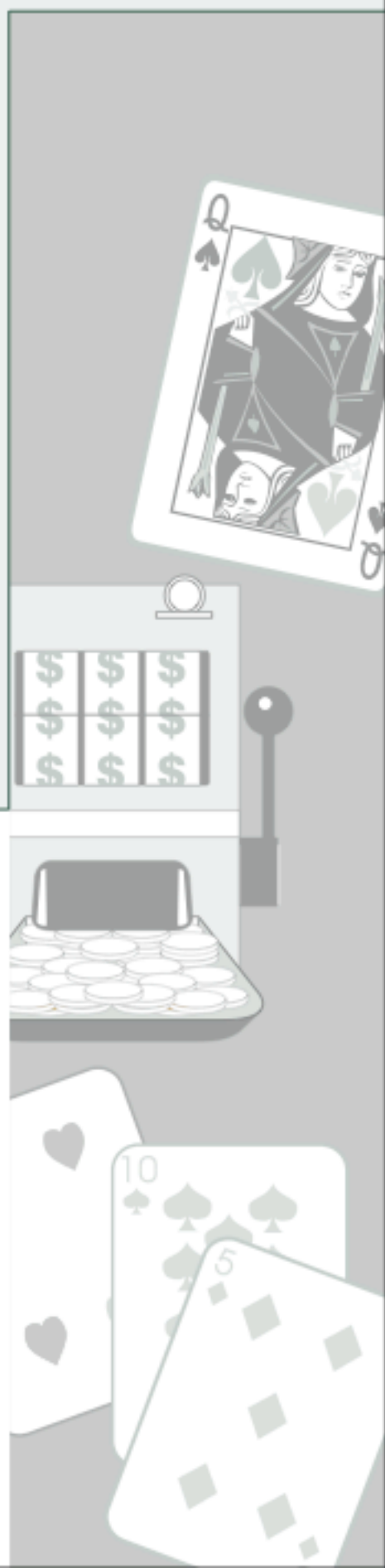


# EL JUEGO Y LOS/AS JÓVENES

ANA HERREZUELO ORTE  
IDOIA AXPE ORMAECHEA



AGRADECIMIENTOS

3

PRESENTACIÓN

4

MÉTODO

- POBLACIÓN Y MUESTRA
- EL CUESTIONARIO
- TRABAJO DE CAMPO

6

9

10

LOS DATOS

- SITUACIÓN PERSONAL:
  - SITUACIÓN FAMILIAR
  - SITUACIÓN ESCOLAR
  - AMIGOS/AS
  - ESTADO ANÍMICO
- EL JUEGO
  - OPINIONES
  - EL JUEGO EN LA FAMILIA
  - LOS JUEGOS Y LA LEY
- EL JUEGO DE LOS CHICOS Y LAS CHICAS
- LA PREVENCIÓN

11

11

13

16

17

19

20

27

28

30

42

CONCLUSIONES

45

CONSIDERACIONES FINALES

48

ANOTACIONES

51

## EL JUEGO Y LOS/AS JÓVENES



Son muchas las personas a las que hay que agradecer su colaboración en este sondeo.

En primer lugar tenemos que agradecer al Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz y al Instituto Foral de Bienestar Social de la Diputación Foral de Alava el haber patrocinado y haber hecho posible el desarrollo de este sondeo.

A las personas que han entrado en contacto con los chicos y chicas y han sido los/as encargados/as de hacer que rellenaran los cuestionarios y han respondido a las dudas de todos y todas ellos/as.

A los/as directores y responsables de los 10 centros escolares que han participado en el sondeo por permitirnos entrar en los mismos.

Y fundamentalmente a todos los chicos y chicas que han rellenado los cuestionarios y sin cuya participación no hubiera sido posible el desarrollo de este sondeo.



La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) lleva 10 años dedicada a la Prevención y Tratamiento de la Adicción al juego, coloquialmente conocida como Ludopatía.

Durante este tiempo, la Asociación ha ido observando que las personas que solicitan orientación y apoyo ante la posible presencia de un problema con los juegos de azar es una población joven. Otro dato de interés que se ha ido viendo es que estas personas se habían iniciado en el juego en edades muy tempranas presentando, en el momento de su llegada, una problemática importante con un desarrollo de la misma en un corto espacio de tiempo.

La reflexión ante estos hechos dieron lugar a valorar la necesidad de poner en marcha un proyecto de trabajo cuyo objetivo final sería el que los/as chicos/as llegaran a disponer de una información adecuada sobre el juego y su problemática así como de los recursos necesarios que les impidieran verse implicados en un problema con los juegos de azar.

Para ello, y considerando que dos de los colectivos fundamentales en la formación integral de los/as jóvenes son los padres y madres y la escuela, en el año 1992 ASAJER diseña un Programa de Formación dirigido a ambos colectivos.

En su puesta en marcha se constata el hecho de que la adicción al juego no despierta el interés suficiente ni existe la necesaria conciencia para que un proyecto de esta índole salga adelante. La adicción al juego en los/as más jóvenes es algo que se ve como lejano y, en algunos casos, como prácticamente imposible de que se dé.

El planteamiento que hace la Asociación a partir de lo mencionado anteriormente es valorar la necesidad de adecuar el proyecto a la realidad que percibe. Por un lado, se seguirá intentado el acercamiento a los colectivos de padres y madres y de profesores/as y por otro trabajar mucho más directamente con los/as jóvenes.

En el año 1996, la Asociación se centra en la realidad de los chicos y chicas. En este momento el objetivo primero no será el diseño de un programa concreto de prevención sino el acercar el tema a los/as jóvenes y conocer su disposición a participar en algún tipo de actividad informativa y/o preventiva. Asimismo, desde ASAJER se valora como necesario el conocer los hábitos de juego de los/as jóvenes y algunos aspectos de su vida cotidiana.

La Asociación se plantea el desarrollo de un Sondeo entre este colectivo y para ello, y teniendo en cuenta los aspectos considerados como más interesante, se elabora un cuestionario que ha sido cumplimentado por los/as jóvenes de Álava durante los años 1997 y 1998.

El esfuerzo realizado ha sido muy importante pero consideramos que ha merecido la pena.

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación presentan los resultados obtenidos así como las conclusiones que de ellos se han podido deducir.

Esperamos que los mismos puedan ser útiles para el futuro desarrollo de proyectos dirigidos a la Prevención de la Adicción al Juego en jóvenes.

## POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que ha participado en el presente sondeo está compuesta por chicos y chicas estudiantes de 2º, 3º y 4º de la ESO (Educación Secundaria Obligatoria) de Vitoria-Gasteiz y de la provincia de Álava.

En la siguiente tabla, aparecen reflejados los centros escolares que han participado en la cumplimentación del cuestionario, así como su localidad, titularidad, modelo y nivel.

**TABLA 1. CENTROS ESCOLARES PARTICIPANTES.**

CENTROS ESCOLARES	LOCALIDAD	TITULARIDAD	MODELO	NIVEL
I.E.S. "Koldo Mitxelena"	VITORIA-GASTEIZ	PUBLICA	D	ESO-ESPO
Ins. Pol. "Jesús Obrero"	VITORIA-GASTEIZ	PRIVADA	AB	ESO-ESPO
I.E.S. "Zaraobe"	AMURRIO	PUBLICA	ABD	ESO-ESPO
Ins. Pol. Diocesano "Nieves Cano"	VITORIA-GASTEIZ	PRIVADA	AB	ESO-ESPO
Centro Educativo "Pedro Anitua"	VITORIA-GASTEIZ	PUBLICA	A	ESPO
Ikastola Assa	LAPUEBLA DE LABARCA	PRIVADA	BD	ESO-ESPO
Ikastola Laudio	LLODIO	PRIVADA	BD	ESO
I.E.S. "Canciller Ayala"	LLODIO	PUBLICA	ABD	ESO-ESPO
I.E.S. "Aniturri"	SALVATIERRA	PUBLICA	ABD	ESO-ESPO
Inst. F.P. de Murguía	MURGUÍA	PUBLICA	AD	ESPO

Como aparece reflejada en la tabla, de los 15 centros seleccionados en principio, han sido 10 los que han colaborado con la asociación. Esto significa que el 67% de los centros seleccionados han participado en el sondeo, de los cuales el 40% corresponden al municipio de Vitoria-Gasteiz y el 60% a núcleos de la zona rural, con la presencia de enclaves importantes de la provincia como Salvatierra, Ayala y La Rioja.

En cuanto a la titularidad, nos encontramos que el 60% corresponde a la red pública y el 40% restante a la privada.

En relación al modelo, observamos una gran variedad, desde el modelo A hasta el D. En concreto, el 10% ofrece el modelo A, el 10% el modelo D, el 10% los modelos A y D, el 20% los modelos A y B, el 20% los modelos B y el 30% los modelos A, B y D.

