

¿QUÉ NOS JUGAMOS?

Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales.

Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz



INTRODUCCIÓN

La investigación **analiza el juego como un problema sociológico, a partir de los discursos y las prácticas de las personas jóvenes.** Se centra en cómo el juego y el consumo asociado a éste es vivenciado, con especial atención a las formas específicas que adopta en las ciudades de Madrid y Vitoria-Gasteiz.



METODOLOGÍA

Se ha realizado a través de una **aproximación cualitativa, a través de técnicas como la entrevista en profundidad y la observación participante** en locales de juego. También se ha realizado observación en plataformas de juego online para conocer las características de este tipo de modalidad.

* Autores: Ignacio Megías (Coordinador) - Christian Orgaz - Ma Cruz García - Asier Amézaga - Carlos L. Carrasco.



CONTEXTO

COMPROMISO FAD

Estudiar y reflexionar sobre un hábito que puede generar una adicción sin sustancia, como es el juego con dinero, ante la evidente expansión de su presencia en el tiempo de ocio juvenil, de la mano de la proliferación de casas de apuestas y salones de juego, y el crecimiento exponencial del juego online.

INVESTIGACIONES Y CAMPAÑAS

- Investigación 'Jóvenes, juegos de azar y apuestas' (Megías, 2020).
- Investigación '¡Jóvenes a jugar! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes' (Lloret et al., 2020).

LAS CROQUETAS RECIÉN FRITAS QUEMAN

ES OBVIO



Tanto como que
los menores no
pueden apostar
a juegos de azar.

Aun así, el año pasado **apostaron**
más de 500.000 menores.

DEFIENDE LO OBVIO.
Defiende una juventud libre de apuestas.
defiendeloobvio.com | 900 16 15 15

fad
Hazte socio



CONTEXTO

MÁS JUEGO ONLINE

De cada 100 euros que hace dos décadas se destinaban a juegos presenciales, hoy únicamente 26 se emplean en esta modalidad y, todo lo demás, se gasta en juegos de carácter mixto u online.

MÁS JÓVENES EN SALONES DE JUEGO

Los salones de juego (74%) y las casas de apuestas (63%) son las dos modalidades que concentran una mayor presencia de personas de 18 a 34 años.

LOS HOMBRES COPAN EL MERCADO DEL JUEGO

Superan el 80% en todas las modalidades, tanto online como offline, excepto en los salones de juego donde representan el 67,3%.

MÁS JÓVENES JUGANDO ONLINE

Los jóvenes representan el 50%, de las personas que juegan online.





- **El juego online es la causa principal de ludopatía entre población menor de 26 años** atendida por sus centros*.
- Ha pasado de representar un 0% antes de legalizar el juego online en 2011, a un **44,64% en la actualidad.**

*Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados – FEJAR

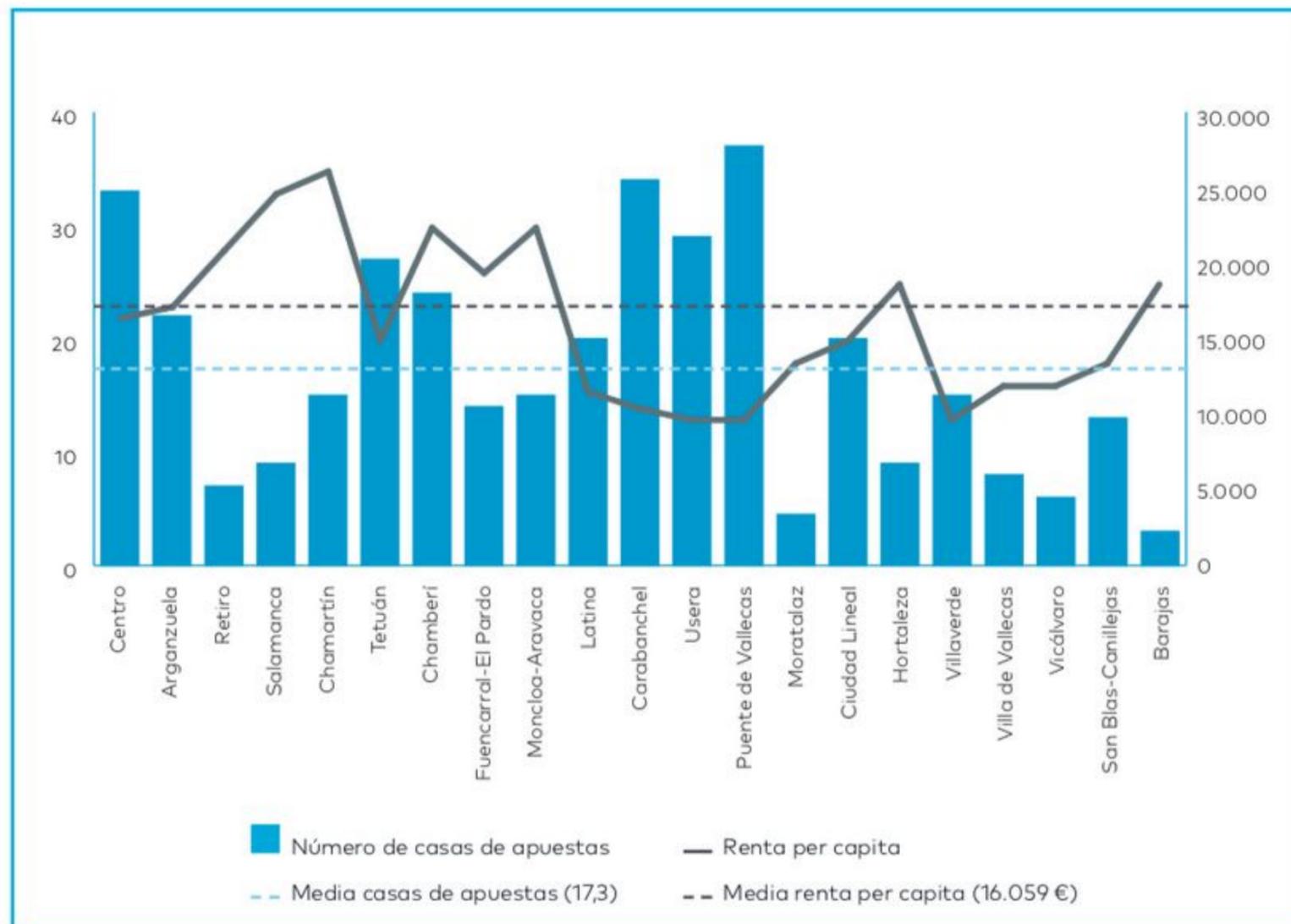


MODELOS DE LOCALES Y TERRITORIOS



MADRID

GRÁFICO 6.1. RELACIÓN ENTRE CASAS DE APUESTAS Y RENTA PER CAPITA EN FUNCIÓN DEL DISTRITO DE LA CIUDAD DE MADRID



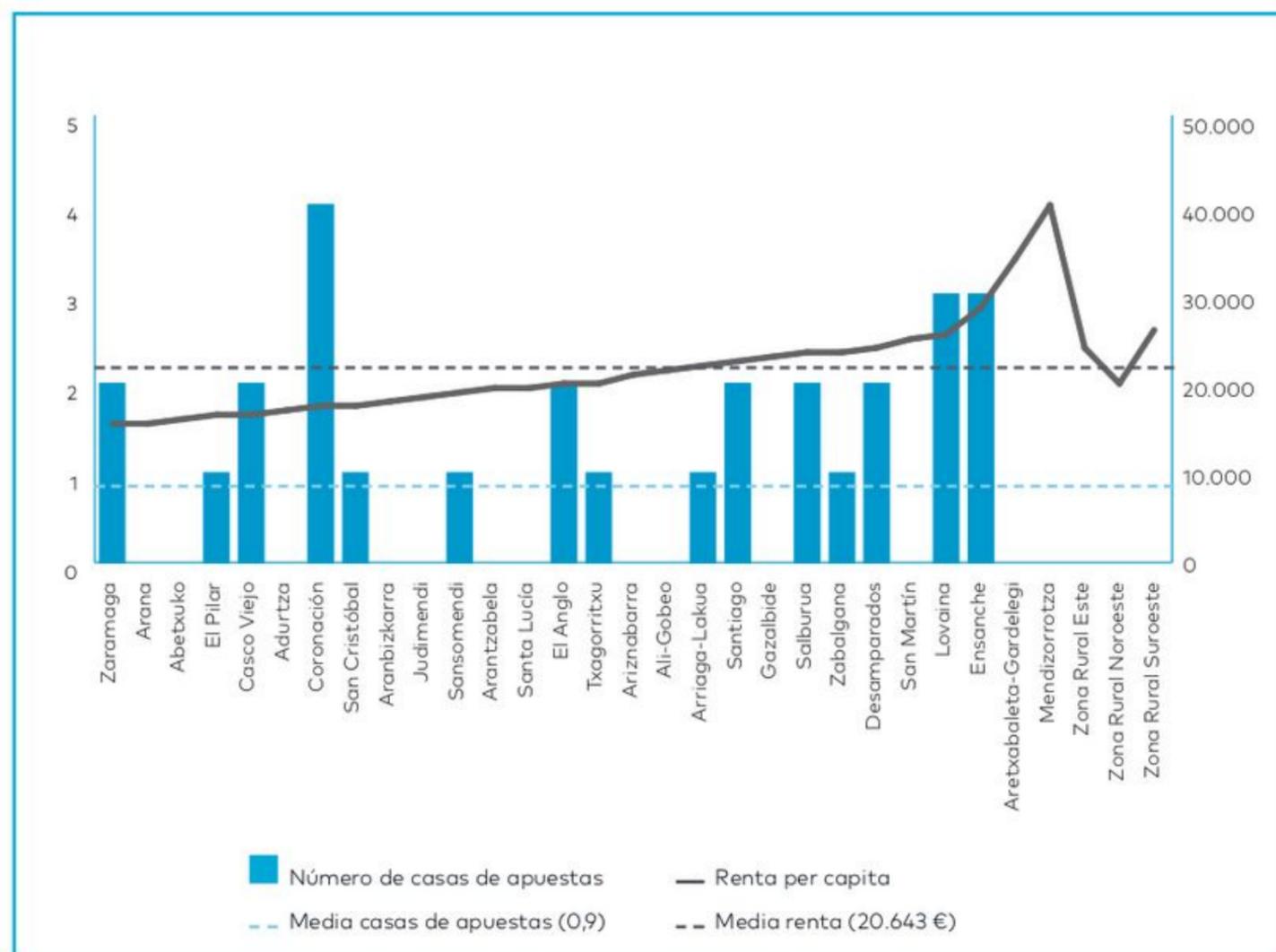
Fuente: Elaboración propia (N = 364).

- 364 locales dedicados específicamente al juego.
- Prácticamente la totalidad de los **locales de juego están a menos de 500 metros de centros escolares** donde se imparte educación secundaria o primaria, pública o concertada.



VITORIA - GASTEIZ

GRÁFICO 6.2. RELACIÓN ENTRE CASAS DE APUESTAS Y RENTA PER CAPITA EN FUNCIÓN DEL DISTRITO DE LA CIUDAD DE VITORIA-GASTEIZ



Fuente: Elaboración propia (N = 28).

- 28 locales dedicados específicamente al juego.

- Tanto en Madrid como en Vitoria tienden a coincidir **más casas de apuestas con los distritos con menos renta**. Aunque en Vitoria tiene más peso la zona céntrica, donde hay más locales en barrios como Lovaina y Ensanche que superan la media de renta de la ciudad.

