



ETORKINTZA FUNDACIÓN
ELKARGOA



VIDEOJUEGO JOKOVER

¿QUÉ ES EL VIDEOJUEGO “JOKOVER”?

Es un videojuego elaborado por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco y la Fundación Etorkintza para sensibilizar y reducir riesgos sobre el uso de los juegos de azar y las apuestas con adolescentes y jóvenes de entre 13 y 22 años.



¿POR QUÉ UN VIDEOJUEGO SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR Y LAS APUESTAS?

Según un estudio de la Universidad de Valencia y la Fundación Codere (2013), en España, **el 18% de los menores apuestan on-line. El 8%, de hecho, lo hace de forma habitual** y a edades tan tempranas como los 13 años.

El juego on-line presenta unas características (anonimato, disponibilidad las 24 horas desde cualquier lugar y terminal con acceso a Internet, el uso de dinero virtual), que no tienen las máquinas tragaperras tradicionales y que favorecen o potencian la probabilidad de generar una adicción.

La recompensa económica inmediata, junto con los estímulos que rodean a los juegos de azar y las apuestas, son elementos que refuerzan las necesidades de la **fase adolescente relacionadas con la búsqueda de sensaciones y emociones, impulsividad, presentismo, etc.**



Según Ana Estévez en la investigación sobre “**factores facilitadores de conductas adictivas del juego patológico en jóvenes y adolescentes**” plantea “**la impulsividad, la búsqueda de sensaciones y la regulación emocional**” como factores intervinientes en la aparición de problemática de juego patológico en jóvenes y adolescentes.

Desde esta perspectiva, **minimizar los factores de riesgo y sobre todo fortalecer lo más posible los factores de protección**, resulta un objetivo fundamental en el proyecto preventivo que presentamos.

¿A QUIEN ESTÁ DIRIGIDO EL VIDEOJUEGO "JOKOVER"?

Está **orientado a adolescentes y jóvenes de entre 13 y 22 años** con perfiles diferentes, desde los que nunca han jugado ni apostado hasta los que empiezan a tener comportamientos de riesgo relacionados con el juego y las apuestas.

A pesar de que el videojuego esté planteado para jugar de manera individual, el objetivo es que se convierta en una herramienta educativa para utilizar en contextos educativos como centros escolares, gaztegunes o cualquier otro recurso cuyo destinatario sean los adolescentes y jóvenes.



¿QUÉ PRETENDEMOS CON EL VIDEOJUEGO "JOKOVER"?

La herramienta tiene **un enfoque educativo** basado en **potenciar un uso responsable del juego de azar y las apuestas, sin dramatizar ni criminalizar su uso**. No pretendemos que los adolescentes y jóvenes no jueguen ni apuesten, ese objetivo sería inalcanzable y contraproducente, ya que las estrategias prohibicionistas generan más deseo de probar y experimentar.

Partimos de la idea de que los adolescentes y jóvenes están en una fase vital de experimentación en la que es difícil poner barreras a un fenómeno que socialmente está extendido y aceptado. Por lo tanto, **el planteamiento del videojuego se centra en:**

- ✚ Sensibilizar a los y las jóvenes y adolescentes sobre el uso de juegos de azar y las apuestas, las recompensas esperadas y los posibles riesgos.
- ✚ Reducir riesgos relacionados con el uso de los juegos de azar y las apuestas.
- ✚ Transmitir una información objetiva y no moralizante sobre su práctica.
- ✚ Romper con creencias falsas que se tiene sobre los juegos de azar y las apuestas.
- ✚ Sensibilizar y ajustar la percepción entre los aspectos positivos (recompensas) y negativos (comportamientos de riesgo asociados) del juego y las apuestas.

¿CUAL ES EL PLANTEAMIENTO FILOSÓFICO DEL CONTENIDO DEL VIDEOJUEGO?