Respecto a los niveles de estudio, el 70% de los centros imparten la ESO-ESPO, el 20% la ESPO y el 10% la ESO.

La muestra la compusieron 1.270 sujetos. De ellos, 712 eran varones y 558, mujeres. La edad media de los/as participantes es de 17'08 años. En la siguiente tabla observamos la distribución de los chicos y chicas que han participado en cada uno de los centros escolares:

**TABLA 2. CENTROS ESCOLARES Y PARTICIPACIÓN POR SEXOS**

CENTROS ESCOLARES	VARONES	MUJERES	TOTAL
I.E.S. "Koldo Mitxelena"	62	98	160
Ins. Pol. "Jesús Obrero"	192	109	301
I.E.S. "Zaraobe"	54	60	114
Ins. Pol. Diocesano "Nieves Cano"	114	58	172
Centro Educativo "Pedro Anitua"	30	12	42
Ikastola Assa	25	23	48
Ikastola Laudio	31	27	58
I.E.S. "Canciller Ayala"	109	128	237
I.E.S. "Aniturri"	42	31	73
Inst. F.P. de Murguía	53	12	65
<b>TOTAL</b>	<b>712</b>	<b>558</b>	<b>1.270</b>

De los 1.270 cuestionarios cumplimentados, 675 corresponden al municipio de Vitoria-Gasteiz (53%) y 595 a núcleos de la zona rural (47%).



En relación a la modalidad del cuestionario, se han cumplimentado 801 en castellano y 469 en euskera.

**TABLA 3. MODALIDAD DE CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO: EUSKERA O CASTELLANO**

CENTROS ESCOLARES	CASTELLANO	EUSKERA	TOTAL
I.E.S. "Koldo Mitxelena"	--	160	160
Ins. Pol. "Jesús Obrero"	301	--	301
I.E.S. "Zaraobe"	61	53	114
Ins. Pol. Diocesano "Nieves Cano"	172	--	172
Centro Educativo "Pedro Anitua"	42	--	42
Ikastola Assa	--	48	48
Ikastola Laudio	--	58	58
I.E.S. "Canciller Ayala"	111	126	237
I.E.S. "Aniturri"	49	24	73
Inst. F.P. de Murguía	65	--	65
<b>TOTAL</b>	<b>801</b>	<b>469</b>	<b>1.270</b>

## EL CUESTIONARIO

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación no ha pretendido realizar un estudio de prevalencia sobre la adicción al juego en los/as jóvenes. Lo que se ha intentado es poner en marcha un Sondeo entre la población joven con el fin de conocer algunas de sus características y comportamientos en relación al juego.

Para ello, y en función de los objetivos que se perseguían, se elabora un cuestionario sencillo y fácil de cumplimentar.

El mismo consta de varias partes.

La primera de ellas recoge variables personales como edad, sexo, centro escolar y curso.

La segunda parte del cuestionario hace relación a valoraciones personales sobre su situación escolar, sus relaciones familiares y visión de la relación entre los progenitores, situación entre los/as amigos/as y situación anímica.

La tercera hace referencia a si se jugaba y diferentes situaciones relacionadas con el juego: juegos a los que se jugaba, cuándo se empieza a jugar, momento de la semana en el que más se juega, gasto en el juego, de dónde o cómo se consigue dicho dinero, si consideraban que habían tenido algún problema con el juego,...

En una cuarta parte se intentaba conocer que pensaban los/as jóvenes del juego, por qué creían que jugaban los/as jóvenes, legalidad o ilegalidad del juego de los/as menores, el juego en la familia, el juego excesivo.

Por último, se les preguntaba por temas relacionados con la prevención de la problemática del juego patológico y su posible participación en actividades destinadas a ello.

No podemos dejar de señalar que antes de la cumplimentación del cuestionario, a los chicos y chicas se les daban una serie de instrucciones que también aparecen redactadas en una hoja al principio del cuestionario.

## TRABAJO DE CAMPO

Aunque nuestro deseo hubiera sido que los cuestionarios fueran pasados en un periodo breve de tiempo, esto no fue posible debido a que eran los propios centros escolares los que determinaban el momento para poder acceder a los mismos y pasar los cuestionarios.

Por ello, el tiempo se nos alargó y los mismos fueron pasados entre finales del año 1997 y el año 1998.

Los cuestionarios fueron pasados por 3 personas:

- 2 psicólogas
- una estudiante de Trabajo social en prácticas.

En uno de los centros escolares fueron los propios profesores los que presentaron el cuestionario a los/as alumnos/as. Esto fue debido a que consideraron que no era conveniente que personas ajenas al centro entraran en las aulas. Para ello, se les preparó un material en el cual constaban las normas fundamentales para poder pasar el cuestionario y se habló con uno de los profesores del centro para informarle directamente y fuera el que transmitiera las normas pertinentes a cada profesor/a.

Tal y como ya hemos ido indicando, la idea de este sondeo es conocer un poco más a los/as jóvenes, sus valoraciones sobre la escuela, su familia, sus amigos, y su comportamiento ante el juego.

## SITUACIÓN PERSONAL

### ▪ Situación familiar

En cuanto a su situación familiar pretendemos conocer cómo valoran su relación con el entorno familiar y la valoración subjetiva que hacen de la relación que mantienen su padre y madre.

TABLA 4. RELACIÓN CON EL ENTORNO FAMILIAR

	VARONES	MUJERES	TOTAL
MUY BUENA	275 (38,62)	229 (41,03)	504,00 (39,68)
BUENA	350 (49,15)	289 (51,79)	639,00 (50,31)
INDIFERENTE	51 (7,16)	27 (4,83)	78,00 (6,14)
CONFLICTIVO	26 (3,65)	12 (2,15)	38,00 (2,99)
MALA	4 (0,56)	1 (0,17)	5,00 (0,39)
MUY MALA	5 (0,70)	—	5,00 (0,39)
NS/NC	2 (0,28)	1 (0,17)	3,00 (0,23)

\* Dos alumnos contestan dos respuestas

El 50'31% de los chicos y chicas consideran que la relación con los/as miembros de su entorno familiar es buena y el 39'68% consideran que la misma es muy buena.

El 6'14% valora la relación como indiferente, el 2'99% como conflictiva y un 0'39% como mala o muy mala.

Por sexos ocurre lo mismo que globalmente. Tanto los chicos (49'15%) como las chicas (51'79%) valoran su relación con el entorno familiar como buena seguida de los chicos y chicas que consideran que la misma es muy buena, 38'62% y 41'03% respectivamente.

En cuanto a la valoración que hacen de la relación entre sus padres, observemos la siguiente tabla:

**TABLA 5. VALORACIÓN DE LA RELACIÓN ENTRE EL PADRE Y LA MADRE**

	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
NO TENGO PADRE/MADRE	20 (2,80)	19 (3,40)	39,00 (3,07)
ESTAN SEPARADOS	39 (5,47)	23 (4,12)	62,00 (4,88)
MUY MALA	3 (0,42)	5 (0,89)	8,00 (0,62)
MALA	24 (3,37)	14 (2,50)	38,00 (2,99)
CON DISCUSIONES, PERO BUENA	189 (26,54)	164 (29,39)	353,00 (27,79)
BUENA	220 (30,89)	150 (26,88)	370,00 (29,13)
MUY BUENA	210 (29,49)	181 (32,43)	391,00 (30,78)
NS/NC	7 (0,98)	2 (0,35)	9,00 (0,70)
	712,00	558,00	1.270,00

#### • Situación escolar

Pretendemos ver cómo los chicos y las chicas valoran su trabajo escolar, cuál es su interés por las materias que estudian y trabajan y cómo ven la relación que mantienen con sus profesores y profesoras.

Observemos la siguiente tabla:

**TABLA 6. VALORACIÓN DEL TRABAJO ESCOLAR**

	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
EXCELENTE	29 (4,07)	20 (3,58)	49,00 (3,85)
MEJOR QUE EL PROMEDIO DE LA CLASE	154 (21,62)	104 (18,63)	258,00 (20,31)
IGUAL QUE EL PROMEDIO DE LA CLASE	415 (58,28)	356 (63,79)	771,00 (60,70)
POR DEBAJO DEL PROMEDIO	84 (11,79)	66 (11,82)	150,00 (11,81)
UNO DE LOS PEORES DE LA CLASE	26 (3,65)	6 (1,07)	32,00 (2,51)
NS/NC	4 (0,52)	6 (1,07)	10,00 (0,78)
	712,00	558,00	1.270,00

El 60'7% de los chicos y chicas consideran que su trabajo escolar es igual al del promedio de la clase mientras que un 20'31% de los/as mismos/as valora el mismo como mejor al del promedio. Un 3'85% considera que es excelente.

Por otro lado, el 11'81% de los/as chicos/as considera que su labor está por debajo del promedio y el 2'51% que su trabajo es uno de los peores de la clase.

