

Apuestas online y adolescentes

@JOTALLORENTE

Estrenamos este año una nueva sección con el nombre de “Está pasando”. Aunque el interés de *Misión Joven* por analizar y presentar lo que pasa en el mundo digital y de las redes sociales es muy alto, nos hemos dado cuenta que no llegamos a presentar todas las situaciones nuevas de un mundo vertiginoso y cambiante. Son los límites del papel y la reflexión frente a la inmediatez y fragilidad del mundo digital. Así nace “está pasando”. Cada mes presentaremos un tema de actualidad que esté sucediendo en la red. Ofreceremos una reflexión y claves educativas para el trabajo con adolescentes y jóvenes. En alguna ocasión haremos referencia a estudios y comportamientos de los jóvenes, en otras iremos directamente a la red para ver qué está pasando y analizaremos las últimas tendencias. Siempre, claro está, con un objetivo pastoral y educativo.

1 Adolescentes y apuestas

Durante los últimos años hemos visto cómo nuestras calles se llenaban de establecimientos en los que se permite hacer apuestas. La red se ha unido a esta moda y son varias las webs que ofrecen la posibilidad de apostar a cualquier evento deportivo, jugar al póker o incluso al bingo. El mundo de la apuesta se ha liberalizado también en internet, donde ha encontrado un modo rápido de acceso por parte de los potenciales clientes. Los adolescentes no son ajenos a esta nueva realidad. En conversaciones con profesores y educadores de varios centros he podido constatar cómo esta tendencia ha ido creciendo, llegando al punto de convertirse en la temible palabra para este mundo digital: “tendencia”.

He buscado algún estudio que demuestre lo que la realidad, los profesores y educadores me cuentan; poco he encontrado. En 2013 salió un pequeño estudio de la Universidad de Valencia¹ en el que se nos informaba de que uno de cada cinco adolescentes ha realizado apuestas online antes de cumplir 18 años. El estudio continuaba diciendo que el 67 por ciento son chicos, y la mayor proporción de menores jugadores de apuestas se concentran en tercero y cuarto de la ESO. La prevalencia de juego online en adolescentes es del 18 por ciento, 10 por ciento ocasionales y 8 por ciento habituales. Estos datos de hace 2 años no nos pueden dejar indiferentes.

¹ http://www.teinteresa.es/espana/adolescentes-realizado-apuestas-online-cumplir_0_916710284.html

El estudio se basó en las respuestas de 4.126 jóvenes de entre 12 y 20 años para tratar de reflejar cómo es la juventud en la actualidad en relación con internet. La mayor proporción de menores jugadores de apuestas online se concentran en tercero y cuarto de la ESO, a pesar de que son los jugadores habituales de primero y segundo de ESO y de los Programas de Cualificación Profesional Inicial (hoy Formación Profesional Básica) los que juegan con mayor frecuencia, especialmente los de 13 años.

Un reciente estudio en EEUU estimó que aproximadamente el 70 por ciento de los estadounidenses entre 14 y 19 años de edad realizaron apuestas el año pasado. Apostaron dinero en póker, deportes, lotería y otros juegos.

En el estudio, que se puede encontrar en internet², se reflejaban algunos comentarios como estos:

- Dos estudiantes que jugaban baloncesto en el gimnasio después de las clases apostaron un dólar al que lograra el primer lanzamiento de tres puntos.
- Un estudiante de décimo grado crea un servicio de apuestas para apostadores de fútbol.
- Un estudiante del último año de la escuela secundaria usa la tarjeta de crédito de sus padres para apostar en línea.
- Los estudiantes juegan al póker los sábados por la noche por monedas o por un pozo³ mayor.

Estos mismos comentarios me los he encontrado en España. Está de moda jugar al póker con dinero real. Está de moda apostar en los videojuegos. Está de moda apostar dinero en las canchas de nuestros barrios. Está de moda y está pasando.

2 Causas y consecuencias

La pregunta que como educadores debemos hacernos es: ¿Por qué apuestan los jóvenes? Los jóvenes apuestan por la misma razón que los adultos: desean divertirse y ganar dinero. Una diferencia interesante es

² www.ncrg.org (2008) National Center for Responsible Gaming

³ Pozo: "En ciertos juegos de naipes, fondo común" (acepción 4 del Diccionario de la RAE).



que para los adolescentes es más natural que para los adultos considerar los juegos de azar como una forma de socializarse y superar el aburrimiento. Por otro lado, está la presión social y de grupo que lleva a normalizar las conductas “que hacen” los mayores para “aparentar” ser mayor. Y, finalmente, las actividades de riesgo y emocionantes generalmente atraen a los adolescentes, no hay que ser un experto en psicología para darse cuenta de esto.

¿Es realmente preocupante esta situación? Personalmente creo que hay que dedicarle la misma preocupación que al alcohol y las drogas. Un trabajo preventivo siempre es necesario, así como un trabajo de diálogo e información. Al igual que pasa con el tema del alcohol la preocupación debe ser para prevenir la adicción, pues un consumo puntual no es en sí mismo patológico. Desde las asociaciones que trabajan la adicción al juego en España se nos dan algunas características del adolescente ludópata. Es entonces cuando deberíamos preocuparnos:

- Dependencia emocional del juego, no encuentra otro goce mayor.
- La frecuencia de juego y/o inversión en tiempo y en dinero son extraordinariamente altas.
- Apuesta de una cantidad de dinero superior a la planeada.
- Tiene pensamientos recurrentes y deseo compulsivo de jugar, sobre todo cuando ha perdido.
- Necesidad subjetiva de volver a jugar para recuperar el dinero perdido.
- Fracaso reiterado en el intento de resistir el impulso de jugar.
- No ser capaz de abandonar un hábito que ha comenzado a crearle dificultades.

3 Algunas claves de trabajo

Comenzar a trabajar en clase/grupo este tema cuanto antes, temprano. No esperar hasta que los adolescentes hablen sobre las apuestas u otros comportamientos de riesgo.

Crear un ambiente abierto al diálogo ayudará a conocer lo que está sucediendo en sus vidas. Como ya sabemos que una gran cantidad de jóvenes hacen apuestas, se puede comenzar preguntando: “¿Qué tipo de apuestas hacen tus amigos?”

Informar sobre las leyes que prohíben a los menores realizar apuestas. Aunque existen leyes para evitar las apuestas de menores en el Internet, las oportunidades para apostar existen y el fácil acceso a Internet pone en riesgo a los jóvenes. Educar en el uso de internet es la clave. Al igual que toda relación humana se compone de derechos y deberes.

Es necesario aprender que ganar es poco probable. Enseñar los conceptos de probabilidad les dará las herramientas necesarias para tomar mejores decisiones cuando se encuentren bajo presión de grupo para apostar.

A los adolescentes les encanta el riesgo. Reaccionan fuertemente ante el estrés y son vulnerables ante la presión de los compañeros. Tienden a sobreestimar el éxito a corto plazo y desestiman las consecuencias a largo plazo de lo que hacen.

Comentar la publicidad que existe sobre las apuestas y desmontar mitos: apostar es fácil, siempre se gana, dinero rápido, emoción... Trabajar el concepto de lotería, sobre todo la de Navidad, como elemento de socialización, la presión del grupo.