

Estudio Diagnóstico sobre el juego patológico online en población adolescente y joven. Canarias

FUNDACIÓN ADSIS - 2022

Índice

Datos Generales del Estudio	03
Resultados de Juego Patológico Online	05
Conclusiones del Estudio sobre el Juego Patológico Online	11

Datos Generales del Estudio

El Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias presenta por segundo año consecutivo un estudio con población adolescente y joven escolarizada entre 9 y 20 años, de centros educativos y de educación no formal de Canarias. Los datos obtenidos, durante el curso 21/22, permiten realizar un diagnóstico de los indicadores de juego patológico en esta población.

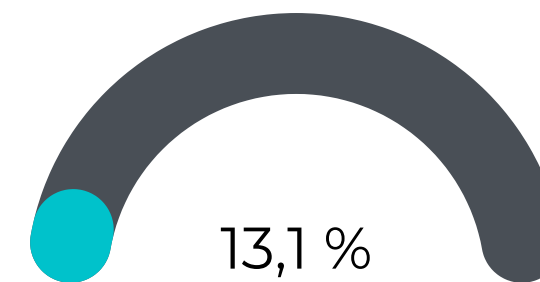
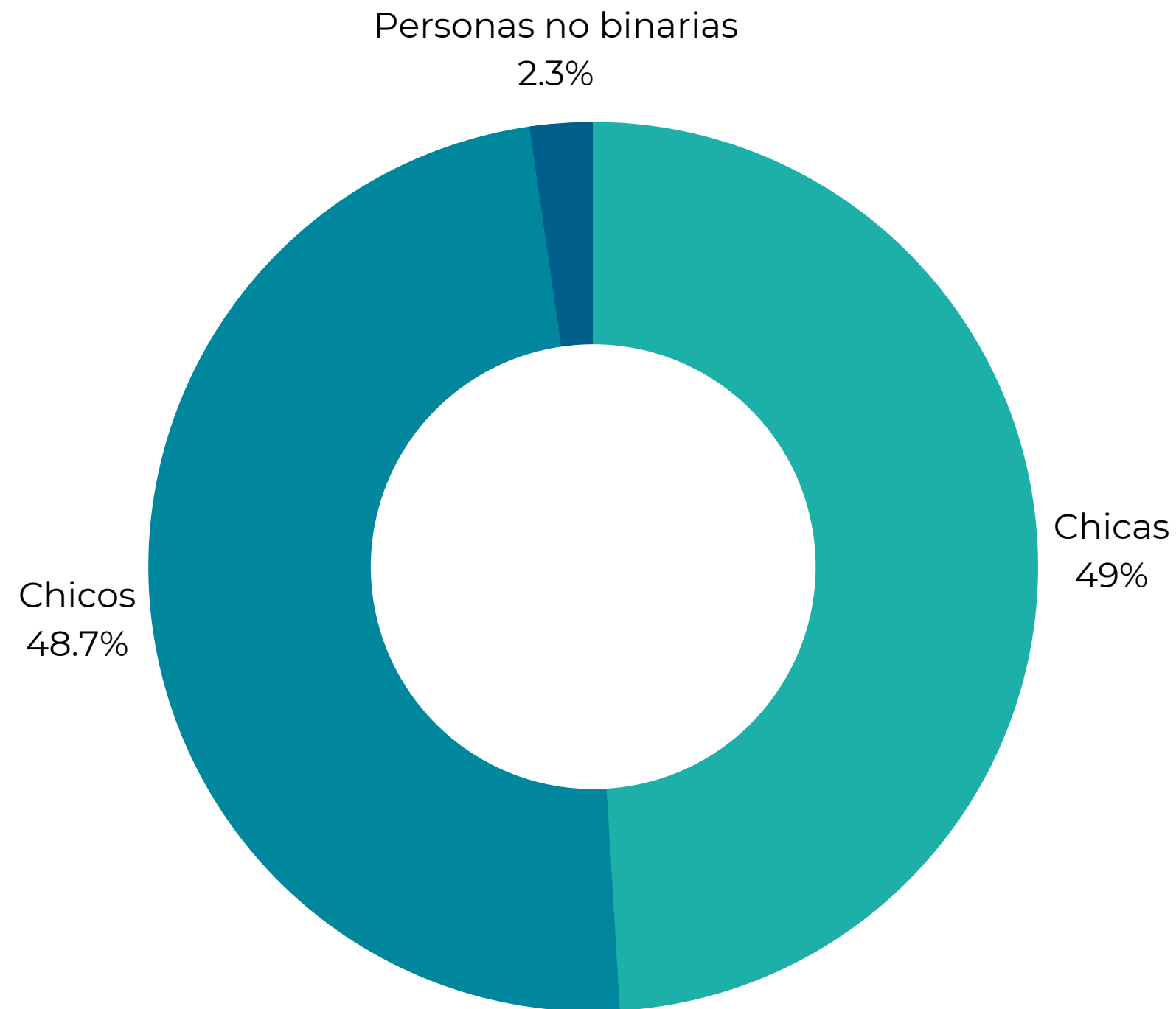
La finalidad ha sido explorar hasta qué punto la población joven presenta indicadores adictivos respecto al juego de azar online. Para ello se ha investigado sobre el juego patológico y la incidencia de las apuestas deportivas en la población adolescente y joven.