Por sexos, tanto los chicos como las chicas consideran que su trabajo está dentro del promedio del de la clase, 58'28% y 63'79% respectivamente.

El interés por las materias que estudian y trabajan es otro de los puntos tenidos en cuenta.

**TABLA 6. INTERÉS POR LAS MATERIAS DE ESTUDIO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
MUY ALTO	30 (4,21)	14 (2,50)	44,00 (3,46)
ALTO	216 (30,33)	197 (35,30)	413,00 (32,51)
MEDIO	381 (53,51)	316 (56,63)	697,00 (54,88)
BAJO	69 (9,69)	28 (5,01)	97,00 (7,63)
NO ME INTERESA EN ABSOLUTO	13 (1,82)	1 (0,17)	14,00 (1,10)
NS/NC	3 (0,42)	2 (0,35)	5,00 (0,39)
	712,00	558,00	1.270,00

Globalmente, el 54'88% de los chicos y chicas muestra un interés medio por las materias que trabaja mientras que el 32'51% lo valora como alto y el 3'46% como muy alto.

Un 7'63% de los/as mismos/as considera que su interés es bajo y un 1'1% indica que las materias que estudia no le interesan en absoluto.

Por sexos, el 53'51% de los chicos valora su interés como medio y el 30'33% como alto. Un 9'69% indica que el mismo es bajo.

El 56'63% de las chicas considera que este interés por las materias que estudia es medio y el 35'3% lo valora como alto. Unicamente un 5'01% lo considera bajo.

Los datos que muestran qué valoración les merece la relación con sus profesores y profesoras se presentan en la siguiente tabla.

**TABLA 8. RELACIÓN CON LOS PROFESORES Y PROFESORAS**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
BASTANTE SATISFACTORIA	345 (48,45)	353 (63,26)	698,00 (54,96)
REGULAR	322 (45,22)	194 (34,76)	516,00 (40,62)
POCO SATISFACTORIA	37 (5,19)	11 (1,97)	48,00 (3,77)
NS/NC	8 (1,12)	--	8,00 (0,62)
	712,00	558,00	1.270,00

El 54'96% de los chicos y chicas considera que la relación que mantiene con sus profesores y profesoras es bastante satisfactoria aunque no están lejos aquellos/as alumnos/as que ven la misma como regular, un 40'62%. Unicamente un 3'77% considera que esta relación es poco satisfactoria.

Por sexos, la mayoría de las chicas, un 63'26% considera que la relación que mantiene con el profesorado es bastante satisfactoria mientras que el 34'76% la considera regular y el 1'97% poco satisfactoria.

En cuanto a los chicos, el 48'45% valora la relación como bastante satisfactoria y el 45'22% como regular. Un 1'12% considera que esta relación es poco satisfactoria.



## Amigos/as

Intentamos conocer cómo los chicos y chicas se sienten y se ven dentro del grupo de iguales.

TABLA 9. SITUACIÓN DENTRO DEL GRUPO DE AMIGOS

	VARONES	MUJERES	TOTAL
ME SIENTO IMPORTANTE	102 (14,32)	77 (13,79)	179,00 (14,09)
SOY UNO/A MÁS DEL GRUPO	564 (79,21)	451 (80,82)	1.015,00 (79,92)
NO SOY NADA IMPORTANTE	13 (1,82)	13 (2,32)	26,00 (2,04)
SALGO MUY POCO	28 (3,93)	13 (2,32)	41,00 (3,22)
NS/NC	5 (0,70)	4 (0,71)	9,00 (0,70)
	712,00	558,00	1.270,00

Comentario: "Les tengo dominados".

El 79'92% de los chicos y chicas valoran que se sienten uno más dentro del grupo de amigos/as mientras que un 14'09% se sienten importantes dentro del mismo. El 2'04% señalan que no son nada importantes.

Por sexos, tanto los chicos, el 79'21%, como las chicas, el 80'82%, valoran que son uno/a más dentro del grupo de amigos/as.

## Estado anímico

Pretendemos que los chicos y chicas señalen cuál es la valoración subjetiva que hacen de su estado anímico.

TABLA 10. VALORACIÓN SUBJETIVA DEL ESTADO DE ÁNIMO

	VARONES	MUJERES	TOTAL
DUERMO MAL	71 (9,97)	59 (10,57)	130,00 (10,23)
ESTOY PREOCUPADO	153 (21,48)	137 (24,55)	290,00 (22,83)
ME SIENTO NERVIOSO/A INQUIETO/A	184 (25,84)	226 (40,50)	410,00 (32,38)
ME FALTA ENERGÍA	98 (13,76)	58 (10,39)	156,00 (12,28)
ME SIENTO DEPRIMIDO/A TRISTE	64 (8,98)	104 (18,63)	168,00 (12,99)
ME SIENTO DESESPERADO CUANDO PIENSO EN EL FUTURO	110 (15,44)	102 (18,27)	212,00 (16,69)
NS/NC	248 (34,83)	109 (19,53)	357,00 (28,11)
	928,00	795,00	1.723,00

En esta cuestión, los chicos y chicas podían seleccionar más de una opción.

Como podemos observar, el mayor porcentaje corresponde a aquellos chicos y chicas que señalan que se sienten nerviosos/as o inquietos/as, un 32'38%. Un 22'83% indica que está preocupado/a y un 16'69% que se sienten desesperados/as cuando piensan en el futuro.

El 12'99% indica que se siente deprimido/a, triste y el 12'28% señala que le falta energía. Un 10'23%, duerme mal.

El porcentaje de chicos y chicas que no contesta a esta cuestión es elevado, un 28'11%. Valoramos que esto puede ser debido a que no se identifican con ninguna de las opciones presentadas.

Un 3'3% añade comentarios en la línea de sentirse bien.

En cuanto a los chicos, el 25'84% señala que se sienten nerviosos o inquietos y el 21'48% que están preocupados. Un 15'44% se sienten desesperados cuando piensan en el futuro y un 13'76% que les falta energía. El porcentaje de chicos que no contestan a esta cuestión es elevado, un 34'83%.

El 40'5% de las chicas se sienten nerviosas o inquietas y el 24'55%, preocupadas. El 18'63% señalan que se sienten deprimidas, tristes y el 18'27% que se sienten desesperadas cuando piensan en el futuro. Un 19'53% no contesta a esta cuestión.

## EL JUEGO

Actualmente existen en nuestra sociedad gran cantidad de juegos a los cuales podemos acceder todos/as los/as ciudadanos/as.

De entre ellos hay algunos como los videojuegos y las máquinas recreativas de los salones y bares que parecen estar más dirigidos a la población más joven. Los/as niños/as y adolescentes hacen uso de los mismos y uno de los hechos a tener en cuenta es que, por ejemplo, los videojuegos (consolas caseras, maquinitas personales) se han llegado a convertir en uno de los juguetes más solicitados por los/as más jóvenes durante los últimos tiempos.

Pero no sólo juegan a este tipo de máquinas sino que estos/as niños/as y adolescentes se han ido acercando a juegos supuestamente dirigidos únicamente a los/as adultos/as como son las máquinas tragaperras y las máquinas de bingo.

En esta segunda parte del sondeo intentaremos presentar los datos referentes al juego de los/as jóvenes, sus comportamientos ante el mismo, lo que opinan, lo que piensan,...

Iniciamos esta parte intentando conocer qué juegos son conocidos por los/as chicos/as en los que puede haber dinero por medio, es decir, en los que haya una apuesta económica.

• Opiniones

TABLA 11. JUEGOS CONOCIDOS EN LOS QUE SE UTILIZA DINERO

	VARONES	MUJERES	TOTAL
VIDEOCONSOLAS	26 (3,65)	41 (7,35)	67,00 (5,28)
ORDENADOR	6 (0,84)	2 (0,36)	8,00 (0,63)
M. RECREATIVAS	124 (17,42)	89 (15,95)	213,00 (16,77)
M. TRAGAPERRAS	415 (57,87)	393 (70,43)	808,00 (63,62)
QUINIELAS	215 (30,2)	193 (34,59)	408,00 (32,13)
CARTAS	357 (50,14)	261 (46,77)	618,00 (48,66)
PORRAS	129 (18,12)	73 (13,08)	202,00 (15,91)
APUESTAS	224 (31,46)	215 (38,53)	439,00 (34,57)
LOTERÍAS	223 (31,32)	174 (31,18)	397,00 (31,26)
BINGO	183 (25,7)	187 (33,51)	370,00 (29,13)
CASINOS	46 (6,46)	24 (4,3)	70,00 (5,51)
ONCE	24 (3,37)	6 (1,08)	30,00 (2,36)
TODOS	34 (4,78)	2 (0,36)	36,00 (2,83)
NS/NC	38 (5,34)	17 (3,05)	55,00 (4,33)

\*Han podido seleccionar más de una opción.