- Importante considerar la **acción vecinal organizada**, que ha logrado cerrar locales de juego en la ciudad.



LOS DISCURSOS DE LOS Y LAS JÓVENES RESPECTO AL JUEGO



PRIMER CONTACTO CON EL JUEGO

La presencia física de locales de juego en los barrio los convierte en un **espacio de referencia para los y las jóvenes.**

EL JUEGO COMO ACTO SOCIAL

El entorno familiar puede ser un espacio de naturalización y legitimación del juego.

Los grupo de pares y las relaciones de pareja, los más importantes para generar el hábito



PRESENCIAL



EL JUEGO ONLINE ES EL PRIMER PASO

Esta modalidad de juego es fundamental para el desarrollo del aprendizaje, la socialización en los patrones de juego y la **conformación del hábito.**

LA PUBLICIDAD DEL JUEGO ONLINE ES MUY EFECTIVA

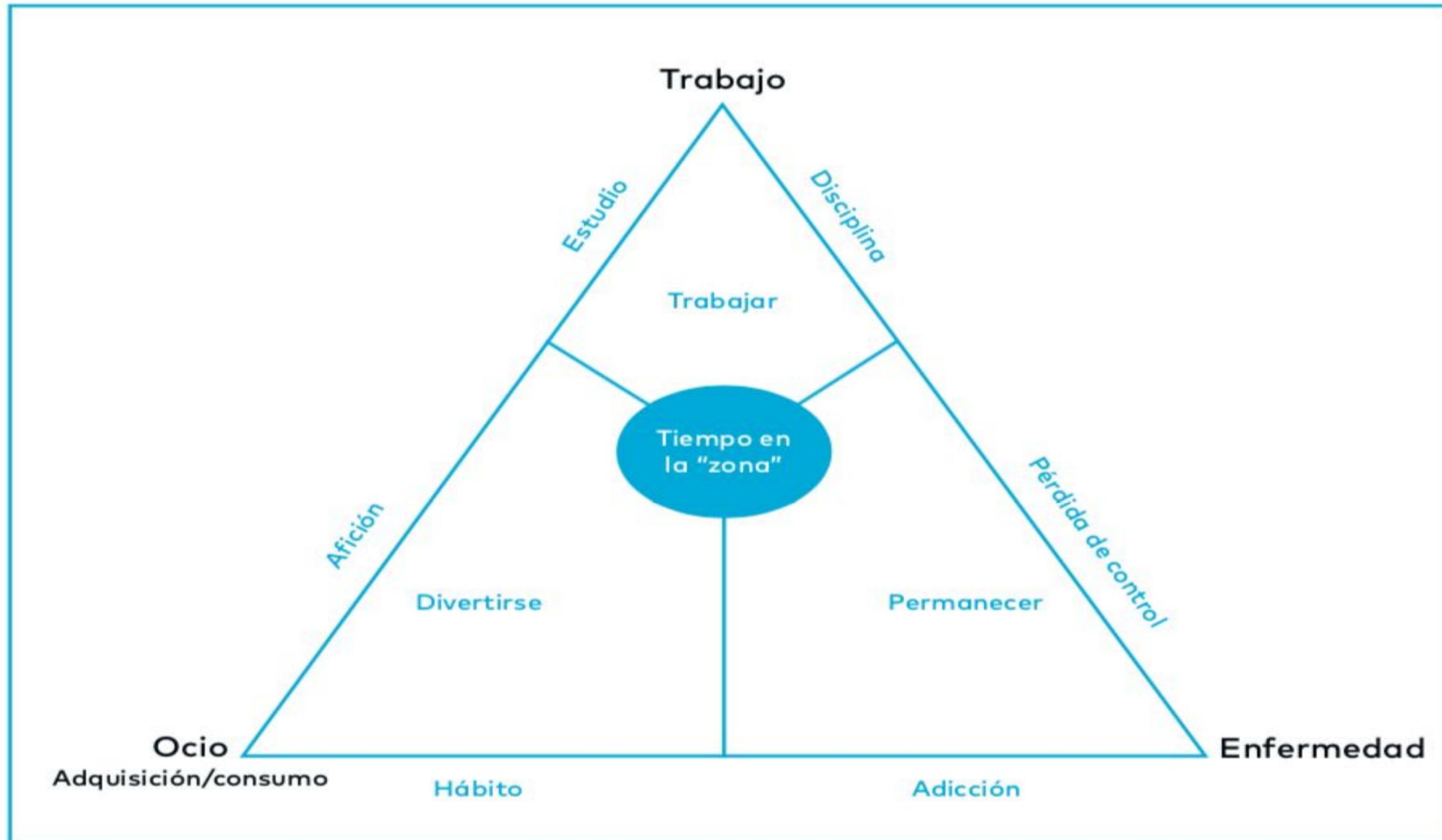
Permite el acceso al juego de los más jóvenes (aunque sea en la modalidad dinero simulado) y asegura su fidelidad a la empresa en cuestión.