Lo más innovador es que se obtiene una fotografía del riesgo adictivo percibido por franjas de edad y género. Para ello se miden indicadores de juego patológico en esta etapa evolutiva tan vulnerable a los peligros adictivos de los juegos de azar online.

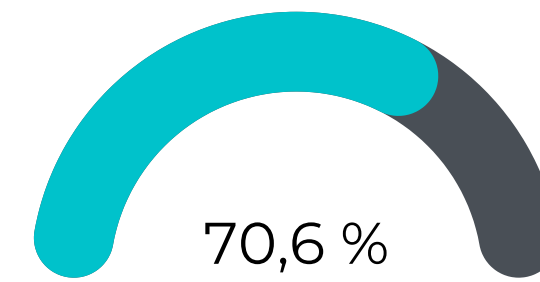
La muestra final del estudio que cumplimenta el cuestionario es de 2.355 adolescentes y jóvenes, de los que 49,04% son chicas, 48,66% chicos y 2,29% personas no binarias. El 13,08% son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el 70,57% adolescentes de entre 13 y 16 años y un 16,35% jóvenes de entre 17 y 20 años.

Estudio en Gráficos

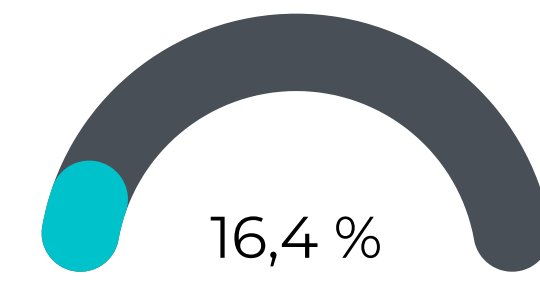
Datos sociodemográficos: género y edad



Preadolescentes



Adolescentes



Jóvenes

Resultados de Juego Patológico Online

El 12% presenta indicadores de adicción a las apuestas deportivas tales como sentirse culpable por lo que sucede al apostar/jugar o haber intentado dejarlo sin ser capaz.

Resultados en porcentajes:

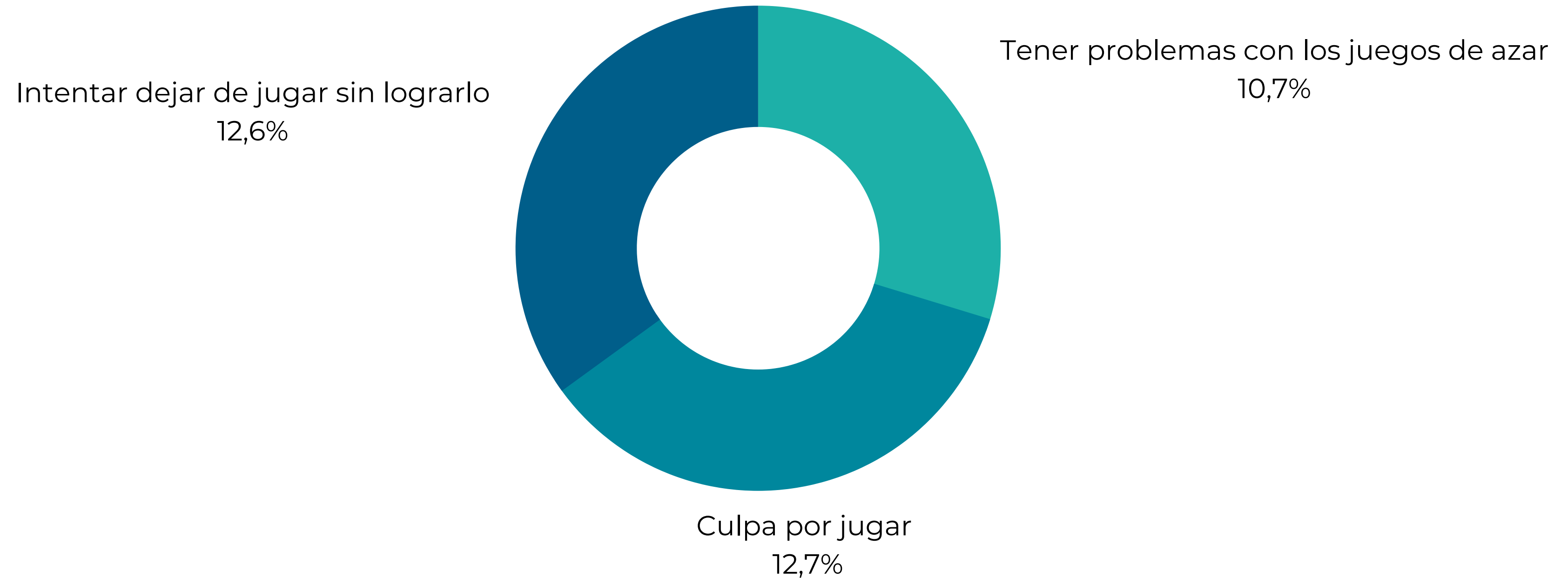
- El 10,7% reconoce tener problemas con los juegos de azar.
- El 12,7% se sienten culpables por jugar o por lo que les ocurre cuando juegan.
- El 12,6% reconoce que ha intentado dejar de jugar sin lograrlo.

Se produce un incremento alarmante del riesgo adictivo a juegos de azar en esta población.

Aumentan los indicadores de adicción al juego de azar en un 1,8%, respecto al curso anterior (2020-2021), teniendo en cuenta los ítems sobre adicción a juegos de azar.

Estudio en Gráficos

Resultados de juego patológico online



Resultados de Juego Patológico Online

Existe una alta incidencia de las apuestas online y el juego de azar. El 86% de los y las que reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad.

Resultados en porcentajes:

- Reconocen tener un problema con el juego de azar, el 34,13% son chicas y el 65,87% son chicos. El 22,62% son menores de 12 años, el 63,49% tiene entre 13 y 17 años y el 13,89% son mayores de 17 años.
- Se han sentido culpables por el juego de azar, el 38,80% son chicas y el 61,20% son chicos. El 19,40% son menores de 12 años, el 66,22% tiene entre 13 y 17 años y el 14,38% son mayores de 17 años.
- Han intentado dejar de jugar sin conseguirlo, el 66,35% son chicas y el 33,65% son chicos. El 20,85% son menores de 12 años, el 65,88% tiene entre 13 y 17 años y el 13,27% son mayores de 17 años.