Cómo hemos planteado el contenido el videojuego:

- ✚ Potenciando los factores de protección relacionados con la familia, los amigos y la importancia de gestionar adecuadamente las emociones.
- ✚ Reduciendo riesgos relacionados con los Juegos de azar y las apuestas.
- ✚ A través de situaciones cotidianas y cercanas para los/las jóvenes y adolescentes (trabajar en una pizzería, recoger la lonja, acudir a un concierto, una comida familiar...).
- ✚ Con información objetiva y no moralizante: no pretendemos que no jueguen ni apuesten, sino que si lo deciden hacer, sepan gestionar los placeres pero también los riesgos que puede suponer.
- ✚ Desde la necesidad de generar actitud crítica, reflexiva y responsable.
- ✚ Fomentando la importancia de trabajar la conciencia en la toma de decisiones, la gestión de las emociones, el autocontrol y la impulsividad como competencias para gestionar cualquier circunstancia y para toda la vida.



¿CÓMO SE JUEGA AL VIDEOJUEGO?

Antes de comenzar a jugar:

El videojuego consta de una parte más lúdica, donde a través de diferentes juegos se consiguen una serie de objetivos y otra parte más educativa, basada en mensajes y alertas concretas para los juegos de azar o la toma de decisiones asociada al juego y las apuestas.

Una vez que se descargue el videojuego el jugador tendrá que identificarse rellenando una serie de datos (nombre, sexo, edad y correo electrónico). Posteriormente estos datos quedan registrados y permiten al jugador continuar allí donde abandonó el juego.

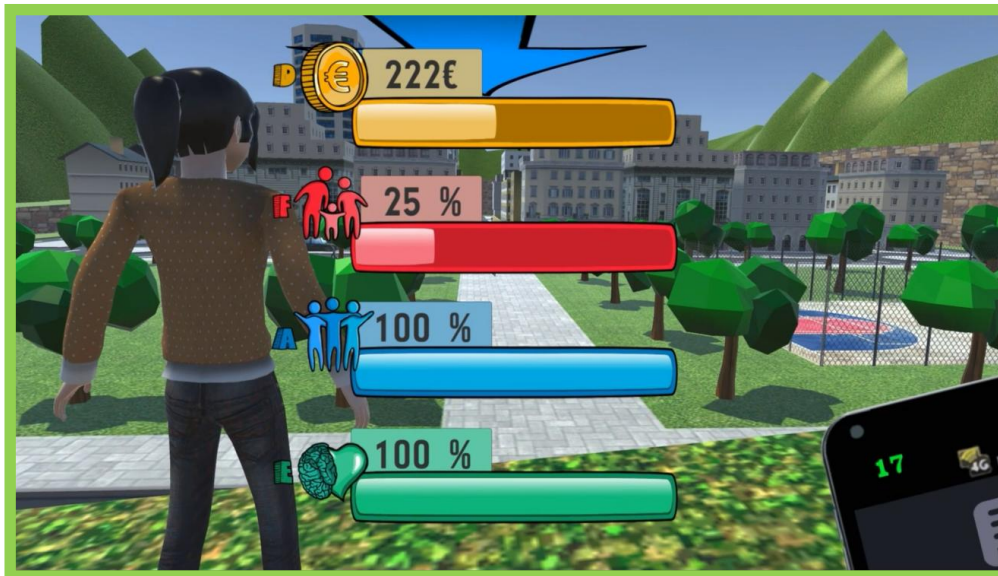
El jugador podrá seleccionar el idioma del juego entre la versión en castellano o en euskera y también el sexo del personaje con el que desea jugar. Una vez seleccionado el sexo del personaje y el idioma se explica en qué consiste el juego.

El objetivo del videojuego consiste en conseguir ir al viaje de estudios con la cuadrilla, para eso necesita conseguir 500,00 €, y un mínimo de 50% en las barras de estado: familia, amistades y el estado emocional. Lo que se pretende transmitir en el videojuego es la necesidad de mantener un equilibrio entre lo material, en este caso el dinero, y las relaciones de familia, las amistades y el bienestar emocional. Así mismo, entendemos la relación con la familia, con las amistades y la gestión de las emociones como factores de protección que hay que impulsar.

El juego:

En el móvil del jugador/a irán apareciendo 30 mensajes en el que le proponen dos situaciones en las que el/la jugador/a tiene que elegir. En cada elección, la persona que juega se enfrenta a la decisión de que una barra de estado disminuya y la otra aumente. Por ejemplo, acudir a una comida familiar, donde subiría la barra de estado de la familia o apostar al póker, con la posibilidad de ganar o perder dinero.