Los juegos más señalados por los chicos y chicas son, como observamos en la tabla anterior, las máquinas tragaperras (63'62%), las cartas (48'66%), las diferentes apuestas (34'57%), las diversas loterías del Estado (31'26%), el bingo (29'13%) y las máquinas recreativas (16'77%).

Otros juegos que señalan con porcentajes muy pequeños y que no aparecen en la tabla son las canicas, dados, dardos, billar, juegos de mesa, txapas, petacos, cubilotes, tómbolas, rifas, fútbolín,...

Por sexos, los dos juegos más señalados tanto por los chicos como por las chicas son las máquinas tragaperras, 57'87% y 70'43% respectivamente, y las cartas, 50'14% y 46'77%.

La visión que los chicos y chicas tienen del juego es otra de las cuestiones planteadas.

TABLA 12. EL JUEGO

	VARONES	MUJERES	TOTAL
ALGO PELIGROSO QUE PUEDE TENER CONSECUENCIAS GRAVES	131 (18,4)	182 (32,62)	313,00 (24,65)
UN VICIO	240 (33,71)	201 (36,02)	441,00 (34,72)
UN SIMPLE PASATIEMPO	312 (43,82)	160 (28,67)	472,00 (37,17)
UNA FORMA DE HACERSE RICO	41 (5,76)	11 (1,97)	52 (4,09)
ALGO QUE DA ILUSIÓN A LA VIDA	57 (8,01)	23 (4,12)	80,00 (6,3)
NS/NC	10 (1,04)	21 (3,76)	31,00 (2,44)
	791,00	598,00	1.389,00

\*Han podido seleccionar más de una opción.

Globalmente, el 37'17% de los chicos y chicas ven el juego como un simple pasatiempo. El 34'72% lo ve como un vicio y el 24'65% como algo peligroso que puede tener consecuencias graves.

El 6'3% de los/as chicos/as ven el juego como algo que da ilusión a la vida y el 4'09% como una forma de hacerse rico.

Por sexos, el 43'82% de los chicos considera que el juego es una manera de pasar el tiempo. El 33'71% lo ve como un vicio y el 18'4% como algo peligroso con consecuencias graves.

Las chicas valoran el juego, ya de entrada, de manera más negativa. El 36'02% considera que es un vicio y el 32'62%, algo peligroso que puede tener consecuencias graves. Un 28'67% lo valora como un simple pasatiempo.

Tanto los chicos como las chicas han añadido algunos comentarios de los que presentamos algunos:

- \* "El juego es un pasatiempo que da esperanzas de ganar algo".
- \* "Algo para divertirse un rato".
- \* "Algo para entretenerse y si toca, toca".
- \* "Algo que puede tener consecuencias graves si se convierte en un vicio".
- \* "Para pasarlo bien si te controlas".
- \* "Una manera de robar al Estado".
- \* "Tener ilusión al ver los partidos de fútbol".
- \* "Una forma de escapar de la realidad".
- \* ...

El por qué los/as jóvenes juegan es otra de las cuestiones planteadas. Observemos la siguiente tabla:

TABLA 13. POR QUÉ JUEGAN LOS/AS JÓVENES

	VARONES	MUJERES	TOTAL
PORQUE JUEGA LA FAMILIA	66 (9,26)	59 (10,57)	125,00 (9,84)
PORQUE JUEGAN LOS AMIGOS	285 (40,02)	274 (49,10)	559,00 (44,01)
PARA IMPRESIONAR A LOS AMIGOS	72 (10,11)	56 (10,03)	128,00 (10,07)
PORQUE NO TIENEN NADA MÁS QUE HACER	220 (30,89)	163 (29,21)	383,00 (30,15)
POR UNA APUESTA	60 (8,42)	101 (18,10)	161,00 (12,67)
PARA PASARLO BIEN	340 (47,75)	299 (53,58)	639,00 (50,31)
PARA GANAR DINERO	476 (66,85)	310 (55,55)	786,00 (61,88)
PARA VER A LOS AMIGOS	27 (3,79)	16 (2,86)	43,00 (3,38)
PARA NO SEGUIR PERDIENDO	44 (6,17)	25 (4,48)	69,00 (5,43)
PORQUE NO PUEDE DEJAR DE JUGAR	124 (17,41)	106 (18,99)	230,00 (18,11)
NS/NC	10 (1,40)	10 (1,79)	20,00 (1,57)
	1.724,00	1.419,00	3.143,00

\*Han podido seleccionar más de una opción.

Globalmente, el 61'88% de los chicos y chicas consideran que los/as jóvenes juegan para ganar dinero y un 50'31% para pasarlo bien. El 44'01% indica que se juega porque juegan los/as amigos/as y el 30'15% porque no tienen nada que hacer.

Por sexos, tanto los chicos como las chicas consideran que el juego es una manera de obtener dinero (66'85% y 55'55% respectivamente) y de pasarlo bien (47'75% y 53'58% respectivamente).



Son muchos los comentarios que los chicos y chicas añaden libremente y sería bastante largo presentarlos todos. Sólo mostraremos algunos de los mismos.

Los/as jóvenes juegan:

- . "Por huir de los problemas".
- . "Por estar deprimidos".
- . "Porque les gusta".
- . "Porque se pican con las máquinas".
- . "Porque así se liberan de las tensiones".
- . "Porque las apuestas atraen a los jóvenes".
- . "Para obtener dinero fácil".
- . "Porque es la única manera de ganar dinero ahora y a estas edades".
- . "Porque no pueden hacer actividades culturales de su gusto".
- . "Porque las relaciones en casa son malas y con algo hay que olvidarse".
- . "Por soledad e incomprensión".
- . "Porque se sienten solos y aburridos de su vida y quieren cambiarla ganando dinero. Necesitan ayuda".
- . "Porque hay veces que no quieres salir a dar una vuelta y te quedas a jugar al ordenador".

La problemática del juegos en los/as jóvenes es otro de los temas que nos ha parecido importante plantear.

TABLA 14. LOS/AS JÓVENES Y LOS PROBLEMAS CON EL JUEGO

	VARONES	MUJERES	TOTAL
SI	545 (76,54)	460 (82,43)	1.005,00 (79,13)
NO	161 (22,67)	92 (16,48)	253,00 (19,92)
NS/NC	6 (0,84)	6 (1,07)	12,00 (0,94)
	712,00	558,00	1.270,00

El 79'13% de los chicos y chicas consideran que los/as jóvenes de su edad sí que pueden llegar a tener problemas con el juego mientras que el 19'92% considera que no.

Por sexos, tanto la mayoría de los chicos, el 76'54%, como la de las chicas, el 82'43%, consideran que sí que los/as jóvenes pueden tener problemas con el juego.

Unido un poco a lo anterior, hemos querido saber qué piensan los chicos y chicas del posible carácter adictivo de juegos como los videojuegos.

TABLA 15. VIDEOJUEGOS Y ADICCIÓN

	VARONES	MUJERES	TOTAL
SI	594 (83,43)	525 (94,09)	1.119,00 (88,11)
NO	103 (14,47)	27 (4,84)	130,00 (10,24)
OTROS	3 (0,42)	1 (0,18)	4,00 (0,31)
NS/NC	12 (1,69)	5 (0,9)	17,00 (1,34)
	712,00	558,00	1.270,00

Como se observa en la tabla, la gran mayoría de los chicos y las chicas, un 88'11%, afirman que los videojuegos pueden llegar a crear adicción frente al 10'24% que consideran que no.

Por sexos, tanto el 83'43% de los chicos como el 94'09% de las chicas señalan que los videojuegos pueden llegar a crear adicción.

En "OTROS" se incluyen comentarios como "Tal vez", "Me da igual" o "Yo que sé".

También relacionado con la patología del juego, hemos querido saber qué opinaban los chicos y chicas de las personas que jugaban excesivamente.

TABLA 16. EL/LA JUGADOR/A PATOLÓGICO/A

	VARONES	MUJERES	TOTAL
JUEGA MUCHAS HORAS	93 (13,06)	60 (10,75)	153,00 (12,05)
GASTA MUCHO DINERO	90 (12,64)	43 (7,71)	133,00 (10,47)
NO PUEDE ESTAR SIN JUGAR	517 (72,61)	459 (82,26)	976,00 (76,85)
LE GUSTA MUCHO JUGAR	47 (6,6)	16 (2,87)	63,00 (4,96)
OTROS	2 (0,28)	--	2,00 (0,16)
NS/NC	30 (4,21)	13 (2,33)	43,00 (3,39)
	777,00	591,00	1.370,00

\*Han podido seleccionar más de una opción.

Aunque probablemente todas las opciones presentadas podrían definir parcialmente a un/a jugador/a con problemas, el 76'85% de los chicos y chicas consideran que el/la jugador/a patológico/a es una persona que no puede estar sin jugar, el 12'05% que es alguien que juega muchas horas y el 10'47% el/la que gasta mucho dinero.

