

PRÁCTICAS INVISIBLES.

ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA E IMPACTO DEL JUEGO PATOLÓGICO EN LAS TRAYECTORIAS VITALES DE LOS ADOLESCENTES Y JÓVENES.

Coordinación:

Karmele Mendoza Pérez, Universidad de Extremadura

Equipo de trabajo:

Chabier Gimeno Monterde, Universidad de Zaragoza

Raúl Márquez Zamora, Universidad de Extremadura

Marta Morgade Salgado, Universidad Autónoma de Madrid

Colaboradores:

Ana Contador Rodríguez, Universidad de Extremadura

Ana García García, Universidad de Extremadura

Emma Olmedo Rodríguez, Universidad de Extremadura

Sara Rubio Fernández, Universidad de Extremadura

Laura Martín-Romo Morcillo, Universidad de Extremadura

Daniela Martínez Rodríguez, Universidad Autónoma de Madrid

Mapas:

ARTEOTRO™

www.practicasinvisibles.es

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

Investigación financiada a través de la convocatoria
de "Ayudas a la Investigación" 2018,
del CENTRO REINA SOFÍA
SOBRE ADOLESCENCIA Y JUVENTUD

Cómo citar este texto:

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

© FAD, 2021

Edita:

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (Fad)
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 83 48
Fax: 91 302 69 79

Maquetación:

Francisco García-Gasco

ISBN: 978-84-17027-62-9



PRESENTACIÓN

Los medios digitales y la cada vez más numerosa presencia en nuestros barrios de los establecimientos de juego están provocando que las prácticas de socialización de los jóvenes estén cambiando. Como grupo de investigación centrado en los estudios de juventud nos interesa comprender cómo el juego de apuestas se está convirtiendo en una práctica de ocio más, que en ocasiones pueden acabar cristalizando en trayectorias de abusos y adicciones.

Este proyecto de investigación nació con la intención de estudiar la incidencia y el impacto de los juegos de azar con dinero en los adolescentes y jóvenes migrantes, también denominados Menores y Jóvenes Extranjeros No Acompañados, ya que consideramos que esta población constituye un grupo de alto riesgo por su condición de menores, migrantes e institucionalizados. Sin embargo, a la par que iniciamos el trabajo de campo fuimos ampliando tanto nuestros objetivos como la muestra de la población. De este modo, hemos estudiado también la presencia y el papel de los juegos de azar con dinero en la población adolescente y joven que no han iniciado un proyecto migratorio.

El abordaje de este estudio es principalmente de corte cualitativo, ya que se ha querido recoger los testimonios y percepciones de adolescentes y jóvenes, entre 15 y 30 años, para aproximarnos a comprender las dimensiones que está adquiriendo el juego con dinero dentro de su cotidianidad. También se realizó una fase inicial de corte cuantitativo, a través de un cuestionario, para explorar la incidencia y el impacto de los juegos de azar con dinero entre los y las adolescentes¹ y jóvenes, entre 14 y 21 años. Debido a la pandemia provocada por el Covid-19, esta fase no se pudo finalizar, obteniendo la muestra deseada. No obstante, aunque la muestra pudiese no ser representativa de la población debido al tamaño de la misma, al complementarse y triangularse con los datos obtenidos en el trabajo de campo de corte cualitativo nos ha permitido sacar a la luz algunas conclusiones relevantes sobre el juego de apuestas con dinero en jóvenes y adolescentes.

1. Desde este momento se mantendrá un lenguaje inclusivo y se utilizará un género u otro indistintamente.

Los datos de este estudio muestran algunas conclusiones relevantes para comprender cómo se encarna el juego en el día a día de los adolescentes y jóvenes, con el objetivo de poner en marcha estrategias preventivas que promuevan comportamientos más adaptativos y responsables. También se ha querido hacer énfasis sobre la situación de especial vulnerabilidad en la que se encuentran muchos adolescentes y jóvenes migrantes, visibilizando cómo dicha situación de vulnerabilidad favorece que estos adolescentes y jóvenes muestren distintas conductas de riesgo.

Por último, queremos agradecer a todas las personas que han hecho posible este proyecto. En especial, nos gustaría agradecer a Pilar Morcillo, Secretaria Técnica de Drogodependencias de Extremadura, y Eva Herculano, de la Asociación Atabal, por su cercanía y su disponibilidad para ayudarnos a establecer contactos para poder realizar el trabajo de campo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
METODOLOGÍA	19
FASE I: ADOLESCENTES Y JÓVENES UNA APROXIMACIÓN CUANTITATIVA .	27
FASE II: ADOLESCENTES Y JÓVENES UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA ..	38
FASE III: ADOLESCENTES Y JÓVENES MIGRANTES UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA	73
CONCLUSIONES FINALES	90
RESUMEN DEL PROYECTO.....	102
BIBLIOGRAFÍA	106
ANEXO	119

INTRODUCCIÓN

El presente informe expone los principales resultados del proyecto *“Prácticas invisibles”: Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes*, financiado por la V Convocatoria de las Ayudas a la Investigación del Centro Reina Sofía. Para ello se explican en primer lugar, la pertinencia del proyecto, el marco conceptual y los objetivos del proyecto. A continuación, se presenta el enfoque metodológico y el trabajo de campo realizado. Puesto que este proyecto se ha llevado a cabo en tres fases diferenciadas, los resultados se presentan también en tres apartados diferentes con sus propias conclusiones. Finalmente se exponen las principales conclusiones derivadas de los resultados y análisis de las tres fases.

Justificación del proyecto

Los juegos de azar y apuestas están cambiando de público, ya no sólo van destinados a adultos, sino que en los últimos años se han visto también inmersos en esta práctica adolescentes y jóvenes (Estévez, 2013; Lloret y Cabrera, 2019; Megías, 2020). De hecho, diversos estudios, tanto a nivel estatal como internacional, demuestran que los juegos de azar son una actividad muy popular entre los adolescentes y jóvenes (García, Buil y Solé, 2016; Kuss y Griffiths, 2012; Muñoz-Molina, 2008). En 2014 un estudio realizado en 8 países europeos — Albania, Chipre, Dinamarca, Finlandia, Italia, Lituania, Rumanía, Serbia— y Reino Unido estableció que entre el 1,6 y el 5,3% de los adolescentes tenía problemas con el juego (Molinero et al., 2014). Tras la rápida expansión de las oportunidades de juego legal, y la aparición de nuevas formas de juego, la prevalencia de los problemas de juego entre adolescentes está incrementando. Así, en 2017 una revisión sistemática, realizada sobre los estudios del área, mostró que entre el 0,2% y el 12,3% de los jóvenes cumplen los criterios de ludopatía en Europa (Calado, Alexandre, y Griffiths, 2017).

A pesar de que el ordenamiento jurídico impide a los menores de 18 años apostar, esta norma se suele vulnerar con frecuencia. La asiduidad con la que la legislación vigente hoy en día es infringida deriva en una mayor facilidad para los adolescentes a la hora de iniciar este tipo de conductas (Becoña, 1997; Delfabbro, King y Derevensky, 2016; Lloret et al., 2016).

Como consecuencia de este inicio tan precoz, ha surgido en la última década una gran preocupación social por la aproximación de los menores al juego. No obstante, existen pocos estudios que se centren en explorar la incidencia y problemática del juego de apuestas en el colectivo adolescente y juvenil (Derevensky y Gilbeau, 2015). Muchos menos si la población adolescente y joven es migrante, y ha estado tutelada en centros de menores. Con relación a esta población son distintos investigadores (Gimeno 2014; Mendoza Pérez, 2017) y profesionales del tercer sector los que están planteando la necesidad de profundizar sobre los problemas de juego de la población migrante institucionalizada.

Dada la relevancia de este fenómeno, esta investigación enfoca el juego de apuestas desde la perspectiva adolescente-joven y migrante combinando diferentes metodologías, tanto cuantitativa como cualitativa, siendo esta última primordial para profundizar en reflexiones y percepciones del colectivo adolescente en la situación del juego con dinero.

Marco conceptual

En la infancia y adolescencia el juego (*play*), como entretenimiento, es una actividad que se considera imprescindible para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo y social de una persona (Jiménez Tallón, García Montalvo, Montero Jiménez y Perea Pérez, 2011). El juego con apuestas (*gambling*) implica la posibilidad de apostar y arriesgar alguna ganancia (Jiménez Tallón, 2011). El juego con apuestas también se puede realizar de forma lúdica; no obstante, puede llevar consigo la posibilidad de desarrollar conductas problemáticas como la ludopatía o el juego patológico. En nuestra cultura, el juego con apuesta es un fenómeno social muy extendido (Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Sin embargo, en la última década el perfil de las personas que se aproximan al juego está cambiando (Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Actualmente, predominan los y las adolescentes y jóvenes, entre quince y treinta años, siendo muchos de ellos estudiantes (Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Además, los estudios están mostrando que muchos jóvenes ludópatas se iniciaron en el juego siendo menores, a pesar de estar prohibido (Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014).

La adolescencia es una etapa de particular riesgo para el desarrollo de cualquier conducta de riesgo por distintos motivos (Chóliz y Lamas, 2017). En primer lugar, es una etapa donde el desarrollo social y la experimentación cobran un peso especial (Moreno, 2016). Así, para la mayoría de adolescentes occidentales la familia pasa a un segundo plano, mientras que este alejamiento de las figuras paternas se ve compensada por los iguales, con los que se explorará distintas experiencias, y la búsqueda de referentes en figuras alejadas que admiran (ej. deportistas,

actores, *youtubers*, cantantes, *influencers*, etc.). En segundo lugar, dentro de la escasa oferta de ocio que existe para los adolescentes y jóvenes, el juego es visto por los propios adolescentes y jóvenes como una forma de diversión con posibles beneficios económicos (Becoña, Míguez y Vázquez, 2001; Megías, 2020; Neighbours, Lostutter, Cronce, y Larimer, 2002; Villoria, 2003). En tercer lugar, los medios digitales, y el uso de estos por parte de adolescentes y jóvenes, han facilitado el acceso al juego online en esta población (Chóliz, 2016; King, Delfabbro, y Griffiths, 2010; Ólason, Sigurdardottir y Samir, 2011). Finalmente, tanto la publicidad como las estrategias de marketing de las empresas del sector se han centrado en los jóvenes como un nicho de mercado interesante (Chóliz, 2017). En cuarto lugar, en la adolescencia todavía no se ha completado el desarrollo neurológico de las áreas cerebrales que controlan las funciones ejecutivas (inhibición, planificación, valoración de consecuencias de los actos, etc.), y que son las que protegen de eventuales problemas adictivos (Bechara, 2005; Chóliz y Lamas, 2017; Gladwin, Figner, Crone y Wiers, 2011). Con este escenario, es previsible que los adolescentes¹ y jóvenes sean un grupo afectado por los problemas que puede ocasionar el juego. En el caso de los adolescentes el problema es mayor, debido a su especial vulnerabilidad para desarrollar conductas de riesgo que cristalicen en una posible adicción (Chóliz y Lamas, 2017).

Por todo ello que resulta primordial la identificación temprana de los factores de riesgo y/o predictores que pudieran devenir en problema y/o adicción (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). En este sentido, se considera necesario conocer el papel del juego en la cotidianidad de adolescentes y jóvenes con la intención anticipar estrategias de evaluación e intervención

A la hora de comprender los problemas de juego en la población adolescente y joven la literatura ha recurrido explorar aspectos internos y externos.

En cuanto a los factores internos, distintos estudios apuntan a la necesidad de explorar las estrategias de regulación emocional y cómo estas correlacionan con el juego patológico (Curry y Youngblade, 2006; Silk Steinberg y Morris, 2003). Autores como Korman et al. (2008) y Beaudoin y Cox (1999) las personas con problemas de juego usan este como primera estrategia de regulación emocional con el fin de aliviar y/o escapar de las presiones de su vida. Otro factor interno de importancia son los esquemas cognitivos, estructuras cognitivas más arraigadas y profundas.

1. Desde este momento se mantendrá un lenguaje inclusivo y se utilizará un género u otro indistintamente.

Estevez (2013) al estudiar la relación de los esquemas inadaptados tempranos – creencias incondicionales sobre uno mismo en relación al ambiente – y su relación con el juego encontró que la población adolescente y joven con problemas de juego presentaban unos esquemas inadaptados tempranos, puntuando más alto en imperfección, dependencia, apego, subyugación, inhibición emocional y autocontrol. En este sentido, el estudio de los esquemas inadaptados tempranos es de vital importancia, ya que se encontrarían en el origen de numerosos trastornos psicológicos (McGinn y Young, 1996; Rodríguez Vílchez, 2009). Por último, otro factor interno importante sería la personalidad de los jugadores. Así, aquellas personas más impulsivas y con la necesidad de buscar sensaciones nuevas e intensas serían más vulnerables a desarrollar problemas de juego (Hammelstein, 2014; Bonnaire, Bungener y Varescon, 2006).

En cuanto a los factores externos podemos decir que en la última década los escenarios de juego han cambiado significativamente. En primer lugar, el juego online facilita el acceso, la disponibilidad y aumenta la privacidad del usuario. Distintos estudios han concluido que estas diferencias, con respecto al juego presencial, hacen al juego online más peligroso y con la capacidad de producir mayores niveles de riesgo de problemas de juego patológico (Brunelle et al., 2012; Olason et al., 2011; Wood y Williams, 2011) en segundo lugar, vemos que la publicidad y el marketing de los juegos de azar en los medios de comunicación también se encuentran entre factores de influencia en la iniciación de la práctica de juego (Fried, Teichman y Rahan, 2010). Por último, también influye en las elevadas prevalencias en el juego de adolescentes y jóvenes el fácil acceso y la alta disponibilidad de establecimientos de juego (Williams, West y Simpson, 2012).

En la última década hemos visto en España como ha proliferado el juego tanto online como presencial, así como la publicidad al respecto. Con la Ley 13/2011 sobre Regulación del Juego hubo una auténtica explosión en los tipos de juego online, pero sin ningún tipo de control (Chóliz, 2013; 2016). Esta ley supuso la concesión de las licencias para operar a partir de junio de 2012, y no solo produjo un incremento exponencial del juego online, sino que también tuvo un impacto directo en el juego presencial (Chóliz y Lamas, 2017). El juego presencial incremento su oferta, tanto los nuevos tipos de juego, también con más salones en los que jugar y máquinas de apuestas en los bares (Chóliz y Lamas, 2017; DGOJ, 2016). Esta proliferación de puntos presenciales y online en los que jugar sucedió sin que existiera una normativa sobre publicidad en el juego (Chóliz, 2013). No siendo hasta noviembre del 2020 con el Real Decreto 958/2020 cuando se ha empezado a establecer cierto control en las comunicaciones comerciales relacionadas con el juego. Durante estos últimos años, la presión mediática ha causado un gran impacto en la sociedad debido al patrocinio de personajes populares (Labrador, et al. 2021).

Tradicionalmente las casas de apuestas no han sido lugares frecuentados de manera generalizada, sino que eran destinados a un público con unas características específicas. Sin embargo, en la actualidad, gracias a la publicidad esta idea ha dejado de tener valor gracias a la utilización de un marketing agresivo que intenta atraer a jóvenes (Atabal, 2019).

Al igual que el juego online, la proliferación de los establecimientos de juego está favoreciendo la disponibilidad de espacios de juego en la mayoría de los barrios y/o municipios haciendo que el juego sea más accesible. Aunque la ley del juego que autorizaba este tipo de establecimientos desde 2011, en la comunidad extremeña no fue hasta en 2014 con el Decreto 165/2014 de 29 de julio cuando se dio vía libre a la apertura de estos negocios. A continuación, presentamos una tabla y una serie de mapas con el recuento y ubicación de los establecimientos de juego en el año 2019 y 2020 en las Comunidades Autónomas objeto de estudio en la presente investigación: Extremadura, Madrid y País Vasco (véase Tabla 1 e Imagen 1, Imagen 2; Imagen 3).

Tabla 1: Establecimientos de apuestas y población de Extremadura, Madrid y País Vasco.

	Bingos	Casinos	Salones de juego con explotación de apuestas	Salones de juego sin explotación de apuestas	Locales específicos de apuestas	Población
Extremadura	8	1	95	5	24	1.062.832
Madrid	45	4	475	6	171	6.686.393
País Vasco	36	2	270*		45	2.181.913

Nota: Datos oficiales facilitados por la Administración a 7 de agosto de 2019 para Extremadura; 25 de octubre del 2019 para Madrid y a 20 de septiembre del 2020 para el País Vasco. *No se consigue que el País Vasco facilite los datos de los Salones de Juegos clasificados por espacios con o sin establecimientos de apuestas. Los datos de población han sido obtenidos del INE a fecha del 1 de julio de 2019.

Imagen 1: Mapa establecimientos de juego Extremadura.



Imagen 2: Establecimientos juego en Madrid



Imagen 3: Establecimientos de juego en el País Vasco.



Como podemos ver no solo nos enfrentamos a una oferta muy elevada, sino que también es realmente generalizada e indiscriminada. Por lo tanto, aunque el juego de azar es una actividad exclusiva para mayores de edad, el control etario sobre el juego es difícil de gestionar (Chóliz y Lamas, 2017). En el juego online es muy difícil manejar, aunque se requiera el número del documento nacional de identidad (DNI) antes de comenzar a apostar, esto no garantiza que el DNI corresponda a la persona que está jugando. En cuanto a los establecimientos de juego, pocos de ellos llevan un control y mucho menos de forma eficaz. Los casinos y bingos destacan por ser los establecimientos en el que el control de acceso se realiza de una forma más eficaz, ya que se requiere la presentación del DNI en el acceso (Chóliz y Lamas, 2017). Sin embargo, como comentábamos con el juego online esto no significa que el DNI presentado se corresponda con la persona que entra a jugar. Como podemos observar en la Tabla 1 los Bingos y los Casinos, donde se realiza correctamente el control de la edad, representan un porcentaje muy pequeño de los establecimientos de juego. Además, cabe destacar que en este recuento no se incluyen las máquinas de apuestas deportivas y tragaperras que hay en muchos bares y que son de fácil acceso para menores.

Juegos de azar y población migrante

Los problemas de juego en la población adolescentes es un problema de salud pública que está emergiendo no solo en nuestro país, sino también en muchos países europeos (Calado, Alexandre y Griffiths, 2017). Los adolescentes que se acercan al juego, al igual que los adultos, son un grupo heterogéneo. Sin embargo, investigadores de distintos países están haciendo esfuerzo por desgranar dicha heterogeneidad, estudiando la prevalencia de los problemas de juego entre los grupos étnicos minoritarios y las personas migrantes (Bramley, Norriey Manthorpe, 2020; Crentsil, 2014; Momper, et al., 2009; 2008; Petry, Armentano, Kuoch, Norinth y Smith, 2003; Tse, Wong y Chan 2007). No obstante, aún es escasa la investigación que se ha realizado respecto a la relación entre personas migrantes y juegos de azar (Hayer y Griffiths, 2016). En España esta ausencia de literatura al respecto es aún más palpable. Aunque la investigación al respecto ha demostrado que la condición de inmigrante aumenta la probabilidad de desarrollar problemas de juego por distintos motivos (Ellenbogen, Gupta y Derevensky, 2007; Marshall, Elliott y Schell, 2009; Petry, et al., 2003; Sam, Vedder, Liebkind, Neto y Virta, 2008). Poco se sabe sobre la influencia de la cultura, la condición de migratoria, etc. en las tasas de prevalencia del juego. (Wilson, Salas-Wright, Vaughn, y Maynard, 2015).

Si nos centramos en la adolescencia, y en la condición de persona migrante, hay teorías que subrayan que el estrés resultante del proceso de migración —distanciamiento de la familia, amigos, costumbres, entorno y la necesidad de adaptarse a un nuevo contexto cultural— hacen a estos jóvenes más proclives a desarrollar conductas de riesgo (Cristini et al., 2015; Guarnaccia y López, 1998). Además, estos jóvenes se enfrentan con frecuencia, y en distintos contextos, a distintos tipos de discriminación, pudiendo esto afectar negativamente al funcionamiento psicológico (Pascoe y Smart Richman, 2009). Las características sociodemográficas de la familia también pueden tener un efecto en el juego de los adolescentes migrantes (Canale et al., 2017). Así, la combinación de distintos factores financieros, laborales y sociales que hayan tenido impacto en el proyecto migratorio favorecerán el conflicto y el estrés intergeneracional en las familias inmigrantes (Guarnaccia y López, 1998).

Es por todo ello que nuestro estudio quiere incluir a la población migrante, que ha estado institucionalizada en distintos recursos de protección a la infancia, para intentar profundizar en los problemas, preocupaciones y percepciones que tiene este colectivo en relación al juego de azar.

Diferencias de género en el juego

El juego es una actividad que está ligada al género, nos encontraremos diferencias en los comportamientos relacionados con el juego, en el impacto y desarrollo de un posible juego problemático. Sin embargo, la mujer aparece invisibilizada en la mayoría de las investigaciones sobre juego patológico y otras conductas de juego. En parte, porque la mayoría de las investigaciones se han hecho con varones que solicitaban ayuda y está descrito que las mujeres demandan tratamiento es menor número (Arbinaga, 2000; Echeburúa, 1992; López-González, Rius y Soriano, 2019; Megías, 2020; Ocho y Labrador, 1994). Además, sigue existiendo la consideración social de entender al jugador como "vicioso", saliendo en tal consideración la mujer más perjudicada (Megías, 2020; Villorria, 1999). Sin embargo, en los últimos años se está viendo necesario aumentar el conocimiento sobre la mujer en el juego.

En términos epidemiológicos sabemos que los problemas de juego son más frecuentes en varones que en mujeres, oscilando la diferencia según la población estudiada (Ibanez, 2014). Además, en los hombres la conducta de juego parece ser más intensa con más probabilidad de volverse patológica (Welte, Barnes, Wiczorek, Tidwell y Parker, 2002). Resultados similares se encuentran en España, presentando los hombres un mayor nivel de severidad y afectación por conductas de juego que las mujeres. En promedio, los hombres apuestan a un número superior de juegos de forma regular y acumulan mayores deudas (DGOJ 2017). Aunque hay estudios que apuntan que muchas mujeres jóvenes no parecen sentirse cómodas en los distintos establecimientos de juego, ya que son espacios diseñados y frecuentados en su gran mayoría por varones (Megías, 2020). Sin embargo, hay investigación que consideran que el juego online podría facilitar el acceso a la práctica del juego por parte de las mujeres (Atabal, 2019). Así, nos encontramos que ha subido en un 3% el porcentaje de mujeres que juegan a través de Internet. Mientras que el año 2014 el porcentaje de mujeres que se aproximaban al juego online era de 13% en 2019 se elevó al 16,48% (DGOJ 2014; 2019).

Respecto, a la edad de inicio estudios recientes apuntan que las mujeres se están iniciando en el juego a edades más tempranas (Blanco, Hasin, Petry, Stinson, y Grant, 2006; Ibáñez, et al., 2003; Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018; Slutske y Richmond-Rakerd, 2014). Por lo tanto, la edad de inicio en el juego tanto para hombres como para mujeres parece situarse hacia la adolescencia y la juventud (Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018).

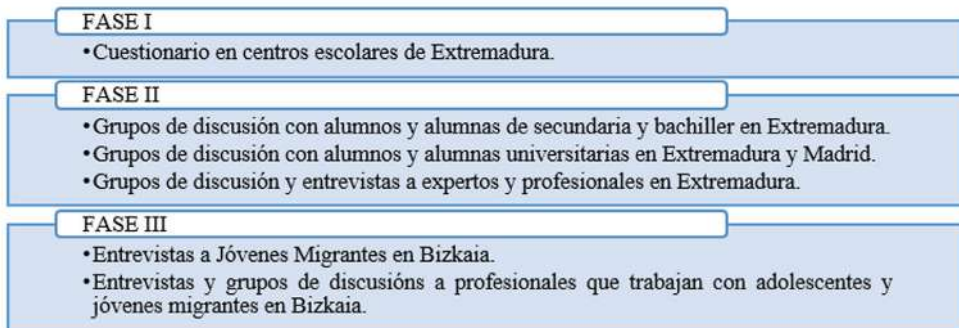
El tipo de juegos depende del contexto cultural (Håkansson, 2016), aunque se observan ciertas tendencias ligadas a estereotipos de género: "juegos de hombres" y "juegos de mujeres" (Megías, 2020). De este modo, los hombres suelen implicarse más en juegos de estrategia y/o deportivos, mientras que las mujeres prefieren juegos menos estratégicos y menos sociales (Grant y Kim, 2002; Ibáñez, et al., 2003; Megías, 2020; Potenza, 2001). Así mismo, se considera el bingo como un juego icónico de las mujeres (Megías, 2020; Ibáñez, 2014).

Por último, cabe señalar que números estudios apuntan que en las mujeres una vez que se desarrolla en juego patológico progresa más rápidamente que en los hombres (Grant y Kim, 2002; Ibáñez, et al., 2003; Travers, et al., 2003). Sin embargo, aunque las mujeres buscan más tarde ayuda la recuperación suele ser más exitosa (Slutske, Blaszczynski y Martin, 2012). No obstante, hay una falta considerable de literatura respecto a la evolución y recuperación de hombres y mujeres en tratamiento (Håkansson, 2016).

Descripción del proyecto y objetivos

Este proyecto consiste en un estudio descriptivo en el que se emplean tanto metodología cuantitativa como cualitativa. En función de la metodología utilizada hemos dividido la investigación en tres fases diferenciadas (véase Ilustración 1).

Ilustración 1: Descripción de las fases del proyecto



La Fase I se trata de la parte más cuantitativa del proyecto. En esta fase, a través de un cuestionario, autoadministrado en papel en distintos centros educativos, se pretendía examinar la incidencia de los juegos de azar entre los adolescentes y jóvenes de 14 y 21 años. Como hemos comentado anteriormente, debido a la pandemia esta fase no se pudo finalizar, por lo que solo pudimos administrar los cuestionarios en distintos centros escolares extremeños.

La Fase II y la Fase III son de carácter cualitativo. En la Fase II nos centramos en recoger a través de grupos de discusión y entrevistas las opiniones y percepciones en torno a los juegos de azar de adolescentes, jóvenes, miembros de la comunidad educativa y expertos y técnicos en prevención y atención del juego. Esta fase se realizó principalmente en Extremadura, ya que las fechas previstas para el trabajo de campo en Madrid coincidieron con el decreto del Estado de Alarma. La Fase III, con una metodología muy similar a la Fase II, se centró en incluir a la población migrante que ha estado institucionalizada en distintos recursos de protección a la infancia en el País Vasco. En esta etapa se quería profundizar en la idiosincrasia de los problemas, preocupaciones y percepciones que tiene este colectivo con ellos juegos de azar. Conseguir la participación del colectivo de adolescentes migrantes institucionalizados no siempre es fácil, por ello esta fase se desarrolló en Bizkaia, ya que se contaba con los contactos de una investigación anterior (Mendoza Pérez, 2017).

Objetivos

El objetivo general de esta investigación es aproximarnos a las prácticas, discursos y representaciones de los adolescentes y jóvenes, entre 14 y 30 años, en torno al juego, haciendo especial énfasis en la población migrante y en las diferencias de género. A continuación, se presentan una serie de objetivos específicos que pretenden ser alcanzados con el trabajo de campos de las distintas fases del estudio.

Objetivos Específicos:

- a) Comprender cómo el juego se está abriendo paso en los modelos de ocio de adolescentes y jóvenes.
- b) Aproximarse a las primeras experiencias de juego y observar que factores las motivan.
- c) Analizar qué factores propician que el juego ocasional se convierta en habitual o incluso en juego problemático.
- d) Identificar los juegos de azar y apuestas que prefieren los adolescentes y jóvenes, así como modalidades de juego online y offline.
- e) Identificación de los factores psicosociales que se asocian con mayor intensidad a las conductas de juego patológico.

f) Explorar cómo se relacionan los consumos, usos y abusos de otras sustancias y el juego.

g) Estudiar la influencia de variables como el género y la condición de migrantes institucionalizados en las distintas prácticas de juego.

h) Indagar las actitudes de la familia a la hora de prevenir y establecer límites en relación al juego.

