir sistemáticamente a las personas del entorno más cercano para ocultar la conducta de juego y los problemas derivados de ella.
8. Arriesgar o perder las relaciones interpersonales debido a esta conducta.
9. Tener la confianza en que los demás van a seguir proporcionando recursos económicos para salir de las situaciones desesperadas.

Jugador Profesional: El juego es su forma de vida. Apuesta tras un cálculo racional sin implicación emocional y participa en juegos donde son importantes la "habilidad" y/o un conocimiento especializado (probabilidad o estadística).

Jugadores Activos: Número de usuarios/as que participan en algún tipo de juego en un periodo determinado. Se considera que un usuario/a ha estado activo/a si en el periodo de un mes natural ha realizado al menos una apuesta. A efectos estadísticos, para obtener la cifra total de usuarios/as activos/as en un mes se toman los datos de todos los operadores sin considerar si un mismo usuario/a está dado de alta en más de un operador.

Jugadores Registrados: Son los usuarios/as dados de alta en una página web o empresa del sector.

Loot Boxes: También conocidas como Cajas Botín o de Recompensa. En los videojuegos, una especie de compra virtual dentro del juego donde los jugadores y las jugadoras no saben lo que hay en una caja hasta que la han comprado y abierto, hay un componente de azar en la compra. Los objetos más codiciados son los que menos probabilidad hay de obtener (fenómeno similar a los cromos). Los objetos que se obtienen son de dos tipos: **cosméticos** (se trata de elementos decorativos que no aportan ninguna ventaja ni afectan al juego en sí pero sí a la apariencia, por ejemplo: un disfraz de un personaje) y **objetos que afectan al juego en sí** (pay to

win), donde compras personajes con más poder, mejores armas, más fuerza, etc.

Ludopatía: Es una enfermedad, reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud (OMS), clasificada en el CIE-10 dentro de los Trastornos de los hábitos y del control de los impulsos y por el DSM-5 en el apartado de trastornos adictivos. Es un trastorno de conducta que implica una alteración progresiva del comportamiento por la que el individuo siente una incontrolable necesidad de jugar a juegos de azar, menospreciando cualquier consecuencia negativa. Se trata de una adicción donde no se consume ninguna sustancia, aunque a veces va acompañada de otras sustancias como tabaco, alcohol o drogas. Afecta a las personas que la sufren impidiéndoles ejercer adecuadamente un control sobre una determinada conducta. Puede afectar tanto a hombres como a mujeres, independientemente de su edad, posición social o situación económica.

La ludopatía se produce cuando el juego de azar que practica una persona le acarrea graves problemas. Piensa, vive y actúa en función del juego, dejando a un lado cualquier otro tipo de objetivo. Una adicción está formada por la suma de conductas repetitivas que resultan placenteras, al menos al principio y que genera una pérdida de control en la persona. Además, aparece la tolerancia, aumento de la conducta para obtener los efectos deseados y finalmente interfiere de forma grave en la vida cotidiana de esa persona a todos los niveles

(familiar, social, laboral) y, si interrumpe la conducta, aparece el síndrome de abstinencia. (FEJAR).

Máquinas tipo A o "Recreativas": Aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario/a un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo «A» las que ofrecen como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador y/o jugadora la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero o especie.

Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado: Conocidas popularmente como "tragaperras". Son máquinas de tipo «B» aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario/a un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

Máquinas de tipo «C» o de azar: Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que, a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario/a un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar. Se entiende por azar el que la combinación o resultado de

cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Método de Monte Carlo: Colección de técnicas que permiten obtener soluciones de problemas matemáticos o físicos por medio de pruebas aleatorias repetidas. Surge del juego de cartas del solitario, mediante la propuesta que es mucho más simple tener una idea del resultado general haciendo pruebas múltiples con las cartas y contando las proporciones de los resultados que computar todas las posibilidades de combinación formalmente. El método de Montecarlo proporciona soluciones aproximadas a una gran variedad de problemas matemáticos posibilitando la realización de experimentos con muestreos de números pseudoaleatorios en una computadora.