ONLINE



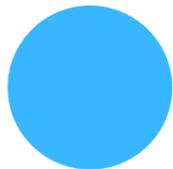
SENTIDOS SOCIOLÓGICOS DEL JUEGO



Fuente: Elaboración propia.

A collage of sports equipment and money. In the center is a large orange basketball. To its left is a soccer ball. In the foreground, there is a baseball, a bright yellow tennis ball, and a white golf ball. A hand is visible on the right side, holding a large stack of US dollar bills. The background is dark, and the overall composition suggests a connection between sports and finance.

EL JUEGO EN ACCIÓN OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

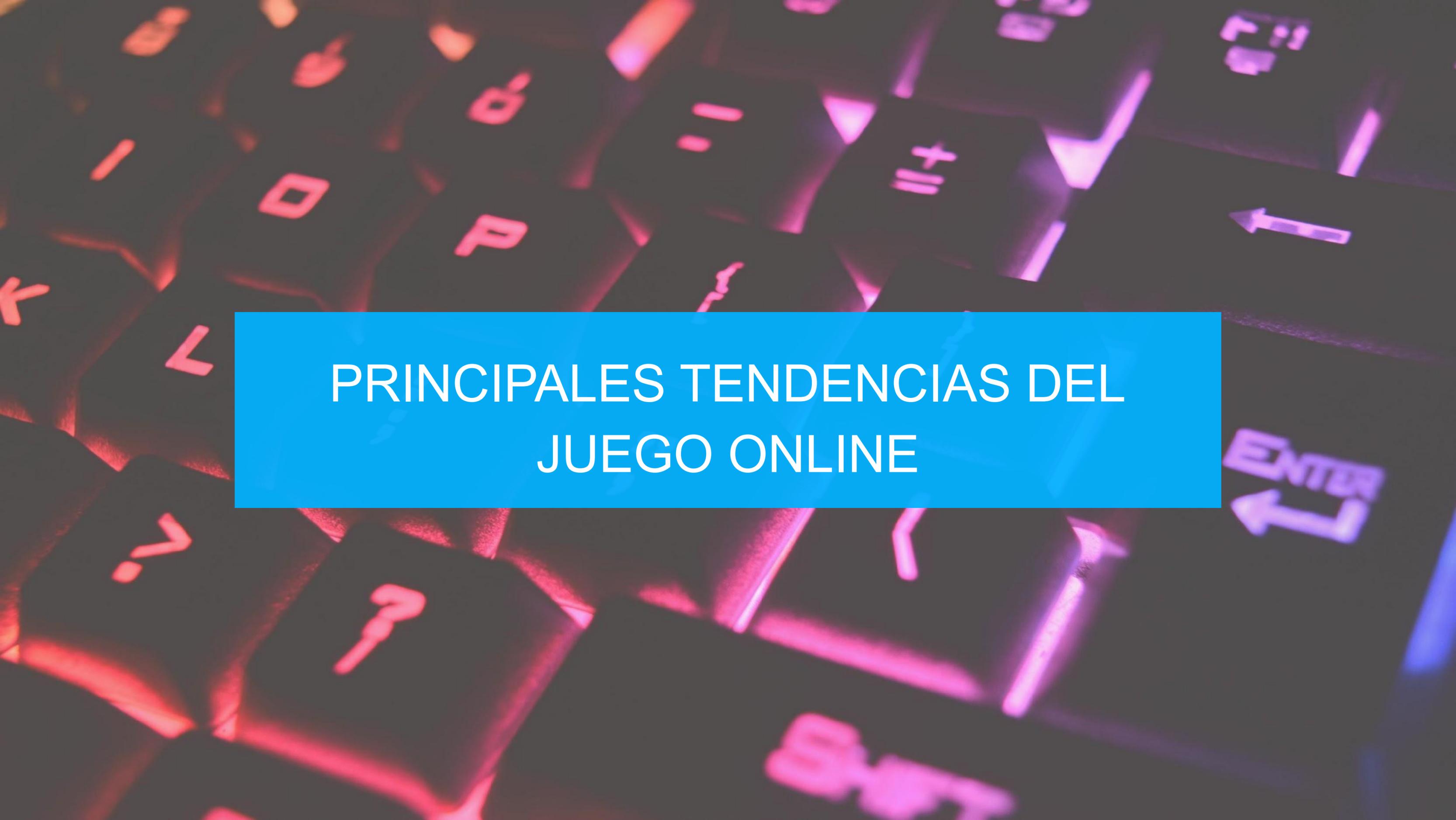


No se nace siendo un jugador, sino que es necesario un proceso de socialización para poder llegar a serlo. Existen códigos formales e informales que rigen los locales.

Uno de los efectos del bucle lúdico consiste en **conseguir que la persona experimente constantemente la experiencia del azar a través de numerosas mini-recompensas.**

A lo largo del periodo de observación **apenas se vieron mujeres en los espacios de juego.** Ellas suelen preferir el juego online, pues los locales de juego son espacios masculinizados.

Los menores no entran en los salones de juego, pero sí juegan. Hay intercambios y menudeo a las puertas del salón.

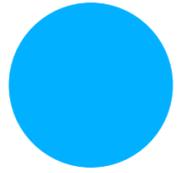
A close-up, angled view of a computer keyboard. The keys are dark, and the lighting is a mix of vibrant blue and purple, creating a futuristic and digital atmosphere. The focus is on the central and right-hand side of the keyboard, with keys like 'P', 'R', 'F', 'G', 'H', 'J', 'K', 'L', 'ENTER', and arrow keys visible. A semi-transparent blue rectangular box is overlaid in the center, containing white text.