METODOLOGÍA

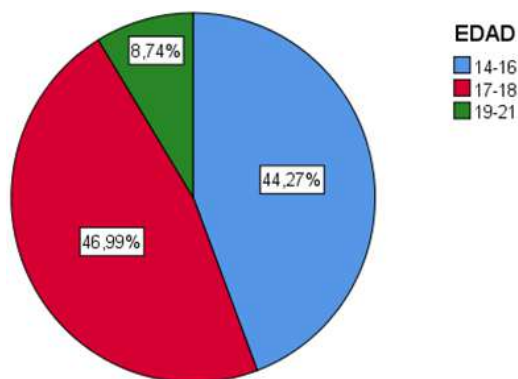
A continuación, se explica de forma sintética la metodología utilizada en cada fase del proyecto. Como hemos comentado en el apartado anterior, este proyecto consiste en un estudio descriptivo en el que se emplea una combinación de metodología cuantitativa como cualitativa para lograr los objetivos de investigación. El diseño metodológico de todo el proyecto cuenta con la supervisión y aprobación de la comisión bioética y bioseguridad de la Universidad de Extremadura (Nº de Registro 153//2019).

Metodología Fase I

Periodo de realización: mayo del 2019 hasta marzo del 2020 en Extremadura.

Participantes: La población objeto de estudio está formada por 531 estudiantes de 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato, y Formación Profesional Básica. el 50.7% mujeres (n=269) y el 46.7% hombres (n=248). El porcentaje restante (2.6%, n=14) pertenece a aquellos sujetos que no han querido manifestar su sexo. Todos ellos tienen edades comprendidas entre 14 y 21 años ($\bar{X} = 16.73$; $\sigma = 1.289$) (véase Ilustración 2).

Ilustración 2: Rango de edades de los participantes.



Se realizó un muestro por áreas para que estuvieran representada la población de zonas urbanas, pero también la de zonas más rurales. Así, en el estudio participaron centros educativos de Don Benito, Badajoz, Mérida, Fuente del Maestre y Santa Marta de los Barros (Badajoz). A continuación (véase Tabla 2), se especifica detalladamente la configuración de la muestra según el municipio.

Tabla 2: Configuración detallada de la muestra en la Fase 1 de la investigación según el municipio.

Municipio	N.º participantes	Sexo	Tipo colegio
Don Benito	43.1% (n=229)	44.54% mujeres (n=102)	Público
		53.71% hombres (n=123)	
		1.75% perdidos (n=4)	
Badajoz	18.1% (n=96)	42.71% mujeres (n=41)	Concertado
		52.08% hombres (n=50)	
		5.21% perdidos (n=5)	
Fuente del Maestre	9.8% (n=52)	46.15% mujeres (n=24)	Público
		50% hombres (n=26)	
		3.85% perdidos (n=2)	
Mérida	23.2% (n=123)	70.73% mujeres (n=87)	Público
		28.46% hombres (n=35)	
		0.81% perdidos (n=1)	
Santa Marta de los Barros	5.8% (n=31)	48.39% mujeres (n=15)	Público
		45.16% hombres (n=14)	
		6.45% perdidos (n=2)	

Procedimiento: El instrumento empleado ha sido un cuestionario autoadministrado en papel en distintos centros escolares de la provincia de Badajoz. Dicho cuestionario fue el resultado de una adaptación elaborada por este equipo de investigación del cuestionario utilizado por Lloret et al. (2016) y consta de veintisiete ítems relacionados con la conducta de juego y siete preguntas sociodemográficas (véase Anexo I). Los datos obtenidos a través del cuestionario fueron analizados con el programa estadístico SPSS-20.

Las limitaciones de la muestra y el número de sujetos que presentan juego de riesgo o problemático según los instrumentos utilizados, nos lleva a tomar con reservas las conclusiones que aquí aparecen sobre el colectivo joven y adolescente, siendo más oportuno hablar de tendencias, no obstante, se muestran congruentes con la literatura previa.

Metodología Fase II

Periodo de realización: mayo de 2019 a febrero del 2020 en Extremadura, principalmente, y en Madrid.

Participantes: Participaron en esta fase un total de cien personas repartidos en catorce grupos focales y tres entrevistas². Estos grupos focales se dividieron en cuatro grupos de interés: (a) el grupo de expertos y técnicos; (b) representantes de la comunidad educativa; (c) adolescentes y (d) jóvenes. A continuación, mostramos una tabla con los perfiles de las personas que participaron en el estudio (véase Tabla 7).

Tabla 3: Perfiles de los participantes de la Fase II.

Grupo de interés	nº	Sexo	Perfil
Expertos y técnicos Extremadura	15	10 mujeres 5 hombres	Pertencientes a distintas asociaciones de Plasencia, Mérida, Don Benito, Cáceres y Badajoz que prestan prevención y atención a jugadores patológicos o atención a adolescentes y jóvenes en riesgo de exclusión y/o institucionalizados.
Comunidad educativa Extremadura	3	1 mujeres 2 hombres	Director de centro público de Don Benito; jefe de estudios de centro público de Mérida y jefe de estudios de centro público de Fuente del Maestre.
Adolescentes Extremadura	46	28 mujeres 18 hombres	25 de ellos son alumnos de 4º de la ESO, entre 15 y 17 años de un centro público de Valverde de Leganés. Mientras que, 21 son alumnos de 1º de Bachillerato de entre 15 y 18 años de un centro educativo concertado de Badajoz.
Jóvenes Extremadura	31	25 mujeres 6 hombres	24 de ellos son alumnos del Grado de Psicología de entre 17 a 30 años ³ , siendo la media de edad 20,5. 2 de ellos son alumnos del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria (Biología y Geología) con edades entre 22 y 23 años. 3 restantes son alumnos del Grado de Educación Primaria, entre 19-20 años. 2 son alumnas del Grado de Educación Infantil con 19 y 29 años ⁷ .
Jóvenes Madrid	5	2 mujeres 3 hombres	Edades entre los 18 a los 20 años estudiantes del Grado de Psicología.

Procedimiento: En esta fase nos decantamos por utilizar grupos focales, ya que nos parecía una técnica óptima para adentrarnos en los discursos grupales y analizar tanto las percepciones de los expertos, como de los adolescentes y

2. No fue posible juntar a todos los miembros de la comunidad educativa en un mismo grupo de focal, por lo que optamos por realizar tres entrevistas, una para cada miembro, siguiendo el mismo guion de los grupos de focales.

3. Se mantuvo en el estudio al estudiante de 30 años de 1º del Grado de Psicología y a la estudiante de 29 años de 1º del Grado de Educación Infantil, ya que su aportación ha sido relevante para los resultados.

jóvenes. A la hora de realizar los grupos focales de los expertos se tuvo en cuenta que cuenta que estuvieran representados distintos sectores importantes que trabajan con jóvenes y adolescentes. Es por ello que además de reunirnos con técnicos prestan prevención y atención a jugadores patológicos también nos reunimos distintos miembros de la comunidad educativa y con personas que trabajan con adolescentes y jóvenes en riesgo de exclusión y/o institucionalizados. En cuanto a los grupos focales de los adolescentes y jóvenes se consideraron algunas variables esenciales para que estuvieran representadas: localidad (zona urbana vs. rural), edad (menores y mayores de edad) y género.

En relación a la estructura de los grupos focales, con los expertos, técnicos y miembros, seguimos un guion formado por quince preguntas sobre cuatro puntos de interés que propiciaran respuestas desarrolladas sobre (a) la evolución del juego con dinero y usuarios en los últimos años; (b) los espacios de juego (online y offline); (c) los iguales y la familia en el juego y; (d) la prevención y el juego como problema. Mientras que, con los adolescentes y jóvenes la estructura de los grupos de focal consistió en un guion de ocho preguntas abiertas sobre cuatro puntos de interés: (a) qué entienden por juego con dinero y sus experiencias de juego; (b) los espacios de juego (online y offline); (c) los iguales y la familia en el juego y; (d) el juego como problema. Todos los adolescentes y jóvenes que participaron en los grupos focales se les pasó previamente el SOGS-RA (Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993) para evitar incluir a personas con problemas de juego en la muestra.

Una vez conseguido el contenido del grupo de focal y de las entrevistas se transcribieron y se analizaron temáticamente (Braun y Clarke, 2006). La información fue agrupada en categorías y se llevó a cabo un análisis primero descriptivo, a continuación, interpretativo y finalmente un análisis reflexivo (Venegas, 2008). Este análisis cualitativo de las aportaciones de cada participante se realizó empleando el software ATLAS.ti para la obtención de resultados.

Metodología Fase III

Periodo de realización: El estudio se realizó íntegramente en Bizkaia entre mayo del 2019 a julio del 2019. En agosto del 2020 se incorporaron dos entrevistas más al estudio⁴.

4. El trabajo de campo de esta fase sufrió modificaciones tras decretarse el Estado de Alarma por el COVID-19. Asimismo, las entrevistas realizadas después de esa fecha fueron realizadas por videollamada, explicando el consentimiento informado de forma oral.

Contexto: En Europa el flujo migratorio de menores migrantes siempre ha sido un porcentaje pequeño, aunque desigual en función del país (Senovilla, 2007). Aunque no existen cifras oficiales completas y actualizadas sobre los niños y niñas que llegan a España sin compañía (Jiménez, 2015; Perazzo & Zuppiroli, 2018; Terres de Hommes, 2009), los últimos datos publicados por Save the Children en 2017 apuntan que había 6.414 menores migrantes bajo la tutela del Estado en España (Perazzo y Zupproli, 2018).

En la provincia de Bizkaia (País Vasco), donde se centra la presente investigación, el 28 de noviembre de 2017, habían 711 (Ararteko, 2017, p.34). En Bizkaia, según informan Mendoza Pérez y Morgade Salgado (2018a), el 80% de los menores extranjeros no acompañados eran varones de 15 a 17 años procedentes de Marruecos; había un 9% de Argelia y un 11% de África occidental. Además, cabe señalar que en algunos casos contaban con una red de apoyo (Mendoza Pérez y Morgade Salgado, 2018b).

Puesto que estos niños, adolescentes y jóvenes emigran solos y de manera irregular a España son amparados en los Centros Residenciales de Menores de los servicios de protección regional. Así pues, de conformidad con los acuerdos locales e internacionales, las autoridades asumen la responsabilidad de ellos como tutores legales hasta que alcanzan la mayoría de edad. En Bizkaia, provincia a la que pertenece Bilbao estos centros son sólo para los denominados menores extranjeros no acompañados, y por tanto están separados de otros menores españoles en desamparo (Gimeno y Gutiérrez-Sánchez, 2019; Mendoza Pérez, 2017; Mendoza Pérez y Belarra, 2015; Mendoza Pérez y Morgade Salgado, 2018b). Una vez que estos chicos cumplen la mayoría de edad estos chicos abandonan estos recursos. Algunos tienen la suerte optar a los escasos pisos que hay de emancipación u otros recursos de los Servicios Sociales. Sin embargo, el tercer sector y estudios como el de Moreno y Fernández (2020) alertan que en los últimos años el volumen de jóvenes de origen extranjero, que han estado institucionalizados, y que ahora se encuentran en situación de calle ha aumentado considerablemente.

Participantes: En esta fase del estudio participaron un total de diecisiete personas repartidos en ocho entrevistas y un grupo focal. A continuación, mostramos una tabla con los perfiles de los participantes de esta fase del estudio (véase Tabla 8).

Tabla 4: Perfiles de los participantes de los grupos de focales.

Grupo de interés	nº	Perfil
Jóvenes migrantes	4	El grupo está formado por 4 de edades comprendidas entre los 21 y los 30 años (media de edad 25,5). Uno de ellos tuvo problemas con el juego.
Educadores centro de menores	11	Participaron educadores de 2 centros distintos de menores de Bizkaia.
Profesionales que trabajan con jóvenes migrantes	2	Se entrevistó a un psicólogo, terapeuta e investigador de problemas de juego y a un agente social, docente e investigador con una experiencia de más de 20 años en el trabajo con jóvenes migrantes.

Procedimiento: En primer lugar, hemos realizado ocho entrevistas, cuatro de ellas fueron a jóvenes migrantes que han estado institucionalizados en centros de menores, dos de ellas se realizaron a expertos que trabajan en la intervención con jóvenes migrantes y las otras dos restantes se hicieron a dos educadores que trabajan con adolescentes migrantes. En segundo lugar, hemos realizado un grupo de discusión en el que participaron nueve educadores de un centro de menores migrantes. En esta fase decidimos sumar las entrevistas individuales, a la utilización de los grupos focales, por dos motivos. En primer lugar, considerábamos que hacer entrevistas individuales a los jóvenes migrantes⁵ para intentar aproximarnos en mayor medida a la diversidad de sus formas de vivir, de hacer y valorar las realidades en torno a los juegos de azar. En segundo lugar, realizamos entrevistas a ciertos expertos que trabajan con jóvenes migrantes para aprovechar al máximo su experiencia profesional.

Para reclutar la muestra necesaria de jóvenes migrantes para las entrevistas se recurrió a contactos que se tenían de una anterior investigación (Mendoza Pérez, 2017). Además, puesto que la muestra de jóvenes migrantes, que quisiera participar en el estudio, era difícil de lograr recurrimos al muestreo de bola de nieve. De este modo, a cada participante le solicitamos un contacto que creyera que pudiera estar interesado en colaborar en la investigación. El proceso fue muy similar para contactar con los profesionales que trabajan con jóvenes migrantes. Realizamos una primera entrevista a un agente social con larga trayectoria en el trabajo con jóvenes migrantes y este nos sugirió personas y entidades que nos pudieran aportar otro punto de vista de cara a completar la investigación.

5. Nos gustaría resaltar que esta fase de la metodología está principalmente redactada en masculino, los adolescentes, los migrantes, etc. sin ningún tipo de discriminación por razón de género, sino porque la población estudia, adolescentes que han sido acogidos en centros para menores migrantes en Bizkaia, es solo masculina. Bien es cierto, que en esta fase de la investigación participaron dos mujeres en el grupo de discusión y una educadora en las entrevistas.

Las entrevistas semiestructuradas realizadas a los jóvenes migrantes siguieron una estructura de nueve preguntas abiertas sobre cinco puntos de interés: (a) el proyecto migratorio (b) qué entienden por juego con dinero y sus experiencias de juego; (c) los espacios de juego (online y offline); (d) los iguales y la familia en el juego y; (e) el juego como problema. En relación a la estructura de las entrevistas semiestructuradas y el grupo focal con educadores que trabajaran con menores migrantes o profesionales que trabajaran con jóvenes migrantes podemos decir que siguieron un guion similar. Utilizamos un guion de diez preguntas sobre cinco puntos de interés: (a) descripción de la situación actual de los jóvenes migrantes y los programas que hay para su atención; (b) la evolución del juego con dinero en los jóvenes migrantes en los últimos años; (c) los espacios de juego (online y offline); (d) los iguales y la familia en el juego y; (e) la prevención, intervención y el juego problema en jóvenes migrantes. Los dos guiones de entrevista contaban con una lista de verificación con la que cerciorarnos que se estaban cubriendo todos los temas de interés para la investigación.

Todas las entrevistas y el grupo de discusión fueron transcritos y anonimizados siguiendo con el protocolo de protección de datos acordado con el comité ético de la Universidad de Extremadura. El análisis de la información obtenida en las entrevistas y el grupo de discusión fue sometido a un análisis temáticamente (Braun y Clarke, 2006). Al igual que en la *Fase II* La información fue agrupada en categorías y se llevó a cabo un análisis primero descriptivo, a continuación, interpretativo y finalmente un análisis reflexivo (Venegas, 2008). Para este trabajo se utilizó el software ATLAS.ti 7.

**FASE I: ADOLESCENTES Y JÓVENES
UNA APROXIMACIÓN CUANTITATIVA**

FASE I: ADOLESCENTES Y JÓVENES UNA APROXIMACIÓN CUANTITATIVA

Principales hallazgos:

- (a) El motivo financiero como motivación fundamental para iniciarse y/o mantenerse en el juego de apuestas.
- (b) Las ruletas y las apuestas deportivas presenciales son los juegos más consumidos por los adolescentes, mientras que las loterías y las apuestas del Estado los más consumidos por los progenitores.
- (c) El 2,07% son jugadores de riesgo y el 0,56% es clasificado como problemáticos.
- (d) La mayoría de los adolescentes se inician en el juego entre la franja de edad 14-16 años.
- (e) Los hombres apuestan con más frecuencia y mayor cantidad de dinero que las mujeres, (f) La frecuencia de juego tiende a aumentar cuanto mayor es la conducta de juego de los iguales, cuanto mayor es la edad y cuanto mayor es la presión mediática.

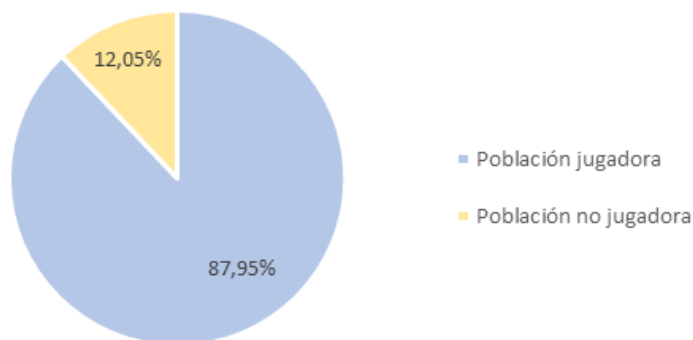
Como comentábamos en apartados anteriores esta fase no se pudo finalizar, obteniendo la muestra deseada, debido a la pandemia provocada por el Covid-19. No obstante, se ha procedido a realizar varios análisis descriptivos de aquellas variables y/o medidas que más información arrojaban para la comprensión del juego en los y las adolescentes. Puesto que la muestra no es representativa de la población adolescente y joven, destacamos la importancia de estudiar los datos con cautela. A continuación, introducimos las variables y medidas que hemos estudiado:

- o Paga semanal y dinero gastado en juegos de azar.
- o Motivaciones para jugar.

- o Juego problemático.
- o Lugar de juego, edad de inicio y forma de acceso a los espacios de juego.
- o Juegos de apuestas consumidos con mayor frecuencia según género.

De la muestra estudiada (n=531), el 87,95% (n=467) de los adolescentes declararon no haber jugado nunca a juegos de azar, mientras que la población jugadora la constituyen el 12,05% (n=64 de los cuales 48 son hombres y 15 mujeres)⁶. Este porcentaje es menor que el que concluyen en otros estudios similares. Así, frente al 12,05% de adolescentes pacenses que informan jugar en esta investigación, otros estudios realizados en Alicante informan de un 25,8% (Lloret et al., 2016); en Huelva de un porcentaje igual a 39,1% (Lloret y Cabrera, 2019) y; en el País Vasco, de un 20,9% (Sierra, Pérez y García de Salazar, 2019). A continuación, mostramos mediante representación gráfica la población de adolescentes jugadores-no jugadores (véase Ilustración 3).

Ilustración 3: Porcentaje de población jugadora y no jugadora en juegos de azar.



Paga semanal y dinero gastado en juegos de azar

Como podemos observar en la Tabla 4, la media de las pagas semanales de los chicos es casi 3 euros superior a la de las chicas; sin embargo, ambos gastan a la semana en distintas actividades de ocio cantidades similares, con una diferencia de un euro aproximadamente.

6. La población jugadora (n=64), pero hay 1 sujeto perdido.

Tabla 5: Medias del dinero semanal disponible.

Sexo	Dinero semanal	Dinero gastado a la semana
Hombre (n=248)	16.16€	11.04€
Mujer (n=269)	13.56€	9.97€

Nota: datos realizados con la muestra general (n=531) y 14 sujetos perdidos.

En cuanto, al dinero mensual que la población de adolescentes jugadores invierte en las distintas modalidades de juego es medido en el cuestionario a través de 5 ítems que cuantifican la cantidad de dinero apostada en los últimos 30 días; a esto se le suma un ítem genérico que se refiere a la cantidad apostada en los últimos 6 meses. Todos estos ítems ofrecen 7 alternativas de respuestas en la que se ha cuantificado de la siguiente forma: 1 "0€"; 2 "1-3€"; 3 "4-6€"; 4 "7-15€", 5 "16-30€", 6 "31-70€" y 7 "+70€".

En la Tabla 5 encontramos las medias respectivas a cada modalidad de juego. De manera que, para las apuestas deportivas online, las chicas no han apostado nada de dinero en el último mes y, los chicos una cantidad muy pequeña que no llega al euro. Para las apuestas deportivas en salones tanto chicas como chicos han apostado en el último mes una cantidad de 1-3€ aproximadamente. Para las modalidades máquinas tragaperras y póker, en ambos casos, han apostado cantidades insignificantes no llegando al euro. Y, por último, la modalidad ruletas es el tipo de juego que los adolescentes han apostado más durante el último mes, siendo una cantidad de 1-3€ para ambos sexos.

De manera general, podría decirse que los hombres apuestan mensualmente mayor cantidad de dinero en las cinco modalidades de juego preguntadas. No obstante, esta diferencia con las chicas es apenas palpable. Respecto a la mayor cantidad apostada en los últimos 6 meses vemos que tanto chicos como chicas apuestas cantidades iguales, entre 4-6€.

Tabla 6: Dinero mensual gastado en las distintas modalidades de juego.

Sexo	Apuestas deportivas on-line	Apuestas deportivas en salones	Máquinas tragaperras	Póker o juegos de on-line	Ruletas en salones	Cantidad apostada 6 meses
Hombre (n=48)	1.33€	1.92€	1.53€	1.33€	2.22€	3.33€
Mujer (n=15)	1.00€	1.82€	1.27€	1.09€	2.00€	3.36€

Nota: datos realizados con la población jugadora (n=64) y 1 sujeto perdido.

Motivaciones para jugar

Nos encontramos distintos motivos que incitan a los jóvenes y adolescentes a iniciarse y/o mantenerse en el juego de apuestas con dinero. Entre ellos se halla, en primer lugar, la *búsqueda de sensaciones positivas y placenteras*, donde se concibe el juego como excitación, riesgo, diversión o simplemente para hacer sentir bien. En segundo lugar, se encuentra el juego como *motivo de "afrontamiento"*, escape o evasión de situaciones conflictivas. En tercer lugar, el *motivo social* refiriéndose este a la adaptación social del grupo de iguales y, por último, el *motivo financiero* como modo de obtener dinero (Lloret et al., 2016). Para medir la motivación para jugar se utilizó el Cuestionario de Motivos de Apuestas que contiene un total de 14 ítems que evalúan 4 motivos diferentes: "placentero", "afrontamiento", "social" y "financiero". Cada ítem consta de una escala Likert formada por 5 alternativas de respuesta: 1 "nunca", 2 "casi nunca", 3 "a veces", 4 "casi siempre" y 5 "siempre". Los 14 ítems han sido agrupados de la siguiente manera: el motivo social lo conforman 3 ítems por ser los más representativos a esta categoría. El motivo placentero formado por 5 ítems, el de afrontamiento formado por 3 ítems y, finalmente, el financiero formado por otros 3.

Teniendo en cuenta que el 87,95% (n=467) de los adolescentes declararon no haber jugado nunca a juegos de azar, en el presente análisis se incluyen el 12,05% (n=64) que informaron haber jugado.

El 12,05% de jugadores priorizaron el motivo financiero ($\bar{X}=2,32$) como motivo principal de iniciación y/o mantenimiento del juego de apuestas, seguido del motivo social ($\bar{X}=1,84$) y el placentero ($\bar{X}=1,83$) con medias muy similares y, en último lugar, el motivo de afrontamiento o escape ($\bar{X}=1,26$).

El motivo financiero también aparece como principal motivación en otros estudios como el de Lloret et al. (2016), Lloret y Cabrera (2019); Olmedo-Rodríguez (2019) y Sarabia, Estévez y Herrero (2014). Por tanto, podría decirse que, la utilización del juego de apuestas para tal fin adquisitivo es una percepción comúnmente compartida entre el colectivo joven-adolescente; lo cual desemboca en un riesgo inminente ante la creencia generalizada y errónea de asociar juegos de azar con un medio real de obtención de dinero (Sierra, Pérez y García de Salazar, 2019).

Juego problemático

Al igual que en el análisis anterior únicamente se han tenido en cuenta aquellos sujetos que manifestaron haber jugado alguna vez en su vida. Para detectar el juego problemático se utilizó el Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP). Este instrumento está compuesto por 4 ítems con punto de corte para juego problemático en 2 y punto de corte para juego de riesgo en 1. A estos ítems se le añadieron en nuestro estudio otros 4 más relacionados con posibles conductas problemáticas asociadas juego.

Siguiendo las indicaciones del CBJP, el 2,07% (n=11) de la muestra fueron jugadores de riesgo, siendo la mayoría hombres (81,82%; n=9). Mientras que, el 0,56% (n=3) fueron clasificados como problemáticos. El 8,29% fueron jugadores que no presentan riesgo ni problemática al juego⁷. Los porcentajes de jugadores de riesgo y problemáticos en este estudio es menor que el que concluyen otros estudios similares. Estos estudios muestran que entre el 4-5,6% de los adolescentes son jugadores de riesgo y entre un 1-1,2% cumplen criterios de juego problemático (ASAJER, 2017; Becoña, Míguez y Vázquez, 2001; Choliz, 2016; Gonzalez-Roz et al. 2016; Lloret et al., 2016)

Por orden de respuesta afirmativa los ítems fueron los siguientes:

- o ¿Sueles seguir los partidos de fútbol en los que has apostado? (n=35; 44%)
- o ¿Has jugado alguna vez más dinero del que tenías previsto jugar? (n=16; 20%)
- o ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas? (n=10; 13%)
- o ¿Has faltado alguna vez a clase para ir a una casa de apuesta (ej. Sportium,

7. Estos resultados han sido obtenidos de los 4 ítems que representan el CBJP: "¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?", "¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas?", "¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello?" y "¿Has cogido alguna vez dinero que no fuera tuyo para jugar o pagar deudas?".

Codere, etc.)? (n=9; 11%)

o ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello? (n=3; 4%)

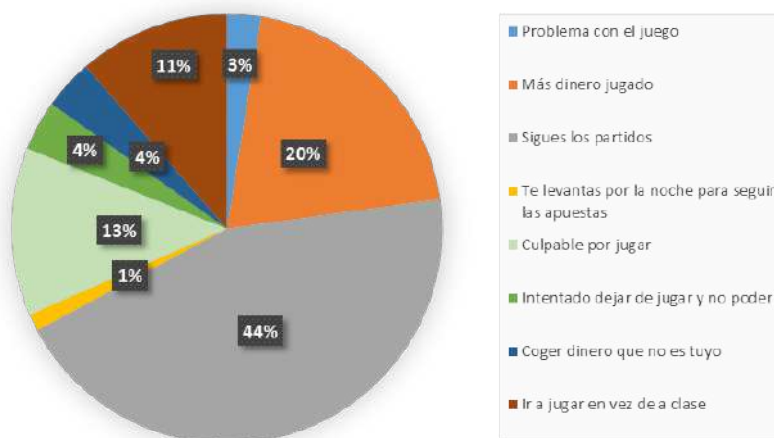
o ¿Has cogido alguna vez dinero que no fuera tuyo para jugar o pagar deudas? (n=3; 4%)

o ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego? (n=2; 3%)

o ¿Te levantas por la noche o duermes menos para seguir los partidos de fútbol en los que has apostado? (n=1; 1%)

A continuación, se muestra gráficamente el porcentaje de respuestas afirmativas en cada uno de los 8 ítems estudiados (véase Ilustración 4).

Ilustración 4: Respuestas afirmativas para distintas conductas de riesgo.



Lugar de juego, edad de inicio y forma de acceso a los espacios de juego

En el presente análisis únicamente se han tenido en cuenta aquellos sujetos que manifestaron haber jugado alguna vez en su vida. El lugar principal donde los adolescentes suelen jugar a juegos de azar son las casas de apuestas. Le siguen los casinos; internet y, finalmente, las administraciones de lotería y los bares (véase Tabla 6). Sin embargo, el informe Sierra, Pérez y García de Salazar (2019) pone de manifiesto que el lugar principal de juego presencial en la que la mayoría de los adolescentes juega son los bares.