Micropagos: En el ámbito de los videojuegos es el pago de pequeñas cantidades de dinero para adquirir determinados elementos (equipación, poderes, energía, armas, etc). A diferencia de los Loot Boxes, no hay un componente aleatorio en la compra, sino que se sabe lo que se está comprando.

NGR (Net Gaming Review): Indicador que muestra las ganancias reales del operador una vez se han descontado los gastos (bonos, comisiones, tasas de licencia, impuestos, etc.). Su principal dificultad es que no hay una fórmula precisa para medir el NGR, por lo que es más empleado el GGR como indicador.

NODS: Este cuestionario fue desarrollado para cumplir los requisitos que la National Gambling Impact Study Commission impuso al encargar la segunda encuesta nacional sobre el juego en los Estados Unidos al National Opinion Research Center (1999) de la Universidad de Chicago. Una de las exigencias era que el criterio para identificar a los jugadores patológicos tenía que ser el establecido en el DSM-5. Consta de 17 ítems dicotómicos (sí/no) que hacen referencia a problemas durante toda la vida y otros 17 ítems que repiten los contenidos de los anteriores, pero referidos al último año. Los 17 ítems reflejan casi literalmente los diez criterios del DSM-5, aunque los criterios 1, 3, 4, 5 y 7 emplean dos ítems y el criterio 9, tres. La puntuación va de cero a diez, ya que se otorga un punto por cada criterio del DSM-5 que se cumple. A los criterios que tienen dos o tres ítems, se les asigna un punto, aunque haya mayor número de respuestas afirmativas. El cuestionario se pasaba a aquellas personas que reconocían haber perdido 100 dólares o más en un día de juego o haber tenido deudas de juego de al menos 100 dólares. Para estos sujetos, la clasificación del NODS es la siguiente: cero puntos, jugador/a de bajo riesgo; un punto o dos, jugador/a en riesgo; tres o cuatro puntos, jugador/a problema; cinco o más, jugador/a patológico. Los datos sobre validez del NODS proceden de un ensayo piloto (Salinas, J.M,2004).

Overround: Margen o comisión que se queda una casa de apuestas cada vez que se

realiza una apuesta, de forma que nunca pierde dinero.

Pay to win / Pay2Win: Pagar para ganar. Término empleado en el ámbito de los videojuegos, hace referencia a aquellos denominados "free to play" (gratuitos), pero que tienen opciones de pago para progresar, ahorrarse tiempo o para obtener ventajas sobre los demás. Este tipo de juegos están causando problemas de adicción en adolescentes a causa de los micropagos. Algunos ejemplos son el Candy Crash (pagar para obtener vidas), el FIFA (modo de juego Ultimate Team) o el Need for Speed (pagar por la gasolina de los coches).

Payout (pago por dividendo): Es el porcentaje de dinero que las casas de apuestas destinan a premios.

PGSI (*Problem Gambling Severity Index*): Índice de Severidad de juegos de apuestas. Se centra en los daños y consecuencias asociadas con la ludopatía. Es una herramienta de detección del nivel de incidencia de problemas con los juegos de apuestas. Consta de nueve ítems, de los cuales cinco están asociados a indicadores comportamentales y cuatro a consecuencias negativas. Establece cuatro categorías: jugadores/as no problemáticos; jugadores/as de bajo riesgo, jugadores/as de riesgo moderado y jugadores/as problemáticos/as (Ferris J.A & Wynne H.J., 2001).

Prevalencia: Proporción de individuos de un grupo o una población que presentan una

característica o evento determinado en un momento o en un periodo de tiempo determinado. La prevalencia de una enfermedad se define en epidemiología como la proporción de personas que sufren una enfermedad con respecto al total de la población en estudio.

Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) o Autoprohibición:

Se trata de una inscripción en un registro de prohibidos que impide el acceso del inscrito/a aquellos juegos respecto de los que la Administración Pública competente haya determinado la necesidad de realizar la identificación previa del jugador y la jugadora con el fin de hacer efectivo el derecho de la ciudadanía a que les sea prohibida la participación en las actividades de juego. Su duración es indefinida salvo cancelación. La prohibición se aplica a todos los juegos regulados por la Administración, incluidos los juegos online de competencia estatal. Se solicita mediante la presentación de la correspondiente formulación a través de los medios legalmente admitidos.