Por sexos, el 72'61% de los chicos y el 82'26% de las chicas señalan que la persona con problemas de juego es aquella que no puede estar sin jugar.

En "OTROS" se incluirían respuestas que señalarían conjuntamente más de una opción:

\* Juega muchas horas y le gusta mucho jugar.

\* Juega muchas horas, gasta mucho dinero y no puede estar sin jugar.

## El juego en la familia •

Otro de los elementos que hemos tenido en cuenta es si en la familia de los chicos y chicas se juega y en caso afirmativo qué persona o personas de la misma lo hacen. Con ello pretendemos ver si existe un modelo que puede permitir al chico o a la chica conocer más de cerca el juego e incluso animarle a que se acerque a él.

TABLA 17. EL JUEGO EN LA FAMILIA

	VARONES	MUJERES	TOTAL
SI	259 (36,37)	170 (30,46)	429,00 (33,77)
NO	446 (62,64)	384 (68,81)	830,00 (65,35)
NS/NC	7 (0,98)	4 (0,71)	11,00 (0,86)
	712,00	558,00	1.270,00

El 65'35% de los chicos y chicas indican que en sus familias que no se juega mientras que el 33'77% señalan que sí. Un 0'86% no contestan a esta cuestión.

Por sexos, el 62'64% de los chicos indica que en su familia no se juega mientras que el 36'37% señala que sí.

El 68'81% de las chicas afirman que en sus familias no se juega y el 30'46% que sí.

Los chicos y chicas que han indicado que en sus familias se juega señalan que las personas que más juegan en las mismas son el padre (21'65%), la madre (13'38%), un/a tío/a (11'88%), un/a hermano/a (11'18%), un/a abuelo/a (9'29%).

## ▪ Los juegos y la ley

Desde el año 1991, la Comunidad Autónoma Vasca tiene una ley de juego entre cuyos artículos existen algunos que controlan el juego de los/as menores. Los chicos y chicas menores de 18 años no pueden jugar a las denominadas máquinas tipo B, es decir, las que conocemos como máquinas tragaperras.

Nos interesaba saber si a los/as chicos/as les parecía bien esta prohibición.

**TABLA 18. PROHIBICIÓN TRAGAPERRAS MENORES DE 18 AÑOS**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
DEBE SER ASI	407 (57,16)	359 (64,34)	766,00 (60,31)
LA EDAD DE PROHIBICIÓN DEBERÍA SER MENOR	87 (12,22)	49 (8,78)	136,00 (10,71)
LA EDAD DE PROHIBICIÓN DEBERÍA SER MAYOR	50 (7,02)	39 (6,99)	89,00 (7,01)
NO DEBERÍA ESTAR PROHIBIDO A NINGUNA EDAD	145 (20,37)	82 (14,7)	227,00 (17,87)
OTROS	7 (0,98)	4 (0,72)	11,00 (0,87)
NS/NC	16 (2,25)	25 (4,48)	41,00 (3,23)
	712,00	558,00	1.270,00

El 60'31% de los chicos y chicas indican que la prohibición debe de ser así mientras que un 17'87% valora que no debería de existir ninguna prohibición.

Los chicos daban otras opciones en la línea de que esta prohibición les daba igual o que esta norma no se cumple. Por otro lado hay quien señalaba que daba igual que existiera esta norma porque la gente juega igual.

En cuanto a las chicas, algunas señalan que les da igual y otras hacen los siguientes comentarios:

\* "Yo creo que la edad de prohibición es una tontería porque si lo vas a hacer encuentras el modo de hacerlo. Eso es como prohibir la entrada a los bares, el no poder beber, no vender tabaco,..."

\* "Pienso que por tener más años no se va a caer en el juego. No depende de la edad".

También hemos querido saber si los diferentes juegos deberían de estar prohibidos o no:

**TABLA 19. PROHIBICIÓN DE LOS DIFERENTES JUEGOS**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
DEBERÍAN ESTAR PERMITIDOS TODOS	276 (38,76)	91 (16,31)	367,00 (28,9)
DEBERÍAN ESTAR PROHIBIDOS TODOS	28 (3,93)	21 (3,76)	49,00 (3,86)
DEBERÍAN ESTAR PERMITIDOS UNOS Y PROHIBIDOS OTROS	396 (55,62)	428 (76,7)	824,00 (64,88)
NS/NC	12 (1,69)	16 (2,87)	28,00 (2,2)
	712,00	556,00	1.268,00

Dos chicas ofrecen como respuesta los siguientes comentarios:

\* "Cada uno debe saber lo que le conviene y lo que no".

\* "Las personas tienen que tener capacidad para decidir".

El 64'88% de los chicos y chicas consideran que algunos juegos deberían de estar prohibidos y otros no mientras que el 28'9% valora que todos ellos tendrían que estar permitidos. Un 3'86% indica que todos los juegos deberían de estar prohibidos.

## EL JUEGO DE LOS CHICOS Y LAS CHICAS

Hemos conocido lo que los chicos y chicas opinaban sobre el juego pero también nos interesaba saber cual era su comportamiento ante el juego.

Veamos la siguiente tabla:

TABLA 20. ¿JUEGAS?

	VARONES	MUJERES	TOTAL
SI	532 (74,71)	254 (45,51)	786,00 (61,88)
NO	171 (24,01)	301 (53,94)	472,00 (37,16)
NS/NC	9 (1,26)	3 (0,53)	12,00 (0,94)
	712,00	558,00	1.270,00

Globalmente, el 61'88% de los chicos y chicas señalan que sí que juegan mientras que el 37'16% indican que no lo hacen.

Por sexos, el 74'71% de los chicos señalan que sí que lo hacen y el 24'01% que no.

En cuanto a las chicas es mayor el porcentaje que afirma no hacerlo, un 53'94%, que el de las que señalan que juegan, un 45'51%.

En cuanto a la edad a la que comenzaron a jugar, veamos la siguiente tabla:

TABLA 5. VALORACIÓN DE LA RELACIÓN ENTRE EL PADRE Y LA MADRE

	VARONES	MUJERES	TOTAL
NUNCA	70 (9,83)	145 (25,98)	215,00 (16,92)
A LOS 11 AÑOS O ANTES	179 (25,14)	97 (17,38)	276,00 (21,73)
A LOS 12 AÑOS	75 (10,53)	39 (6,98)	114,00 (8,97)
A LOS 13 AÑOS	72 (10,11)	29 (5,19)	101,00 (7,95)
A LOS 14 AÑOS	100 (14,04)	48 (8,60)	148,00 (11,65)
A LOS 15 AÑOS	88 (12,35)	55 (9,85)	143,00 (11,25)
A LOS 16 AÑOS Ó MÁS	96 (13,48)	63 (11,29)	159,00 (12,51)
NS/NC	35 (4,91)	80 (14,33)	115,00 (9,05)
	715,00	556,00	1.271,00

\* Algunos chicos señalan más de una opción en función del juego al que se refieren.

OTROS:

- . 7 años
- . 8 años
- . 14 ó 15 años.
- . "No me acuerdo"
- . "De pequeña pero a juegos de niños".

Globalmente hay una gran dispersión en lo referente a la edad de inicio.

El 21'73% de los chicos y chicas afirman que empezaron a jugar a los 11 años o antes, el 16'92% que no lo ha hecho nunca, el 12'51% a los 16 años o más, y el 11'65% a los 14 años. El 11'25% de los/as jóvenes señalan que empezaron a jugar a los 15 años, el 8'97% a los 12 años y el 7'95% a los 13 años.



Los juegos a los que afirman jugar se presentan en la siguiente tabla.

**TABLA 11. JUEGOS CONOCIDOS EN LOS QUE SE UTILIZA DINERO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
VIDEOCONSOLAS	255 (35,81)	110 (19,71)	365,00 (28,74)
ORDENADOR	358 (50,28)	168 (30,10)	526,00 (41,41)
M. RECREATIVAS	288 (40,44)	64 (11,46)	352,00 (27,71)
M. TRAGAPERRAS	89 (12,50)	7 (1,25)	96,00 (7,55)
QUINIELAS	307 (43,11)	99 (17,74)	406,00 (31,96)
CARTAS	360 (50,56)	303 (54,30)	663,00 (52,20)
PORRAS	175 (24,57)	32 (5,73)	207,00 (16,29)
APUESTAS CON LOS AMIGOS	210 (29,49)	55 (9,85)	265,00 (20,86)
NS/NC	42 (5,89)	101 (18,10)	143,00 (11,25)
	2.084,00	939,00	3.023,00

\*Han podido seleccionar más de una opción.

OTROS:

. Juegos de mesa . Billar . Squash, nadar, fútbol

Los juegos más señalados son las cartas (52'2%), los juegos de ordenador (41'41%), las quinielas (31'96%), las videoconsolas (28'74%) y las máquinas recreativas (27'71%).