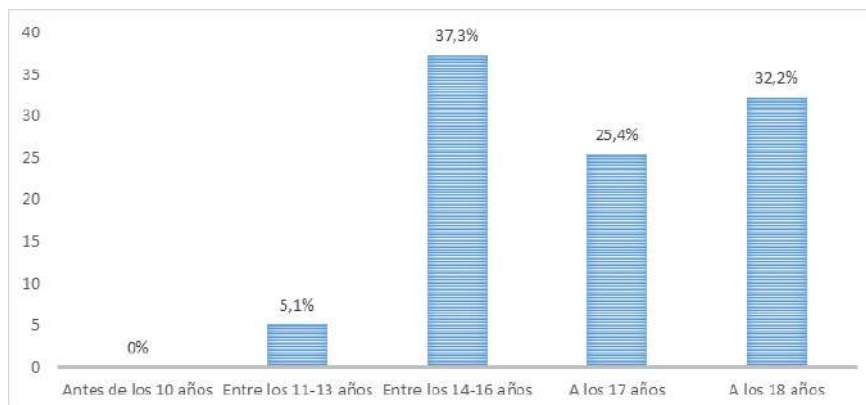
Tabla 7: Lugares de juego en el que los adolescentes suelen jugar o apostar.

Lugar de juego	Sujetos que juegan en dichos espacios
Casas de apuestas	46
Casinos	14
Internet	11
Administraciones de lotería	7
Bares	6

Nota: datos realizados con la población jugadora (n=64).

Con respecto a la edad de inicio al juego de apuestas (véase Ilustración 5), la mayoría de los adolescentes jugadores han jugado entre la franja de edad 14-16 años con un 37,3%. Además, el 67,8% de los adolescentes han iniciado el juego de apuestas con anterioridad a los 18 años. Esto nos muestra la necesidad de incluir medidas de intervención y/o prevención que vayan desde edades muy tempranas debido al porcentaje de jugadores que lo inician antes de la mayoría de edad. No obstante, no se ha registrado ningún jugador que iniciara el juego antes de los 10 años. Los estudios de Parrado y León (2019) y Sierra, Pérez y García de Salazar (2019) también señalan que la franja de edad más frecuente para iniciarse en el juego de apuestas es la de 14-16 años.

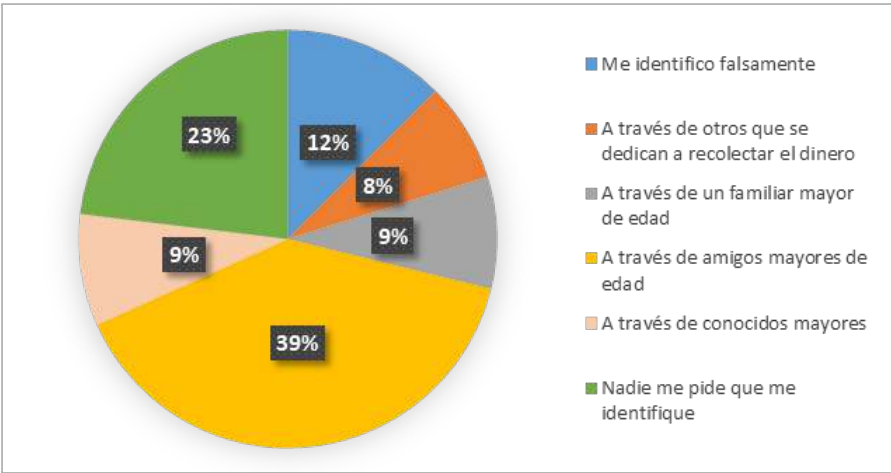
Ilustración 5: Porcentaje de juego según la edad de inicio.



Nota: datos realizados con la población jugadora (12,05%; n=64)

La Ley prohíbe el juego de apuestas en menores de edad. Sin embargo, como hemos visto antes, muchos de ellos inician el juego antes de los 18 años. Por tanto, resulta conveniente estudiar la forma en la que estos adolescentes acceden a los espacios de juego (véase Ilustración 6). Existen tendencias de que la gran mayoría de ellos lo realizan a través de amigos mayores de edad que le hacen las apuestas (39%), otros indican que nadie les pide que se identifiquen (23%) e, incluso, otros llegan a identificarse falsamente (12%). Por tanto, tal y como manifiesta Parrado y León (2019) los estudiantes perciben en general un fácil acceso a los espacios de juego de apuestas.

Ilustración 6: Modo en los que los adolescentes menores de edad acceden a las casas de apuestas.



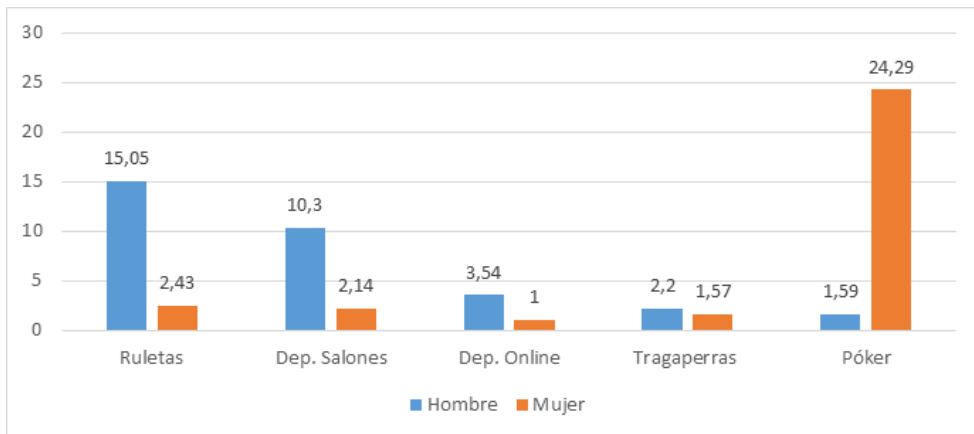
Nota: Datos realizados con la muestra jugadora (n=64)

Juegos de azar consumidos con mayor frecuencia según género

La frecuencia de juego es medida a través de una adaptación del cuestionario utilizado en la encuesta ESPAD, que registró la frecuencia en tres indicadores temporales: "alguna vez en la vida", "últimos 6 meses" y "últimos 30 días"; para cada una de las 5 modalidades de juego. Esta combinación ofrece 15 resultados en total. A pesar de que esta variable ofrece varios análisis, a continuación, mostramos únicamente el análisis de la frecuencia de juego en el indicador temporal "alguna vez en la vida" para cada una de las 5 modalidades de juego según la variable género. En este análisis trabajaremos con medias. Este análisis consiste principalmente en comprobar la prevalencia del juego de apuesta más consumido, así como, su incidencia entre hombres y mujeres.

Es decir, quién es el colectivo que más juega a cada una de las modalidades incluidas en el cuestionario. Para ello, se ha extraído las medias de la frecuencia de juego de la población jugadora en cada una de las cinco modalidades de juego de apuestas según la variable género. A continuación, mostramos gráficamente este análisis (véase Ilustración 7).

Ilustración 7: Media del número de veces que a lo largo de la vida la población de adolescentes jugadores ha jugado o apostado.



Nota: Datos realizados con la población de adolescentes jugadores (n=64).

El tipo de juego que parece que más consumen el colectivo de jugadores adolescentes son el póker, las ruletas y las apuestas deportivas presenciales. Mientras que, las apuestas deportivas online y las máquinas tragaperras son los menos recurridos.

El informe Drogas y Escuela IX (2019) concluyó a través de su estudio en el País Vasco que, aunque la mayoría de los estudiantes no practican el juego de apuestas con dinero, la principal conducta elegida por este alumnado son las apuestas deportivas. Mientras que, las máquinas tragaperras y los juegos on-line son los menos solicitados. Asimismo, Sarabia, Estévez y Herrero (2014) publicaron que los principales juegos con dinero en los que participa la juventud vasca son las apuestas deportivas en modalidad presencial, así como, los juegos de casino, entre los que se encuentran el juego de ruletas.

Si bien las conclusiones de este gráfico no se pueden extrapolar a la totalidad de la juventud debido a la baja base muestral.

Si podemos una tendencia de que los hombres superan a las mujeres en todas las modalidades de juego excepto para la modalidad de juego *póker*, en cuyo caso las mujeres ($\bar{X}=24,29$) parece que juegan con más frecuencia que el colectivo varón ($\bar{X}=1,59$)⁸.

De manera general podría decirse que, los hombres juegan más que las mujeres. Esto ha sido también obtenido en los estudios de Lloret et al. (2016) y Parrado y León (2019) donde se muestra la prevalencia de chicos en el juego de apuestas. El estudio cualitativo de Sarabia, Estévez y Herrero (2014) muestra también el predominio de chicos frente a chicas en los juegos de azar.

8. Esto podría deberse al hecho de que el póker es una de las modalidades de juego en el que se podría estar jugando de manera informal sin necesidad de ir a un establecimiento de apuesta. Esta información se amplía en el siguiente apartado.

**FASE II: ADOLESCENTES Y JÓVENES
UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA**

FASE II: ADOLESCENTES Y JÓVENES UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA

Principales hallazgos:

(a) Los establecimientos de juego se consideran los nuevos espacios de ocio juvenil, (b) los chicos frecuentan más estos espacios que las chicas, (c) los rascas de la ONCE, la ruleta y las apuestas deportivas son los juegos de azar más consumidos, (d) el motivo social y el financiero caracteriza el juego de los jóvenes, (e) el juego online es una práctica más oculta que el juego presencial, (f) muchos de ellos acceden a estos espacios siendo menores, sin embargo, la mayoría de edad y el salto a la universidad propician también su inicio, (g) los iguales además de inducir a apostar, también son un factor protector y (h) la familia tiene poco conocimiento sobre los juegos.

A continuación, se recoge de forma sintética toda la información sobre cada tema, acompañado cada sección con los *verbatim*s de aquellos participantes que más información han ofrecido.

Los establecimientos de juego como nuevos espacios de ocio

Muchos de los jóvenes que han participado en el estudio han normalizado y naturalizado los establecimientos de juego como nuevos espacios de ocio juvenil en los que poder reunirse. Sobre todo, los adolescentes, demandan la necesidad de tener un espacio de ocio juvenil, puesto que son ellos quienes manifiestan tener muy pocas alternativas y espacios de ocios para su franja de edad. Como han recogido otros estudios, los establecimientos de juego son entendidos como nuevos espacios de ocio, donde el juego parece entenderse como una práctica generalizada que no provoca extrañeza entre los jóvenes (Estévez y Herrero, 2014; Justicia de Aragón, 2020; Megías, 2020; Toro et al., 2019).

Fragmento 1: Alumno de 1º de Bachillerato, instituto concertado, Extremadura.

Yo creo que las casas de apuestas son una forma de entretenimiento, se utilizan hasta como punto de encuentro. Yo tengo amigos que dicen "quedamos en el

Codere a tal hora", y veo que muchos menores también lo hacen.

Fragmento 2: Experto asociaciones prevención y atención del juego,
Extremadura.

Lo tienen muy accesible, se está convirtiendo en su ocio, o sea es que ahora quedan en los salones de juego y les parece lo más normal, como si tú ahora quedas en, yo que sé, en las pistas de fútbol. Ya no. No pasas frío, no pasas calor, te ponen la cerveza más barata y tengo como todo lo que quiero tener allí, a toda la gente joven allí.

Muchos de los y las jóvenes extremeños que han participado en el estudio consideran que este tipo de establecimientos están de moda para encuentros y quedadas entre la población joven. Sin embargo, algunos de los participantes del estudio consideran que fue entorno al 2018 cuando los establecimientos de juego tuvieron su punto álgido.

Fragmento 3: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado,
Extremadura.

La gente lo ve como una novedad y luego encima cada vez hay más. En la avenida de aquí, hay muchísimos, entonces veo normal que al final acabes entrando.

Fragmento 4: Alumna del Grado de Educación Primaria, 19 años, Extremadura.

Los juegos de apuestas como se han puesto de moda. Pues yo ahora mismo, por ejemplo, mis amigos, yo creo que van muchísimo allí. Antes pues a lo mejor íbamos al Telepizza, pues ahora van primero allí y luego pues a otro lado o lo que sea. Pero suelen ir siempre a los juegos de apuestas.

Fragmento 5: Alumna del Grado de Psicología, 20 años, Extremadura.

Hubo en Zafra una época en la que hubo un boom con las casas de apuesta, que se abrieron un montón y entonces pues iba todo el mundo, pero luego ya no han seguido, no sé, a lo mejor iban un mes o así pero no todos los días. A lo mejor una vez cada fin de semana para echar el rato.

Fragmento 6: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

El tiempo que se puso de moda, de verdad daba miedo. O sea, llegó un punto en el que dejé de ir, porque mi amiga a mí me daba pena y miedo. Yo que sé, tienes 10 euros a la semana, no te los gastes solo en eso. Y realmente ves allí que está

todo el mundo igual, que después de salir a beberse un cubata se van a Codere, que antes de salir a beber se van a Codere, que están tomándose una cerveza y dicen: "¿y ahora un Codere?", y es como "uff".

Como vemos, la visita a estos espacios se enmarca dentro de las rutinas de ocio de los jóvenes así muchos empiezan y/o acaban sus salidas en los establecimientos de juego. Además, son espacios en los que poder encontrarse con otros grupos de jóvenes de la misma edad.

Fragmento 7: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Pues mis amigos y yo estamos toda la tarde fuera y ya cuando nos aburrimos pues vamos, y si vamos varios y vamos ganando dinero, le echamos más y nos podemos tirar allí, 1 hora o 1 hora y media, y como además te dan bebida solo por estar allí, aunque a veces tienes que pagar las consumiciones, incluso alcohol y te puedes pegar toda la noche. Yo suelo ir los fines de semana.

Fragmento 9: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Fue el boom de las casas de apuestas, tu ibas solo, pero te encontrabas con cinco amigos.

Muchos jóvenes que no juegan aceptan estos espacios como un espacio de ocio más en el que estar con sus amigos, ya que no solo se les brinda la opción de jugar, sino también hay un buen ambiente en el que estar cómodo, por ejemplo, viendo fútbol.

Fragmento 8: Alumno del Máster Formación del Profesorado, 22 años, Extremadura.

En mi pueblo, que es un pueblo de unos 5000 habitantes hay una sala muy grande, donde normalmente va siempre la misma pandilla de amigos y claro, ya conocen al dueño y les tiene preparado allí un sofá y una TV enormes. Se pueden tirar toda la tarde. Son gente que vive fuera del pueblo y cuando llega el fin de semana van al pueblo a ver la familia y a lo mejor se tiran todo el fin de semana allí. Imagínate, un sofá cómodo, una televisión con todos los partidos que quieras, de pago y sin pagar ninguno y tienes bebida, te venden comida, te hacen bocadillo y todo lo que tú quieras... Pues... Te puedes tirar todo el fin de semana allí.

Fragmento 9: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo he entrado en las casas de apuesta para ver el partido o porque iban mis amigos.

Los y las participantes apuntan la opción de ir a acompañar a los amigos, sin apostar, simplemente aprovechando los establecimientos de juego como puntos de socialización y encuentro. Sin embargo, el hecho de ir sin apostar a veces se ve frustrado por la normativa de algunos establecimientos en los que solo aquellas personas que apuestan pueden permanecer en el local.

Fragmento 10: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo al principio si tenía amigos que miran y no juegan, pero es que ahora si estas mirando y no jugando, al final te echan.

En cuanto al dinero invertido en estos espacios no es entendido como una pérdida, sino que se considera como un gasto en ocio que muchas veces reporta beneficios. Muchos jóvenes debido a las bebidas y comida que se oferta de forma gratuita y/o a muy bajo coste lo consideran una opción adecuada para sus presupuestos. Es más, consideran que por el precio por el que iban a tomar una consumición en un bar, pueden tomársela gratis en un establecimiento de juego y gastar el dinero de dicha consumición en apostar.

Fragmento 11: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Se puede fumar dentro. Tú estás fumando con la Coca-Cola, hablando con tu amigo y eso... y ya pues el dinero que no te gastan... pues lo echas. Y eso me ha pasado a mí, yo he ido he echado un euro, me he tomado una Coca-Cola y he dicho, encima me vengo con un euro de más. Me he tomado una Coca-Cola, me he fumado un cigarro... que sí, que hay gente con muchos problemas, pero... cuando estás allí, no eres como consciente.

Fragmento 12: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Madrid.

El plan vamos a ir a tomarnos una cerveza y vamos a la rule porque las cervezas te la dan gratis y estás allí apostando. Puedes gastarte el dinero que te ibas a gastar en las cervezas a apostar.

Fragmento 13: Alumno del Grado de Psicología, 19 años, Madrid.

Era como ir al cine. En vez de ir al cine y gastarme 10 euros pues voy a las ruletas toda la tarde y me gasto 10 o 20 euros.

La principal particularidad del juego de la juventud es que acuden a los establecimientos de juego en grupo y principalmente los fines de semana. A la hora de apostar nos hemos encontrado dos formas de gestionar el dinero para las apuestas: de forma grupal utilizando un "bote" o apuestas individuales, a pesar de ir en grupo. En nuestro estudio, las apuestas grupales han aparecido cuando eran la primera vez que se entraba a un establecimiento de juego y se apostaba a modo de experimentación y por la diversión intrínseca del juego. La segunda opción, las apuestas individuales en grupos, son las más frecuente en aquellos participantes que acudían a estos espacios con asiduidad. También hemos encontrado quienes pagan a terceros, que consideran que tienen más maña en las apuestas, para que se las realice.

Fragmento 14: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Madrid.

Aparte de amigos míos, la gente que conozco va a casas de apuestas también a las ruletas. Hay veces que pagan a otro que se le da mejor para que apuesten por ellos o ponen un bote para apostar.

Fragmento 15: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo también voy solo los fines de semana, y jugamos a la ruleta, echamos para los partidos de fútbol, y también cada uno su dinero.

Fragmento 16: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo tengo amigos que alguna vez, una o dos como mucho, han ido solos. Pero para ir siempre hablan.

Fragmento 17: Alumna del Grado de Educación Primaria, 20 años, Extremadura.

Yo precisamente esta Semana Santa he quedado para cenar con las amigas y... nosotras un euro de la comida dijimos: "vamos a echarlo en... en la casa de apuestas". Y fue la única vez que hemos ido, pero por... por curiosidad más bien.

La mayoría de los participantes que acuden de forma habitual a los establecimientos de juego lo hacen durante su tiempo libre, principalmente los fines de semana. Sin embargo, nos hemos encontrado también con chicos y chicas que cuyas primeras visitas a los establecimientos de juego han sido siendo menores y durante el recreo o la ausencia de algún docente. Estas visitas eran acompañadas de un grupo de amigos más experto, cuyas visitas a los establecimientos de juego eran más habituales.

Fragmento 18: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo el año pasado cuando estaba en bachillerato, éramos un grupo pequeño y éramos todos amigos y la mayoría eran muchachos. Si en clase había 15 muchachos todos iban en el recreo a Sportium o a Codere, siempre, e incluso algunos de ellos que eran menores de edad.

Fragmento 19: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Eso fue en primero de Bachillerato, yo tenía amigos que habían repetido en clase e iban en los recreos, o cuando no les gustaba alguna clase. Nosotros salimos al recreo y entonces nos decían muchas veces "venga, veniros con nosotros que a nosotros nos conocen", porque ellos eran mayores y nos decían "venga, veníos dos o tres con nosotros", y yo fui con un amigo mío y no nos pidieron el DNI, simplemente nos saludaron y nos dejaron entrar. Yo eso lo he hecho un par de veces estando en el instituto.

Fragmento 20: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo solo he entrado una vez, que fue en primero de bachillerato en una clase que el profesor no fue y teníamos una hora libre. Un amigo me dijo "vente conmigo" y cuando llegué no me dijeron nada y cuando entré vi a compañeros míos, y eran menores también.

Fragmento 21: Alumna del Grado de Psicología, 20 años, Madrid.

Yo en el sitio en el que estudiaba el año pasado había tres establecimientos de juego y en los recreos que vale que es media hora, los chavales iban y decían: "¿apostamos?", "¿jugamos?"

Esta nueva forma de ocio entre adolescentes y jóvenes también puede verse reflejado en las redes sociales. Los jóvenes comentan que tanto ellos como personas cercanas a su entorno suelen subir imágenes acerca del juego. Normalmente son fotos de los tickets, la cantidad de dinero con la que han sido premiados, etc.

Fragmento 22: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

La gente sube historias en el bingo, en la ruleta y este tipo de cosas, también los tickets cuando ganan para parecer más guay... Yo nunca he ido, pero sí es cierto que lo veo bastante en los demás, tanto gente conocida como lejana pero que las sigo.

Fragmento 23: Estudiante del Grado de Psicología, 20 años, Madrid.

Yo lo he hecho. Una vez gané 200 € o así y subí una historia, en plan he premiado. Y amigos míos también lo han hecho, cuando ganan, sobre todo.

Fragmento 24: Alumna del Máster Formación del Profesorado, 23 años, Extremadura.

Un amigo mío que apostaba sí que ponía "mirad, he ganado en el Bet" y salía la captura de pantalla. Y de casas de apuesta, por ejemplo, un amigo de mi hermano ganó, creo que 200 euros y con ese dinero se compró las entradas del concierto de Anuel y lo colgó "he ganado y voy a invitarte" y puso a su novia. Si suelen ganar si lo cuelga, si pierden no dicen nada.

Aunque constituyen una minoría también hay participantes que han empezado a encontrarse con personas en redes que publican información en contra de los establecimientos de juego y/o explican los riesgos del juego de azar con dinero.

Fragmento 25: Alumna de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo, en Instagram, en Twitter, veo mucha gente que va en contra de los juegos y las casas de apuestas. Hace poco vi a una chica que tenía 17 años y explicaba que su grupo de amigos se habían viciado, tenían muchas deudas y no tenían de donde sacar tanto dinero. Ella quería concienciar del peligro y explicar el caso a la gente.

Fragmento 26: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Ahora hay historias en Instagram de muchas personas que son cartel en contra de juegos de azar.

Tipos de juego

Como hemos visto en el apartado anterior los establecimientos de juego se entienden como una opción de ocio juvenil. Según los relatos de los y las adolescentes y jóvenes que han participado dentro de las opciones de juego que ofertan estos espacios, las apuestas deportivas, principalmente fútbol, y la ruleta son las opciones más elegidas por el público joven. En ambas modalidades de juego destaca la población masculina sobre la femenina. Pocas chicas de nuestro estudio apuestan en estas modalidades de juego; sin embargo, la mayoría conocen amigos cercanos que sí lo hacen.

Entre la población femenina podemos decir que al igual que se ha visto en otros estudios el Bingo es el juego que predomina (Megías, 2020; Ibáñez, 2014).

Fragmento 27: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo he apostado en partidos de fútbol y el bingo.

Fragmento 28: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

En el bingo, partidos de fútbol y la ruleta.

Fragmento 29: Alumna del Máster de Formación del Profesorado, 23 años, Extremadura.

El amigo de mi hermano apuesta a todo: caballo, fútbol, baloncesto, etc. Todo en lo que se pueda apostar. Si es verdad que no todos los días apuesta.

Fragmento 30: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo en mi caso, solemos jugar a la ruleta o a los partidos de fútbol.

Fragmento 31: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

La gente que yo conozco es sobre todo la ruleta. Echan para ver si se sacan algo de dinero.

La oferta de juegos de azar de las Loterías y Apuestas del estado son referidos por los participantes como juegos tradicionales, cuya práctica no es muy común entre ellos, sino más entre sus familiares cercanos.

Fragmento 32: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Mis padres juegan siempre a la lotería de Navidad, y al Euromillón, otros familiares juegan bastante a las típicas quinielas y, por ejemplo, mi abuela, cuando no tiene nada que hacer, se va con sus amigas al bingo a pasar el rato.

Fragmento 33: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Mis padres pues la típica del niño, y pues la compran pocas veces, porque mi casa no es mucho de comprar loterías, ni primitivas, porque lo ven más como... vas a perder más dinero que ganarlo. Por eso a mí tampoco nunca me ha llamado la atención. Porque me parece que es tirar el dinero. Porque para

ganar una, estás perdiendo unas pocas.

Fragmento 34: Alumno del Máster Formación del Profesorado, 22 años, Extremadura.

Por Navidad compran dos o tres décimos y mi padre todas las semanas echa la primitiva, porque lo tenía como tradición porque lo hacía con su abuelo, ahora lo hace con su madre. Pero ya está

No obstante, la situación es diferente con los rascas de la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles). En todos los grupos de discusión realizados con adolescentes declaraban que no los consideran como juegos de azar. Si bien, cuando se les preguntaba expresamente por los rascas muchos de los chicos y chicas respondían afirmativamente que jugaban y que, de hecho, son un "enganche". Tanto los expertos como los adolescentes y jóvenes que han participado en este estudio confirman que echar un rasca es una práctica muy habitual y de fácil acceso para los menores de edad. En los estudios de Toro et al. (2019) también se señala que los rascas constituyen una práctica muy popular en nuestro país. A diferencia de otros juegos de apuestas, los rascas de la ONCE no son considerados como una pérdida de dinero, dado que consideran que el dinero recaudado va destinado a un fin social y benéfico.

Fragmento 35: Alumna de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

En mi pueblo también los menores juegan a los rascas, creo que debería haber más control. Aunque es cierto, que de todos los juegos que hay, para mí es el mejor porque el dinero va para personas ciegas.

Además, los rascas están muy normalizados dentro de las dinámicas familiares. Así, hemos observado en el caso de muchos menores de edad que, son sus familiares y no ellos los que compran estos rascas, aunque en el caso de que sean premiados suelen cederles el dinero ganado.

Fragmento 36: Alumna de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo a los rascas juego bastante, pero los compra mi abuela o mi madre y a veces yo también. Ya lo hacíamos de pequeños que abuela nos compraba rascas a los nietos.

Fragmento 37: Alumna de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo también juego a los rascas. Mi padre cuando va a comprar tabaco compra

alguno y yo los rasco, y lo que toca es para mí.

A pesar de la prohibición de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del Juego (Ley N° 127, 2011), se observa que los menores compran rascas sin impedimentos y no les es necesario mostrar su DNI en numerosas ocasiones. También Rial (2019) señala en sus investigaciones que a 4 de cada 5 menores no se les solicita el DNI en establecimientos presenciales, incluyendo los rascas.

Fragmento 38: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo juego bastante, porque siempre te suele tocar algo. Me parece un vicio, y además no pasa nada porque seas menor, te los suelen vender, no te piden ni DNI.

Juegos de apuestas informales

Como nos cuentan los adolescentes y jóvenes en los municipios pequeños de Extremadura, en los que no existen casas de apuestas, es habitual encontrar timbas de póker y bingos que muchas veces se realizan entre peñas amigas en las que se apuestan pequeñas cantidades de dinero. Este tipo de encuentros suelen ser más habituales durante la época estival y muy ligada al ocio juvenil, aunque también hemos encontrado municipios en los que tienen organizados bingos para todo el pueblo con cartones a muy bajo coste. Realizar porras de fútbol entre amigos o apostar dinero a ver quién gana en la partida en el FIFA también es algo habitual.

Fragmento 39: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

*Yo sé de peñas que se llevaban bien unas entre otras y quedaban para jugar al bingo y póker igual. La gente se llevaba sus maletines y apostaba con ficha.
Con las porras del futbol igual.*

Fragmento 40: Alumna de 1º de Bachillerato de un instituto concertado,
Extremadura.

Yo tengo amigos que apuestan entre ellos, 5-10 euros. Por ejemplo, si te gano en el FIFA, me debes tanto.

Fragmento 41: Alumno de 1º de Bachillerato, instituto concertado,
Extremadura.

Por WhatsApp hacemos apuestas sin dinero, la típica porra.