Las situaciones que se proponen están relacionadas directamente con las barras del dinero, relación familiar, de amistad y estado emocional, son aleatorias por lo que las partidas nunca son iguales ya que se plantean decisiones diferentes.



El dinero se puede conseguir a través del trabajo (entrenando a baloncesto, repartiendo pizzas, vendiendo polvorones, etc...) o mediante los juegos de azar y las apuestas. En el videojuego aparecerán 5 situaciones concretas para jugar y apostar; la ruleta, el póker, el rasca y gana, las tragaperras y las apuestas deportivas. Son juegos de azar reales en el que el/la jugador/a puede jugar y apostar sin límite, aunque en todo momento salgan alertas recordando los riesgos que entraña el juego de azar. Se han decidido estos juegos de azar y apuestas por ser los más jugados actualmente por el público joven.

El juego transcurre en una ciudad con diferentes escenarios; calles, lonja, canchas de baloncesto, parques, pizzería, monte, etc... Aparecerá en el móvil un icono verde de mensaje recibido, en el momento en que se pulse, en la pantalla del móvil aparecerán las dos posibles decisiones, una vez señalada la elegida el personaje debe seguir la dirección que le marca la flecha, de diferente color dependiendo de la decisión que se haya elegido. Una vez que el jugador sigue la flecha llega al lugar y a la persona con la que realizará cada una de las pruebas.

A lo largo del videojuego aparecerán algunos personajes que acompañan al jugador; la cuadrilla de amigos, el hermano, la familia, etc...

¿POR QUÉ UNA UNIDAD DIDÁCTICA PARA DESPUÉS DE JUGAR AL VIDEOJUEGO?

- ✚ Para desarrollar los contenidos del videojuego de una manera más estructurada.
- ✚ Para proporcionar una herramienta educativa que ayude a trabajar aspectos relacionados con los juegos de azar y las apuestas.
- ✚ Para facilitar un espacio de reflexión y trabajo sobre este tema.



¿CÓMO TRABAJAR TRAS JUGAR AL VIDEOJUEGO?

CONSIDERACIONES PREVIAS A TENER EN CUENTA

Las apuestas deportivas y los juegos de azar, riesgos y estrategias de abordaje.

Legislación respecto al juego y las apuestas en las personas menores de edad.

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 6

2. Desde un punto de vista subjetivo, se prohíbe la participación en los juegos objeto de esta Ley a:

a) **Los menores de edad** y los incapacitados legalmente o por resolución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa civil.

Tal y como marca la ley, las personas menores de edad tienen prohibido realizar apuestas. A pesar de ello, son muchos los y las adolescentes que hacen apuestas semanalmente e incluso diariamente. Para poder afrontar esta problemática y los riesgos que ello conlleva se ha elaborado el videojuego "Jokover" y dinámicas varias para realizar en los centros educativos.

* ¿Qué perfil de adolescente o joven apuesta?

No existe un perfil concreto, lo hacen chicos y chicas de edades diferentes. Bien es cierto que la influencia grupal es un factor determinante, ya que en las cuadrillas en las que se "pone de moda" apostar es donde mayor riesgo de problemática se puede encontrar.

✦ ¿Qué riesgos entraña que las personas menores de edad jueguen y apuesten?

A los riesgos que cualquier persona adulta se enfrenta cuando realiza apuestas en el deporte o en los juegos de azar, la persona menor tiene que sumar que está infringiendo la ley, que están en un proceso vital y madurativo en el que la falta de control y el presentismo es más fuerte que con otras edades, las necesidades de la fase adolescente relacionadas con la búsqueda de sensaciones y emociones, impulsividad, etc,... quedan reforzadas en los juegos de azar y las apuestas.

✦ ¿Qué indicadores o pistas nos pueden ayudar a conocer que un o una alumna presenta una problemática con el juego?

