

JORNADA SOBRE JUEGO RESPONSABLE: "JUEGO Y JUVENTUD"

Fecha: 16 de febrero de 2022

Lugar: Bizkaia Aretoa, Avenida Abandoibarra 3, 48009 Bilbao, Bizkaia

Hora: de 9:30 a 13:30

La Jornada organizada por la dirección de Juego y espectáculos del Gobierno Vasco para presentar el estudio "JOKUA ETA GAZTERIA" – "JUEGO Y JUVENTUD" se ha celebrado el día 16 de Febrero en Bilbao, con el siguiente programa.

PROGRAMA

09:00-09:30 Recepción de asistentes.

09:30-10:00 Apertura institucional de la jornada.

D. Aitor Uriarte Unzu, Director de Juego y Espectáculos. Gobierno Vasco. Bienvenida y presentación.

D. Gorka Moreno Márquez, Vicerrector del Campus de Bizkaia. UPV/EHU.

D. Josu Erkoreka Gervasio, Vicelehendakari Primero y Consejero de Seguridad.

10:00-10:45 Presentación del estudio "Juego y Juventud" del Observatorio Vasco de Juego.

Jonatan García Rabadán (UPV/EHU).

10:45-11:30 Ponencia Marco "Gaming y gambling, los videojuegos y su relación con las apuestas y juegos de azar online". Jorge Flores, Asociación Pantallas Amigas.

Pausa café

12:00-13:00 Mesa Redonda sobre Juego y Juventud.

Moderada; Ela Urresola Clavero

Participantes:

Irene Suberbiola, AGUIMAR-

Ana Estévez, Universidad de Deusto.

Ana Herrezuelo, ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores/as en Rehabilitación).

Saioa Yeregui Casado, (Asociación Aralar).

Iraide Fernández Aragón (UPV/EHU)

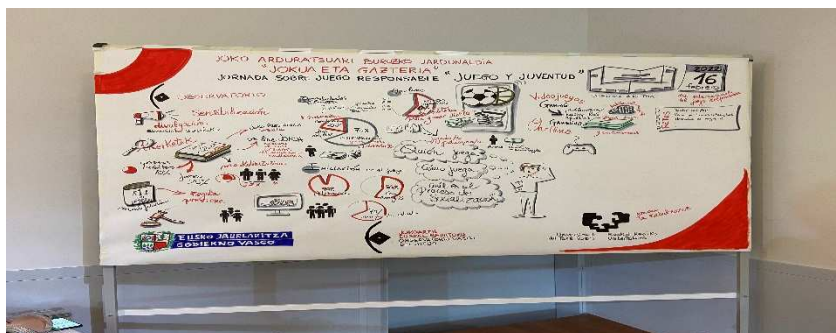
Tema: "Juego y Juventud"

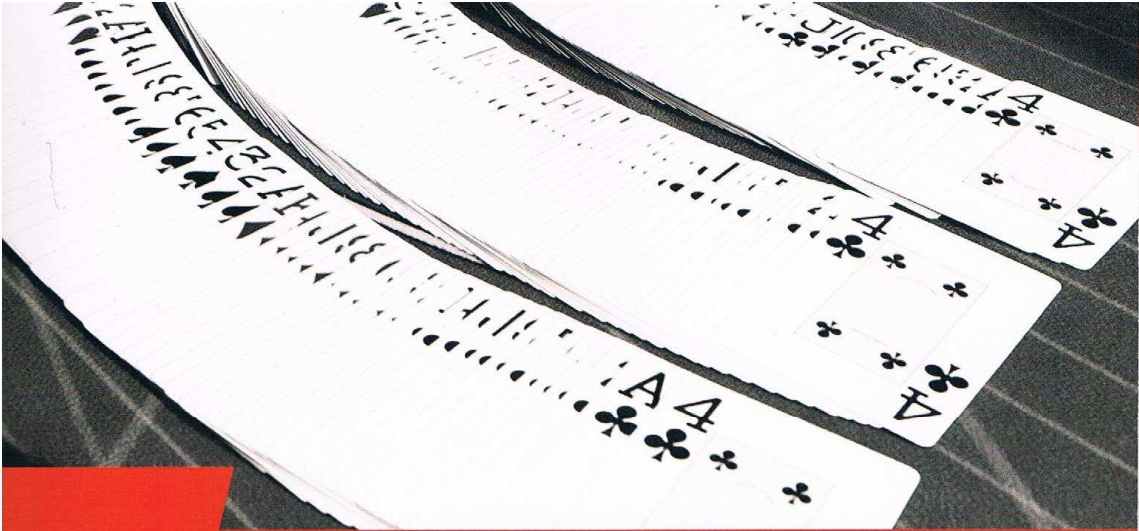
13:00-13:15 Conclusiones.

13:15 Clausura: D. Rodrigo Gartzia Azurmendi, Viceconsejero de Seguridad. Gobierno Vasco.