Juego online

El juego online plantea un nuevo escenario de juego con características distintas al juego que se puede hacer en los distintos establecimientos de juego (Chóliz, Marcos y Lázaro-Mateo, 2019; Brunelle et al., 2012; Olason et al., 2011; Wood y Williams, 2011). Los expertos que participaron en el estudio consideran que el juego online supone una oferta de juego distinta, ya que podemos jugar de forma anónima en cualquier parte, hora y día. Además, nos advierten que en el juego online el control del gasto es más difícil, ya que las cuentas están vinculadas a una tarjeta o cuenta bancaria y el dinero no se palpa.

Fragmento 42: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

El juego online está abierto las 24 horas. Es anónimo realmente. Tú puedes estar en el salón de tu casa jugando, con tus padres al lado y ni se enteran. Por último, que es el más peligroso, tú no ves el dinero. El dinero no se ve, no se toca, no se palpa, es un dígito en una pantalla. Sale 5000€, pero tú no lo estás tocando, no los tienes en la mano... ¿Qué es lo que crea? Eso crea una sensación de que no pasa nada, no pasa nada no pasa, nada hasta que pasa.

La literatura considera que el juego online es una modalidad de juego muy presente entre los adolescentes y jóvenes (Caselles, Cabrera y Lloret, 2018). Sarabia, Estévez y Herrero (2014) afirman que el juego presencial ha sufrido un decremento desde la llegada de internet, excepto en las apuestas deportivas, que tienden a practicarse tanto de forma presencial como online. En la presente investigación, los adolescentes y jóvenes, no reflejan tal idea. Solo hemos encontrado dos chicas que afirman conocer más personas, entre su círculo de amigos, que jueguen más online que de forma presencial. Otras cuatro personas comentan haber visto a sus amigos apostar de forma online.

Fragmento 43: Alumna del Grado de Psicología, 21 años, Extremadura.

Yo al revés, conozco más gente que tiene la aplicación. Que está constantemente mirando. Por ejemplo, si ha hecho una apuesta y está viendo el fútbol, está pendiente del teléfono de si sube o baja la apuesta, más que del propio partido.

Fragmento 44: Alumna de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo sí he visto a un amigo mío, que tenía la ruleta en el móvil y podía apostar desde ahí, y lo que va ganando lo va acumulando.

Fragmento 45: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo he visto a amigos míos apostar dinero en el móvil, en el fútbol, en la ruleta, el póker, etc.

Un menor explica que alguna vez ha realizado apuestas deportivas online, pero que es complicado, por lo que prefiere juegos online de apuestas, pero sin dinero. Como señalan los expertos extremeños y la literatura (Megías, 2020), este tipo de juegos, que no demandan dinero, están en auge entre el público menor de edad y suponen un riesgo que no entran bajo la legislación que ordena el juego.

Fragmento 46: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo he jugado al póker de forma online, a la ruleta, etc. pero sin apostar. Y también he hecho apuestas deportivas de forma online, pero creo que es más complicado, porque está todo registrado y tienes que dar muchos datos.

Dos de los participantes destacan que sus amigos realizan las apuestas deportivas online, ya que se obtiene un mayor beneficio y ofertan más opciones de apuesta.

Fragmento 47: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo creo que en las online ganas más dinero que en el físico, o sea, echado lo mismo... En apuestas deportivas el otro día hizo una apuesta deportiva allí en casa, después de cenar y nos preguntaba que pensábamos y tal, luego veía el beneficio y salía 70 euros tal. Luego iba al Sportium y veía que eran 50 o 40 euros de beneficio.

Aunque la mayoría de los y las participantes atestiguan que no conocen que a nadie que juegue de forma online, no descartan la idea de que lo hagan, pero no lo comparten. Muchos jóvenes han normalizado acudir a distintos establecimientos de juegos a apostar como parte del ocio juvenil. Sin embargo, el juego online lo consideran como algo de lo que avergonzarse y lo relacionan con tener un problema con el juego.

Fragmento 48: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

El online no se ve tanto, es porque es como que avergüenza más. Porque ir a Codere ha sido como la moda o ir a Sportium a apostar y da igual. Pero cuando alguien tiene ya tiene en el móvil una aplicación de apuestas en su móvil es porque ya... "uff". Puede ser que quizás yo conozca a alguien que la tenga y no lo dice.

Los bonos de dinero para apostar también llaman la atención de algunos participantes que deciden registrarse y probar suerte.

Fragmento 49: Alumno del Grado de Educación Primaria, 19 años, Extremadura.

Yo la única vez que he apostado, y fue a través del móvil, fue con un día que vi un anuncio del Sportium, que era que, si te registrabas, sin tú tener que ingresar dinero ni depositar dinero te daban 10 euros.

Juegos de azar en los videojuegos

Las personas expertas que han participado en el estudio nos alertan sobre (a) el peligro de la incorporación de ciertos juegos de azar dentro de algunos videojuegos como las loot boxes (cajas botín)⁹ o el contenido descargable (DCL) de pago¹⁰ y (b) la demonización de todos los videojuegos como la antesala del juego de azar con dinero.

Fragmento 50: Experto de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

No debemos crear alarma. Yo lo he leído en artículos que generan un poco de alarma social, discrepo de meter a todos en el mismo saco. Estoy de acuerdo que incorporar juegos de azar puede ser peligroso, pero hay que estudiar si puede ser una vía de entrada al juego.

La mezcla de videojuegos con juegos de azar parece ser un modelo de ocio actual y extendido entre los menores de edad, sobre todo los más jóvenes. Los expertos también destacan que están encontrando ya casos de chicos muy jóvenes que se han gastado grandes cantidades de dinero en la compra de privilegios para el juego.

Fragmento 51: Jefe de estudios de un instituto público, Extremadura.

Nosotros alguna vez hemos hecho algún estudio y hemos visto que hay chavales que se acuestan a la una o a las dos de la mañana, con las redes

9. La caja de botín es un artículo virtual que los usuarios de un videojuego pueden comprar con dinero real, pero cuyo contenido desconocen hasta después del pago.

10. DLC (DownLoadable Content) de pago son archivos de datos descargables que se pueden adquirir para ir completando un videojuego. Hay quienes lo consideran como adquirir un juego por entregas. El contenido y el precio del DLC es variable, pero las posibilidades que prestan dichos DLC son casi infinitas: nuevos personajes, vestimentas, nuevas misiones de historia, mapas multi-jugador y cambios que afectaban directamente al *gameplay*.

sociales o jugando al Fortnite¹¹, pero vamos, que también habrá gente que está enganchada a este tipo de historias.

Fragmento 52: Experta de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

Yo recuerdo un chico en un instituto de Mérida de 3º de ESO, que me contó que se había gastado más de 300 euros en cajas de un videojuego. Más de 300 euros, que estamos hablando de niños de 12 años, 13 años.

Por su parte, entre los participantes menores de los grupos de discusión, muchos de los chicos afirman haber jugado empleando dinero, pero no lo perciben como una práctica negativa, siempre y cuando exista control. Algún participante llega a comentar la oportunidad de sacar algún ingreso extra con la reventa de los premios obtenidos en los videojuegos.

Fragmento 53: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo suelo jugar a los videojuegos gastando unos 10 euros o así en el LOL¹², Fortnite, para ir más rápido, pero no lo veo algo malo.

Fragmento 54: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo he llegado a echar unos 50 euros en el LOL, y el CSGO¹³, unos 35. En otro juego de pequeño también para comprarme un pase de oro.

Fragmento 55: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo creo que está de moda, por ejemplo, el LOL, u otro tipo de juegos en los que controlas más a los jugadores, ves los entrenamientos todos los días, hay más seguimiento, es más seguro que las apuestas. Yo juego mucho, pero hay que tener cuidado porque puedes perder mucho dinero, se pueden hacer intercambios con otras personas, vender cosas. Al final es como una casa de apuestas.

11. Fortnite es un videojuego cuyo objetivo consiste en proteger a los seres humanos de una invasión zombi.

12. League of Legends es un videojuego en el cual debes proteger tu base, además de destruir la de los adversarios.

13. Es un videojuego de disparos en primera persona, cuenta con todo tipo de competiciones, tanto nacionales como internacionales.

Fragmento 56: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Abres una caja que te vale 20 céntimos y te toca un arma que vale 20 euros, pues la puedes vender y te ganas esos 20 euros. Es como una casa de apuestas.

Sin embargo, cuando lo realizan familiares cercanos, menores que ellos, sí lo consideran una práctica peligrosa. Además, reconocen la dificultad de las figuras parentales para entender los riesgos que conllevan este tipo de prácticas. Es por ello por lo que muchos padres y madres se convierten en partícipes de esta práctica, facilitándoles el dinero a sus hijos.

Fragmento 57: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Yo conozco mucha gente que ha gastado dinero para jugar a los videojuegos. Por ejemplo, el hermano pequeño de un amigo, que tiene 12 años, y se gastó 1000 euros en el Fornite. Le cogió la tarjeta su madre y compraba de todo en el juego hasta que llegó la factura a casa. Y conozco más casos de esos.

Fragmento 58: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Mi hermano que es menor juega con dinero y muchos niños de 8 y 9 años. Por ejemplo, mi primo de 8 años está muy enganchado a la PlayStation y se compra cosas. Él pregunta a sus padres y como tiene dinero ahorrado y son cantidades pequeñas, le dejan. Ellos no lo ven como algo malo, porque es un juego. También lo piden a veces como regalo de cumpleaños.

Percepción del juego y los riesgos

La mayoría de adolescentes y jóvenes coinciden en la peligrosidad de la práctica y asumen que al final siempre el que acaba perdiendo es la persona que juega. Las pérdidas no siempre tienen que ser económicas, en ocasiones también se pierden amistades, la pareja y se deterioran las relaciones familiares cuando se le dedica mucho tiempo al juego.

Fragmento 59: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Creo que el juego es más peligroso de lo que la gente piensa, te engancha mucho. Hay que ser muy responsable y ser consciente de los riesgos. Para mí, es un timo por que las empresas siempre harán lo que sea, para que gastes el dinero. Incluso la decoración de las casas de apuestas está diseñada para atraerte, parecen zonas de fiesta.

Fragmento 60: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo por experiencia creo que siempre pierdes más de lo que ganas, aunque no lo pienses. Y cuando ganas solo piensas en seguir gastando porque seguro que te toca algo más. Yo, intento echar solo una parte de lo que me toca.

Fragmento 61: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Empecé a pensar que, realmente siempre gana la banca y que al final esto no tiene sentido, y ya dejé de echar rascas, pero cuando estaba ahí no pensaba en ello.

Fragmento 62: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Madrid.

Yo creo que se pierden amistades porque gastan tanto tiempo que no pueden estar con amigos, a lo mejor les puede perjudicar en los estudios y luego tienes una cuenta con tu pareja o estas a cargo de una familia puedes también perjudicar la salud, la vida, la casa de esas personas.

Algunos participantes consideran que el juego responsable es posible si sabes aplicar correctamente unos límites. Los límites a la hora de jugar se entienden en términos económicos. Así, se deja de jugar cuando se acaba el dinero o se ha ganado una cantidad considerable de dinero. En ocasiones es difícil no superar los propios límites.

Fragmento 63: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo creo que el juego responsable, no es malo, tú puedes decir, pues salgo y echo 5 euros y paso un rato entretenido en vez de gastármelo en drogas, yo lo veo bien, el problema es cuando se te va de las manos.

Fragmento 64: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Madrid.

Como ya no tenía más dinero en efectivo pues no podía apostar más. No me iba al cajero a por dinero ni a mi casa y luego volvía, eso no lo hacía. Te quedas con tus amigos y si ellos ganan a lo mejor te dicen pues toma una pequeña parte de lo que he ganado y sigues apostando un rato.

Otros participantes consideran que es muy complicado lograr un juego responsable por distintas razones como el ambiente de los establecimientos de juego, las sensaciones que implican jugar, la presión de grupo y/o las herramientas

personales que tenga cada uno para establecerse unos límites. Muchas de las personas que han jugado o juegan de forma habitual son conscientes de que el juego resulta más adictivo si ganas y son conscientes de que es fácil seguir apostando todo el dinero ganado.

Fragmento 65: Alumna del Grado de Psicología, 21 años, Extremadura.

La última vez que fuimos al Bingo nos tocaron 400 euros. Ahí es donde tienes que estar tú diciendo: "vale me han tocado 400, no son míos, pero me he gastado 20 míos, me puedo llevar trescientos y pico para casa hoy sin haber hecho nada, sabes". Esa es la madurez que debes tener tú para levantarte e irte, pero hay gente que dice: "Bueno son 400 que no son míos, yo con 20 que me he gastado, puedo gastarme 300 y pico para quedarme tal cual he llegado". Yo lo reconozco que las veces que he jugado, tienes que parar. Ves que hay gente que les toca, cantan bingo o algo y tú ves que te quedan dos números... tú dices: "la siguiente soy yo". Y engancha esa situación de decir me va a tocar algo, y hay gente a tu lado que le ha tocado mucho dinero, entonces pues no sé... te engancha esa sensación de decir puede que me toque, si le ha tocado al del al lado, me puede tocar a mí, ¿no?

Además, muchos jóvenes consideran que no es responsable jugar con el dinero que no se gana con trabajo propio, sino que procede de pagas de los progenitores. Tampoco se considera de personas responsables dedicar al juego tiempo que debería dedicarse a responsabilidades académicas.

Fragmento 66: Alumno del Grado de Educación Primaria, 19 años, Extremadura.

Mis amigos si te lo dicen de forma abierta que juegan. A mí, personalmente, me da coraje porque lo hacen con el dinero de los padres, ellos no tienen dinero ninguno, y se dejan ahí bastante dinero.

Fragmento 67: Alumno del Grado de Educación Primaria, 19 años, Extremadura.

Yo por ejemplo el año pasado me llevaba con dos chicos que los fines de semana me decían de ir al casino que te dan dinero gratis y yo decía que raro que te den dinero gratis. Yo les decía que tendríamos que estudiar para los exámenes, pero ellos me lo cuestionaban porque en el casino podíamos conseguir dinero gratis.

Saber de deportes y los Tipster

En juegos de azar como la ruleta, las máquinas tragaperras, las loterías o el bingo los resultados son impredecibles y aleatorios. En cambio, en las apuestas deportivas muchos usuarios consideran que hay cierta previsibilidad en los resultados y que se podría deducir gracias el uso de habilidades estadísticas y conocimientos deportivos (Griffiths, 2009). Como nos han transmitido los expertos la prevención es muy difícil en aquellos casos en los que quienes juegan consideran que saben jugar porque saben de deportes. Así, según los expertos existe un imaginario colectivo entre los adolescentes y jóvenes en el que consideran que saber sobre deportes y estadística te aleja de las apuestas por puro azar y te acerca al grupo de profesionales del juego. Los expertos también recalcan que muchos jóvenes tienen en su imaginario a los jugadores profesionales de póker y pretenden la profesionalización de las apuestas deportivas como medio por el que obtener unos ingresos.

Fragmento 68: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

— *“Yo como controlo este deporte” y con eso empiezan, dicen “yo veo este deporte, entiendo mucho de este deporte y conozco los riesgos porque sé lo que estoy haciendo”.*

— *Es que la mayoría, en las encuestas que estamos pasando ahora, preguntamos “¿crees que saber mucho de deportes te hace ganador?” y la mayoría te dice que sí.*

— *Los jugadores profesionales han hecho mucho daño, que tenían de todo, carreras universitarias y se han dedicado al póker.*

Por su parte, varios jóvenes nos han comentado que en su grupo de amigos había quienes tenían contratados los servicios de un *tipster* (apostador profesional). Había quienes eran críticos con los *tipster* argumentando que sus consejos te generan la falsa ilusión de que existe un patrón para apostar exitosamente. También, hubo quien argumentó que los *tipster* no tienen información respecto a la persona a la que le ofrecen sus consejos. Esto lo consideraban un problema, puesto que podrían estar vendiendo la fantasía de profesionalización del juego a personas con problemas importantes con el juego. Mientras, otros jóvenes valoraban la ayuda del *tipster* y de la información que maneja, ya que consideran que son profesionales que manejan datos especializados y estadísticas.

Fragmento 69: Alumno del Grado de Psicología, 19 años, Madrid.

Mis amigos pagan mensualmente a un señor que tiene un grupo de WhatsApp y te dice como las apuestas que hace él y te da consejos de cosas que puedes hacer tu para apostar.

Fragmento 70: Alumno del Grado de Psicología, 20 años, Extremadura.

Mi amigo también pagó cinco euros que te da acceso a un tipster y el hace sus predicciones y te las vende mensualmente a cinco euros. Te dice "juega a un partido de Rafa Nadal, apuesta en esta copa esto, etc. Aunque no aciertes esto, es matemático." Para alguna de estas apuestas jugaba online porque tienes acceso a más opciones que si juegas presencial, como apostar "el Madrid hace 7 córneres antes de la primera parte."

Los consejos de los *tipster* y las múltiples posibilidades de apuestas generan que el desarrollo de un partido sea imprevisible. Ya no importa quien gane o quien pierda, sino que se puede apostar sobre infinidad de acontecimientos que suceden en un partido. Como han recogido distintos estudios, esto hace que se aumente la emoción y la tensión del juego, incitando a apostar más (Megías, 2020). Pero no solo los *tipster* ofrecen sus predicciones sobre el curso de los partidos, sino que también es posible encontrar sugerencias de apuestas en anuncios o programas televisivos sobre deportes.

Fragmento 71: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Madrid.

Yo lo he visto en programas de televisión de estos de deportes. En anuncios también te ponen apuestas recomendadas y te ponen lo que creen que va a pasar y sobre todo suele ser una apuesta así más atractiva, por ejemplo, se piensa que se va a marcar más de 3 goles en este partido y si pasas pues ganas no sé 10 euros.

Encontramos el componente de género presente. La mayoría de las chicas no muestra gran interés por las apuestas deportivas. Consideran que es algo que les gusta más a los chicos debido a su interés por el fútbol y otros deportes. La mayoría de ellas no conocían la figura de los *tipster* y quienes sabían de ella era por la publicidad o perfiles sugeridos en las redes sociales.

Consumo de sustancias, juego y financiación

Como hemos visto en apartados anteriores, muchos adolescentes y jóvenes entienden los establecimientos de juego como nuevos espacios de ocio en los

que en muchas ocasiones te invitan a alcohol. En consecuencia, el presupuesto que tenían para alcohol pasa a ser presupuesto para jugar. Como se ha visto en otros estudios, el juego no parece que provoque el consumo del alcohol, sino que el alcohol formaba ya parte de los consumos "normalizados" en contextos de ocio para muchos adolescentes (Megías, 2020; Toro et al., 2019). Así, nos encontramos con un consumo de alcohol y de juego social.

Cuando se ha hablado de consumo de drogas los y las jóvenes participantes no lo relacionaban con el juego y los establecimientos de juego. A diferencia de los grupos de discusión realizados con jóvenes, los adolescentes insistieron en que el consumo de drogas era una práctica en auge entre los adolescentes y muy normalizada, pero que no relacionan directamente con el juego. Es más, consideran que es más fácil acceder a cualquier tipo de sustancia que al juego, siendo en distintos municipios de Badajoz el menudeo de sustancias entre menores algo corriente.

Fragmento 72: Conversación entre alumnos y alumnas de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

— *Mucha gente vende droga y todo el mundo sabe dónde conseguirla. Tú te metes en el mundo de la droga y te haces amigo del que te la vende, y luego te ofrece venderla tú, y eso siempre acaba trayendo problemas.*

— *Yo tengo amigos que se meten de todo, y de los que empezaron diciendo que no y han acabado.*

— *Cada vez más. Empiezas por diversión y al final acabas enganchándote.*

— *Igual que los míos, cocaína, de todo.*

Fragmento 73: Extracto de un alumno de 4º de la ESO de un instituto público.

Las drogas son muy comunes en los adolescentes. Yo conozco mucha gente que consume, tanto mayores de edad como menores. Además, es muy sencillo conseguirlas.

La experta que trabaja con menores institucionalizados expone que el juego es el último de una larga lista de conductas adictivas. A pesar de no ser la problemática principal, sí que genera problemas judiciales derivados de disputas dentro de los establecimientos de juego.

Fragmento 74: Experta en atención a adolescentes y jóvenes en riesgo de exclusión y/o institucionalizados, Extremadura.

Los chicos con los que trabajo el tema del juego es un añadido más a lo que ya tienen, es decir, es verdad que el juego no es la problemática principal de la conducta adictiva del chico, pero sí es un medio de diversión y de punto de encuentro. He tenido algunos casos que tienen alguna medida judicial por haber reventado alguna máquina de juego del casino porque no les ha tocado. Pero claro ahí yo no sé tanto si eso es un problema porque el chico estaba puesto y no le ha tocado y ha reventado o porque tiene un problema de juego.

Aunque en apartados anteriores describíamos el motivo social como el principal motivo descrito por los propios jóvenes y adolescentes para iniciarse y/o mantenerse en el juego de apuestas con dinero, el grupo de expertos que prestan prevención y atención a jugadores en Extremadura nos alerta del peligro del juego con motivo financiero. Los expertos extremeños nos describen un perfil de consumidores habituales de cannabis que optaron por los juegos de azar como medio de financiación de sus consumos.

Fragmento 75: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

El perfil de usuario que tenemos es un perfil de consumidor de cannabis, lo utilizan como una forma de financiarse su consumo. Han pasado de robar, de vender, de plantar o de traficar, a ver una fuente de financiación en jugar, o sea, juego para consumir. Es bastante previsible que te toque al principio con un euro o dos, "que gane el Barcelona y que pierda el Atlético de Madrid y me dan 7,50". Entonces ellos lo que van buscando son pequeñas cantidades para financiarse el consumo de cannabis.

Entre los adolescentes y jóvenes este motivo aparece descrito en menor medida, pero también se revela como medio para costearse los gastos asociados a salir de fiesta.

Fragmento 76: Alumno 4º de E.S.O de un instituto público, Extremadura.

Los fines de semana, sobre todo, aunque no todos. Pero, por ejemplo, un sábado de fiesta o un viernes de fiesta, apuestan y sacan dinero para ir de fiestas.

Menores de edad y juego

A pesar de la prohibición de la participación de los menores de edad en los juegos de apuestas, es una realidad el fácil acceso a los establecimientos de juego antes de la mayoría de edad. Así, lo ratifican expertos y comunidad educativa:

Fragmento 77: Experto de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

Nos llegan ya jóvenes, pero cuando haces la evaluación vez que han empezado siendo menores de edad y te quedas como "pero ¿cómo has jugado, si no puedes?" y te dicen "sí puedo" y no les da ningún reparo.

Fragmento 78: Director de un instituto público, Extremadura.

Directamente no les piden el DNI y entran. Entran alumnos de 2º de la ESO de 13-14 años.

Fragmento 79: Jefa de estudios de un instituto público, Extremadura.

A veces quedan en los establecimientos de juego para tomarse algo antes de salir, ni siquiera necesitan el DNI, es súper fácil entrar en las casas de apuesta, lo único que te preguntan es si eres mayor de edad. Con decirles que sí basta. Además, cuando te piden el DNI no comprueban si estás en la lista de autoprohibidos.

Fragmento 80: Alumno del Máster en Formación del Profesorado, 22 años, Extremadura.

Si tu entras en una casa de apuesta, en la que normalmente te piden el DNI, a la una de la madrugada que no hay nadie, que no pasa ni la policía ni nada, no te lo piden. El camarero no va a ir a decirte "oye, dame tu DNI" porque él está trabajando.

Por su parte, muchos de los jóvenes que han participado en el estudio cuenta no haber tenido dificultades para acceder a estos lugares. Este dato que también se refleja en los estudios de Caselles Cámara et al. (2018) o en Estudio de la Universidad de Zaragoza "Juego de azar y apuestas en jóvenes y adolescentes en Aragón" dirigido por la profesora Yolanda López del Hoyo. Así, muchos han entrado a los establecimientos de juego siendo menores de edad, bien porque la normativa no se cumplía o bien porque conseguían saltársela.

Fragmento 81: Alumna del Grado de Magisterio Infantil, 19 años, Extremadura.

El novio de mi hermana con 16 años accedía a la casa con el DNI de otras personas. Empezó a salir con mi hermana y dejó de hacerlo, pero yo tengo constancia de que estaba muy viciado y llegó gastarse dinero de sus padres.

Fragmento 82: Alumno de 1º de bachillero de un instituto, Extremadura.

Puedes entrar enseñando una foto de tu DNI. Haces una foto, lo editas, pones más edad de la que diga y ya está.

Fragmento 83: Alumno de 4º de ESO de un instituto público, Extremadura.

Me colaron en el casino de Badajoz y gané unos 150 euros o 160 en la ruleta.

No obstante, en Extremadura desde la Secretaría Técnica de Drogodependencia y la Junta de Extremadura se ha hecho un gran esfuerzo por hacer un Plan de Adicciones de Extremadura (PAE) 2018-2023 que gire en torno a la prevención y protección de los menores. Desde la Secretaría Técnica de Drogodependencia también se trabaja por trasladar a los empresarios las realidades a las que se enfrentan los expertos y técnicos en intervención en relación al acceso y el juego de los y las menores de edad.

Fragmento 84: Secretaria técnica de Drogodependencia, Extremadura.

Mi objetivo fue que me escucharan y que se identificaran con el problema, porque si partimos de que no entran menores, no hemos ganado nada. Si se parte de que ya se plantean que puedan entrar menores, ya tenemos una puerta abierta. El siguiente paso es que podemos hacer para que no entren menores. Para mí fue un gran paso cuando la Junta de Extremadura sacó un Decreto de juego, porque ya aceptó la administración que había un problema, acepto que entraban menores y que debe tener un control de acceso, y aunque el empresario se encontraba un poco enojado, era la norma, es la ley y la tienes que cumplir.

Pero las personas expertas en el fenómeno del juego y sus problemas asociados alertan que los establecimientos de juego no son los únicos espacios en los que se infringe la normativa, los bares, con terminales para realizar apuestas, también son espacios de fácil acceso donde los menores pueden apostar. Los expertos describen que adolescentes y jóvenes recurren a los bares cuando no hay establecimientos de juego en su municipio y/o cuando se les dificulta el acceso a ellos.

Fragmento 85: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego,
Extremadura.

*Luego también hemos visto que donde no hay salas de apuesta hay un bar, que
están dejando jugar a los menores.*

Cumplir 18 y apostar

En relación con la edad, nos hemos encontrado que el juego y el acceso a los establecimientos de juego están dentro del imaginario y ritos de iniciación a la edad adulta para muchos de los chicos que han participado en este estudio. Muchos de ellos nos relatan que cuando cumplieron los dieciocho años fueron a apostar para celebrar así su mayoría de edad. Este tipo de prácticas hemos visto que es más frecuente dentro de la población masculina que ha participado en nuestro estudio.

Fragmento 86: Alumno del Grado de Psicología, 20 años, Extremadura.

Yo cuando he cumplido los 18 años y mis amigos, hemos dicho "pues vamos a ir a apostar porque todos tenemos la edad y vamos a celebrarlo así".

Fragmento 87: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado,
Extremadura.

Yo por ejemplo lo hice, cuando tuve 18, aunque ya iba antes, pero quería ir enseñando mi carnet.

Fragmento 88: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Mis amigos han cumplido los 18 años este año. El mismo día, decían "tenemos 18 años, venga vamos a ir para allá". A lo mejor había un partido y decían "venga, vamos a ir y echamos para el partido, o jugamos a la ruleta...". Pero todos lo que han cumplido los 18 años, en un día, dos o en el mismo día, han entrado.

El salto a la universidad y al juego

El paso a la universidad conlleva muchos cambios en la cotidianidad de un adolescente. Para muchos supone mudarse de su hogar, lo que deriva en un menor control paternal y tener una mayor disponibilidad económica (ej. acceso a una tarjeta). Los y las expertos de Extremadura nos alertan de que muchos jóvenes al iniciarse en la universidad empiezan a tener problemas con la gestión

de los recursos económicos y emplean dinero, destinado a otros gastos, en el juego. Muchos de estos jóvenes empiezan a jugar el primer año de universidad, otros ya tonteaban con el juego siendo menores, pero sus problemas se hacen más acusados al tener mayor cantidad de dinero y a los progenitores lejos.