ROI (*Return of Investment*): Es el retorno de la inversión. Métrica utilizada para comprobar la rentabilidad neta de cualquier inversión, compara el beneficio obtenido en relación con la inversión realizada, expresado en forma de porcentaje. Indica cuántos beneficios se han obtenido por cada euro invertido.

Slots: Son la adaptación de las tragaperras tradicionales de los establecimientos de

hostelería o de los casinos físicos al espacio online o internet. Existen infinidad de modelos y temáticas.

Locales de apuestas: Son los establecimientos autorizados para la realización de apuestas sobre eventos ajenos a los recintos donde se celebren, en la forma y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan. Las autorizaciones tendrán una duración de diez años.

Salas de Bingo: Locales expresamente autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, y cualquier sistema que reglamentariamente se determine. Cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolle, a la que sólo podrán acceder los usuarios y las usuarias, previo control identificativo realizado en el correspondiente control de admisión. Se puede autorizar la instalación de máquinas recreativas de tipo B o asimiladas. (Informe Especial Sobre el Juego y los Menores de Aragón).

Salones de Juego: Son los establecimientos dedicados a la explotación de máquinas de tipo B, o recreativas con premio, coloquialmente conocidas como "tragaperras". En dichos salones podrán instalarse, al propio tiempo, máquinas de tipo A o de puro esparcimiento. En tal caso, deberán estar separadas en distintas salas sin comunicación directa, salvo cuando exista la prohibición expresa de entrada a menores en todo

el local. (Informe Especial Sobre el Juego y los Menores de Aragón).

Salones Recreativos: Aquellos que contienen máquinas del tipo A y que proporcionan un tiempo de juego y, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador y la jugadora, pueden conceder, eventualmente, un premio en especie limitado, de forma directa o mediante la obtención de una cantidad de tiques, fichas o similares. (Informe Especial Sobre el Juego y los Menores de Aragón).

Scouts: Son personas normalmente jóvenes que acuden a eventos deportivos. Su trabajo consiste en retransmitir los datos en tiempo real a la empresa, que a su vez los pasa a la casa de apuestas, de esta forma, las casas de apuestas pueden ir variando las cuotas en tiempo real.

Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE): Se crea mediante el Real Decreto-ley 13/2010. Es un operador de loterías y juegos de azar español de titularidad pública adscrito al Ministerio de Hacienda. Se encarga de la gestión, explotación y comercialización de todo tipo de loterías y juegos en el ámbito nacional (Lotería Nacional, Lotería Primitiva, Bonoloto, Gordo de la Primitiva, Euromillones, Quiniela, Quinigol, Lototurf o Quíntuple Plus) o siempre que sobrepasen el ámbito de una comunidad autónoma. Está compuesto por más de 10.500 puntos de venta.

SOGS (South Oaks Gambling Screen): Es un cuestionario psicológico para detectar casos de jugadores patológicos y jugadoras patológicas o ludopatía en población normal. Fue creado en 1987 por Lesieur y Blume en el South Oaks Hospital de New York, y la adaptación española fue realizada por Echeburúa y Baez en 1990. Hay autores que encuentran problemas metodológicos para evaluar ciertas poblaciones, especialmente de menores, que sobreestima los falsos positivos y mide el ciclo vital del jugador y la jugadora más que el periodo actual. Existe una versión del SOGS-RA (adolescentes) que tiene 10 ítems dicotómicos (no = 0, sí = 1) y evalúa los problemas relacionados con los juegos de azar en el pasado año. Los individuos pueden clasificarse en tres categorías: No problemático (0-1 puntos), en riesgo (2-3) y jugadores/as problemáticos (4 o más). La versión en español demostró buena fiabilidad de las puntuaciones ($\alpha = 0,80$).

Teoría del Caos: El aspecto esencial del azar es que siempre se produce en situaciones en las que pequeñas causas corresponden grandes efectos. Explica que el resultado de algo depende de distintas variables y que es imposible de predecir. En juegos como la ruleta, las pequeñas diferencias en la velocidad inicial de la bola son muy difíciles de medir con precisión, por lo que es imposible de predecir.