Los chicos afirman jugar más a las cartas, los juegos de ordenador y las máquinas recreativas. Las chicas señalan las cartas, los juegos de ordenador y las videoconsolas.

Otra de las cuestiones tenidas en cuenta hace referencia a la frecuencia de juego.

**TABLA 23. FRECUENCIA DE JUEGO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
CASI A DIARIO	97 (12,62)	25 (4,48)	122,00 (9,60)
ALGUNA VEZ A LA SEMANA	377 (52,94)	132 (23,65)	509,00 (40,07)
ALGUNA VEZ AL MES	139 (19,52)	138 (24,73)	277,00 (21,81)
UNAS CUANTAS VECES AL AÑO	66 (9,26)	162 (29,03)	228,00 (17,95)
NS/NC	42 (5,89)	101 (18,10)	143,00 (11,25)
	721,00	558,00	1.279,00

El 40'07% de los chicos y chicas indican que juegan alguna vez a la semana, el 21'81% que lo hacen alguna vez al mes y el 17'95%, unas cuantas veces al año. Un 9'6% señalan que lo hacen casi a diario.

Por sexos, el 52'94% de los chicos juega alguna vez a la semana, el 19'52% alguna vez al mes, el 12'62% casi a diario y el 9'26% unas cuantas veces al año.

El 29'03% de las chicas señalan que juegan unas cuantas veces al año, el 24'73% alguna vez al mes y el 23'65% alguna vez a la semana. Un 4'48% indica que juega casi a diario.

En relación al lugar de juego, veamos la siguiente tabla:

**TABLA 24. LUGAR HABITUAL DE JUEGO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
EN CASA	395 (55,47)	319 (57,16)	714,00 (56,22)
SALAS DE JUEGO	121 (16,99)	30 (5,37)	151,00 (1,88)
BARES	275 (38,62)	131 (23,47)	406,00 (31,96)
NS/NC	67 (9,41)	115 (20,60)	182,00 (14,33)
	858,00	595,00	1.453,00

\* Hay chicos y chicas que señalan más de un lugar.

Algunos/as jóvenes añaden comentarios indicando que otros lugares en los que suelen jugar son la clase en el Instituto, la piscina, el polideportivo.

El 56'22% de los chicos y chicas indican que su lugar habitual de juego es la casa seguido de aquellos/as que señalan el bar como lugar habitual, un 31'96%. Unicamente un 1'88% juega en las salas de juego y un 14'33% no responde a esta cuestión.

Por sexos, tanto los chicos, el 55'47%, como las chicas, el 57'16%, señalan que el lugar en el que juegan habitualmente es la casa.

Conocer la cantidad gastada en el juego ha sido otro de los puntos tenidos en cuenta.

**TABLA 25. DINERO GASTADO EN EL JUEGO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
NADA	184 (25,84)	349 (62,54)	533,00 (41,96)
MENOS DE 500/MES	296 (41,57)	145 (25,98)	441,00 (34,72)
DE 500 A 1000/MES	121 (16,99)	20 (3,58)	141,00 (11,10)
DE 1000 A 1500/MES	34 (4,77)	3 (0,53)	37,00 (2,91)
DE 1500 A 2000/MES	26 (3,65)	--	26,00 (2,04)
MAS DE 2000/MES	31 (4,35)	2 (0,35)	33,00 (2,59)
NS/NC	19 (2,66)	38 (6,81)	57,00 (4,48)
	711,00	557,00	1.268,00

El 41'96% de los chicos y chicas señalan que no gastan nada en el juego, el 34'72% menos de 500 pts. al mes y el 11'1% de 500 a 1000 pts. al mes.

Un 2'91% indica que gasta de 1000 a 1500 pts. al mes, el 2'59% más de 2000 pts. al mes y el 2'04% de 1500 a 2000 pts. al mes.

Hay dos personas que señalan que no gastan nada y menos de 500 pts. al mes en función del juego y menos de 500 pts. a la semana.

Por sexos, el 41'57% de los chicos indican que gastan menos de 500 pts. al mes, el 25'84% que no gastan nada en el juego y el 16'99%, de 500 a 1000 pts. al mes.

En cuanto a las chicas, el 62'54% no gastan en el juego, el 25'98% menos de 500 pts. al mes y el 3'58% de 500 a 1000 pts. al mes.

El medio o manera de obtener el dinero se muestra en la siguiente tabla:

**TABLA 26. MEDIOS DE OBTENCIÓN DEL DINERO PARA EL JUEGO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
PAGA	246 (34,55)	86 (15,41)	332,00 (26,14)
PADRES	160 (22,47)	69 (12,36)	229,00 (18,03)
TRABAJO	43 (6,03)	8 (1,43)	51,00 (4,01)
DINERO PROPIO - AHORROS	50 (7,02)	16 (2,86)	66,00 (5,19)
NS/NC	213 (29,92)	379 (67,92)	592,00 (46,61)
	712,00	558,00	1.270,00

Globalmente, el 46'61% no contesta a esta cuestión, el 26'14% lo obtiene de la paga que le dan y el 18'03% de sus padres. Un 5'19% obtiene el dinero para jugar de sus ahorros y el 4'01% de su propio trabajo.

Algunos chicos y chicas añaden comentarios, algunos de los cuales reproducimos:

\* "No estoy viciado ni enganchado a las máquinas".

\* "Cuando tengo dinero lo uso en cosas necesarias".

- \* "Sólo juego lo que me sobra de tomar algo (25 pts. y pocas veces)".
- \* "No juego fuera de casa".
- \* "Para jugar al ordenador no necesito dinero".
- \* "Juego pocas veces con dinero".
- \* "No juego a juegos con dinero sino a cartas, parchís, etc...".
- \* "No lo hago con tanta frecuencia como para determinar de dónde saco el dinero".
- \* "No hacemos apuestas cuando jugamos a las cartas sólo lo hacemos para entretenernos y pasar el tiempo".
- \* "Si juego, 1 vez al mes, en una tragaperras, echo 25 pts. sueltas que tengo, sólo si tengo suelto".
- \* "Es que los juegos, porras y apuestas que hacemos son inocentes. No es un vicio, lo hacemos por tontería".
- \* "Como el ordenador no gasta no tengo que poner dinero. Y en las quinielas de vez en cuando".

Hemos querido saber si los chicos y chicas consideraban que el juego les había podido causar algún problema y esto es lo que hemos recogido:

**TABLA 27. EXISTENCIA DE PROBLEMAS CAUSADOS POR EL JUEGO**

	VARONES	MUJERES	TOTAL
SI	56 (7,87)	24 (4,3)	80,00 (6,3)
NO	637 (89,47)	524 (93,91)	1.161,00 (91,42)
NS/NC	19 (2,67)	10 (1,79)	29,00 (2,28)
	712,00	558,00	1.270,00

El 91'42% del total de los chicos y chicas señalan que no han tenido problemas causados por el juego mientras que el 6'3% indican que sí.

Los chicos y chicas verbalizan de la manera siguiente lo que ellos consideran que han sido o son problemas con el juego:

**VARONES:**

- \* Coger dinero de la cartera de mi madre.
- \* Pierdes pelas luego pides y tienes que devolverlas.
- \* Quedarme sin dinero en una noche.
- \* He llegado a pensar en atracar una tienda para poder jugar.
- \* Antes jugaba mucho pero ahora juego poco.
- \* Jugando a la consola perdí visión.
- \* Hubo una época en que los fines de semana echaba todo. Duró poco tiempo. Luego sólo echaba el 10% de la paga.
- \* Hace poco me vicié a un juego del ordenador y le dije a mi madre que lo escondiera.
- \* Tenía una videoconsola y como jugaba demasiado la quité.
- \* Se me rompió el teclado.
- \* Me enganché a un juego de ordenador y al jugar cada día más no hacía los deberes.
- \* Estoy viciado a los videojuegos y una vez casi me pego con un amigo.
- \* No hacer los deberes.
- \* Me gasté demasiado dinero.
- \* Soñaba con Mario Bros y su hermano.
- \* Con la videoconsola pero está superado.
- \* Con mis padres.