Fragmento 89: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

— Con los universitarios aquí en Mérida tenemos al lado de la residencia universitaria casas de apuesta. Hemos visto que mucho empiezan primero e iban todos los días al póker, o sea, a lo que es la ruleta. Chavales que por primera vez han cogido una tarjeta de crédito.

— Sabemos que los universitarios cuando se emancipa y ya manejan dinero, están teniendo problemas, no pagan el alquiler.

Por su parte, hay jóvenes, que al igual que los expertos, consideran que el inicio a la universidad es un periodo de riesgo en el que se pueden distar las conductas de riesgo relacionadas con el juego.

Fragmento 90: Alumno del Máster Formación del Profesorado, 22 años, Extremadura.

Yo conozco a un amigo mío íntimo que sí que está muy viciado con las casas de apuesta. Sí que se ha notado que, durante la carrera, porque él sigue en la carrera es más pequeño que yo, que cuando se vino aquí a estudiar a Badajoz el vicio ha aumentado, porque claro, cuando estaba en el pueblo estaba controlado por los padres y cuando vino aquí... Él vive en frente de una casa de apuesta y entonces pasa 24/7 en una casa de apuesta. El dinero se lo gasta todo lo que le daba su padre a la semana y si vienen los padres a Badajoz le tiene que pedir dinero a sus compañeros de piso para que vean que tiene dinero, en plan que no se lo ha gastado todo. También de no tener dinero para recargar el bonobús y tener que pedirle hasta dinero al del Sportium. Y este claro, se lo da porque así el otro se siente más en la obligación de ir.

El inicio de la universidad también implica participar en dinámicas nuevas y hacer nuevas amistades, lo cual no siempre resulta fácil. Hemos detectado otra serie de jóvenes donde el juego se presenta como medio para procurar evasión y forma de ocupar su tiempo libre.

Fragmento 91: Alumno del Grado de Psicología, 20 años, Extremadura.

Mi compañero de piso, que es amigo mío de toda la vida, el año pasado se vino a Badajoz a estudiar y se vino a vivir conmigo. Llevó muy mal la situación de venirse vivir solo y tal, le costaba hacer amigos. El método de evasión que tenía era acabar las clases e ir al Codere con otro compañero de piso. Así pasaron muchísimos días. Yo, muchos días como que no los veía por las noches. Se tiraban así dos o tres horas, vamos a poner que todas las semanas, casi todos los días dos o tres horas. Él ha llegado a perder grandes cantidades de dinero, no iguales que esas, pero si lo equivalente, unos 30 euros para un universitario es mucho.

En Badajoz capital, la proliferación de establecimientos de juego en barrios con un alto porcentaje de estudiantes (ej. Valdepasillas) facilitan que estos establecimientos se vayan integrando en la nueva cotidianidad de los jóvenes pacenses.

Por todas estas razones, la secretaria técnica de drogadicción y los expertos extremeños están trabajando para coordinarse con la comunidad universitaria para realizar campañas de prevención e información para universitarios. Fruto de los lazos tejidos durante el trabajo de campo de este estudio se realizaron una serie de charlas para los alumnos de Grado de Psicología, Magisterio y del Máster de Formación del Profesorado.

La familia y prevención

Según los adolescentes y jóvenes, en la mayoría de los entornos familiares de los participantes de este estudio está normalizado jugar de forma puntual o habitual a determinados juegos como las primitivas, los euromillones, los rascas, etc. Sin embargo, la mayoría de los participantes reconocen que sus progenitores no tienen mucha información sobre los peligros que entrañan los establecimientos de juego o ni se plantean que sus hijos puedan tener ese tipo de hábitos. Sí son conscientes de otros peligros como es consumo de alcohol o tabaco, y los advierten al respecto. Pero pocos jóvenes son informados por sus progenitores sobre los riesgos del juego. Los participantes reconocen que la labor de las figuras parentales no es sencilla y más en la adolescencia, época en la que se alejan de las restricciones que las figuras parentales les imponen.

Fragmento 92: Alumna de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Mis padres nunca me han dicho nada del juego, porque no se esperan que lo haga, solo lo hacen con el alcohol y el tabaco. Creo que los padres necesitarían estar más informados.

Fragmento 93: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Yo creo que saber lo saben, pero es como lo típico, yo sé que esto existe el juego, pero no con los míos. Es como decir, yo sé que las guerras existen, pero como no es en mi país, pues igual, saben que le vicio existe y que los juego existen, pero seguro que mis hijos no lo hacen.

Fragmento 94: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado, Extremadura.

Por mucho que nos digan nuestros padres, estamos en una edad complicada. Vamos a seguir fumando, bebiendo o jugando, aunque nos lo prohíban, porque nos influyen más nuestros amigos.

Desde la comunidad educativa y los expertos se insiste en que muchos progenitores desconocen completamente lo que hacen sus hijos con el móvil y alertan de un exceso de permisividad.

Fragmento 95: Director de un instituto público, Extremadura.

Los padres de lo que hacen sus hijos con el móvil o el ordenador, pero ni idea. Están metidos en historias que ponen los pelos de punta. Hay algunos padres que sí están más con el tema de las nuevas tecnologías, pero otros es que no tienen ni idea de cómo va eso.

Por ello la comunidad educativa considera vital realizar campañas informativas para los progenitores y tutores sobre los juegos de azar, pero también sobre las nuevas tecnologías.

Fragmento 96: Director de un instituto público, Extremadura

Nosotros hacemos campañas contra el juego. Esta noche, nosotros, colaboramos con la policía y nuestro profesor de tecnología, a través del AMPA, hacemos hoy una charla orientativa con el tema del control parental, con el tema del móvil. Lo que pasa que el problema que encontramos es que ellos van por delante...

Las expertas extremeñas que trabajan en prevención resaltan la dificultad para llegar a los progenitores, sobre todo a los padres, aunque las charlas informativas se realicen a través de la AMPA.

Fragmento 97: Experta de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

Estuve dando una charla para los chicos y luego estuve hablando con el AMPA dando otra para padres y madres, bueno aparecieron 10 madres y padres ninguno.

Fragmento 98: Experto de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

Nosotros se lo decimos a los padres, pero ellos no nos escuchan. No hemos tenido una reunión que sea de más de 17 personas.

Fragmento 99: Experto de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

Hemos dado muchísimas charlas a padres. Algunas de tres y nos hemos desplazado a 110 km.

Los y las amigas como factor protector

Tanto en la adolescencia como en la juventud el grupo de amigos y los pares son un referente esencial para el desarrollo social y personal. Los primeros contactos con el juego de muchos adolescentes y jóvenes vienen propiciados por el grupo de iguales que invita y ejerce presión para jugar. Como veíamos en el apartado anterior muchos chicos y chicas tuvieron sus primeras experiencias de juego cuando eran menores y faltaron a alguna clase. En otras ocasiones, vemos que los amigos son meros acompañantes, aunque a veces también se ven tentados a jugar. Estos inicios y experimentaciones no implican que estos hábitos se consoliden.

Fragmento 100: Alumna del Máster Formación del Profesorado, 23 años, Extremadura.

Mi hermano de 19 años y su amigo creo que la misma edad o un año más. Van a salir, pero él primero va a casas de apuesta y luego sale. Mi hermano lo acompaña a veces, no juega, pero le acompaña. Él lo dice claramente, que no se quiere gastar el dinero en eso porque no trabaja y no se lo va a gastar en eso.

Fragmento 101: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Yo una vez fui a acompañar a un amigo y eché yo también, 2 euros, pero perdí.

Fragmento 102: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Es que tenía 15, 16 años creo, y un amigo mío me dijo: "venga, ven a probar los rasca, que lo he probado y está muy guay". Entonces empecé a jugar con uno y me tocó. Luego como cada dos días o tres me compraba un rasca.

Como describen los propios adolescentes y jóvenes, el grupo de iguales no solo ejerce presión para jugar, sino que también la ejerce presión para que los y las amigas que presentan conductas más problemáticas dejen de jugar. Así, nos hemos encontrado con jóvenes que han alertado a sus amigos de que jugaban demasiado. Incluso hay quienes han avisado a los progenitores de los posibles problemas de juego de sus hijos. Muchas de las alertas por parte del grupo de amigos han sido fructíferas haciendo que los jóvenes tomaran conciencia de los hábitos de juego que estaban adquiriendo.

Fragmento 103: Alumno del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Mis amigos se dieron cuenta de que me compraba demasiados rascas y ya... y ya me empezaron a decir: "a ver, tal, no sé qué". Y ahora ya pues uno, yo que sé, uno cada tres meses, ya muchísimo menos.

Fragmento 104: Alumno del Grado de Educación Primaria, 19 años, Extremadura.

Es que no sé realmente cómo empezó, pero empezó a trabajar y conforme iba ganando algo lo apostaba. Y es que ya ha llegado a un punto que el otro día hablamos con él para que lo dejará. Porque es que ha llegado hasta a robar a un amigo mío, para vender y comprar él unas cosas y lo otro para apostar.

Fragmento 105: Alumna del Grado de Psicología, 20 años, Extremadura.

Mi novio cuando cumplió los 18 años iba al casino, sus amigos se asustaron un poco porque como que lo tomo como hábito y se gastaba la paga del fin de semana en ir al casino. Entonces sus amigos se empezaron asustar, se lo comentaron con la madre y sus padres hablaron con él y no lo volvió a repetir.

Otros, consideran que la posición de amigo es compleja y que muchas veces no saben qué hacer, ya que les advierten de los problemas que están teniendo, pero no los admiten y normalizan su conducta.

Fragmento 106: Alumna del Grado de Psicología, 20 años, Madrid.

A mí me han llegado a llamar diciendo mi madre me ha echado de casa porque la debo mucho dinero. Encima tu como posición de amigo, ¿qué haces? Aunque sean tus amigos y tú se lo dices ellos te dicen que no, que no pasa nada. Entonces creo que deberían de quitarlos esos tipos de establecimientos que están cerca de institutos o colegios.

Género

En relación con el género, en los grupos de discusión realizados con adolescentes y jóvenes, hemos observado que existe una gran diferencia entre chicos y chicas. En nuestro estudio, los chicos son los que más juegan y los que más acuden a los establecimientos de juego como espacio de ocio juvenil. Como se ha visto en otros estudios (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014), la gran mayoría de las chicas suele acudir a estos espacios para estar con sus amigos y a disfrutar de las opciones de bebida más barata, siendo ellas las que menos apuestan. En muchas ocasiones, no llegan a entrar y esperan fuera.

Fragmento 107: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

Dentro de mi grupo de amigos son sobre todo los niños, la mayoría van a las apuestas de fútbol y a lo mejor van también a la ruleta.

Fragmento 108: Alumna del Grado de Psicología, 21 años, Extremadura.

Casi todos los amigos "niños" que tengo juegan y se van, quizás a lo mejor, uno o dos días a la semana, apuestan apuestas deportivas y la verdad es que bastante dinero, 20 euros.

Algunas chicas critican los establecimientos de juego como espacios sexualizados, desde el prisma hombre heterosexual, con los que no se sienten identificadas. Consideran que las mujeres que trabajan en la sala son como un reclamo sexualizado.

Fragmento 109: Alumna del Grado de Psicología, 21 años, Extremadura.

Yo me considero feminista y los establecimientos de juego me resultan un escaparate para las mujeres. Las camareras y demás van vestidas para llamar la atención a los hombres y no sé, cada vez que he ido, es algo como bastante patético.

No obstante, hemos encontrado que el juego en hombres y mujeres se iguala cuando hablamos de otros tipos de juegos como los rascas de la ONCE. En relación con Bingo podemos decir que las mujeres juegan más. En muchas ocasiones, las visitas al Bingo se hacen con familia o con el grupo de amigas para dar final a un evento especial. En ningún momento los Bingos son considerados como espacios de ocio que se visiten con asiduidad. En cuanto al juego informal con dinero, aquel que organiza en pueblos pequeños y/o grupos de amigos como el póker o el bingo, vemos que es algo más igualado entre chicos y chicas.

Fragmento 110: Alumna del Grado de Psicología, 18 años, Extremadura.

En mi pueblo, no hay casas de apuesta, pero en verano, casi todas las noches, se puso de moda jugar al bingo y todos por la noche la gente de 18, de 20, jugando al bingo, al póker... Y sí que se ha apostado dinero entre amigos.

Fragmento 111: Alumna del Grado de Magisterio Infantil, 29 años, Extremadura.

Yo a las casas de apuestas no, al bingo sí. Al bingo he ido muchas veces. Cuando tenía 18-20 años íbamos al Bingo de Mérida, en plan para reírnos y de cachondeo. Ahora voy vamos al de mi pueblo y te cuesta un cartón 20 céntimos y con un euro estás una hora y pico entretenido y encima te tomas un café gratis en el sitio. A mí el bingo me parece un entretenimiento guay para domingos.

Resultados similares han sido compartidos por los expertos en los grupos de discusión, quienes nos alertan que las mujeres juegan más que antes y tienen otros intereses distintos a los chicos, pero no por ello menos graves.

Fragmento 112: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

Hicimos un estudio en Badajoz y vimos que los 14 chicos y chicas juegan prácticamente a lo mismo. En el estudio de este año del que tenemos 1400 encuestas y es más detallado, estamos viendo que quizás a las chicas les interesa más, como el Bingo, el rasca de la ONCE. Las chicas tienen otros intereses distintos, pero no por ello menos graves.

Recomendaciones de los expertos

Las personas expertas consideran que el hábito del juego continuará aumentando de no tomar ciertas medidas. Hacen especial énfasis en adoptar medidas y estrategias que protejan a la población menor de edad. A continuación, presentamos una serie de ideas para el abordaje del juego.

1. En relación a los establecimientos de juego, se piden que cumplan la normativa vigente, solicitando el DNI a la entrada y se compruebe si están en la lista de autoprohibidos. También piden que se acabe con la publicidad que se sitúa fuera de los establecimientos de juego que actúa como reclamo de clientes.

Fragmento 120: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

Las casas de apuesta no piden el DNI, por lo que están entrando menores y autoprohibidos, y esto es un obstáculo, para el tratamiento de estas personas.

2. Respecto a la publicidad se pide una mayor regularización y control al respecto. Recomiendan que dejen de usar figuras mediáticas en dicha publicidad.

3. La prevención como línea de actuación donde se trabaje con los adolescentes, pero también con la familia.

a) Se considera necesario ampliar la franja de edad hacia la que va orientada dicha prevención. Algunos expertos consideran necesario empezar la prevención desde los últimos cursos de la primaria debido a la incorporación de juegos de azar dentro de los videojuegos y al auge, entre la población menor de edad, de los juegos de azar online que no requieren dinero.

Fragmento 121: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

Yo creo que debe haber una prevención mucho más temprana porque se está trabajando mucho en medidas muy reactivas, de lo que está sucediendo ahora, y yo creo que se debería de trabajar más la antesala, mucho más temprano, desde primaria.

b) Otros reclaman una colaboración con la universidad para prevenir el inicio de juego en los primeros cursos de los grados.

Fragmento 122: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

A nosotros nos parece estupendo que la Universidad se implique porque sabemos que los universitarios cuando se emancipa y ya manejan dinero, están teniendo problemas, no pagan el alquiler... Así que interesantísima la colaboración.

c) Se valora como importante orientar la prevención a dismantelar falsos mitos sobre el juego que tienen los adolescentes.

Fragmento 123: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

Prevención educación primaria, secundaria y bachillerato, que hay veces que en las charlas te replican la técnica de la martingala, la técnica del múltiplo y lo opuesto... y tú te quedas como... ¿De verdad te crees esas cosas? Y enseñas datos, estadística y algunos lo llega a comprender.

4. Se reclama una formación específica mínima en juego y ludopatía para los profesionales que trabajan en el área.

Fragmento 124: Expertos de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

Me gustaría que hubiera como una formación a los profesionales que trabajan en temas de juego, porque nos estamos encontrado que todo el mundo sabe de todo y muchas veces se mandan mensajes contradictorios a los chavales.

Fragmento 125: Expertas de asociaciones de prevención y atención del juego, Extremadura.

Nosotras estamos ahora formándonos, es por donde hemos empezado un poco. Porque claro toda la vida nuestra, nuestra trayectoria es droga, droga, droga (sustancia), y tú te tienes que hacer, aunque tengan cosas comunes, pero tú te tienes que hacer al contexto de lo que es una...

5. La necesidad de más investigaciones sobre el juego, en concreto se piden un estudio de prevalencia a nivel nacional.

Fragmento 126: Experto de una asociación de prevención y atención del juego, Extremadura.

Yo sigo insistiendo en que hace falta un estudio de prevalencia a nivel nacional, es algo que llevamos pidiendo desde hace mucho.

6. Sugieren que se incluya dentro de las agendas escolares el trabajo de las emociones y gestión emocional como factor protector de las adicciones u otros problemas.

Fragmento 127: Experta de una asociación de prevención y atención del juego,
Extremadura.

Trabajar con ellos en todos los centros el tema de la inteligencia emocional, porque creo que la gestión de las emociones, en cualquier tema, ya sea el juego o sea otra cosa, potencia, mantiene y agrava todo.

**FASE III: ADOLESCENTES
Y JÓVENES MIGRANTES
UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA**

FASE III: ADOLESCENTES Y JÓVENES MIGRANTES UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA

Principales hallazgos:

(a) Mayormente los jóvenes migrantes recurren al juego cuando abandonan el sistema de protección (b) predomina el juego presencial en establecimientos de juego donde se apuesta principalmente en la ruleta, (c) el motivo de afrontamiento es la principal motivación entre los jóvenes migrantes para iniciarse y/o mantenerse en el juego de apuestas, (d) en el juego problemático de muchos migrantes aparecen otros problemas de índole social y/o personal de tipo psicológico, (e) se recomienda trabajar el duelo que supone dejar atrás a la familia y; (f) los amigos incitan en el inicio del juego, no obstante, otros muchos alertan de sus consecuencias.

A continuación, se recogen las citas textuales del grupo de discusión y entrevistas debidamente reseñadas, con el objetivo de aproximar al lector a la problemática del juego y los jóvenes migrantes.

Los establecimientos de juego

La información aportada por jóvenes¹⁴ y expertos nos muestra como los establecimientos de juego son para los adolescentes y jóvenes migrantes un punto de encuentro en el que estar con amigos, disfrutando de un partido y bebida o café a bajo coste. La opción de tener un espacio en el que poder estar, pasar el rato y tomar algo a bajo coste resulta muy atractiva para los jóvenes migrantes que se encuentran en una situación de gran vulnerabilidad y/o en situación de calle. Para los adolescentes y más jóvenes el alcohol gratis que te ofertan actúa como incentivo para ir y pasar el rato.

14. Nos gustaría resaltar que la Fase III está principalmente redactada en masculino, los adolescentes, los, jóvenes, los migrantes, sin ningún tipo de discriminación por razón de género, sino porque la población estudiada era solo masculina.

Fragmento 1: Joven migrante, 22 años.

Sí he ido alguna vez, pero nunca he jugado mucho. Iba ahí y estaba porque es como un bar puedes beber, fumar a escondidas, incluso porros. Y cuando a mi amigo le daban la bebida gratis le decía que me pidiera un cubata o así.

Fragmento 2: Educador centro de menores.

Hay mucha comida y bebida y claro los chavales están en la calle o tienen algo ayuda, comen y beben gratis. Bueno, gratis no, pero luego se dejan la pasta ahí.

Fragmento 3: Psicólogo, terapeuta e investigador.

El encuentro con los paisanos con la comunidad ves que hay como una especie de micro lugar de referencia donde nos podemos encontrar. De hecho, cuando se ven este tipo de salas de apuestas y hay como una especie de espacio de encuentro entre todos. Que de alguna manera también está provocado, ese café está más barato, esos pinchos más baratos...

Fragmento 4: Joven migrante, 29 años.

Sí, al principio iba solo para ver el fútbol y tomar café. Nunca jugaba.

Según los adolescentes y jóvenes migrantes, cuando acuden a estos locales para tomar café y/o ver un partido, generalmente, lo suelen hacer con amigos o paisanos. Sin embargo, cuando comienzan a jugar y a apostar suelen ir solos para evitar ser vistos por algún conocido y que informe a la familia.

Fragmento 5: Joven migrante, 30 años.

Suelen ir con amigos, y luego cuando ya están enganchados suelen ir solos, porque les da vergüenza que le vea la gente. No quiere que alguien de su pueblo lo sepa y luego se lo chiven a su familia.

Los jóvenes migrantes son conscientes del aumento de este tipo de establecimientos en Bizkaia y consideran que la alta presencia de locales de juego aumenta la posibilidad de jugar.

Fragmento 6: Joven migrante, 30 años.

Y lo malo es que cada vez más están acudiendo a salones, es un problema eso también, porque sales de casa y lo tienes al lado de casa.

Fragmento 7: Joven migrante, 29 años.

Lo que pasa es que, aquí en Bilbao hay muchos ya... No como antes, había uno allí y te daba pereza ir hasta Bilbao. Ahora en cada calle hay uno.

Inicio y motivos para jugar

Según los expertos y educadores, en los centros de menores se detectan pocos casos de juego y los que han sido detectados no han sido considerados como problemáticos por los educadores. Una de las educadoras apunta que ella a veces sospecha de que algunos chicos puedan estar jugando, ya sea porque el menor vende sus ropas, les dan la paga a amigos o simplemente te cuenta la historia de un amigo que tiene problemas de juego.

Fragmento 8: Educadora centro de menores.

Pérdida de dinero, la paga se las das y ya se la debe alguien, no se la guarda para él. Tiene menos cosas suyas. Ropa también vende, venden sus propias cosas para ganar dinero. También sospecho de chicos que me comentan "este está loco, está perdiendo mucho dinero". En esos casos suele sospechar que él está jugando también y que la historia realmente es la suya propia.

La misma educadora cree que muchos de los chicos se sienten cohibidos a contar sus problemas, ya que temen que algunos comportamientos inadecuados sean reportados a la Diputación de Bizkaia en informes y que estos informes les dificulten la entrada a los escasos recursos que existen de emancipación. La educadora subraya que esto dificulta su labor de acompañamiento.

Fragmento 9: Educadora centro de menores.

Los son más reacios a contar cosas porque saben que la Diputación anda como pendiente. Entonces saben que eso es como está castigado. Si detectas a un menor pueda tener un castigo y tal, y eso queda en un informe y tal, y ya todo lo que sea un mal informe les preocupa mucho. Entonces están más reacios a contarnos que juegan y cosas así. Nos ven más como carceleros ahora mismo.

A diferencia de la percepción de los educadores, dos jóvenes migrantes nos relatan que, la puesta en práctica del juego de apuestas era muy frecuente entre los menores del centro. Describen que a pesar de ser menores podían entrar con facilidad bien porque los conocían de otras veces que habían entrado con identificaciones falsas o simplemente porque no había ningún tipo de control.

Fragmento 10: Joven migrante, 21 años.

Había menores que juegan a la ruleta cuando estaban en el centro. Echan la paga en la ruleta. En muchos sitios te dejan entrar. Llevas dinero y vas a jugar.

Fragmento 11: Joven migrante, 22 años.

Había chicos que jugaban cuando estaban en el centro. De jugar todos los días y los fines de semana había pocos chicos. La mayoría eran los fines de semana con la paga y así. Te dejaban entrar porque igual te conocían de un día que habías entrado con el carné de otro o simplemente ese día no te pedían. Es un poco de suerte. No siempre estaban pidiendo.

Como ha quedado descrito en las intervenciones de los jóvenes migrantes, mientras están bajo el sistema de protección estos jóvenes se acercan al juego por las mismas razones y motivos que cualquier adolescente. Encuentran un espacio en el que estar, poder beber barato o gratis y creen que pueden obtener algo de dinero. Sin embargo, como describen los expertos y educadores, la situación cambia cuando estos chicos abandonan el sistema de protección y muchos de ellos se encuentran en una situación de gran vulnerabilidad y/o de calle y ven su proyecto migratorio truncado. Todo ello es fuente de gran estrés para los jóvenes, quienes, según los expertos, acuden al juego para drenar sus frustraciones, entendiendo el juego como motivo de "enfrentamiento", escape o evasión de situaciones conflictivas.

Fragmento 12: Agente social, docente e investigador.

El resultado inmediato, el cortoplacismo, con la obtención de dinero también y la presión que tienen en su país...que dicen "Oye, pues yo he echado 2 euros, me he sacado 90 y mando una pequeña remesa y mis padres piensan que no me va tan mal, y por tanto puedo ocultar que me va mal". Ahí acabo atrapado. Es una de las cosas...Otra de las cosas o factores es que es un elemento de descarga de la frustración. Cuando viven en una gran frustración, pues necesita un amigo o una amiga con quien drenar esa frustración. En muchas ocasiones, ese amigo o amiga es la ruleta o es el Reta con apuestas deportivas

Fragmento 13: Agente social, docente e investigador.

El 44% de las personas sin hogar en el municipio de Bilbao son jóvenes migrantes que han estado institucionalizados.

Fragmento 14: Educador centro de menores.

Los MENAS, están más protegidos, pero JENAS, están más al descubierto. Alguno en la pura calle.

Fragmento 15: Psicólogo, terapeuta e investigador.

Hay una situación de desamparo total, de gente muy joven que en un momento dado se ve abocado al itinerario, bueno directamente a estar en la calle o a tener que asumir algunas situaciones que no pueden asumir, por su nivel de madurez, por diferentes dificultades personales, psicológicas o personales de cualquier tipo. Y ahí entra todo el tema del juego.

Estas situaciones: la situación de calle, de pérdida del padrón, los papeles, etc. son vividas con gran frustración por los jóvenes y por los equipos educativos.

Fragmento 16: Agente social, docente e investigador.

Llega la subdelegación del Gobierno y dice que no les renueva. Si de repente se le acaban las 30 cuotas de ayudas de inclusión social. La gente se desespera y piensan "yo para que me he estado esforzando, para que me he comportado como una persona de 40 años, sin irme de fiesta". Lo mismo les pasa a los equipos educativos "yo he acompañado a esta persona en el tiempo, me la encuentro y no la veo en un punto 0, la veo en un punto de -10", y a eso se le añade la desesperación, la frustración y la desmotivación.

Los expertos también señalan que la situación de muchos jóvenes es tan difícil y con tantas sensaciones negativas, que el juego e ir a jugar se concibe como un momento positivo y placentero en el que fantasean con la idea de ganar dinero para dejar todos los problemas atrás.

Fragmento 17: Psicólogo, terapeuta e investigador.

Son de los momentos más especiales de la semana. O sea, un momento en el que te puedes sentir poderoso, donde crees tener el control de tu destino, donde hay una cierta fantasía de que, no sólo puedes controlar tu vida, sino que te puedes enriquecer, que puedes salir de esa situación, que puedes ayudar a tu familia... Es muy fácil entrar en un circuito fantasioso.

Tipos de juego

Expertos y jóvenes migrantes coinciden en que dentro de las posibilidades de juegos que ofertan estos espacios los preferidos por esta población es la ruleta.

Las tragaperras también son una opción demanda y por último encontraríamos las apuestas deportivas o la quiniela.

Fragmento 18: Joven migrante, 21 años.

Yo conozco la ruleta solo. Algunos chicos jugaban a la Quiniela.

Fragmento 19: Joven migrante, 30 años.

La mayoría de ellos juega a eso que se llama la ruleta. Todos los marroquíes que han estado en los centros, casi el 90% están jugando a las máquinas, juegan a las tragaperras, pero a la que más juegan es a la ruleta.

Fragmento 20: Educador centro de menores.

A la ruleta... Sí, porque el póker para ellos es un poco difícil. Pero las tragaperras, la ruleta es elegir ahí unos números, dejas ahí tu pasta y esperas a que te toque. (...) Teníamos aquí un chaval, que ya es mayor, que sí, ese era un ludópata, pero de otro tipo, solo fútbol.

Fragmento 21: Joven migrante, 29 años.

Solo jugaba a la ruleta en el salón de juego.

No se ha detectado juego online con dinero entre esta población, aunque hay educadores que alertan que entre los menores si son frecuentes jugar a juegos de apuestas que no demandan dinero.

Fragmento 22: Educadora centro de menores.