Teoría de Juegos: Analiza las matemáticas de la estrategia y la toma de decisiones entre diferentes actores y actrices. El principal

objetivo es estudiar el comportamiento racional en situaciones de interacción (juego) entre agentes (jugadores/as) en las que los resultados están condicionados a las acciones de los y las agentes; un juego es cualquier situación en la cual compiten dos o más jugadores/as: el póker es un claro ejemplo. El éxito de un jugador y de una jugadora, o el grado en el que alcanza sus objetivos en un juego depende del azar, de las reglas del juego y del conjunto de acciones que sigue cada jugador/a individual, es decir: de sus estrategias. Una estrategia es una decisión relativa a la acción que ha de emprender un jugador y una jugadora en cada estado posible del juego. La Teoría de

Juegos supone que todos y todas los jugadores y las jugadoras son racionales, inteligentes y están bien informados/as.

Tipster: Especialista en apuestas deportivas que comparte sus pronósticos con otros apostantes, de forma gratuita o mediante un pago periódico en forma de suscripción. Pueden ser generalistas o especializados en un deporte, competición o país.

Valor esperado o esperanza matemática: Valor medio de un fenómeno aleatorio, es decir, la proporción de veces que cada persona ganaría de promedio si el juego se repitiera varias veces hasta su finalización.

08 Anexos

8.1 Anexo I: gráficos

- **Gráfico 1.** Juego con dinero en los últimos 12 meses. (ESTUDES)
- **Gráfico 2.** Diferencias por género en juego presencial con dinero (ESTUDES)
- **Gráfico 3.** Diferencias por género en juego online con dinero (ESTUDES)
- **Gráfico 4.** Cantidades Jugadas en Juego Presencial (2010-19)
- **Gráfico 5.** Gastos en Márketing según modalidad juego online (2013-19)
- **Gráfico 6.** Ganancias Brutas según tipo de juego de azar online (2013-19)
- **Gráfico 7.** Jugadores Activos y cuentas activas (2013-19)
- **Gráfico 8.** Cantidades Apostadas juego online (2013-19)
- **Gráfico 9.** Evolución número de máquinas tipo B (2015-19)
- **Gráfico 10.** Beneficios Brutos según tipo de juego online (2015-19)
- **Gráfico 11.** Cantidades jugadas en Navarra (2010-18)
- **Gráfico 12.** Cantidades jugadas en Navarra por tipo de juego (2013-18)
- **Gráfico 13.** Variación cantidades jugadas en Navarra por tipo de juego (2013-18)
- **Gráfico 14.** Gasto Real en Navarra por tipo de juego (2013 -18)
- **Gráfico 15.** Recaudación en Navarra apuestas deportivas (2013 -19)
- **Gráfico 16.** Locales de juego en Navarra (2010 -19)
- **Gráfico 17 y 18.** Máquinas auxiliares de apuestas en España y Navarra (2015-18)
- **Gráfico 19.** Distribución de la muestra por grupo de edad
- **Gráfico 20.** Distribución de la muestra por edades
- **Gráfico 21.** Distribución de la muestra por sexo
- **Gráfico 22.** Distribución de la muestra por comarca
- **Gráfico 23.** Nivel de ocupación
- **Gráfico 24.** Nivel estudios de la muestra
- **Gráfico 25.** Distribución de la muestra por sexo y ocupación
- **Gráfico 26.** Porcentaje repetición curso muestra

8.1 Anexo I: gráficos

- **Gráfico 27.** Porcentaje repetición curso entre hombres y mujeres
- **Gráfico 28.** Distribución deporte por sexo
- **Gráfico 29.** Distribución deporte por edad
- **Gráfico 30.** Tipo deporte practicado
- **Gráfico 31.** Consumos de drogas muestra
- **Gráfico 32.** Evolución consumos de drogas por grupo de edad
- **Gráfico 33.** Tipo de drogas consumidas
- **Gráfico 34.** Tipo de drogas consumidas por hombres y mujeres
- **Gráfico 35.** Prevalencia juego en el último año
- **Gráfico 36.** Prevalencia juego en el último año por sexo
- **Gráfico 37.** Prevalencia juego en el último año por grupo de edad
- **Gráfico 38.** Prevalencia juego en el último año por sexo hombres
- **Gráfico 39.** Prevalencia juego en el último año por sexo mujeres
- **Gráfico 40.** Frecuencia de juego por comarcas
- **Gráfico 41.** Edad de inicio por sexo
- **Gráfico 42.** Frecuencia edades inicio hombres-mujeres
- **Gráfico 43.** Motivación juegos de azar hombres-mujeres
- **Gráfico 44.** Motivación juegos de azar.por grupo de edad
- **Gráfico 45.** Motivación diversión y ganar dinero por grupos de edad
- **Gráfico 46.** Antecedentes familiares cercanos con problemas de juego
- **Gráfico 47.** Modalidad juego muestra total
- **Gráfico 48.** Modalidad juego por comarca
- **Gráfico 49.** Modalidad juego por grupo de edad
- **Gráfico 50.** Cantidad de dinero jugada total muestra
- **Gráfico 51.** Cantidad jugada por grupo de edad
- **Gráfico 52.** Cantidad jugada por comarcas
- **Gráfico 53.** Tipo de juegos con dinero muestra
- **Gráfico 54.** Tipo de juegos entre hombres y mujeres
- **Gráfico 55.** Evolución apuestas deportivas por grupo de edad entre hombres y mujeres
- **Gráfico 56.** Evolución Casino por grupo de edad entre hombres y mujeres
- **Gráfico 57.** Evolución tragaperras por grupo de edad entre hombres y mujeres
- **Gráfico 58.** Evolución loterías por grupo de edad entre hombres y mujeres
- **Gráfico 59.** Evolución quinielas por grupo de edad entre hombres y mujeres
- **Gráfico 60.** Evolución Juegos de cartas por grupo de edad entre hombres y mujeres
- **Gráfico 61.** Nº total de cuestionarios SOGS-RA completados

- **Gráfico 62.** Porcentaje nivel problema sobre SOGS-Ra completados
- **Gráfico 63.** Nivel problema juego sobre muestra total
- **Gráfico 64.** Nivel problema juego por sexo
- **Gráfico 65.** Nivel juego problema por grupo de edad
- **Gráfico 66.** Nivel problema juego por comarcas
- **Gráfico 67.** Distribución por sexo-SOGS-RA
- **Gráfico 68.** Porcentaje nivel problema sobre SOGS-Ra completados
- **Gráfico 69.** Edad inicio nivel problema juego por sexo
- **Gráfico 70.** Motivación nivel juego problema
- **Gráfico 71.** Motivos para jugar en jugadores problemáticos
- **Gráfico 72.** Motivos para jugar en jugadores en riesgo
- **Gráfico 73.** Motivos para jugar en jugadores sin problema
- **Gráfico 74.** Antecedentes familiares con problemas de juego en función del nivel de problema SOGS-RA
- **Gráfico 75.** Nivel problema juego según ocupación
- **Gráfico 76.** Nivel problema juego según grado de estudios
- **Gráfico 77.** Nivel problema juego según repetición curso
- **Gráfico 78.** Nivel problema juego según práctica deportiva
- **Gráfico 79.** Nivel problema juego según tipo práctica deportiva I
- **Gráfico 80.** Nivel problema juego según tipo práctica deportiva II
- **Gráfico 81.** Nivel problema juego según consumo de drogas
- **Gráfico 82.** Nivel problema juego según tipo de consumo de drogas I
- **Gráfico 83.** Nivel problema juego según tipo de consumo de drogas II
- **Gráfico 84.** Nivel problema juego según frecuencia de juego
- **Gráfico 85.** Nivel problema juego según modalidad de juego
- **Gráfico 86.** Nivel problema juego - juego online
- **Gráfico 87.** Nivel problema juego - juego presencial
- **Gráfico 88.** Nivel problema juego - juego online y presencial
- **Gráfico 89.** Nivel problema juego según cantidad dinero gastada último año I
- **Gráfico 90.** Nivel problema juego según cantidad dinero gastada último año II
- **Gráfico 91.** Nivel problema juego según tipo de juego
- **Gráfico 92.** Nivel problema juego según tipo de juego acumulada

8.2 Anexo II: consentimiento informado

Profesionales de entidades referentes en el ámbito de la intervención en adicciones y juego problema, Asociación ANTOX, Asociación ARALAR y Fundación Proyecto Hombre Navarra, financiadas por la Fundación Caja Navarra, estamos desarrollando un proyecto de investigación que finalizará con la elaboración de un programa de prevención del juego de azar dirigido a la población joven de la Comunidad Foral.

En esta primera fase del proyecto, el objetivo es explorar la realidad de los juegos de azar en la Comunidad Foral de Navarra. Por este motivo, le invitamos a participar en un grupo focal. El propósito de estos grupos es intercambiar experiencias, opiniones y puntos de vista sobre esta realidad. Los grupos serán grabados en audio para posteriormente poder analizar los datos, pero su nombre y apellidos no aparecerá en ningún momento. Las grabaciones se destruirán una vez finalizado el proyecto de investigación y entregada la memoria final. Pondremos a su disposición los resultados de esta investigación.

El tratamiento, la comunicación y la cesión de los datos de carácter personal de todos/as los/as sujetos participantes, se rige por lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Si está de acuerdo en participar, firme a continuación.

Quiero participar en la investigación que se me ha propuesto y he podido preguntar y resolver dudas con los miembros del equipo investigador.

FECHA	NOMBRE Y APELLIDOS	FIRMA

8.3 Anexo III: cuestionario de juegos de azar

Este cuestionario forma parte de un estudio, para conocer las conductas y actitudes de los y las jóvenes navarros/as sobre el juego con dinero y/o las apuestas, subvencionado por la **Fundación Caja Navarra** y dirigido por la **Fundación Proyecto Hombre de Navarra**, la **Asociación ANTOX** y la **Asociación ARALAR**.

Nos gustaría que leyese detenidamente y contestase a las preguntas que se formulan. Por supuesto, el cuestionario es anónimo y totalmente voluntario. No incluye tu nombre ni datos que permitan identificarte, por lo que te animamos a que respondas con sinceridad.

Muchas gracias por tu colaboración.

Datos generales

Antes de comenzar con las preguntas relativas al juego te planteamos algunas preguntas descriptivas. Gracias por tu colaboración.

1 Edad:

2 Sexo (*Selecciona una opción*)

☐

Hombre

☐

Mujer

3 Localidad donde vives:

4 ¿A qué te dedicas en la actualidad? (*Selecciona una opción*)

☐

Estudio

☐

Trabajo

☐

Ni estudio ni trabajo

8.3 Anexo III: cuestionario de juegos de azar

5 Si estudias ¿qué estudias? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- | | |
|---|--|
| ☐ ESO | ☐ Bachiller |
| ☐ Grado Medio | ☐ Grado Superior |
| ☐ FP Básica, Escuela taller o PIFE | ☐ Estudios Universitarios |
-

6 ¿Has repetido curso alguna vez? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Sí ☐ No
-

7 ¿Practicas algún deporte de manera regular estando federado/a? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Sí ☐ No
-

8 Si practicas algún deporte federado/a, ¿cuál es? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ Fútbol | ☐ Baloncesto |
| ☐ Pelota | ☐ Balonmano |
| ☐ Atletismo | ☐ Otros |
-

9 ¿Has consumido alguna droga de manera habitual en el último año? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Sí ☐ No
-

10 Si has consumido alguna droga de manera habitual en el último año, ¿cuál o cuáles? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- | | |
|--|---------------------------------------|
| ☐ Hachís o Marihuana (cannabis) | ☐ Tabaco |
| ☐ Alcohol | ☐ Otras drogas |

Preguntas sobre el juego con dinero

En este apartado se recogen preguntas relacionadas con la edad de inicio, tus hábitos, motivaciones y tipos de juego a los que accedes.