- \* Con las máquinas recreativas pero hace ya 7 u 8 años. Hace muchísimo que juego.
- \* De pequeño me encantaba ir a los salones recreativos a gastarme el dinero en cualquier máquina.
- \* He perdido 100 pts. Nunca gano.
- \* De pequeño me gastaba toda la propina en las máquinas de juegos (videojuegos). Conseguía dinero "robandoselo" a mi madre y haciendo "diversos trucos" para "estafar" a los bares (decir que se te ha atascado 100, 500 pts.).
- \* Falta de dinero.
- \* En un tiempo gastaba mucho dinero en máquinas.
- \* Una vez estuve 2 días jugando al ordenador sin comer ni dormir.
- \* A veces pierdo mucho dinero en algunas apuestas.
- \* Hice una apuesta y no tenía dinero para pagar así que se lo robé a mi madre.
- \* De pequeño tenía una consola y pasaba muchas horas jugando hasta que la vendí.
- \* Muchas veces me han escocido los ojos pero ahora juego menos (videoconsolas).
- \* Hace unos años jugaba mucho a los videojuegos y pasaba muchas horas pensando en ello.
- \* Gastaba más de 200 pts. al día y no lo podía dejar.
- \* A la quiniela hípica cuando era más joven.
- \* Arcanoid.
- \* Empecé a echar a máquinas tragaperras pensando que podría duplicar mi dinero y al final terminé picando (hace 1 mes que no juego).
- \* Que alguna vez me he enganchado a un juego de ordenador.
- \* Con los juegos de consola.
- \* No llego a las citas puntual porque juego.
- \* Por un videojuego.
- \* Por el ordenador.

- \* Era un vicioso del PC.
- \* Robo dinero para jugar.
- \* Por las tragaperras.
- \* Antes jugaba bastante a las máquinas recreativas pero ya no.
- \* Tener que pagar 3000 pts. por una apuesta.
- \* De no saber hacer otra cosa cuando estás en casa aburrido.
- \* Con los videojuegos (consola) pero lo dejé.
- \* Algún recreativo. Poco tiempo. Hasta que te cansas de él.
- \* Que me he pasado 9 horas jugando con mi juego de consola.
- \* Le quitaba dinero a mi madre para jugar a los videojuegos.
- \* Una vez en el pueblo empecé a echar a una máquina de muñecos y me gasté 1500 pts. y desde entonces sólo juego 100 ó 300 pts./mes.
- \* De pequeño pero poco, jugaba a una máquina de un bar. Pero lo dejé enseguida. A veces cogía dinero a mi madre.
- \* No poder dejar de jugar a la consola por no conseguir pasar un juego.
- \* Una temporada estuve enganchado a las tragaperras pero en la actualidad hace 6 meses que no juego.
- \* Pues que no puedes dejar de echar dinero porque te picas.
- \* Que siempre quiero ganar.
- \* No podía aceptar haber perdido las partidas y seguía echando.
- \* Soñaba con el tetris.



## MUJERES:

- \* Cuando era más joven jugaba para pasar el rato pero lo dejé porque me gastaba mucho dinero.
- \* Algunas veces me he viciado a las videoconsolas y no estudiaba lo que tenía que estudiar.
- \* Me envié a la máquina recreativa de un bar pero no fue nada grave porque me di cuenta de lo que me estaba causando y sin más dejé de jugar (también porque me lo prohibieron mis padres, tendría yo 7 años).
- \* Algunas veces, cuando jugaba al tetris, por la noche veía en la oscuridad las figuritas del juego y oía su música.
- \* Jugar 3 ó 4 horas al ordenador y luego se te queda mal la vista y coges un gran vicio.
- \* Un familiar juega.
- \* Cansada por los videojuegos.
- \* El tetris me creó adicción.
- \* Por el tetris.
- \* Estaba viciada a las máquinas recreativas.
- \* Gastaba todo el dinero que tenía en máquinas de videojuegos e incluso pedía más aunque no me lo daban.
- \* Sí pero muy poco. Algún que otro pique con mi hermano pero nada grave.
- \* Las máquinas tragaperras.
- \* Cuando era pequeña me dieron 2000 pts. y me las gasté en las recreativas. Aprendí la lección ya que me quedé sin dinero.
- \* Me gustaba jugar al tetris y al super-pang. Y jugaba a diario.
- \* No muy grave pero yo creo que mi hermano pasa mucho tiempo en la consola.
- \* De pequeña jugaba mucho a las máquinas de las salas de juegos pero ya juego menos de año en año.

- \* Viciarme con las cartas.
- \* Meter demasiado dinero en la máquina y pensar en jugar a la máquina durante todo el día.
- \* Me enganche a una máquina. Mi madre lo cortó.
- \* Quitar la consola de casa. Terminar sin dinero.
- \* Un verano me vicié al tetris. Algunas noche, en la cama, veía como caían las fichas. Jugaba con mi imaginación.
- \* Un amigo mío suele querer echar dinero a las tragaperras y yo intento evitarlo (la mayoría de las veces lo consigo). Por otro lado conozco a personas que juegan mucho dinero a las tragaperras (tengo relación con un bar).
- \* Una vez soñé con el tetris.

## LA PREVENCIÓN

Tal y como ya se ha mencionado en la presentación de este informe el objetivo fundamental de este sondeo era conocer un poco más a nuestros chicos y chicas, ver sus hábitos de juego y la posibilidad de que quisieran participar en actividades o proyectos relacionados con el tema del juego y su problemática.

Cuando alguien como nosotros/as nos planteamos la posibilidad de realizar programas con el fin de informar y concienciar a la población, y concretamente a los/as jóvenes, sobre la problemática del juego, coloquialmente conocida como Ludopatía, siempre, o en muchas ocasiones, hemos considerado que teníamos que acercarnos a dos de los puntos fundamentales dentro de la educación de estos chicos y chicas: los padres y madres y la escuela.

Esta ha sido nuestra visión durante mucho tiempo. También es cierto que podemos dirigir proyectos directamente a los chicos y chicas pero esto nos sugería, en un primer momento más dudas.

Nuestra experiencia en este campo nos ha llevado a concluir que la prevención es algo que hay que poner en marcha, no cuando queremos sino cuando la sociedad esta preparada para poder escuchar y trabajar. ¿De qué sirve poner en marcha trabajos estupendos si la población no está dispuesta a colaborar o el tema no es de su interés?. ¿Nos hemos dirigido a los colectivos adecuados o quizás hay que trabajar en otra dirección?

Ante la duda decidimos preguntar a los propios chicos y chicas quiénes deberían de ser los/as responsables de prevenir o de ayudarles a no caer en una problemática como la del juego. Las respuestas que obtuvimos se recogen en la siguiente tabla:

TABLA 28. AGENTES DE PREVENCIÓN

	VARONES	MUJERES	TOTAL
PADRES	557 (78,23)	442 (79,21)	999,00 (78,66)
PROFESORES	147 (20,65)	95 (17,03)	242,00 (19,06)
RED SANITARIA	66 (9,27)	57 (10,22)	123,00 (9,69)
SERVICIOS SOCIALES	271 (38,06)	237 (42,47)	508,00 (40,00)
ESPECIALISTAS, TECNICOS	181 (25,42)	135 (24,19)	316,00 (24,88)
AA.VV.	58 (8,15)	37 (6,63)	95,00 (7,48)
ASOCIACIONES JUVENILES	219 (30,76)	249 (44,62)	468,00 (36,85)
POLICIA, LEYES	188 (26,4)	106 (19,00)	294,00 (23,15)
UNO/A MISMO/A	59 (8,29)	38 (6,81)	97,00 (7,64)
AL PROPIO/A JUGADOR/A	10 (1,4)	3 (0,54)	13,00 (1,02)
ENTORNO DE LOS JUEGOS: bares, salas, dueños máquinas, creadores,...	8 (1,12)	4 (0,72)	12,00 (0,94)
AMIGOS/AS	39 (5,48)	27 (4,84)	66,00 (5,2)
LA FAMILIA	2 (0,28)	3 (0,54)	5,00 (0,39)
OTROS(*)	48 (6,74)	19 (3,41)	67,00 (5,28)
NS/NC	17 (2,39)	15 (2,69)	32,00 (2,52)

\*Podían seleccionar más de una opción.

(\*) El gobierno, la sociedad, los medios de comunicación, las asociaciones que trabajan el tema, la juventud,...

El 78'66% de los chicos y chicas consideran que la prevención de la adicción al juego es tarea de los padres y las madres, el 40% también de los servicios sociales y el 36'85%, de las asociaciones juveniles.

El 24'88% de los/as mismos/as indica que esta labor corresponde a los/as especialistas y técnicos, el 23'15 a la policía y las leyes y el 19'06% a los profesores y profesoras.

Por sexos, tanto los chicos, un 78'23%, como las chicas, un 79'21%, otorgan el primer lugar a los padres y madres.

Uno de los objetivos de este sondeo era comprobar si los chicos y chicas estarían dispuestos/as a tomar parte en alguna actividad informativa sobre el juego y su problemática.

TABLA 29. DISPOSICIÓN A PARTICIPAR EN ALGUNA ACTIVIDAD INFORMATIVA

	VARONES	MUJERES	TOTAL
SI	289 (40,59)	307 (55,02)	596,00 (46,93)
NO	400 (56,18)	227 (40,68)	627,00 (49,37)
ME ES INDIFERENTE	2 (0,28)	--	2,00 (0,16)
NS/NC	21 (2,95)	24 (4,3)	45,00 (3,54)
	712,00	558,00	1.270,00

Como se observa, no hay gran diferencia entre los porcentajes de los chicos y los de las chicas. El 55'02% de las chicas estarían dispuestas a participar en alguna actividad frente al 40'59% de los chicos.