Yo he visto a chicos jugar con el móvil en estas páginas que te ofrecen jugar sin apostar. Estando en el sofá con ellos y ver a uno jugando como el mítico de la mesa de póker. Le dices "¿y eso?" y te dicen "un juego del móvil".

Juego problemático

Los expertos que trabajan con jóvenes migrantes nos alertan de que el número de casos chicos que acompañan con problemas o un abuso del juego es considerable y que ha crecido exponencialmente a la par que se abrían casas de apuestas.

Fragmento 23: Agente social, docente e investigador.

Es verdad que nosotros estamos acompañando, no a pocos jóvenes, en esa situación.

Fragmento 24: Psicólogo, terapeuta e investigador.

Lo digo porque me da la impresión de que muchos chavales hacen un abuso, con respecto al juego y no es directamente una ludopatía, no creo que estemos hablando de una patología severa, sino que son dificultades iniciales en relación a un mal uso o un abuso de este tipo de estrategia de juego, que tiene que ver mucho con una fantasía de conseguir dinero rápido.

Los jóvenes migrantes que están en situación de vulnerabilidad, no poseen grandes cantidades de dinero diarias para apostar, pero sí un par de euros. Sin embargo, aquellos jóvenes con trabajo y nómina fija que se acercan al juego y desarrollan un juego problemático llegan a apostar grandes cantidades de dinero y a contraer deudas considerables.

Fragmento 25: Agente social, docente e investigador.

La apuesta es muy barata y estos jóvenes tienen capacidad de gestionar 2-3 euros, aunque estén en una situación muy precaria. Gestionan el tabaco. Tienen su business.

Los expertos consideran que el hecho de contraer deudas y tener la presión de pagarlas complica la trayectoria de estos jóvenes. Muchos jóvenes se mudan a otros municipios o comunidades autónomas, para eludir el pago de los préstamos informales u otros problemas. Otros jóvenes para hacer frente a las deudas acaban robando o ejerciendo la prostitución. Estas formas de obtener dinero no solo aparecen cuando hay deudas, sino también cuando hay un deseo muy grande de jugar y no se tiene dinero.

Fragmento 26: Educador centro de menores.

Algunos chicos cobran la renta y va directa a la máquina. Les prestan 1, 2 o 3 euros y al final deben mucha pasta al mundo. Cuando debes mucho, debes desaparecer de esa zona y buscar otra zona y a otros tontos que te presten. Llega un punto en el que están estancados. Todos le conocen, nadie les presta, no hay confianza...luego se ponen a robar o se meten en la prostitución.

Los problemas económicos derivados del juego no sólo se ven en las deudas también se visibilizan en otros ámbitos. Así nos encontramos con jóvenes migrantes que estando en pisos y programas de emancipación se han gastado el dinero de la compra del piso en juego y expulsados del programa.

Fragmento 27: Agente social, docente e investigador.

Me estoy acordando de un joven estuvo en un piso de emancipación. Hacía sus deberes, estudiaba, pero empezó a robar del bote de la compra y se lo jugaba. Un día desapareció todo el bote y castigaron a todos los chicos del piso. Reconoció que había sido él, porque tenía un problema de juego, ese día le echaron. Es muy significativo que ese día el sistema te escupe.

Por su parte, los jóvenes migrantes destacan que el abuso o juego problemático no solo se da en jóvenes migrantes que están en una situación más delicada, también aparece en jóvenes migrantes con trabajo estable y/o una pequeña red social de amigos y pareja.

Fragmento 28: Joven migrante, 30 años.

Tengo como 3 o 4 amigos que juegan y que tienen bastantes problemas con el juego. Trabajan para eso, de hecho, todo lo que ganan lo gasta en el juego uno o dos días. Lo están pasando mal. Tengo un amigo que lleva como 4 o 5 años y el pobre está fatal. Cuando tiene dinero lo primero que le sale es ir al salón de juegos y gastar todo lo que tiene. Luego cuando no tiene nada es cuando es consciente, y dice que no va a jugar.

Fragmento 29: Joven migrante, 22 años.

Conozco un chico que salió del centro de menores y se fue a vivir con la novia y estaba muy enganchado. La novia se estaba sacando el carné de conducir e iban a comprar un coche pequeño. Ella le dejó 20€ para desayunar y cortar el pelo, pero también dejó el dinero para comprar el coche, unos 2.500€. Él se lo gasto todo.

Fragmento 30: Joven migrante, 30 años.

Yo conozco a uno que ganaba alrededor de 2.000/2.200. Paga el alquiler a veces, a veces no, y la comida y lo demás se lo gasta. Luego pedía préstamos a Cofidis o a los bancos mismos. Conozco a muchos que tienen préstamos de 5.000 y 6.000 y tienen muchos problemas jugando.

Fragmento 31: Joven migrante, 29 años.

El año pasado llegué a apostar casi 15.000 euros. He cogido un crédito del banco, pero ya he arreglado todo. Eso es un problema la verdad. He sacado para mandar a la familia y no he mandado nada.

Los propios jóvenes migrantes subrayan que el juego problemático no sólo afecta a la vida laboral cuando se gasta cierto dinero que no se debía. También afecta al estado anímico y las personas con problemas de juego se acaban mostrando cada vez más apáticas, faltando al trabajo. Incluso, se llega a dejar de trabajar con el objetivo de no tener dinero para invertir en juego.

Fragmento 32: Joven migrante, 29 años.

Ahora estoy recuperando y bien. Antes no comía. Esta muy triste, depresión y todo. Antes la gente que me conoce que son de aquí, saben que me ha pasado algo. Hasta en el trabajo. En los trabajos en los que he estado, no tengo ganas de hacer nada. Llamaba a mi jefe y le decía "oye, no puedo trabajar porque estoy mal". Es trabajo y tengo que trabajar, no estoy malo no tengo nada, pero mentalmente estoy mal y eso era así. Es más, hubo un momento en el que he dejado de trabajar, 3-4 meses, porque he visto que trabajo para la ruleta.

Estos jóvenes entienden que el juego problemático lleva asociado diversos tipos de problemas económicos y sociales que suelen aparecer cuando se contraen las primeras deudas (Derevensky y Gilbeau, 2015; García Ruíz, Buil Gazol, y Solé Moratilla, 2016; Kuss y Griffiths, 2012).

Fragmento 33: Joven migrante, 21 años.

Es muy peligroso el juego, porque cuando tienes ganas de jugar y no hay dinero vas a hacer cosas raras para conseguir dinero y echarlo a la ruleta. No hay muchas cosas para sacar el dinero. Hay quienes trabajaban y hay quien roba. La mayoría no roba, pero alguno sí.

Fragmento 34: Joven migrante, 22 años.

Conozco chicos que roban para jugar. Roban toda la noche, igual cartera, móvil y por la mañana la venden y a la tarde van a jugar.

Fragmento 35: Joven migrante, 29 años.

Conozco a gente que ha acabado durmiendo en la calle, trabajando y durmiendo en la calle. Conozco a gente que ha acabado saliendo de Bilbao, se han ido a Almería, suben a Europa o han vuelto a Marruecos.

Los amigos

Los primeros contactos con el juego de muchos adolescentes y jóvenes migrantes vienen propiciados por el grupo de iguales que invita a jugar o simplemente porque ven a sus paisanos ganar y deciden probar suerte. Aunque estos inicios no implican que los hábitos se consoliden, vemos como en algunos casos sí. Además, algunos chicos señalan que, una vez dentro, el ambiente de las salas de juego te incita a jugar.

Fragmento 37: Joven migrante, 21 años.

Hay muchas ruletas en Bilbao. Cuando estás con uno que juega a la ruleta, pues te lleva ahí y entonces, pues tú también juegas. Estás viendo la cosa cómo va y te entran ganas de jugar.

Fragmento 38: Joven migrante, 22 años.

Yo creo que los amigos te influyen. También el ambiente. No sé entras ahí a la una de la madrugada y las luces y todo. Como que te llama.

Fragmento 39: Joven migrante, 29 años.

A mí eso no me gusta la verdad, nunca me ha gustado, pero estaba con un amigo mía en la ruleta y como él ganaba, probé y me enganché.

Fragmento 40: Joven migrante, 30 años.

Fui a buscar a un amigo al salón de juegos. Él no quería salir y me metió 5 euros para que yo jugara, después yo volví a meter 5 euros y me saqué 100 euros. Uno de las personas que estaba ahí me dijo: "oye no vuelvas mañana, porque como vuelvas mañana aquí te quedas".

Los amigos no sólo propician el juego, sino que existen algunos que actúan como factor de protección. En este sentido, hemos encontrado casos en los que los jugadores reconocen a los amigos el problema que tienen con el juego y estos intentan prestarles ayuda, de alguna manera, con sus propias estrategias y recursos. No obstante, algunos jóvenes reconocen que es un problema difícil en el que las advertencias de los amigos no tienen mucho éxito.

Fragmento 41: Joven migrante, 29 años.

Los amigos intentan ayudarte. Pero es difícil, cómo te ayudan sino controlas. Cobras el dinero, antes de llegar a casa y ya vas al salón y lo gastas. Yo hay

veces que le advierto a la gente: "oye, yo antes jugaba, pero cuidado que te vas a enganchar". Y ni caso, y ha acabado mal.

Fragmento 42: Joven migrante, 22 años.

Tengo un amigo que cuando se gastaba todo el dinero me decía: "tengo un problema. En dos meses me he jugado 5.000€ y con eso podría haber solucionado cosas de papeles, pagar un abogado y no tengo nada". Pero al mes estaba igual. Cada dos meses o así calculábamos lo que se había gastado, para que viera el dinero que había perdido. Pero me decía que cuando tenía el dinero no podía pensar en otras cosas más que en ir a jugar. No se podía ni dormir.

La familia

Por el hecho de cruzar la frontera sin la presencia de un adulto responsable estos adolescentes y jóvenes migrantes han sido construidos jurídicamente como menores y jóvenes extranjeros no acompañados (Gimeno y Gutiérrez-Sánchez, 2019; Gimeno y Mendoza Pérez, 2018; Jiménez y Trujillo, 2019; Mendoza Pérez y Morgade Salgado, 2019). Sin embargo, en el trabajo vemos que, a pesar de la distancia, la familia es un actor clave en la cotidianidad de estos adolescentes y jóvenes, estando siempre presente. Es por ello por lo que, los expertos aconsejan que, desde la llegada del menor se trabaje a nivel emocional esa ausencia de la familia, con el objetivo de ayudar a gestionar las emociones y la frustración.

Fragmento 43: Agente social, docente e investigador.

Alguien te tiene que enseñar qué hacer con tu frustración cuando echas de menos a mamá, echas de menos a papá y sabes que no puedes ni quieres volver, porque si vuelves no puedes venir otra vez, porque no tienes dinero para pagar la patera, porque no te vas a jugar la vida dos veces.

La familia es un elemento ambivalente en el proyecto migratorio de estos jóvenes. Como ha descrito la literatura en muchas ocasiones actúa de factor protector mitigando los impactos negativos de la migración (Gimeno y Mendoza Pérez, 2018; Mendoza Pérez y Morgade Salgado, 2019). Sin embargo, en muchas otras ocasiones los adolescentes y jóvenes migrantes sienten la responsabilidad de contribuir a la economía familiar. Esto supone un gran estrés para aquellos menores que se encuentran en situación de vulnerabilidad, ya que sienten que no están cumpliendo con el mandato familiar. Cuando el poco dinero que se tiene se gasta en juego en vez de ser mandado a la familia, la culpa y el remordimiento de estos menores aumenta.

Fragmento 44: Psicólogo, terapeuta e investigador.

"Yo vine aquí para llevar dinero a mi familia, para enviarles allí porque están muy mal, porque mi madre está enferma" y no les están enviando nada. Es el doble estigma "yo estoy aquí en situación de vulnerabilidad, no tengo dinero para mandar a mi familia, no estoy cumpliendo el mandato familiar y a la vez de lo poco que tengo me lo gasto" Entonces hay como una doble culpa.

Cuando empiezan a aparecer los problemas con el juego muchos de los jóvenes migrantes se empiezan a distanciarse de la familia. Por ejemplo, llamándola menos, no yendo a Marruecos de visita. Los jóvenes migrantes resaltan que en Marruecos las familias conocen los problemas de juego que están apareciendo entre esta población. Las familias que llevan tiempo sin saber de sus hijos suelen mostrar interés y preguntar a los paisanos que vuelven durante el periodo estival sobre el juego.

Fragmento 45: Joven migrante, 30 años.

Yo tengo un amigo que juega mucho y ya lleva 4 años sin hablar con su familia porque juega, ya no tiene ganas de hablar con su familia. También eso es un problema. De hecho, cuando he ido a Marruecos y tal, había algunos que me dicen que "oye, que me he enterado de que los chicos que han ido allí hacen algunas cosas con los juegos, que echan dinero en un agujero que les traga todo el dinero".

Este distanciamiento con la familia suele aparecer para evitar el rechazo y/o conflicto directo que aparece cuando la familia es conocedora de que sus hijos están haciendo algo prohibido por el Corán.

Fragmento 46: Joven migrante, 21 años.

La familia no quiere que juegues a la ruleta porque en nuestro país [Marruecos] no es normal. No tienes que jugar a la ruleta, porque si tienes dinero y no sabes qué hacer con el dinero al menos tienes que mandar a tu familia. Al menos ahí hacen cosas con el dinero como pagar el alquiler, la comida y más cosas.

Los expertos advierten que cuando la familia sabe de problemas con el juego y/o sustancias, en muchas ocasiones, se suele producir una ruptura del vínculo familiar que genera mucha angustia en los menores, derivando en distintos problemas de salud psicológica.

Fragmento 47: Agente social, docente e investigador.

El tema del juego, los consumos y demás, normalmente genera una ruptura con la familia que duele mucho. Recuerdo el caso de un chico cuyo hermano informó a la familia de los problemas de juego del chico. El padre le dejó de hablar. Entonces, vinieron unos episodios muy depresivos. La familia tiene mucho peso en sus vidas, pues se convierte en un elemento muy complicado.

Pero no siempre la familia se distancia cuando aparecen problemas. En ocasiones, la familia vuelve a actuar como factor protector, hospedando a sus hijos el tiempo que necesiten hasta que los problemas de juego desaparezcan.

Fragmento 48: Joven migrante, 29 años.

Llevaba dos años sin mandarles nada, sin ayudarles en nada. Sabían que algo pasaba, entonces se lo he contado y lo entienden. Bajé a Marruecos, me quedé tres meses con la familia tranquilo, he salido y ya está. No he vuelto a entrar, ni tomar café allí ni nada.

Salud mental

Los expertos nos vuelven a alertar sobre la vulnerabilidad de este colectivo y los múltiples estresores a los que se enfrentan. En este caso nos advierten que la larga exposición a estresores como situación de calle, pérdida de papeles, sensación de no pertenecer a ninguna parte, etc. están provocando problemas de salud mental como depresión, ansiedad y/o brotes psicóticos. Los expertos destacan que en esta población los problemas de juego suelen tener mayor comorbilidad principalmente con los problemas de salud mental anteriormente mencionados, así como, el consumo abusivo de otras sustancias.

Fragmento 49: Agente social, docente e investigador.

Junto con el tema de las apuestas, se detecta la salud mental. Jóvenes, que en este momento se están poniendo inyectables de Olanzapina, antipsicótico. Si hace 4-5 años había casos aislados, ahora tenemos un montón de jóvenes a los que acompañamos que están con el inyectable, con Olanzapina, que han brotado en episodios psicóticos.

Fragmento 50: Psicólogo, terapeuta e investigador.

De hecho, se ve menos casos de consumo y más presencia de patología mental o de depresión o de problemas de ansiedad. En este colectivo lo que solemos

ver el perfil habitual es el de un chico magrebí sobre todo marroquí que, en un momento dado después de llevar aquí un tiempo, después en el centro de menores y empezar a estudiar y tener un piso comienza y tal, comienza a hacer sintomatología depresiva o ansioso-depresivo, es lo más común. En algunos casos sí que hay perfiles muy antisociales, pero son chavales que ya venían de origen, de situaciones muy complicadas, de la calle. Pero lo habitual suele ser eso, que en una situación de alto nivel de sufrimiento hacen un "crack". En todo esto el juego es como una transversal, en muchos casos.

Prevención e intervención

En los centros de menores, la mayoría de los educadores, aún no entienden el juego como un problema al que haya que dedicarle atención, prefiriendo dedicar el tiempo de los chicos a realizar otro tipo de actividades.

Fragmento 51: Educador centro de menores.

Preferimos tenerlos activos a tenerlos metidos en un aula dando una formación que puede ser muy productiva, pero que realmente va a llegar a un 20% de los chavales, el mensaje entero.

Sin embargo, dos educadores destacan la necesidad de realizar pequeñas acciones que puedan ayudar a la prevención del juego. Una de las educadoras había realizado un taller de juego responsable y consumo de sustancias. Estos talleres fueron fruto de su propia iniciativa y la de algún compañero más, pero no de la dirección del centro. La misma educadora resalta realizar prevención informal cuando ve que algún chico está jugando online a juegos de apuestas sin dinero o simplemente cuando están viendo la televisión y sale un anuncio al respecto.

Fragmento 52: Educadora centro de menores.

Alguna vez hemos hecho algún taller de juego responsable, cosas así... El consumo de sustancias que todo... Que todo tiene sus consecuencias. La charla estaba orientada a desmontar los anuncios de la televisión. A resaltar que un día puede que ganes y otro pierdas el triple o más. Fue una charla un poco informativa, y lo asimilaban como "Sí, sabemos que es algo peligroso, pero nosotros no lo hacemos. No somos tontos".

Otro educador subraya la necesidad de tener formación y material para después intervenir con los chavales al respecto.

Fragmento 53: Educador centro de menores.

Yo también necesito tener material e información que transmitir a ese chaval y que entienda la magnitud de este problema.

El momento de abandonar el centro de menores es un momento complejo en el que, según el agente social entrevistado, debería intensificarse el acompañamiento. Su propuesta orienta hacia un acompañamiento con independencia de si tienen una prestación económica o un trabajo.

Fragmento 54: Agente social, docente e investigador.

Yo creo que hay una parte mucho más humana para acompañar esto. Aunque tengas una prestación económica, no te voy a dejar solo. Es el momento en el que necesita mucho acompañamiento. Además, el espíritu de la norma que concede la prestación, así lo tiene previsto, porque son ayudas especiales para la inclusión social. Es el momento en el que hay que acompañar al joven porque si no pierde su sentido.

Los jóvenes migrantes entrevistados también apuntan que cumplir los dieciocho años es un momento difícil en los que aparecen o se intensifican los problemas de juego.

Fragmento 55: Joven migrante, 29 años.

Yo los que conozco son chicos que tienen la RGI o la ayuda pequeña, pero no sé qué pasa con los 18 que juegan. Son como los problemas de los 18 años. Conozco a dos chicos del centro de menores que sabían que cuando saldríamos del centro, pues ibas a tener poco dinero en piso de emancipación y así. Tenían esa mentalidad de ahorrar y no gastaban nada de la paga. Te gorroneaban todo. Pero cuando salieron del centro no sé qué les pasó que todo lo que habían ahorrado se lo jugaron en la ruleta

Fragmento 56: Joven migrante, 29 años.

Cuando tienes dinero y no sabes qué hacer con el dinero vas y te lo metes a la ruleta.

En cuanto a la intervención con jóvenes migrantes cuando aparecen problemas de juego, los expertos establecen dos perfiles. En primer lugar, nos encontraríamos aquellos chicos que solo tienen problemas con el juego, pero que se encuentran en una situación sociolaboral medianamente estable. Estos son más fáciles de

reorientar y encajan en programas de intervención de distintas asociaciones y entidades contra el juego. El segundo lugar, estarían los jóvenes migrantes que se encuentran en una situación de especial vulnerabilidad. Estos chicos son más difíciles de acompañar, ya que no tienen una estructura personal suficiente y necesitan resolver otras situaciones –residencia, salud mental, problemas legales, etc.– a la par que se trabaja el juego. Para estos perfiles los expertos apuntan por comunidades de acogida donde los jóvenes se sientan seguros y acompañados.

Fragmento 57: Psicólogo, terapeuta e investigador.

Es difícil porque no hay una estructura personal suficiente para decir "pues voy los miércoles a las 11:30 y tal".

Fragmento 58: Agente social, docente e investigador.

Hemos tenido éxito pocas veces, pero muy bueno, con algunos casos, en la asociación de ludópatas. Claro, con gente que no estaba dañada, que había caído simplemente porque era un tema de madurez, un tema de soledad, un tema de frustración, pero el resto de vida lo sostenía bien. Entonces, en la asociación de Ludópatas de Barakaldo, encajaban muy bien. En otros casos no. Para nosotros las comunidades de acogida son la mejor estrategia. El joven siente que pertenece a algún lugar, tiene referentes y gente que le acompañe.

CONCLUSIONES FINALES

CONCLUSIONES FINALES

Los establecimientos de juego como nuevos espacios de ocio

Los juegos de azar con dinero, como demuestran distintos estudios, se han convertido en muy poco tiempo en una actividad muy popular entre adolescentes y jóvenes (Estévez, 2013; Calado, Alexandre, y Griffiths, 2017; García, Buil y Solé, 2016; Kuss y Griffiths, 2012; Muñoz-Molina, 2008). Esto se debe al impacto de los medios digitales, la alta presencia de casas de apuestas y los medios de comunicación que han propiciado la expansión y normalización del juego entre la población más joven (Chóliz, 2016; 2017; Chóliz, y Lamas, 2017; Fried, Teichman y Rahan, 2010; Williams, West y Simpson, 2012). Los estudios académicos constatan este fenómeno, los y las profesionales que trabajan en el área de la prevención y atención a personas con problemas de juego advierten que el perfil de los usuarios que atienden está cambiando (Calado, Alexandre, y Griffiths, 2017; Megías, 2020). Los expertos extremeños destacan que está aumentando el número de jóvenes, incluso de menores, jugadores que acuden en busca de ayuda.

A lo largo del informe hemos podido observar como el juego y las apuestas se reconocen como actividades habituales y normalizadas dentro del ocio juvenil (Lloret y Cabrera, 2019; Megías, 2020). La mayoría de los adolescentes y jóvenes que han participado en el estudio recalcan la escasa oferta de ocio que hay para su edad y su nivel adquisitivo. Esta carencia ha sabido ser ocupada por los establecimientos de juego que se han incorporado en los recorridos de ocio de los más jóvenes (Becoña, Míguez y Vázquez, 2001; Megías, 2020; Neighbours, Lostutter, Cronce, y Larimer, 2002; Villoria, 2003). Así, es habitual encontrarnos con adolescentes y jóvenes que acuden a los establecimientos de apuestas como punto de encuentro en el que socializarse (Megías, 2020). Para muchos jóvenes migrantes, en situación de calle o de especial vulnerabilidad, estos espacios ofrecen un sitio en el que poder estar. Las consumiciones gratuitas o a bajo coste que se ofrecen en estos locales son muy atractivas para los adolescentes y jóvenes, que las entienden como un beneficio de jugar, ya que el dinero destinado en bebidas lo invierten en apuestas, además, tienen la ilusión de poder ganar más dinero y aumentar el margen de beneficios.

La abrumadora publicidad (Fried, Teichman y Rahan, 2010), sumado a la alta presencia de establecimientos de juego (Williams, West y Simpson, 2012), hace que la mayoría de los jóvenes encuentren fácilmente uno en su barrio o en su localidad. Estos espacios son descritos como espacios lúgubres, en los que es fácil perder la noción del tiempo y sentirse cautivado por las luces y el sonido de las máquinas (Schüll, 2014). Para el público femenino, dentro de los establecimientos, los salones de juego son considerados entornos muy masculinizados, incluso machistas, orientados a captar la atención del público masculino (Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Entre otras razones, esta es una por las que las mujeres optan por otros espacios y juegos de apuestas como pueden ser los bingos o los rascas de la ONCE (Grant y Kim, 2002; Ibáñez, et al., 2003; Ibáñez, 2014; Megías, 2020; Potenza, 2001).

Por regla general, a estos espacios se van con amigos o a estar con amigos. Sólo cuando el juego empieza a presentarse como problema se acude solo (Megías, 2020). Cuando se empieza a jugar sin los iguales el juego ya deja de estar relacionado con el modelo de ocio juvenil y empieza adquirir otros matices que pueden desembocar en una mayor dependencia al juego (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). A diferencia de lo encontrado en otros estudios, en el nuestro la mayoría de los jóvenes que acuden con regularidad no apuestan en grupo (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Es decir, se va en grupo, pero las apuestas, las pérdidas y las ganancias son individuales. Cuando aparecen apuestas grupales están relacionadas con ser las primeras experiencias de juego de un grupo de amigos o con invertir el dinero sobrante, por ejemplo, del bote de una cena (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Por lo que, como hemos visto a lo largo de este informe y en la literatura, el grupo de pares naturaliza las prácticas relacionadas con el juego e invita a ir y a apostar (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014).

Los rascas de la ONCE

Los rascas de la ONCE se encuentran entre los juegos de azar con dinero más habitual entre los adolescentes y los jóvenes, siendo este de los pocos juegos en los que la población femenina iguala a la masculina (Atabal, 2019). Sin embargo, no hemos encontrado que este juego aparezca como usual en los adolescentes y jóvenes migrantes.

En la mayoría de los grupos de discusión cuando se preguntaban por juegos de azar y su relación con ellos, hablaban de las apuestas y los establecimientos de juego, muy pocos adolescentes o jóvenes entendían los rascas como un juego de azar.

Sin embargo, al preguntar explícitamente por ellos la mayoría había jugado en alguna ocasión. A diferencia de los juegos que se ofrecen en los establecimientos, muchos jóvenes entienden los rascas como un juego inofensivo y que, además, está normalizado dentro de las dinámicas familiares. En muchas ocasiones son los propios jóvenes los que con el dinero restante de alguna compra o cena adquieren un rasca, pero en muchas otras ocasiones los regalan sus abuelas y progenitores o los rascan en familia. Además, consideran que este tipo de juegos tiene un carácter social y reporta beneficios a terceras personas, aunque se pierda el dinero jugado.

La inclusión de los rascas de la ONCE dentro de las dinámicas de ocio familiares le otorga a este juego naturalidad, pero sobre todo procura los procesos de integración que facilitan que se consoliden los hábitos de juego (Megías, 2020). Las primeras experiencias con los rascas suelen ser en el seno familiar, pero crece en aquellos adolescentes y jóvenes que no están preparados para enfrentarse a una actividad que conlleva riesgos y puede desarrollar una dependencia. Así, muchos adolescentes y jóvenes que comienzan a jugar a los rascas con la familia se alejan de la supervisión y gestión familiar del juego, para jugar solos o con sus iguales (Megías, 2020). Además, fácil acceso a los rascas y su característica instantánea para conocer el premio hacen de este juego un juego de gran riesgo para los adolescentes (Estévez, 2014).

La fantasía de ganar dinero

Los adolescentes y jóvenes se acercan al juego movidos por una serie de motivos que van desde las ganancias, la búsqueda de sensaciones positivas, escapar de situaciones conflictivas o para adaptarse al grupo social y estar integrado en el grupo de iguales (García Ruíz, Buil Gazol, y Solé Moratilla, 2016; Lloret et al., 2016). Además, para muchos adolescentes, el juego se entiende como una forma de escapar al control parental, favoreciendo las relaciones de igualdad con otros adolescentes (Fröberg, 2006; García Ruíz, Buil Gazol, y Solé Moratilla, 2016). Como hemos visto en nuestro estudio, al igual que en la literatura más reciente, la mayoría de los adolescentes y jóvenes se aproximan al juego como fuente de diversión, empujados por la curiosidad, la integración y/o por la imitación de lo que realizan sus iguales (Chóliz, y Lamas, 2017; Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). En estas primeras aproximaciones al juego, ganar dinero no aparece como la primera motivación para jugar (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Sin embargo, a medida que el juego se va haciendo algo habitual entre las prácticas de los más jóvenes empieza a aparecer un juego motivado por las expectativas de ganar dinero. Así, hemos encontrado jóvenes que entienden el

juego como una fuente extra de ingresos, que algunos utilizan para financiarse pequeños consumos de cannabis.