- 11** En los últimos 12 meses ¿con qué frecuencia has jugado dinero?
(*Selecciona todos los que correspondan*)

- | | |
|---|---|
| ☐ Un día al mes o menos | ☐ 2-4 días al mes |
| ☐ 2-3 días a la semana | ☐ 4-5 días a la semana |
| ☐ 6 o más días a la semana | ☐ No he jugado dinero en el último año |
| ☐ Nunca he jugado dinero | |
-

- 12** ¿Qué edad tenías la primera vez que jugaste dinero?
(*Selecciona todos los que correspondan*)

- | | |
|--|----------------------------------|
| ☐ 14 años o menos | ☐ 15 años |
| ☐ 16 años | ☐ 17 años |
| ☐ 18 años o más | |
-

- 13** Si has jugado dinero en los últimos 12 meses, ¿en qué juegos lo has hecho? (*Selecciona todos los que correspondan*)

- | | |
|--|---|
| ☐ Loterías, primitiva o cupones | ☐ Quinielas |
| ☐ Apuestas deportivas | ☐ Máquinas de azar o tragaperras |
| ☐ Juegos de cartas con dinero
(póquer, mus, blackjack, etc.) | ☐ Juegos en casino |
-

- 14** ¿Cuándo juegas lo haces principalmente de manera presencial u online?
(*Selecciona una opción*)

- ☐ Presencial: establecimientos de juegos de azar y apuestas o terminales en bares
- ☐ Online: páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas

8.3 Anexo III: cuestionario de juegos de azar

15 Si has jugado dinero en los últimos 12 meses, ¿cuál ha sido la mayor cantidad de dinero que te has gastado jugando en un sólo día? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- | | |
|---|---|
| ☐ Menos de 6€ | ☐ Entre 6 y 30€ |
| ☐ Entre 30 y 60€ | ☐ Entre 60€ y 300€ |
| ☐ Más de 300€ | |

16 ¿Algún familiar cercano (padre, madre, hermano/a..) ha tenido problemas con el juego alguna vez? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Sí ☐ No

17 ¿Para qué juegas? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- | | |
|---|---|
| ☐ Para no aburrirme | ☐ Para divertirme con los amigos |
| ☐ Para ganar dinero | ☐ Para relajarme |
| ☐ Para vivir el riesgo | |

SOGS-RA SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN: REVISED FOR ADOLESCENTS (SOGS-RA) Winters, K.C., Stinchfield R.D. and Fulkerson, J. (1993)

El cuestionario SOGS-RA de Winters, Stinchfield y Fulkerson (1993) en la versión castellana de Becoña (1997), sirve para evaluar el juego problema y el juego de riesgo. Consta de 12 ítems puntuables con dos alternativas de respuesta cada uno (SÍ/NO), derivado del SOGS de Lesieur y Blume (1987, 1993).

- 18** En el último año, ¿con qué frecuencia has vuelto otro día a jugar para recuperar el dinero perdido? *(Selecciona una opción)*

☐

Nunca

☐

Algunas veces

☐

La mayoría de veces

☐

Siempre que pierdo

-
- 19** En el último año, si es que has apostado dinero, ¿afirmas siempre haber ganado dinero, aunque en realidad lo hayas perdido? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

-
- 20** El haber apostado dinero en el último año, ¿alguna vez te causó problemas tales como discusiones con tu familia y amigos, o problemas en la escuela o trabajo? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

-
- 21** En el último año, ¿has jugado alguna vez más de lo que habías planeado? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

-
- 22** En el último año, ¿te han criticado por tu juego, o te ha dicho alguien que tenías un problema de juego, pesar de que creas que no es cierto? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

8.3 Anexo III: cuestionario de juegos de azar

23 En el último año, ¿te has sentido mal alguna vez por la cantidad apostada o por lo que ocurre cuando apuestas dinero? *(Selecciona una opción)*

☐

Nunca

☐

Algunas veces

☐

La mayoría de veces

☐

Siempre que pierdo

24 En el último año, ¿has sentido alguna vez que te gustaría dejar de jugar, pero no te sientes capaz de ello? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

25 En el último año, ¿has ocultado alguna vez a tu familia o amigos, boletos, billetes de lotería o dinero obtenido por el juego u otros signos de juego? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

26 En el último año ¿has tenido alguna discusión con tú familia o amigos/as sobre el dinero del juego? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

27 En el último año, ¿has pedido dinero prestado para jugar y no lo has devuelto? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

28 En el último año, ¿has faltado alguna vez a la escuela o al trabajo debido al juego? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

29 En el último año, ¿has pedido prestado dinero o robado algo para jugar o pagar deudas causadas por el juego? *(Selecciona una opción)*

☐

Sí

☐

No

09 Bibliografía

Becoña, E. (1997). *Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem*. *Psychological reports*, 81(1), 275-287.

Blanco Miguel, P., Rodríguez Pascual, I., Martos Sánchez, C., (2016). *Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación*. *Salud y drogas*, vol. 16, núm. 2, pp. 81-91.

Cámara, P. C., Perona, V. C., & Irlles, D. L. (2018). *Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. un análisis de los factores asociados*. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 18(2).

Chóliz Montañés, M., Marcos Moliner, M. (2020). *Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes*. Fundación MAPFRE y la Universidad de Valencia.

Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). *¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego*. *Revista Española de Drogodependencias*, 42(1), 34-47.

Chóliz Montañés, M. (2014). *¿Juego Ético?: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social*.

Dirección general de Ordenación del Juego (DGOJ). (2019). *Informe anual. Mercado de juego online estatal*. Secretaría general de consumo y juego.

Dirección general de Ordenación del Juego (DGOJ). (2015). *Memoria anual. Secretaría de estado de hacienda*.

Domínguez Hernández, E., Elía Munarriz, A. (1992). *Noticias sobre el Juego en la Navarra Medieval*. *Juegos de Azar. Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra*

El Justicia de Aragón. (2020). *Informe Especial Sobre el Juego y los Menores de Aragón*.

Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). *The Canadian problem gambling index* (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Garrido Fernández, M., Moral Arroyo, G. D., & Jaén Rincón, P. (2017). *Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos*. *Health and Addictions/Salud y drogas*, 17(2), 25-36.

González-Eransus, R., & Miqueléiz, E. (2016). *La salud de la juventud navarra. Encuesta sobre Juventud y Salud*. Pamplona: Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra.

Gosende, A. G., Loredo, V. M., & Hermida, J. R. F. (2018). *Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego*. *Adicciones*, 31(3), 212-220.

Iglesias, E. B., Varela, M. D. C. M., & González, F. L. V. (2001). *El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria*. *Psicothema*, 13(4), 551-556

Instituto Navarro de deporte y Juventud. *Juventud y deporte Navarra* (2019)

Valores, prácticas, hábitos y actualidad en el universo del deporte y de la actividad física de la juventud de Navarra.

Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra. (2018). *III Plan de prevención: drogas y adicciones 2018-2023.* Gobierno de Navarra.

Lloret Irles, D., Cabrera Perona, V., Falces Delgado, C., García Andreu, H., y Mira Molina, S. (2020). *¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes.* Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD.

Maqueda, F., & Ruiz-Olivares, R. (2017). *Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitario.* Salud y drogas, 17(2), 17-24.

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2019). PISA 2018. *Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes.* Informe español. Madrid: Autor

Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar social. (2017). *Estrategia Nacional sobre adicciones 2017-2024.* Delegación del Gobierno para el plan nacional sobre drogas.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2020). *Informe 2020 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), 1994-2018/2019.* Madrid: Ministerio de Sanidad.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2018). *Informe 2018 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), 1994-2016.* Madrid: Ministerio de Sanidad.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2016). *Informe 2016 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), 1994-2014.* Madrid: Ministerio de Sanidad.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2018). *Informe 2019 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. (EDADES), 1995-2017.* Madrid: Ministerio de Sanidad, consumo y bienestar social.

Rial Boubeta, A. (2019). *Estudio sobre menores y juego en la comunidad gallega.* Universidad Santiago de Compostela.

Salinas, J. M. (2004). *Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico.* Salud y drogas, 4(2), 35-59.

Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. (2019). *Memoria integrada 2019.* Loterías del estado

Ollaquindía Aguirre, R. (1982) *El juego de pelota en Navarra (Estudio histórico Literario).* Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra

Universidad Carlos III de Madrid. (2019). *Anuario del juego en España 2019.* Cifras y datos socioeconómicos.

Varela, M. D. C. M., & Becoña, E. (2015). *El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cánnabis y el juego problema en adolescentes españoles.* adicciones, 27(1), 8-16.