Las conclusiones más importantes que extraemos de los resultados del sondeo sobre el comportamiento de los/as jóvenes de Alava ante el juego y su realidad social son las siguientes:

1. Los chicos y chicas mantienen una buena relación con su entorno familiar y tienen una visión bastante positiva de la relación de pareja que mantienen sus padres y madres.
2. Se sienten integrados/as en el ambiente escolar mostrando un interés entre medio y alto por las materias que tienen que estudiar. Un 54'96% de los chicos y chicas consideran que mantienen una buena relación con el profesorado mientras que el 40'62% señala que la misma es regular.
3. La relación con el entorno de iguales es buena valorando que en general no destacan dentro del mismo y que se sienten uno/a más dentro de su grupo.
4. Anímicamente, los/as jóvenes señalan cierto nerviosismo y preocupación. No podemos determinar si dicha inquietud viene dada por el hecho de tener que rellenar el cuestionario o si existen otros motivos que hacen que se encuentren en esa situación. Un 16'96% indican que sienten desesperación cuando piensan en el futuro. Observamos como este sentimiento aparece en edades muy tempranas.
5. Un porcentaje importante de chicos y chicas (59'37%) tienen una consideración bastante negativa del juego bien como vicio bien como algo peligroso y que puede llevar a consecuencias graves.
6. El 65'35% señalan que en sus familias no se juega.

**7.** Los/as jóvenes consideran que sus iguales juegan para obtener dinero y para pasarlo bien fundamentalmente. El que jueguen los/as amigos/as también puede ser un hecho influyente.

Algunos de los comentarios que los chicos y chicas han añadido ante este tema hacen referencia a que el juego también puede servir para evadirse de diferentes problemas que el/la joven puede tener: aburrimiento, huir de ciertos problemas, liberarse de tensiones, malas relaciones en casa, soledad, incompreensión, cambio en la situación de uno/a a través de la obtención de dinero,...

**8.** Afirman que los/as jóvenes de su edad pueden llegar a tener problemas con el juego con lo cual se alejan de la idea de que "eso es un problema de personas mayores".

**9.** Consideran que está bien que los/as menores de edad no puedan jugar a las máquinas tragaperras y que debería de haber juegos que tendrían que estar prohibidos aunque no especifican cuáles.

**10.** Las personas con problemas con el juego, los/as ludópatas, son personas que no pueden estar sin jugar.

**11.** El 61'88% de los chicos y chicas afirma que juega y el 37'16% señala que no lo hace. Habría que establecer una diferencia por sexos ya que el número de chicas que afirma jugar es menor que el de los chicos.

**12.** Los juegos a los que más tiempo dedican son las cartas, los juegos de ordenador, las quinielas y las videoconsolas.

**13.** El 7'55% de los chicos y chicas han señalado que juegan a las máquinas tragaperras. Si tenemos que la edad media del grupo es de 17'08 años y que estos juegos no

están permitidos a personas menores de edad, vemos que se está produciendo el incumplimiento de uno de los puntos de la ley de juego.

**14.** La edad de inicio de estos chicos y chicas en el juego se sitúa entre los 11 y los 16 años.

**15.** Los chicos juegan más habitualmente que las chicas.

**16.** El lugar en el que más juegan es la propia casa seguida de los bares.

**17.** Practicamente no gastan nada en el juego. Cuando lo hacen el dinero lo obtienen de los padres y las madres.

**18.** El 91'42% de los/as jóvenes afirman que el juego no les ha creado ningún problema.

El 6'3% que afirma que sí que han tenido algún problema con el mismo señalan que las consecuencias de ese juego excesivo han afectado a las tareas escolares, la economía, problemas de visión,...

**19.** Los/as jóvenes consideran que los/as responsables fundamentales de la prevención de la adicción al juego en los/as jóvenes han de ser los padres y las madres.

**20.** Un número importante de chicos y chicas (46'93%) estarían dispuestos/as a participar en actividades informativas sobre el juego de azar y su problemática.



**E**l sondeo nos muestra una realidad social de los/as jóvenes bastante buena y centrada: buenas relaciones familiares, escolares, buena situación respecto al grupo de iguales... e incluso en relación a su comportamiento ante el juego, no destacan comportamientos problemáticos o desadaptativos.

El juego, para ellos y ellas, tiene, fundamentalmente una función de entretenimiento, de pasatiempo y de obtención de recursos económicos. Y aquí es donde empezarían las primeras cuestiones. Estas valoraciones no tienen por qué ser negativas si bien es cierto que habría que valorar si el juego puede llegar a convertirse en el único pasatiempo o si forma parte de un conjunto más amplio de actividades y si el mismo es o no uno de las fuentes fundamentales de obtención de dinero.

En este caso, y si así fuera, podría ocurrir que los chicos y chicas llegaran a acercarse de manera cada vez más habitual al juego, sobre todo si en los primeros momentos han obtenido premios y valoran que es una manera fácil de obtener dinero.

Una idea importante es la referente a que los/as jóvenes de su edad pueden llegar a tener problemas con el juego, lo cual se aleja de la idea de que "esos problemas sólo los tienen las personas mayores". Consideramos que si llegan a ser conscientes de que el mal uso de los juegos puede llevar a problemas con los mismos, puede haber más posibilidades de aprender a controlar el acceso a los mismos y su forma de jugar.

Algo que nos ha sorprendido es el porcentaje de chicos y chicas que han afirmado que en sus familias no se juega (65'35%). Dicho porcentaje no nos resulta excesivamente fiable y probablemente habría que buscar una explicación al mismo. En ningún momento se ha diferenciado entre un juego y otro, utilizando la palabra juego de manera muy genérica.

Podríamos pensar, y siempre dentro del terreno de las hipótesis, que la respuesta está mediatizada por el tipo de juegos en los que ellos/as han pensado al responder esta cuestión.

A nivel más general y preguntado a la población, nos hemos encontrado que cuando preguntábamos a la persona encuestada si jugaba nos respondía que no pero cuando concretábamos y le nombrábamos determinados juegos obteníamos una respuesta positiva hacia algunos de ellos.

La diferencia se establece en cuanto a los juego privados (máquinas tragaperras, bingo, casino) y los públicos (loterías, quinielas,...).

La pregunta realizada la asocian con los primeros respondiendo negativamente y generalizando, mostrando una visión bastante parcial del juego. También es cierto que ante juegos como los sorteos de la ONCE es frecuente escuchar la frase "no se juega sino que se hace una labor social y se les ayuda".

Pensamos que en el caso de los chicos y chicas puede ocurrir lo mismo. No están aislados dentro de nuestra sociedad y ven la valoración que se hace de los diferentes juegos. El juego, por el que se cuestiona en el sondeo, lo relacionan con el juego privado con lo cual en la mayoría de las familias no se juega.

Pero probablemente la realidad sea que el porcentaje de familias en las que se juega sea mayor del recogido.

Un poco en esta línea, los chicos y chicas consideran que hay juegos que deberían de prohibirse y otros no. Aunque en el sondeo no se especifican cuáles en cada caso no creemos que haya que pensar mucho para encontrar una respuesta y que no diferirá, como en el caso anterior, de lo que socialmente se piensa: "acabemos con los juegos como las máquinas tragaperras, el bingo, que sólo traen problemas y adelante con juego como la ONCE (labor social), la bonoloto, las loterías,... que ayudan a ganar dinero sin problema alguno".

## ANOTACIONES

Sería importante que los jóvenes y las jóvenes, y toda la sociedad en general, llegaran a tener una información clara y real sobre los diferentes juegos y a entender que no sólo hay "unos" que pueden llegar a plantear problemas sino que cualquier juego, si no se conoce y se utiliza de manera inadecuada, puede llegar a crearlos.

Quizás uno de los puntos del sondeo que más nos han hecho reflexionar es la respuesta que los chicos y chicas han dado a la cuestión referente a quiénes deberían de ser los/as responsables de la prevención de la adicción al juego.

Aunque han aparecido colectivos como el profesorado, los servicios sociales, las asociaciones juveniles con una carga importante en esta labor, los/as jóvenes consideran que la responsabilidad fundamental les corresponde a los padres y las madres.

Estos chicos y chicas señalan que éstos/as son parte importante de su educación y fundamentalmente de una parte importante que es la de ayudarles a evitar, a través de la información y de la comunicación, que lleguen a determinadas problemáticas como la del juego.

En definitiva, consideramos que este sondeo nos ha permitido conocer más de cerca la realidad de nuestros/as jóvenes desde el punto de vista del juego y a la vez, dar pie a la aparición de una serie de cuestiones y dudas sobre las que será necesario profundizar, reflexionar y, en definitiva, seguir trabajando.