Entre los discursos de los jugadores habituales hemos encontrado quienes reconocen las dificultades de mantener un juego responsable (García Ruíz, Buil Gazol, y Solé Moratilla, 2016). Se reconoce que cuando se gana se vuelve a apostar con el dinero ganado, ya que se crea la fantasía de que habrá una nueva oportunidad para ganar más dinero. Esto también sucede cuando se pierde, se sigue apostando con la ilusión de recuperar lo perdido (Megías, 2020). Los participantes manifiestan la dificultad de apostar sólo lo que se había preestablecido. Así, destacan que el ambiente de los establecimientos de juego incita a jugar y resaltan la importancia de tener una gran madurez y control para saber cuándo te tienes que retirar.

Por otro lado, los adolescentes y jóvenes consideran que se es responsable cuando se juega con dinero propio y no con dinero ajeno que proviene normalmente de los progenitores a través de pagas y/o gastos para estudios. Cuando se juega con dinero propio se permite cierto despilfarro de dinero, ya que se considera que cada uno puede invertir su dinero en lo que quiera, poniendo así en suspensión los riesgos que conlleva jugar. No obstante, también existe un sector de jóvenes más crítico que entiende que invertir dinero en juego es siempre perder, no sólo tiempo sino también dinero.

Dentro del grupo de Jóvenes Extranjeros No Acompañados tenemos que tener en cuenta el peso de la familia y el efecto de esta en el juego (Canale et al., 2017). Así, la mayoría de estos jóvenes entienden que el dinero invertido en juegos de azar se entiende como un incumplimiento al mandato familiar, ya que no se está apoyando la economía de su entorno. No obstante, muchos de estos jóvenes se ven atraídos por la fantasía de ganar dinero rápido para ellos y para sus familias. Esta fantasía cobra mayor peso en aquellos jóvenes que no tienen trabajo, han perdido el permiso de trabajo, etc. Este colectivo maneja pequeñas cantidades de dinero que al apostar les permiten soñar con la posibilidad de ser incluidos en los patrones de consumo ordinarios de los jóvenes autóctonos (Gimeno, 2014; Mendoza Pérez, 2017). La misma fantasía alimenta el juego de aquellos jóvenes migrantes con trabajo, quienes en ocasiones se ven inmersos en un juego problemático que les hace poner en riesgo su trabajo e incluso adquirir grandes deudas.

Los expertos que trabajan con adolescentes y jóvenes migrantes advierten que la ilusión de ganar dinero motiva el juego de estos jóvenes. Pero, también subrayan que el juego de estos jóvenes está muy motivado por la necesidad de drenar frustraciones resultantes de resultante del proceso de migración, su situación legal y laboral y los distintos procesos de discriminación que sufren en el país de

destino (Cristini et al., 2015; Guarnaccia y López, 1998; Pascoe y Smart Richman, 2009).

El papel de la familia y los iguales

Expertos, adolescentes y jóvenes destacan la importancia de dotar a los progenitores de herramientas para la prevención y detección de problemas de juego (Atabal, 2019). Los expertos señalan que los problemas de juego son un problema muy poco visible en nuestra sociedad y la necesidad de sensibilizar al respecto a los progenitores de los más jóvenes (Atabal, 2019). Esta falta de información es compartida por muchos adolescentes y jóvenes que mantienen que sus progenitores desconocen el papel que tiene el juego actualmente en la socialización de la juventud. También reconocen que es escaso el conocimiento que tienen sobre los nuevos medios digitales y los nuevos contextos de ocio y socialización que ofrecen. Más aún, en el caso de los adolescentes y jóvenes nacionales aparece la familia precisamente como el contexto en el que se normaliza y justifican aquellas prácticas de juego más generalizadas entre los jóvenes como son los rascas de la ONCE. Con ellos aparece las primeras motivaciones para "ganar dinero" por "una buena causa", que normaliza esa forma de autojustificar las pérdidas como una acción solidaria, y por tanto aceptada socialmente (Estévez, 2014).

En cuanto a los adolescentes y jóvenes migrantes es clave que esa prevención que los expertos consideran necesaria para los progenitores también se la hagan llegar a los tutores de estos jóvenes. La atención en el colectivo migrante está más centrada en cubrir las necesidades básicas, acceder a una formación y documentación, pero se deja de lado el trabajo de prevención que dentro de la familia se realiza de forma informal. Por otro lado, y desde otra perspectiva distinta, es clave entender el papel de la familia en la trayectoria de estos jóvenes (Gimeno-Monterde y Mendoza Pérez, 2018; Mendoza Pérez, 2017). Así, los expertos nos recomiendan trabajar el duelo o la ruptura de la familia en dos momentos distintos:

1. Cuando se acoge a adolescentes migrantes se recomienda trabajar el duelo que supone dejar a la familia atrás. El objetivo es dar respuesta y herramientas a las frustraciones y desencuentros que va teniendo esta población en la sociedad de acogida, ya que muchas veces estos jóvenes acaban drenando dicha frustración con distintas prácticas de riesgo (Cristini et al., 2015; Guarnaccia y López, 1998; Pascoe y Smart Richman, 2009).
2. En muchas ocasiones, en el momento en que el joven reconoce a la familia o esta es informada por un tercero que de los problemas de juego se produce una ruptura familiar que se aconseja acompañar.

En cuanto a los iguales, podemos decir que tanto en la adolescencia como en la juventud el grupo de amigos y los pares son un referente esencial (Moreno, 2016). Como veíamos en el informe, los primeros contactos con el juego se hacen con el grupo de amigos, bien porque los amigos incitan a jugar con distintas invitaciones o porque vienen propiciados por la integración y/o por la imitación de lo que realizan sus iguales (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). No obstante, el grupo de amigos también actúa como factor protector cuando aparecen conductas de riesgo, ya sea dialogando con ellos o acudiendo directamente a sus progenitores.

Cambios en la vida: el salto a la universidad y a los pisos de emancipación

Cumplir los dieciocho años conlleva que ya se puede entrar en los establecimientos de juego de forma legal. Como hemos visto, muchos jóvenes van a celebrar su mayoría de edad entrando legalmente a los salones y apostando. Pero cumplir los dieciocho también conlleva otra serie de cambios. Para los menores migrantes supone abandonar los centros residenciales para pasar a pisos de emancipación, albergues o situación de calle (Gimeno-Monterde, Gómez-Quintero y Aguerri, 2021; Moreno y Fernández, 2020). Para muchos de los jóvenes autóctonos los cambios son menos dramáticos, comenzando su etapa universitaria. No obstante, ambas poblaciones deben enfrentarse a cambios que pasan por mudarse, asumir mayores responsabilidades, mayor acceso económico y menos supervisión (parental) (Castaño, et al., 2011). Los expertos advierten que en ambas poblaciones esta etapa es muy delicada y debe ser tenida en cuenta para minimizar que aparezcan conductas de riesgo. Así, para los jóvenes universitarios se plantea la posibilidad de realizar campañas de prevención en facultades y residencias de estudiantes¹⁷. Mientras que, para los jóvenes migrantes, independientemente de cuál sea su situación administrativa y económica, se recomienda intensificar el acompañamiento en la transición a la vida adulta para que sientan que no están solos (Gimeno-Monterde, Gómez-Quintero y Aguerri, 2021).

Los medios digitales y las nuevas expresiones de juegos de azar

Como ya hemos comentado, la popularidad, normalización y aceptación social de los juegos de azar entre los adolescentes se debe a distintos motivos como la abundante publicidad, la alta disponibilidad de establecimientos de juego presencial y online y la asociación del juego con personajes famosos o *influencers* (Chóliz, 2016; 2017; Chóliz, y Lamas, 2017; Fried, Teichman y Rahan, 2010; Megías, 2020; Williams, West y Simpson, 2012). Así, en un clima social donde en juego está integrado en el imaginario social, para la generación actual de adolescentes

17. En Extremadura la Asociación Atabal ya está iniciando este tipo de campañas de prevención.

y jóvenes, cuyas vidas están mediadas por los medios digitales el juego online es otra forma más de ocio y entretenimiento (García Ruíz, Buil Gazol, y Solé Moratilla, 2016). Como consecuencia, se está observando un número creciente de adolescentes y jóvenes que juegan online desde sus ordenadores, *tablets* y/o *smartphone* (Chóliz, 2016; 2017; García Ruíz, Buil Gazol, y Solé Moratilla, 2016). Sin embargo, los expertos advierten que el juego online, aunque en esencia es similar al presencial, introduce una serie de características que lo diferencian y lo hacen más peligroso (Chóliz, Marcos y Lázaro-Mateo, 2019; Brunelle et al., 2012; Olason et al., 2011; Wood y Williams, 2011). En primer lugar, a través de una aplicación podemos jugar en cualquier lugar y a cualquier hora, lo que dificulta la gestión del tiempo que se le dedica al juego y disminuye la capacidad de control. En segundo lugar, aumenta el anonimato del jugador, ya que nadie te ve en un establecimiento de juego. Esto hace del juego online una práctica más invisible a los ojos de terceros que el juego presencial. En tercer lugar, el juego online dificulta el control sobre el dinero invertido en juego al estar vinculada con una tarjeta de crédito y no manejarse dinero físico.

Como hemos visto en nuestro trabajo, pocos adolescentes y jóvenes conocen amistades que juegan online y a diferencia del juego presencial, en la población joven el juego online parece estar más estigmatizado y se relaciona más con un juego problemático. Estos resultados que discrepan, en cierta medida, con las advertencias de los expertos, quienes señalan un aumento de este tipo de juego en la población joven (Chóliz, 2014; Chóliz y Lamas, 2017). Sin embargo, entendemos esto como una limitación de nuestro estudio, ya que en la actualidad el gasto en el juego online superaba al gasto en casinos, bingos o loterías de la ONCE y la literatura apunta que está afectando muy especialmente a población juvenil, debido al uso de los medios digitales (Chóliz, 2014; Chóliz, Marcos y Lázaro-Mateo, 2019).

Por otro lado, los expertos anuncian dos mercados en expansión dentro del entretenimiento online sobre los que habría que recabar más información para ver el impacto que tienen en la consolidación de futuras conductas de riesgo. Así, nos alertan del peligro del uso de aplicaciones en las que se puede jugar a distintos juegos de azar, pero sin apostar dinero (Megías, 2020). Estas suelen ser más habituales entre los menores de edad, como hemos visto en los adolescentes migrantes. También advierten que en los videojuegos se están empezando a incorporar determinados elementos de azar con dinero, como las cajas botín o DLC de pago, que parecen tener mucho éxito entre chicos preadolescentes y adolescentes y cuyo impacto en futuras conductas de riesgo valdría la pena estudiar en la población española (Kristiansen, y Severin, 2020; Zendle y Cairns, 2018; Zendle, Cairns, Barnett, y McCall, 2020; Zendle, Meyer, y Over, 2019).

Los jóvenes y el espacio público

Un aspecto relevante entre los resultados de los estudios cuantitativos, y los cualitativos, es que en los primeros aparecen los motivos financieros como los principales para el juego en los jóvenes, frente a los resultados de los estudios cualitativos, tanto entre jóvenes nacionales y jóvenes migrantes, en los que aparece primero el motivo social, estar con los iguales, pasar el rato, espacio para estar y consumir barato, en lo referente al juego presencial en establecimientos de juego (Estévez, 2013; Lloret y Cabrera, 2019; Megías, 2020). Probablemente los cuestionarios recogen el impacto de la representación social del juego como conducta de riesgo -perder dinero vs ganar dinero-, y solamente el trabajo de análisis profundo y crítico que entrevistas y grupo de discusión, destapan los inicios en el juego como espacio de socialización entre iguales instalado en las ciudades (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014).

Por tanto, primero los establecimientos de juego aparecen como espacio para estar con otros, y hacer cosas de jóvenes (Estévez, 2013; Lloret y Cabrera, 2019; Megías, 2020). Después, pueden aparecer trayectorias diferentes, hacia motivaciones financieras, para o bien complementar el dinero que reciben, o para poder tener acceso a gastos de ocio, de consumo de sustancias (alcohol, hachís, etc.), o finalmente como forma de evasión de los problemas personales, depresión o en situaciones de vulnerabilidad social (Megías, 2020).

En este sentido, podemos ver que si bien, son esas últimas trayectorias problemáticas las que son detectadas por los expertos, tanto de la educación general como en aquellos que se dedican al trabajo con jóvenes migrantes, el juego como espacio de socialización en la ciudad, para jóvenes desde los 14-15 años, sólo es reconocido por los propios jóvenes y no por aquellos que habitan en los otros dos espacios de socialización de los jóvenes: educadores y familia.

La ciudad, el espacio público, forma parte de los que se viene a denominar el triángulo institucional en el que se mueven la infancia y los jóvenes en general. Hogar, escuela y comunidad/espacio público, son la red en la que se tejen los aprendizajes, y donde se educan y desarrollan su vida (Morgade Salgado, Poveda, y González-Patiño, 2014). El peso de lo "educativo" ha recaído siempre en la familia y la escuela como vertebradores de las intenciones y el currículo que debe estructurar los aprendizajes en el resto de espacios. Sin embargo, los estudios de la infancia (Gaitan Muñoz, 2006), desde hace décadas han puesto el foco en entender los espacios y medios informales como tercer eje de la socialización. Ya que el espacio público y los medios digitales, en la que ocurre un flujo de saberes y actividades, metas y motivaciones, vienen alterar e influir en las intenciones y

prácticas de los otros dos contextos (hogar y escuela). En este sentido, los jóvenes transitan entre unos y otros traspasando los saberes y las formas de ser, pero en muchos casos, dada la naturaleza refractaria de las formas de gestionar esos espacios institucionales, quienes los organizan desconocen e ignoran esa transversalidad y solo son detectados cuando en uno de ellos aparecen las conductas problemáticas, disruptivas del espacio en el que se encuentran: falta de rendimiento escolar, deudas, consumos de sustancias, problemas de conducta, etc. (Chóliz, 2014). Si bien, este tipo de trayectorias, de la practica social aceptada a la actividad individual problemática, es común a otras trayectorias adictivas (alcohol, hachís, etc.), el desconocimiento, y por tanto la falta de herramientas para trabajar sobre ellas, por parte de los agentes educativos y de gestión del espacio público, convierten al juego en una práctica de riesgo doblemente problemática, en especial para aquellos jóvenes en riesgo de exclusión, o en exclusión (Atabal, 2019).

Necesidades y medidas preventivas

En función de la información facilitada por adolescentes, jóvenes y expertos hemos recogido una serie de necesidades y orientaciones de cara a adoptar posibles medidas preventivas eficaces. A continuación, presentamos las necesidades:

1. Cumplimiento de la normativa vigente, por ejemplo, solicitando el DNI a la entrada de los establecimientos y que se compruebe si están en la lista de autoprohibidos.
2. Eliminar la publicidad que se sitúa fuera de los establecimientos de juego como reclamo.
3. Mayor regularización y control de la publicidad que se hace sobre juego tal y como se propone en el Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego presentado el pasado mes de noviembre.
4. Vigilar y regular los juegos de apuestas online sin dinero y los videojuegos en los que se incluye elementos de azar.
5. Promover más investigaciones y publicaciones sobre el juego, no solo centradas en investigación básica, sino también en el estudio de la eficacia de los programas de prevención y sensibilización social.

Los discursos, argumentos y necesidades analizadas nos llevan a plantear que las formas de abordaje no deben ser solo desde la información y formación de quienes

trabajan en los espacios educativos formales o la familia con el fin de dotarlos de conocimientos y herramientas de trabajarlo (Atabal, 2019). También deben fomentar políticas que permitan trabajar desde el terreno de la configuración y la gestión de nuestras ciudades, en las que dar cabida a espacios y actividades para el ocio y la socialización de los jóvenes no ligadas al consumo. Hace años que los estudios de la infancia ponen el foco en la falta de espacios y actividades legitimados y visibles en la ciudad para cuando los adolescentes y jóvenes comienzan a habitar la ciudad de manera autónoma (Ataol, Krishnamurthy, y Van Wesemael, 2019). La proliferación de casas de apuestas, bingos, etc. así como su difusión en medios de comunicación y digitales en general como sinónimo de éxito, instalan el juego como forma de ocio y relación entre iguales, no solo accesible para ellos, sino también como espacio propio para juventud, y por tanto les desarma de herramientas críticas o valores morales con los que juzgarlos. Solamente, vislumbramos en las mujeres jóvenes las herramientas para criticar y rechazar el juego dentro de las casas de apuestas por el marcado ambiente de valores machistas del entorno (Megías, 2020). Teniendo esto en cuenta se plantean las siguientes medidas preventivas:

1. Ampliar la franja de edad hacia la que va orientada la prevención, incluyendo alumnos de educación primaria y universitarios.
2. Orientar la prevención a dismantelar falsos mitos sobre el juego que tienen los adolescentes.
3. Se reclama una formación específica mínima en juego y ludopatía para los profesionales que trabajan con población adolescente y joven. Esto favorecería tener profesionales que fueran capaces de detectar casos y/o prevenir posibles conductas de riesgo.
4. Se sugiere que dentro de las agendas escolares se incluya el trabajo de las emociones, puesto que la gestión emocional actúa como factor protector de las adicciones u otros problemas.
5. Establecer un control urbanístico que controle la presencia de los establecimientos de juego, pero a la vez en fomento espacios, y actividades para el ocio y la socialización alternativas a los juegos de azar.

Para el acompañamiento de adolescentes y jóvenes migrantes se recomiendan las siguientes actuaciones (Gimeno, 2020):

1. Realizar campañas de prevención para los adolescentes migrantes que están en centros residenciales adecuadas a su perfil y sus circunstancias.

2. Formar a los profesionales que trabajan con los adolescentes migrantes para que sepan detectar casos y realicen prevención de forma informal en los espacios cotidianos del centro.
3. Fomentar los espacios seguros y el acompañamiento dentro de los centros residenciales para que los adolescentes migrantes no tengan miedo de comunicar distintas conductas de riesgo o problemáticas al equipo de educadores.
4. Trabajar desde su entrada en los circuitos de acogida el duelo que supone dejar atrás a la familia, así como explorar qué peso tiene esta en el proyecto migratorio de los jóvenes.
5. Se aconseja aumentar el acompañamiento social y laboral cuando cumplen los dieciocho años (Gimeno-Monterde, Gómez-Quintero y Aguerri, 2021).
6. Favorecer que estos jóvenes tengan figuras de referencia estables una vez que hayan abandonado los centros de menores (Gimeno-Monterde, Gómez-Quintero y Aguerri, 2021).

Como hemos querido plasmar en el informe estos adolescentes y jóvenes se encuentran en una situación de especial vulnerabilidad por su condición de jóvenes, migrantes e institucionalizados. Los distintos estresores a los que se enfrentan esta población tan joven hacen que aparezcan distintas conductas de riesgo y/o problemas graves de salud mental. Por ello, nos gustaría hacer especial énfasis en que hay que evitar que el menor quede en situación de irregularidad administrativa, puesto que no tendría acceso a ningún tipo de recurso (Gimeno, 2020). En consecuencia, la última recomendación que lanzaríamos para este colectivo sería la siguiente:

7. Favorecer la regularización documental y el empadronamiento de los jóvenes migrantes extutelados.

RESUMEN DEL PROYECTO

RESUMEN DEL PROYECTO

Título: Prácticas Invisibles. Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes.

Objetivo: Aproximarnos a las prácticas, discursos y representaciones de los adolescentes y jóvenes, entre 14 y 30 años, en torno al juego, haciendo especial énfasis en la población migrante.

Fases y metodología del proyecto:

FASE I

531 cuestionarios autoadministrados en papel en centros escolares a adolescentes y jóvenes de 14 y 21 años de la provincia de Badajoz (Extremadura).

FASE II

Se realizaron un total de 14 grupos de discusión y 3 entrevistas en las que participaron 100 personas de los siguientes perfiles: (a) 15 expertos y técnicos en prevención y atención del juego de Extremadura; (b) 3 miembros de la comunidad educativa de Extremadura; (c) 46 adolescentes de Extremadura y (d) 36 jóvenes, entre 17 y 30 años, de Extremadura y Madrid.

FASE III

Se realizaron un total de 8 entrevistas y un grupo de discusión en el que participan un total de 17 personas divididos en tres grupos focales en Bizkaia (País Vasco): (a) 4 jóvenes migrantes de entre 21 y 30 años, (b) 2 profesionales que trabajan con jóvenes y adolescentes migrantes y (c) 11 educadores de dos centros de menores migrantes.

Principales conclusiones del proyecto:

En relación con la población general de adolescentes y jóvenes se concluye lo siguiente:

1. El juego y las apuestas se reconocen como actividades habituales y normalizadas dentro del ocio juvenil y espacio en el que estar con los iguales.

2. La mayoría de los adolescentes y jóvenes que han participado en el estudio recalcan la escasa oferta de ocio que hay para su edad y su nivel adquisitivo.
3. Los rascas de la ONCE se encuentran entre los juegos de azar con dinero más habitual entre los adolescentes y los jóvenes, siendo este de los pocos juegos en los que la población femenina iguala a la masculina.
4. La compra de rascas de la ONCE está muy normalizada dentro de las prácticas de la familia, siendo en muchas ocasiones los familiares quienes comprar los rascas.
5. La mayoría de adolescentes se aproximan al juego por diversión y estar con los iguales. Después, pueden aparecer trayectorias diferentes hacia motivaciones financieras para o bien tener más dinero, o para poder tener acceso a gastos de ocio, de consumo de sustancias.
6. La familia, según los jóvenes y los expertos, ignora al completo la realidad de las prácticas de juego de los jóvenes.
7. Las etapas en las que los jóvenes se enfrentan a cambios como por ejemplo mudarse, asumir mayores responsabilidades, mayor acceso económico y menos supervisión (parental) deben ser tenidas en cuenta y acompañadas, ya que son en estos momentos cuando son más vulnerables a desarrollar problemas con el juego.

Con respecto a los adolescentes y jóvenes migrantes que han estado institucionalizados, los expertos advierten que está aumentando el número de jóvenes migrantes que presentan problemas con el juego. También señalan que muchos de estos casos cursan junto con depresiones, ansiedades o cuadros psicóticos. Las principales características del juego de este grupo son las siguientes:

1. Predomina el juego presencial en establecimientos de juego donde se apuesta principalmente en la ruleta y no se ha encontrado juego online.
2. Al igual que sus iguales se aproximan, siendo menores, al juego como forma de socialización.
3. Después aparece el juego como método para escapar y evadirse de situaciones conflictivas y/o elemento facilitador de fantasías con las que ganar dinero.

4. Los principales problemas de juego suelen ser iniciarse cuando abandonan el sistema de protección y se encuentran sin referentes claros y en situación de gran vulnerabilidad y/o de calle.

Necesidades y medidas preventivas:

En función de la información facilitada por adolescentes, jóvenes y expertos hemos recogido una serie de necesidades y orientaciones de cara a adoptar posibles medidas preventivas eficaces. A continuación, presentamos las necesidades:

1. Cumplimiento de la normativa vigente no dejando entrar a menores y autoprohibidos en los establecimientos de juego.
2. Mayor regularización y control de la publicidad, en la línea de las propuestas del último Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego.
3. Vigilar y regular los juegos de apuestas online sin dinero y los videojuegos en los que se incluye elementos de azar.
4. Establecer un control urbanístico que limite la presencia de los establecimientos de juego, pero a la vez en fomento espacios, y actividades para el ocio y la socialización alternativas a los juegos de azar.

Para el acompañamiento de adolescentes y jóvenes migrantes se recomiendan las siguientes actuaciones (Gimeno, 2020):

1. Fomentar los espacios seguros en los centros residenciales para que los migrantes no tengan miedo de comunicar conductas de riesgo por el temor de ser sancionados.
2. Trabajar el duelo que supone dejar atrás a la familia, así como explorar qué peso tiene esta en el proyecto migratorio de los jóvenes.
3. Promover que estos jóvenes tengan figuras de referencia estables y aumentar el acompañamiento social y laboral cuando cumplen los dieciocho años.
4. Favorecer la regularización documental y el empadronamiento de los jóvenes migrantes extutelados.

BIBLOGRAFÍA

Arbinaga, F. (2000). Características sociodemográficas, consumo de drogas, depresión y juego patológico en un grupo de mujeres de Punta Umbría (Huelva): un estudio descriptivo. *Anales de psicología*, 16, 2, 123-132

Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación, ASAJER (2017). *Adicción al juego de azar, dinero y apuestas*. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, Vitoria-Gasteizko Udala.

Asociación para el Tratamiento de las Adicciones y Conductas, Atabal (2019). Adicciones clásicas y emergentes: apuestas, drogas y tecnofilias. Badajoz: Diputación Provincial de Badajoz. Disponible en: <http://asociacionatabal.es/wordpress/wp-content/uploads/2019/04/Atabal.pdf>

Ataol, Ö., Krishnamurthy, S., y Van Wesemael, P. (2019). Children's Participation in Urban Planning and Design: A Systematic Review. *Children, Youth and Environments*, 29(2), 27-47.

Bechara, A. (2005). Decision making, impulse control and loss of willpower to resist drugs: a neurocognitive perspective. *Nature Neuroscience*, 8(11), 1458-1463

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

Becoña, E. (2004). El juego patológico: prevalencia en España. *Salud y Drogas*, 4, (2), 9-34

Becoña, E., Míguez, M.C., y Vázquez, F.L. (2001). *El juego problema en los niños de Galicia*. Madrid: Sociedad Española de Psicopatología Clínica, Legal y Forense.

Binde, P. (2014). *Gambling advertising: A critical research review*. Responsible Gambling Trust.

Blanco, C., Hasin, D. S., Petry, N., Stinson, F. S., y Grant, B. F. (2006). Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological medicine*, 36(7), 943-953. doi: 10.1017/S0033291706007410

Blanco, C., Hasin, D. S., Petry, N., Stinson, F. S., y Grant, B. F. (2006). Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological medicine*, 36(7), 943-953. doi: 10.1017/S0033291706007410

Bonnaire, C., Bungener, C., y Varescon, I. (2006). Pathological gambling and sensation seeking—How do gamblers playing games of chance in cafés differ from those who bet on horses at the racetrack? *Addiction Research & Theory*, 14(6), 619-629.

Bramley, S., Norrie, C., y Manthorpe, J. (2020). Exploring the support for UK migrants experiencing gambling-related harm: insights from two focus groups. *Public health*, 184, 22-27.

Braun, V., y Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.

Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M. M., Dufour, M., Gendron, A., y Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of addictive behaviors*, 26(2), 364.

Calado, F., Alexandre, J., y Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of gambling studies*, 33(2), 397-424. doi: 10.1007/s10899-016-9627-5

Canale, N., Vieno, A., Griffiths, M. D., Borraccino, A., Lazzeri, G., Charrier, L., Lemma, P., Dalmasso, P. y Santinello, M. (2017). A large-scale national study of gambling severity among immigrant and non-immigrant adolescents: the role of the family. *Addictive behaviors*, 66, 125-131. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.11.020>

Caselles Cámara, P., Cabrera Perona, V., y Lloret Irlés, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 18(2), 165-173. doi: 10.21134/haaj.v18i2.392

Castaño, S., Castaño Castrillón, J. J., Constanza Cañón, S., Melo, M. A., Mendoza, P. A., Montoya, J. M.; Murillo, M. J., Rodríguez, P., y Velásquez, J. P. (2011) Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la universidad de Manizales, Colombia *Archivos de Medicina*, 11, (2), 101-113.

Chóliz, M. (2013). Una propuesta de juego responsable en la situación española actual. *Revista Infocop Online*, 7-11.

Chóliz, M. (2014). ¿Juego Ético?: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social. *Revista Española de Drogodependencias*, 39 (4), 5-9.

Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling: The effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of Gambling Studies*, 32, 749-756. doi: 10.1007/s10899-015-9558-6.

Chóliz, M. (2017). *Ludens: programa de prevención de la adicción al juego de azar*. Valencia: Psylicom Ediciones

Chóliz, M., Marcos, M., y Lázaro-Mateo, J. (2019). The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-14.

Chóliz, M., y 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.

Crentsil, P. (2014). African migrants' gambling in Finland. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 39(2).

Cristini, F., Scacchi, L., Perkins, D. D., Bless, K. D., y Vieno, A. (2015). Drug use among immigrant and non-immigrant adolescents: Immigrant paradox, family and peer influences. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 25(6), 531-548.

Curry, L. A., y Youngblade, L. M. (2006). Negative affect, risk perception, and adolescent risk behavior. *Journal of applied developmental psychology*, 27(5), 468-485.

Delfabbro, P., King, D. L., y Derevensky, J. L. (2016). Adolescent gambling and problem gambling: prevalence, current issues, and concerns. *Current Addiction Reports*, 3(3), 268-274.

Denzin, N. K. y Lincoln, Y.S. (2012). *Manual de investigación cualitativa. El campo de la investigación cualitativa*. Vol. 1. Barcelona: Gedisa.

Derevensky, J. L., y Gilbeau, L. (2015). Adolescent gambling: twenty-five years of research. *Canadian Journal of Addiction*, 6(2), 4-12.

DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) (2014). *Análisis del perfil del jugador online.* Centro de Publicaciones. Centro de Publicaciones. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) (2016). *Análisis Global del Mercado Nacional del Juego Online.* Informe 3 trimestre 2016. Centro de Publicaciones. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Recuperado de la web: <http://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>.

DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española.* Centro de Publicaciones. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) (2019). *Análisis del perfil del jugador online.* Centro de Publicaciones. Dirección General de Ordenación del Juego. Madrid.

Dirección General de Ordenación del Juego (2015). Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015.

Drogas y Escuela IX (2019). *El uso de drogas entre escolares vascos, 35 años después.* Bilbao, España: Instituto de Drogodependencias.

Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J. y Páez D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20 (74), 769-791

Ellenbogen, S., Gupta, R., y Derevensky, J. L. (2007). A cross-cultural study of gambling behaviour among adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 23(1), 25-39.

Estévez, A. (2013). Juego en adolescentes: nuevas formas, mismas consecuencias. En Laespada y Estévez (ed.). *Existen las adicciones sin sustancias* (pp. 53-62). Bilbao: Universidad de Deusto.

Estévez, A. (s.f.) *Factores Facilitadores de Conductas Adictivas de Juego Patológico en Jóvenes y Adolescentes.* Disponible en: https://www.quiero-puedo.com/wp-content/uploads/2019/11/Estudio_conductas_adictivas_juego_patologico_jovenes_DEUSTO_ONCE_2013.pdf

Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa.* Madrid: Ediciones Morata.

Gaitán Muñoz, L. (2006). La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta. *Política y sociedad*, 43(1), 9-26.

García Ruíz, P., Buil Gazol, M. P., y Solé Moratilla, M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575.

Gimeno-Monterde, C. (2014). *Buscavidas. La globalización de las migraciones juveniles* (Vol. 104). Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Gimeno-Monterde, C. (2020). *Niños, niñas y adolescentes que migran solos. Guía de recomendaciones para profesionales*. Zaragoza: Instituto Aragonés de Servicios Sociales (IASS).

Gimeno-Monterde, C. y Mendoza Pérez, K. (2018). *Protección de menores no acompañados, familias y trabajo social transnacional: Algunos puntos para la reflexión*.

Gimeno-Monterde, C., Gómez-Quintero, J. D., y Aguerri, J. C. (2021). Unaccompanied young people and transition to adulthood: Challenges for child care services. *Children and Youth Services Review*, 121, 105858.

Gimeno-Monterde, C., y Gutiérrez-Sánchez, J. D. (2019). Fostering unaccompanied migrating minors. A cross-border comparison. *Children and Youth Services Review*, 99, 36-42.

Gladwin, T.E., Figner, B., Crone, E.A. y Wiers, R.W. (2011). Addiction, adolescence, and the integration of control and motivation. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 1(4), 364-376. doi: <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2011.06.008>

González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., y Secades-Villa, R. (2016). Prevalence of Problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 371-382.

Grant, J. E., y Kim, S. W. (2002). Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment. *Comprehensive psychiatry*, 43(1), 56-62. doi: <http://dx.doi.org/10.1053/comp.2002.29857>

Griffiths, M. (2009). Problem gambling in Europe: an Overview. Disponible en: <http://www.nsgamingfoundation.org/uploads/Problem%20Gambling%20in%20Europe.pdf>

Guarnaccia, P. J., y Lopez, S. (1998). The mental health and adjustment of immigrant and refugee children. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 7(3), 537-553.

Håkansson, A. (2016). Diferencias de género en el Trastorno de Juego: Desde los aspectos clínicos hasta la respuesta al tratamiento. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, (117), 31-39.

Hammelstein, P. (2004). Faites vos jeux! Another look at sensation seeking and pathological gambling. *Personality and Individual Differences*, 37(5), 917-931.

Ibáñez, A. (2014). Impulsividad, diferencias de género y patología dual en el juego patológico. *Revista de Patología Dual*, 1(2), 8.

Ibáñez, A., Blanco, C., Moreryra, P., y Sáiz-Ruiz, J. (2003). Gender differences in pathological gambling. *The Journal of clinical psychiatry*. 64(3), 295–301. doi: <https://doi.org/10.4088/JCP.v64n0311>

Jiménez Tallón, M., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M., y Perea Pérez, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología*, 4(3), 50-59.

Jiménez, M. G., y Trujillo, M. A. (2019). Infancia, adolescencia y juventud extranjeras que migran de forma autónoma. Entre la agencia, las movilidades y las fronteras. *Arxiu d'Etnografia de Catalunya*, (20), 183-204.

Justicia Aragón – Dolado, A. (2020). *Informe Especial sobre el Juego y los Menores en Aragón*. Justicia de Aragón.

King, D.; Delfabbro, P. y Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital me-dia: implications for gambling in Young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, (2), 175-187. Doi: 10.1007/s10899-009-9153-9.

Korman, L. M., Collins, J., Dutton, D., Dhayanathan, B., Littman-Sharp, N., y Skinner, W. (2008). Problem gambling and intimate partner violence. *Journal of Gambling Studies*, 24(1), 13-23.

Kristiansen, S., y Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103, 106254.

Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3-22.

Labrador, F. J., Estupiñá, F. J., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., González Álvarez, M., Fernández-Arias, I., Labrador, M y Bernaldo-de-Quirós, M. (2021). Exposure of adolescents and youth to Gambling advertising: a systematic review. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 37, (1), 149-160. doi: <https://doi.org/10.6018/analesps.428921>

Lamas, J. J., Santolaria, R., Estévez, A. y Jáuregui, P. (2018). *Guía Clínica Específica. Mujer y Juego*. A Coruña: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

León, O. G. y Montero, I. (2012). *Métodos de Investigación en Psicología y Educación*. Madrid: Mc Graw Hill / Interamericana de España S.A.U.

Lloret, D., Cabrera, V., Cánovas, M., Castaños, A., Martínez, V., y Moreno, A. (2016). *Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados*. Diputación de Alicante, Universidad Miguel Hernández. Recuperado de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/2016_Informe_Juego_2016_Diputacion_Alicante.pdf

Lloret, D., y Cabrera, V. (2019). *Estudio del juego de apuestas y predictores psicosociales en adolescentes de la provincia de Huelva*. Diputación de Huelva, Universidad Miguel Hernández. Recuperado de https://www.huelva.es/portal/sites/default/files/documentos/servicios_sociales/informe-juego-apuestas-huelva-2018_diputacion.pdf

López-González, H.; Rius, A. y Soriano, I. (2019). *Dificultades en el tratamiento del juego online: recomendaciones de profesionales y personas atendidas*. Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.

Marshall, G. N., Elliott, M. N., y Schell, T. L. (2009). Prevalence and correlates of lifetime disordered gambling in Cambodian refugees residing in Long Beach, CA. *Journal of immigrant and minority health*, 11(1), 35-40.

McGinn, L. K., y Young, J. E. (1996). Schema-focused therapy. En Salkovski, P. M. (Ed.), *Frontiers of cognitive therapy* (pp. 182-207). New York: Guildford.

Megías, I. (2020). **Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa**. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI:10.5281/zenodo.3601078

Mendoza Pérez, K. (2017). *Adolescentes y jóvenes migrantes en Bizkaia: Prácticas de vida y socialidad (Tesis Doctoral)*. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, Spain. Recuperado de UAM Biblioteca. (URI: 10486/682757)

Mendoza Pérez, K., y Morgade Salgado, M. (2019). "Unaccompanied" minors? Accompanied foreign minors, families and new technologies. *Journal of International Migration and Integration*, 20(1), 121-136. doi:10.1007/s12134-018-0591-z

Molinero, S., Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Siciliano, V., Gori, M., y Santinello, M. (2014). Country-and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: a multi-level cross-national comparison. *Addiction*, 109(12), 2089-2097. doi:10.1111/add.12719

Momper, S. L., Nandi, V., Ompad, D. C., Delva, J., & Galea, S. (2009). The prevalence and types of gambling among undocumented Mexican immigrants in New York City. *Journal of Gambling Studies*, 25(1), 49-65. doi: 10.1007/s10899-008-9105-9

Moreno, A. (2010). "Los estudiantes de educación Secundaria: Características y contextos de Desarrollo y Socialización". En Coll, C. (Coord.) *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria*. Barcelona: Graó

Moreno, G. y Fernández, I. (2020). Sinhogarismo y jóvenes extranjeros en Bilbao: la atención en un contexto de desbordamiento múltiple y secuencial de los recursos. *Zerbitzuan: Gizarte zerbitzuetarako aldizkaria= Revista de servicios sociales*, 70, 61-70. Doi: <https://doi.org/10.5569/1134-7147.70.04>

Morgade Salgado, Poveda, D. y González-Patiño, J. (2014). Del hogar a la ciudad como camino de ida y vuelta en el desarrollo de la identidad: El caso de las rutinas de la infancia urbana de clase media/alta en Madrid. *Educação & Sociedade*, 35(128), 761-780.

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

Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., y Derevensky, J. L. (2011). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 257-263.

Neighbors, C., Lostutter, T. W., Crouce, J. M., & Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling studies*, 18(4), 361-370. doi: 1050-5350/02/1200-0361/0

Ochoa, E. y Labrador, F. (1994). *El Juego Patológico*. Barcelona: Plaza & Janés.

Olason, D.T., Sigurdardottir, K.J. y Smari. J. (200). Prevalence estimates of gambling participation and gambling among 16-18 years-old students in Iceland: A comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-J. *Journal of Gambling Studies*, 22, 23-39. Doi: 10.1007/s10899-005-9001-5

Olmedo-Rodríguez, E. (2019). Estudio sobre el ocio y tiempo libre de los adolescentes en riesgo de exclusión en la ciudad de Badajoz. *ETNIA-E*, 15, 1-29. Recuperado de https://www.academia.edu/40555508/No_15_Noviembre_2019_Estudio_sobre_el_ocio_y_tiempo_libre_de_los_adolescentes_en_riesgo_de_exclusi%C3%B3n_en_la_ciudad_de_Badajoz_-_Emma_Olmedo-Rodr%C3%ADguez?auto=download&email_work_card=download-paper

Parrado, A., y León, J. C. (2019). *Juego de apuestas en adolescentes: prevalencia y factores asociados*. Huelva, España: Universidad de Huelva. Recuperado de http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21700058/helvia/sitio/upload/JUEGO_DE_APUESTAS_EN_ADOLESCENTESInforme_Pablo_Neruda_Definitivo.pdf

Pascoe, E. A., y Smart Richman, L. (2009). Perceived discrimination and health: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 135(4), 531.

Petry, N. M., Armentano, C., Kuoch, T., Norinth, T., y Smith, L. (2003). Gambling participation and problems among South East Asian refugees to the United States. *Psychiatric Services*, 54(8), 1142-1148.

Potenza, M. N., Steinberg, M. A., McLaughlin, S. D., Wu, R., Rounsaville, B. J., y O'Malley, S. S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry*, 158(9), 1500-1505. doi: <http://dx.doi.org/10.1176/appi.ajp.158.9.1500>

Rahman, A. S., Pilver, C. E., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Krishnan-Sarin, S., y Potenza, M. N. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of psychiatric research*, 46(5), 675-683.

Rial, A. (2019). Estudio sobre menores y juego en la comunidad gallega. Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado de http://www.infocoponline.es/pdf/Estudio_Juego_menores_Galicia.pdf

Rodríguez Vilchez, E. (2009). La terapia centrada en esquemas de Jeffrey Young. *Avances en psicología*, 17(1), 59-74.

Sam, D. L., Vedder, P., Liebkind, K., Neto, F., y Virta, E. (2008). Immigration, acculturation and the paradox of adaptation in Europe. *European journal of developmental psychology*, 5(2), 138-158.

Sarabia, I., Estévez, A., y Herrero, D. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(3), 57-68.

Schüll, N. D. (2014). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.

Sierra, I., Pérez, I., y García de Salazar, H. (2019). Jóvenes y juegos de azar. Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, Vitoria-Gasteizko Udala. Recuperado de <https://www.vitoria-gasteiz.org/docs/wb021/contenidosEstaticos/adjuntos/es/44/87/84487.pdf>

Silk, J. S., Steinberg, L., y Morris, A. S. (2003). Adolescents' emotion regulation in daily life: Links to depressive symptoms and problem behavior. *Child development*, 74(6), 1869-1880.

Slutske, W. S., Blaszczyński, A., y Martin, N. G. (2012). Sex differences in the rates of recovery, treatment-seeking, and natural recovery in pathological gambling: results from an Australian community-based twin survey. *Twin Research and Human Genetics*, 12(5), 425-432. doi: <https://doi.org/10.1375/twin.12.5.425>

Slutske, W. S., y Richmond-Rakerd, L. S. (2014). A closer look at the evidence for sex differences in the genetic and environmental influences on gambling in the National Longitudinal Study of Adolescent health: from disordered to ordered gambling. *Addiction*, 109(1), 120-127.

Tavares, H., Martins, S. S., Lobo, D. S., Silveira, C. M., y Hodgins, D. C. (2003). Factors at play in faster progression for female pathological gamblers: An exploratory analysis. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 64(4), 433-438.

Toro, C. B., Rivero, S. C., Folgado, E. H., Cordovés, P. F., Montesino, A. U., y Atochero, A. V. (2019). Adicciones clásicas y emergentes. Apuestas, drogas y tecnofilias. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=731301>

Tse, S., Wong, J., y Chan, P. (2007). Needs and gaps analysis: Problem gambling interventions among New Zealand Asian peoples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(1), 81-88.

Venegas Medina, M. (2008). *La política afectivosexual: una aproximación sociológica a la educación afectivosexual (Tesis doctoral)*. Universidad de Granada, Granada.

Villoria, C. (1999). Estudio piloto sobre la percepción social de los juegos de azar entre los universitarios: factores ambientales en el juego patológico. *Psicología.com Online* 3,1 <http://www.psiquiatria/vol3num1>.

Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*, 14, (1), 43-65.

Volberg, R. A., Gupta, R., Griffiths, M. D., Ólason, D. T., y Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International journal of adolescent medicine and health*, 22(1), 3-38.

Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C., y Parker, J. (2002). Gambling participation in the US—results from a national survey. *Journal of gambling studies*, 18(4), 313-337. doi: <https://doi.org/10.1023/A:1021019915591>

Wilson, A. N., Salas-Wright, C. P., Vaughn, M. G., y Maynard, B. R. (2015). Gambling prevalence rates among immigrants: A multigenerational examination. *Addictive behaviors*, 42, 79-85.

Winters, K.C., Stinchfield, R.D., y Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63.

Wood, R. T., y Williams, R. J. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13(7), 1123-1141.

Yip, S. W., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., y Potenza, M. N. (2011). Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: Findings from a high school survey. *The American Journal on Addictions*, 20(6), 495-508.

Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., y McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181-191.

Zendle, D., Meyer, R., y Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase. *Royal Society Open Science*, 6(6), 190049.

Zendle, D., y Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS one*, 13(11), e0206767.

ANEXO

CÓDIGO: _____

PROVINCIA: _____

MUNICIPIO: _____

A continuación, encontrarás una serie de preguntas sobre el ocio de los y las adolescentes y los juegos de azar. Léelas con atención y contéstalas con sinceridad. Tus respuestas son muy importantes para conocer mejor a los y las adolescentes.

Este cuestionario es **TOTALMENTE ANÓNIMO y NADIE** sabrá qué has respondido.

Es imprescindible que respondas a cada pregunta con total sinceridad. **NO** se trata de un test, no hay respuestas correctas o erróneas.

Si no encuentras una respuesta que encaje exactamente con tu opinión marca la más próxima. Si alguna pregunta te resultada incómoda, puedes dejarla en blanco.

¡MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

1.- ¿De cuánto dinero dispones a la semana? _____ Euros

2.- ¿Cuánto dinero gastas TÚ a la semana? _____ Euros

3. - ¿Marca en cuáles de estas actividades o productos sueles gastar tu dinero?

- Comida de establecimientos como McDonalds, BurgerKing, Kebab, etc.
 - Comida o chucherías en supermercados o tiendas pequeñas.
 - Cine.
 - Teatro.
 - Ropa y/o calzado.
 - Maquillaje.
 - Peluquería y/o manicura.
 - Alcohol.
 - Tabaco.
 - Videojuegos.
 - Electrónica: Móviles, cámaras de video/fotos, tablets, etc.
 - Libros, cómics, revistas.
 - Música.
 - Conciertos.
 - Accesorios para el teléfono móvil (fundas, cascos, protege pantallas, etc.)
 - Bonos de datos o de llamadas para el móvil.
 - Factura mensual del móvil.
 - Transporte urbano o interurbano.
 - Cuota del gimnasio.
 - Juegos de azar o apuestas.
 - Bares o cafeterías.
 - Entradas a discotecas.
 - Viajes de turismo.
- Otras: _____

4. Cuántos euros calculas que has gastado en los últimos 30 días en...	0€	1-3€	4-6€	7-15€	16-30€	31-70€	+70€
Comida de establecimientos como McDonalds, BurgerKing, Kebab, etc.							
Comida o chucherías en supermercados o tiendas pequeñas.							
Cine.							
Teatro.							
Ropa y/o calzado.							
Maquillaje.							
Peluquería y/o manicura.							
Alcohol.							
Tabaco.							
Videojuegos							
Electrónica: Móviles, cámaras de video/fotos, tablets, etc.							
Libros, cómics, revistas.							
Música.							
Conciertos							
Accesorios para el teléfono móvil (fundas, cascos, protege pantallas, etc).							
Bonos de datos o de llamadas para el móvil.							
Factura mensual del móvil.							
Transporte urbano o interurbano.							
Cuota del gimnasio.							
Bares o cafeterías.							
Entradas a discotecas.							
Viajes de turismo.							
Apuestas deportivas on-line.							
Apuestas deportivas en salones y/o bares.							
Máquinas tragaperras en salones y/o bares.							
Póker o juegos de azar on-line.							
Ruletas en salones.							
¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado en los últimos 6 meses?							

5. En los últimos 30 días cuánto rato de tu tiempo libre calculas que has dedicado a las siguientes actividades...	0 horas	1-3 horas	4-6 horas	7-15 horas	16-30 horas	31-70 Horas	+70 horas
Ver la televisión							
Ver series en Netflix, HBO, etc.							
Ir al Cine.							
Ir al Teatro.							
Comprar ropa y/o calzado.							
Mirar ropa y/o calzado online.							
Mirar ropa y/o calzado en las tiendas.							
Estudiar.							
Salir de fiesta.							
Jugar a videojuegos.							
Quedar con los amigos.							
Leer libros, cómics, revistas o blogs.							
Escuchar música.							
Ir a conciertos.							
Estar con la familia.							
Hacer deporte.							
Conectarte y hacer apuestas deportivas on-line.							
Estar y apostar en salones y/o casas de apuestas (e). Codere, Sportium, etc.).							
Jugar a máquinas tragaperras en salones y/o bares.							
Jugar al póker o juegos de azar on-line.							
Jugar a ruletas salones y/o casas de apuestas.							
Otro: _____							

6. ¿Cuántas veces has jugado?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Más (escribe las veces)
Apuestas deportivas on-line:												
a) ¿Durante tu vida?												
b) ¿Durante los últimos 6 meses?												
c) ¿Durante los últimos 30 días?												
Apuestas deportivas en salones y/o bares:												
a) ¿Durante tu vida?												
b) ¿Durante los últimos 6 meses?												
c) ¿Durante los últimos 30 días?												
Máquinas tragaperras en salones y/o bares:												
a) ¿Durante tu vida?												
b) ¿Durante los últimos 6 meses?												
c) ¿Durante los últimos 30 días?												
Póker o juegos on-line:												
a) ¿Durante tu vida?												
b) ¿Durante los últimos 6 meses?												
c) ¿Durante los últimos 30 días?												
Ruletas en salones y/o casas de apuestas:												
a) ¿Durante tu vida?												
b) ¿Durante los últimos 6 meses?												
c) ¿Durante los últimos 30 días?												

7. Cuántos amigos tuyos calculas que juegan...	Ninguno	Alguno	Unos pocos	La mayoría	Todos
Apuestas deportivas on-line.					
Apuestas deportivas en salones y/o bares.					
Máquinas tragaperras en salones y/o bares.					
Póker o juegos on-line.					
Ruletas en salones y/o casas de apuestas.					

8. Tu madre, padre o tutor juegan alguno de los siguientes juegos:	Ninguno	Solo padre	Solo madre	Ambos	Tutor	No lo sé
Apuestas deportivas on-line.						
Apuestas deportivas en salones y/o bares.						
Máquinas tragaperras en salones y/o bares.						
Póker o juegos on-line.						
Lotería y Apuestas del Estado (Euromillones, Primitiva, Bonoloto, etc.).						
Ruletas en salones.						
Van al casino.						
Bingo.						

9. Cuántas veces has visto u oído anuncios de apuestas deportivas...	Nunca	Pocas veces	A menudo	Muy a menudo	
En televisión.					<input type="checkbox"/> No veo la TV.
En Internet.					<input type="checkbox"/> No uso Internet.
Por la radio.					<input type="checkbox"/> No oigo la radio.
En revistas.					<input type="checkbox"/> No leo revistas.
Por la calle en carteles y salones de juego .					
10. Cuántas veces has visto u oído anuncios de casinos y póker on-line...	Nunca	Pocas veces	A menudo	Muy a menudo	
En televisión.					<input type="checkbox"/> No veo la TV.
En Internet.					<input type="checkbox"/> No uso Internet.
Por la radio.					<input type="checkbox"/> No oigo la radio.
En revistas.					<input type="checkbox"/> No leo revistas.
Por la calle en carteles y salones de juego .					
¿Has visto algún famoso/a anunciando juegos de apuestas?					
¿Has visto casinos o casas de apuestas en tu barrio?					
¿Has visto casinos o casas de apuesta en el barrio en el que está tu instituto?					

11. Señala si conoces o tienes cuenta en alguna de las siguientes páginas de apuestas online:	La conozco	Tengo cuenta
888 Poker		
Pokerstars		
Betfair		
Bet365		
Betway		
Marcaapuestas		
Bwin		
Paf		
WilliamHill		
Sportium		
Codere		

12. Lee y marca si tu padre, madre, tutor o la persona a tu cargo cumple estas afirmaciones	Muy en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Muy de acuerdo
Me previenen sobre los riesgos de jugar con apuestas.					
Se enfadarían si se enterasen que yo juego a juegos de apuestas.					
Aceptan que yo haga apuestas deportivas.					
Si me pillasen apostando, se enfadarían bastante.					
Consideran que el juego de apuestas es perjudicial.					
Consideran que el juego es más divertido cuando se apuesta.					
Prefieren mantenerse alejados del juego de apuestas.					

Si nunca has jugado a juegos de azar, marca esta casilla y pasa al siguiente bloque de preguntas

13. Cuando has jugado a juegos de apuestas, lo has hecho...	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
Porque es lo que la mayoría de mis amigos/as hacen cuando se reúnen.					
Para socializar.					
Porque es algo que hago en ocasiones especiales.					
Porque me gusta cómo me hace sentir.					
Porque es excitante.					
Porque es divertido.					
Porque me hace sentir bien.					
Porque me siento con más confianza o más seguro de mí mismo.					
Porque me ayuda cuando me siento nervioso o deprimido.					
Para olvidar mis preocupaciones.					
Para sentirme mejor cuando estoy de mal humor.					
Para ganar dinero.					
Porque disfruto pensando qué cosas podría hacer con lo que gane.					
Porque si gano podría cambiar mi estilo de vida.					

Si nunca has jugado a juegos de azar, marca esta casilla y pasa al siguiente bloque de preguntas

	SI	NO
14. ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?		
15. ¿Has jugado alguna vez más dinero del que tenías previsto jugar?		
16. ¿Sueles seguir los partidos de fútbol en los que has apostado?		
17. ¿Te levantas por la noche o duermes menos para seguir los partidos de fútbol en los que has apostado?		
18. ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas?		
19. ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello?		
20. ¿Has cogido alguna vez dinero que no fuera tuyo para jugar o pagar deudas?		
21. ¿Has faltado alguna vez a clase para ir a una casa de apuesta (ej. Sportium, Codere, etc.)?		

22. Por favor, ahora piensa en las personas más cercanas a ti e indica...	NO saben que juego	Se lo he dicho yo	Lo han descubierto
Mi madre.			
Mi padre.			
Mis amigos íntimos.			
Mis compañeros de clase.			
Mis tutores.			
Mi novia/o o persona que me gusta.			
Mis profesores.			

Si nunca has jugado a juegos de azar, marca esta casilla y pasa al siguiente bloque de preguntas

23. ¿A qué edad jugaste a un juego de azar (por Internet o no) por primera vez?

Antes de los 10 años Entre los 11-13 años Entre los 14-16 años A los 17 años A los 18 años

24. ¿Cómo sueles jugar o apostar? (Puedes marcar más de una opción)

Por internet En un bar En casinos Casas de apuestas En administraciones de lotería

25. Al ser menor de edad, ¿Te dejan apostar en las casas de apuestas como Codere, Sportium, etc.?

Sí No En algunos sí y en otros no

26. Al ser menor de edad no dejan hacer apuestas oficiales, ¿cómo apuestas en las casas de apuestas como Codere, Sportium, etc.?

- Me identifico falsamente.
 A través de personas que se dedican a recolectar el dinero de los menores para apostar por ellos.
 A través de un familiar mayor de edad.
 A través de amigos mayores de edad que me hacen las apuestas.
 A través de conocidos mayores de edad que me hacen las apuestas.
 Nadie me pide que me identifique.

27. Si apuestas a través de un intermediario, ¿cómo haces para cobrar el premio?

- A través de un intermediario que se queda con un porcentaje del premio.
 A través de un familiar mayor de edad.
 A través de amigos mayores de edad.
 A través de conocidos mayores de edad.
 Otro (señala): _____

CONTINUA EN LA SIGUIENTE PÁGINA

CÓDIGO: _____
PROVINCIA: _____
MUNICIPIO: _____

A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas con tu situación actual. Especifica tu respuesta marcando con una cruz la respuesta que corresponde; en las respuestas abiertas, contesta en los espacios destinado para ello.

Las respuestas son anónimas y serán usadas para el estudio en el que usted está participando.

¡MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

1.- Género: Masculino Femenino

2.- Edad: _____ (Años cumplidos)

3.- País de nacimiento: _____ País de nacimiento de tu madre: _____ y de tu padre: _____

4.- ¿En qué curso estás actualmente?: _____

5.- ¿Cuál fue tu nota media en el curso anterior?

Sobresaliente Notable Bien Aprobado Suspenso

6.- ¿Cuál es el estado civil de tus padres?

Casados Solteros Separados/Divorciados Viudo/a No lo sé

7.- ¿Con quién vives?

Mis padres: Mi padre Mi madre Mi(s) abuelo/a(s) Mi(s) tío/a(s) Centro de Menores Otro: _____

PRÁCTICAS INVISIBLES.
ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA E IMPACTO
DEL JUEGO PATOLÓGICO EN LAS
TRAYECTORIAS VITALES DE LOS
ADOLESCENTES Y JÓVENES.

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

 Santander

 Telefónica