Cuando el/la adolescente- joven

- ❖ No para de mirar, bien en el móvil, bien en internet, páginas de apuestas.
- ❖ Se muestran continuamente distraídos o el rendimiento escolar sufre un bajón.
- ❖ El nivel de absentismo se incrementa.
- ❖ Se aísla del entorno social.
- ❖ Miente de manera reiterada.
- ❖ Solicita dinero de manera constante.

Pueden ser signos de que esta persona esté en situación problemática respecto al juego.

✦ ¿Qué se puede hacer si detectamos que existe una problemática con el juego o que se está jugando con apuestas?

Se debe trabajar a dos niveles:

- ✓ **A un nivel preventivo** con alumnado que no juega o que está empezando a jugar esporádicamente mediante dinámicas como las presentadas en este documento; el videojuego o actividades orientadas a la asunción de responsabilidad en la toma de decisiones, la presión grupal, técnicas asertivas de rechazo, etc...
- ✓ **A un nivel de reducción de riesgos** con alumnado que juega habitualmente y que tiene riesgo o ya presenta una problemática de falta de control en lo relacionado al juego y las apuestas. Para detectar en qué situación se encuentra el alumnado esta batería de preguntas puede servir de orientación.

1. *¿Apuestas para escapar de una vida aburrida o infeliz?*
2. *Cuando juegas y te quedas sin dinero, ¿te sientes perdid@ y desesperad@ y necesitas apostar otra vez lo antes posible?*
3. *¿Apuestas hasta gastar tu último céntimo, incluso el dinero de tus gastos personales?*
4. *¿Has mentido alguna vez sobre la cantidad de dinero o el tiempo invertido en apostar?*
5. *¿Has perdido interés en tu familia, amigos o pasatiempos?*
6. *Cuando pierdes, ¿sientes que debes recuperar lo que has perdido lo antes posible?*
7. *¿Te apetece apostar cuando has discutido, te sientes frustrad@ o decepcionad@?*
8. *¿Te sientes deprimid@ porque apuestas?*

DINÁMICA 1.

PARA TRABAJAR EN TUTORÍAS TRAS JUGAR AL VIDEOJUEGO

Objetivo: Que el alumnado reflexione sobre diversos aspectos tras haber jugado al videojuego.

Duración: 25 minutos

Participantes: un aula

Desarrollo: Cada persona responde de forma individual a las cuestiones, posteriormente se divide el aula en grupos de 5 o 6 personas para exponer las respuestas.

PARA REFLEXIONAR.....

+ **¿Qué te sugiere el videojuego?**

+ **¿Qué mensajes recordáis?**

+ ¿Si tuvieras que prescindir de alguna barra (amistad, familia, estado emocional o dinero), cuál elegirías? Razónalo.

DINÁMICA 2.

PARA TRABAJAR EN TUTORÍAS TRAS JUGAR AL VIDEOJUEGO

Objetivo: Entender la importancia de responsabilizarnos en la toma de decisiones y aprender que cada vez que se apuesta en juegos de azar o deportivos hay unos riesgos asociados.

Para poder realizar un balance decisonal adecuado es necesario conocer los sentimientos que nos produce el hecho de apostar, ponderar los posibles beneficios y conocer los peligros, riesgos y consecuencias negativas que puede entrañar.

Duración: 50 minutos.

Participantes: un aula.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 txokos, en cada uno de ellos se ponen post.its de diferentes colores, por cada txoko un color.

Cada uno de los txokos va a trabajar un aspecto diferente de las consecuencias de realizar apuestas deportivas o en juegos de azar, cada persona que realice la dinámica escribirá en un post.it la palabra o frase que describa la temática de ese txoko.

Las temáticas son:

- ✚ Txoko 1: BENEFICIOS/POSIBILIDADES que pueden tener los juegos de azar o las apuestas deportivas.
- ✚ Txoko 2: PELIGROS/RIESGOS que pueden entrañar los juegos de azar o las apuestas deportivas.
- ✚ Txoko 3: SENSACIONES/SENTIMIENTOS POSITIVOS que puedo sentir cuando realizo apuestas deportivas o juegos de azar.
- ✚ Txoko 4: SENSACIONES/SENTIMIENTOS NEGATIVOS que puedo sentir cuando realizo apuestas deportivas o juegos de azar.

Cada persona explica lo que ha escrito en el post-it al resto del grupo con el que comparte txoko. Cada 10 minutos las personas cambian de txoko, de forma que en 40 minutos todo el alumnado haya pasado por cada uno de los txokos.

Posteriormente una persona voluntaria de cada txoko rellenará la ficha adjunta, bien en la pizarra, bien en una cartulina, leyendo en alto el contenido de cada uno de los post.its. De forma que queden 10 minutos para debatir o realizar apuntes del contenido de la ficha.

Aspectos a tener en cuenta:

El contenido de los post.its del txoko 1 y 2 están relacionados con hechos, con aspectos objetivos. Por ejemplo: Txoko 1, uno de los beneficios de apostar puede ser conseguir dinero de forma rápida. Txoko 2, uno de los riesgos de apostar puede ser perder dinero necesario para otras cuestiones.

Sin embargo, el contenido de los post.its del txoko 3 y 4 está relacionado con sentimientos o aspectos subjetivos de las personas que juegan o apuestan. Por ejemplo: Txoko3, una sensación positiva de jugar o apostar puede ser la euforia o emoción que se siente al ganar dinero. Txoko 4, una sensación o sentimiento negativo de apostar, puede ser la culpabilidad por haber perdido, etc...

Ficha 1.

Cuando apuesto en juegos de azar o realizo apuestas deportivas:

Txoko 1. Beneficios/Posibilidades	Txoko 2. Peligros/Riesgos
Txoko 3. Sensaciones/Sentimientos positivos	Txoko 4. Sensaciones/Sentimientos negativos

DINÁMICA 3.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

Objetivo: Mediante situaciones reales hacer reflexionar al alumnado sobre la asunción de responsabilidades en la toma de decisiones.

Duración: 50 minutos

Participantes: un aula

Desarrollo: Se divide al alumnado en grupos de 5 o 6 personas, cada grupo deberá de dar respuesta de forma consensuada a dos de las situaciones expuestas.

Aspectos a tener en cuenta: es importante subrayar que se deben de consensuar las respuestas para que se produzca un debate donde cada persona pueda exponer sus argumentos y sopesar las diferentes respuestas a cada situación.

1.- PERU, DESDE HACE POCO, EN EL CAMINO DEL INSTITUTO A CASA, HA EMPEZADO A HACER APUESTAS EN UN BAR...

Haced 2 listados con los aspectos positivos y negativos que tiene esta situación.

2.- MAIKA ES UNA CHICA MUY RESPONSABLE. NORMALMENTE SACA NOTAS MUY BUENAS Y TIENE MUY BUENA RELACIÓN CON SU MADRE. ÚLTIMAMENTE HA EMPEZADO A HACER PEQUEÑAS APUESTAS, PERO UN DÍA PIERDE Y PARA RECUPERARLO, SE GASTA EL DINERO QUE LE HA DADO SU MADRE PARA PAGAR LA MENSUALIDAD DE LA ACADEMIA.

¿Qué debería hacer Maika para solucionar esta situación?

3.- JULEN Y YO NOS LLEVAMOS MUY BIEN. PERO ÚLTIMAMENTE LE ENCUENTRO BASTANTE RARO. SE PASA TODO EL DÍA HABLANDO DE APUESTAS Y SOBRE SUS PROBABILIDADES.

¿Qué haríais si un/a amigo/a estuviese en esta situación?

4.- TXEMA TIENE ÚLTIMAMENTE PROBLEMAS, Y PARA EVADIRSE DE ÉSTOS PASA MUCHO TIEMPO APOSTANDO.

¿Qué consecuencias puede traer esta situación?

5.- APOSTAMOS CADA SEMANA CON LA CUADRILLA. PONEMOS UN EURO POR CABEZA Y SI GANAMOS, GUARDAMOS EL DINERO PARA HACER UNA CENA.

Haced 2 listados con los aspectos positivos y negativos que tiene esta situación.

6.- TU HERMANO PEQUEÑO TE PIDE AYUDA PARA ABRIR UNA CUENTA ONLINE EN UNA WEB DE APUESTAS.

¿Qué le dirías?