Ha sido una jornada muy interesante, con la participación en el público de todos los agentes implicados en el aseguramiento del Juego responsable, tanto de empresas del Sector de juego del País Vasco como del sector de Jugadores en rehabilitación, y de Agentes reguladores y fuerzas de seguridad e inspección (Ertzaintza, Policía municipal etc.)

Como nota de interés, cabe destacar la participación artística de la persona que fue reflejando con gran maestría en una pizarra anexa el desarrollo de las diferentes intervenciones.





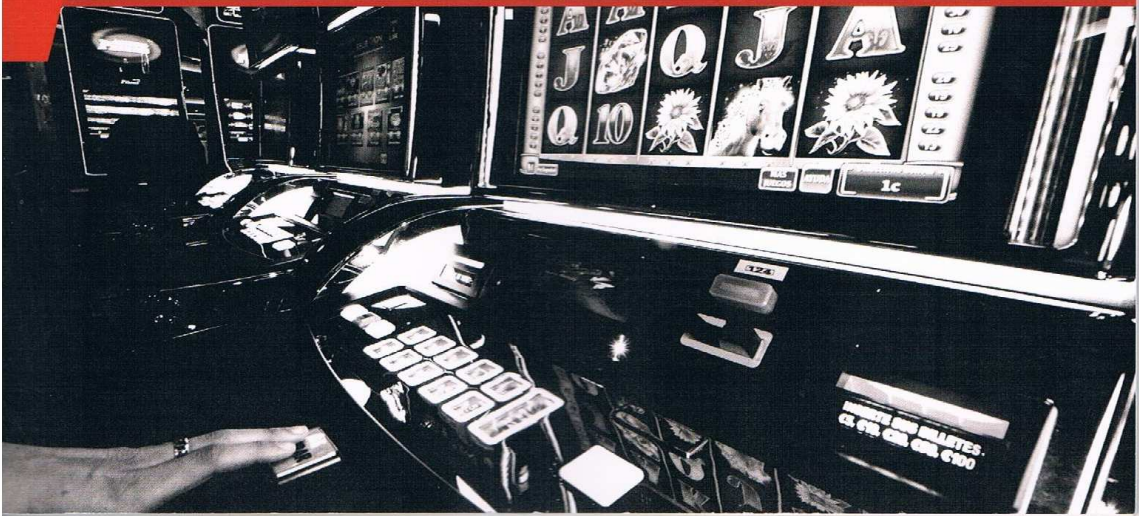
JUVENTUD Y JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI

Informe ejecutivo

2021



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



Presentación

El juego de azar que implica apuesta económica es un hábito fuertemente arraigado en nuestras sociedades que, sin embargo, no está exento de debate social. Coexisten en el discurso dos visiones sobre el juego: aquella que percibe el juego como algo negativo, un generador de situaciones problemáticas (sociales e individuales); y aquella que lo define como un entretenimiento que, bajo conductas responsables, no se diferencia de otras formas de ocio. Estos discursos polarizados se han intensificado durante la última década con la aparición, regulación y crecimiento del juego online.

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

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

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



Presentación

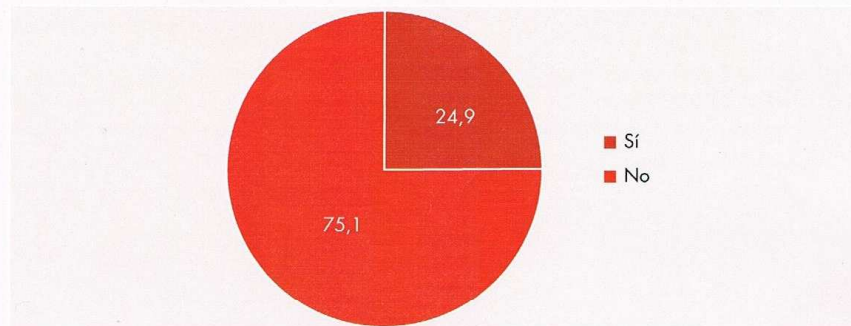
Para su realización, se ha llevado a cabo un análisis triangular. Por un lado, a partir de la metodología cuantitativa, se han suministrado 750 encuestas a pie de calle a personas entre 18 y 30 años, 250 en cada TT.HH, entre septiembre y octubre de 2021. Se realizó mediante un muestreo estratificado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



Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

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

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



Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.

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

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

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

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



Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¹ El DSM V se compone de 9 criterios, los cuales indican que el Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo, se manifiesta cuando el individuo presenta cuatro (o más) de los criterios durante un periodo de 12 meses. En función de los criterios que cumple la persona a la que se le administra la escala podremos hablar de diferentes niveles de gravedad: Leve, cumple 4-5 criterios; moderado, si cumple 6-7 criterios; o grave, en caso de que cumpla 8-9 criterios. Si bien el DSM V no considera una categoría intermedia entre persona jugadora patológico y no patológica, se ha optado por diferenciar entre las personas que no se identifican con ningún criterio (sin patología), y aquellas que se identifican con 1, 2 o 3 criterios, siendo también personas sin patología.

Una mirada general al juego y la juventud en Euskadi

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

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

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

Fuente: Elaboración propia. Encuesta Juego y Juventud 2021.