PRINCIPALES TENDENCIAS DEL JUEGO ONLINE

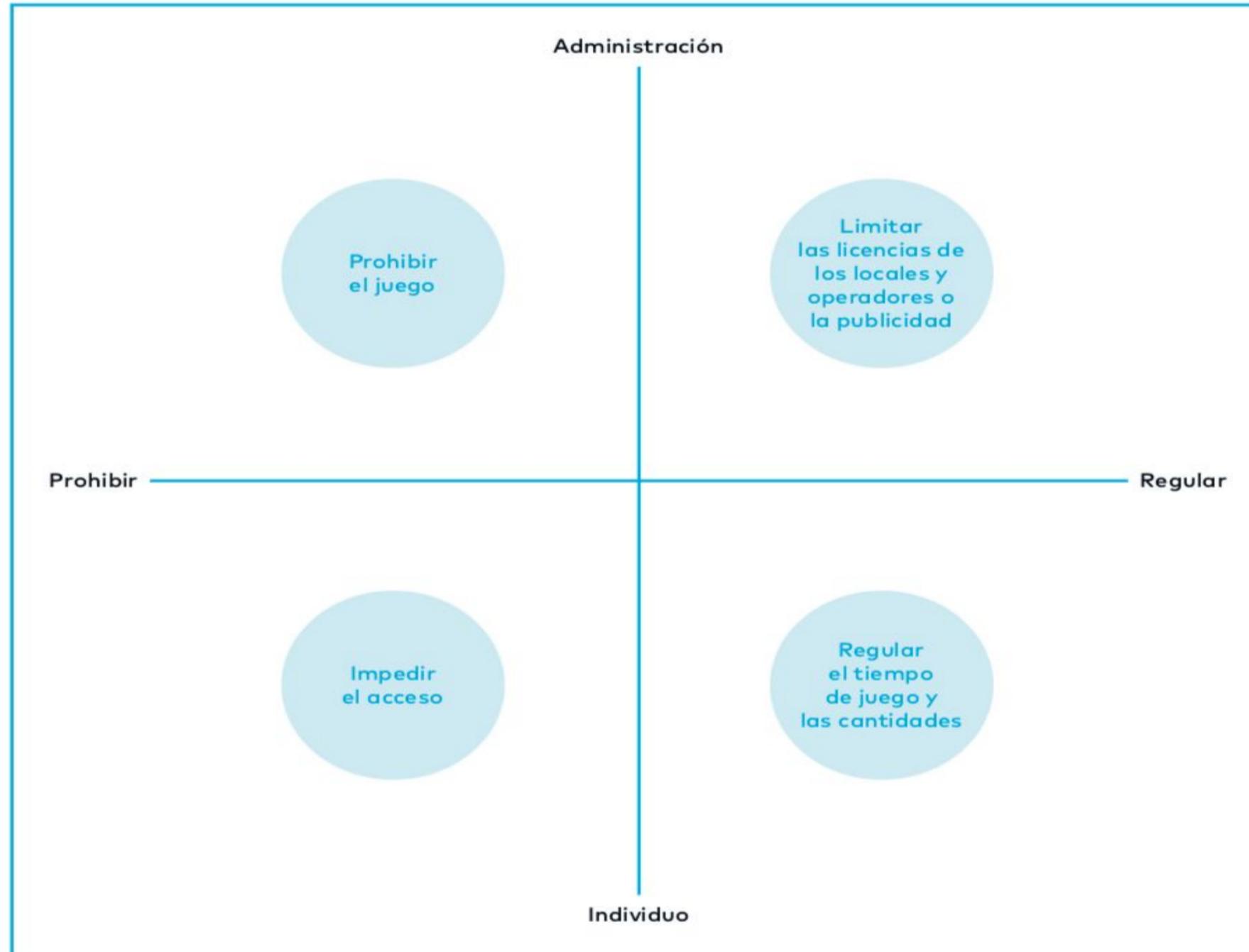


El **juego online** permite un acceso inmediato al juego desde el teléfono, sin las restricciones temporales que presentan las casas de apuestas y, al mismo tiempo, permite simultanear el **juego de forma discreta** con cualquier otra actividad, por ejemplo, social.

Las páginas de las principales casas de apuestas cuentan con recurrentes y trepidantes **anuncios televisivos que inundan las pantallas en horarios de máxima audiencia.**



POSICIONES EN TORNO AL JUEGO



Fuente: Elaboración propia.



PROYECCIONES DE FUTURO

- **Aumento del juego entre las personas jóvenes y menores de edad.**
 - Problematización que supondrá la existencia de **juegos online sin dinero como forma de asentar un hábito** así como **mezclar los juegos de azar con los videojuegos.**
 - Tendencia a una mayor **regulación del mercado y la industria** del juego, ante una creciente alarma social.
-

¿QUÉ NOS JUGAMOS?

Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales.

Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz