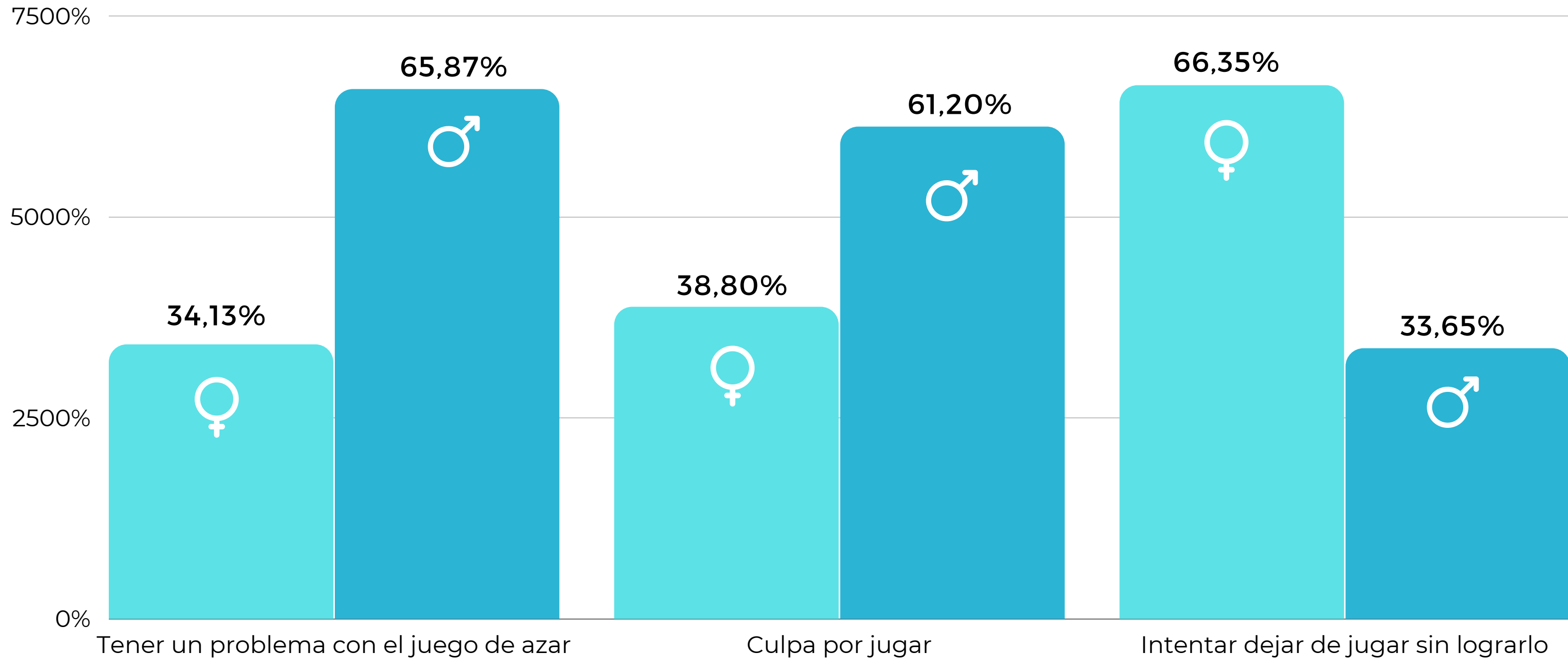
El 86,11% de los y las que reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad.

El 85,62% de los y las que se sienten culpables es población menor de edad.

El 86,73% de los y las que han fracasado al intentar dejar de jugar a juegos de azar es población menor de edad.

Estudio en Gráficos

Resultados de juego patológico online: género

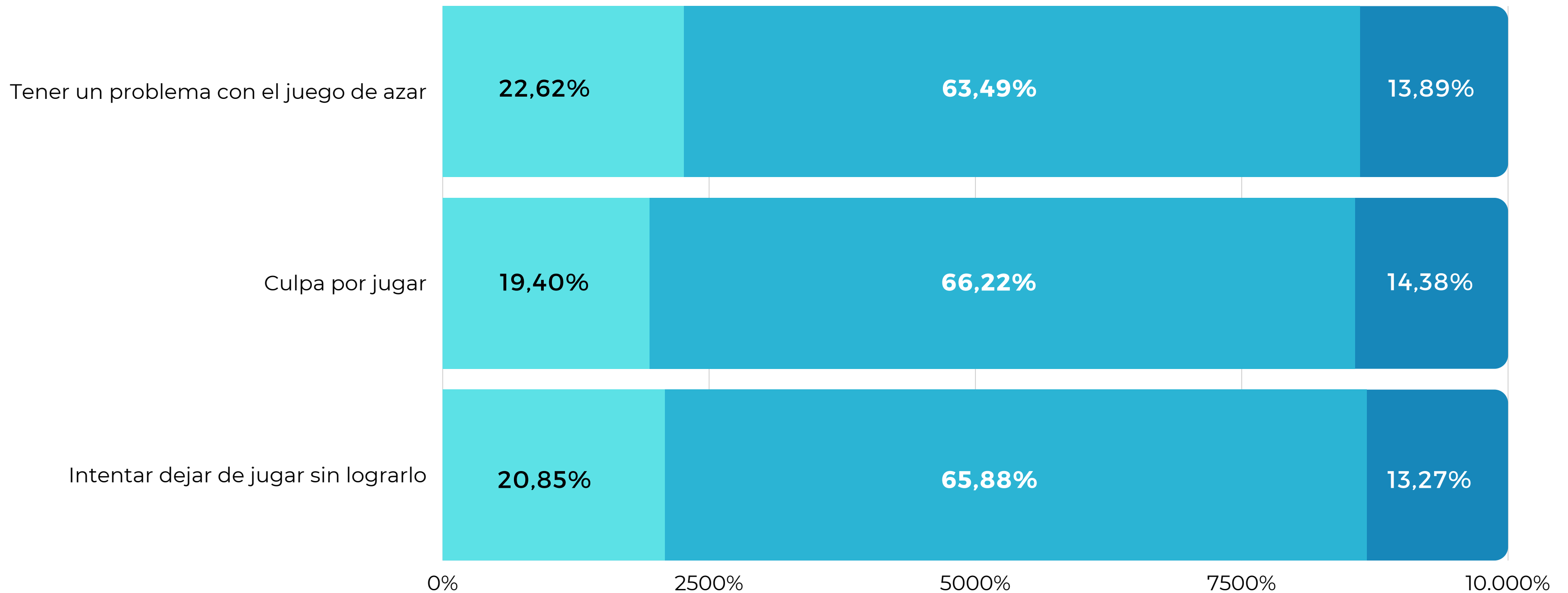


Estudio en Gráficos

Resultados de juego patológico online: edad



■ Menos de 12 ■ 13 a 17 ■ más 17



Estudio en Gráficos

Resultados de juego patológico online: edad



De los y las que reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad.



De los y las que se sienten culpables es población menor de edad.



De los y las que han fracaso al intentar dejar de jugar a juegos de azar es población menor de edad.

Conclusiones del estudio sobre el Juego Patológico Online

La población menor de edad no solo apuesta, sino que reconoce tener problemas con en el juego de azar online (apuestas deportivas y otros) y presenta altas tasas (en torno al 12%) de indicadores de adicción al juego de apuestas.

La Prevención del Juego Patológico en jóvenes ha de centrarse en la detección y el tratamiento precoz del juego de apuestas online en población adolescente entre 13 y 17 años y en las chicas.

Se necesita introducir cambios en la encuesta para mejorar el análisis y alcance del estudio. Las tasas de juego pueden ser mucho más altas de las detectadas si se pregunta por juego de apuestas y no solo por indicadores de adicción.

Adolescentes entre 13 y 17 años muestran mayores tasas adictivas en todos los indicadores

Los problemas con el juego, la culpabilidad por jugar/apostar y los intentos fallidos de dejarlo los presenta el 65% de la muestra.

Las chicas adolescentes son las que muestran mayores niveles de intentos de dejarlo sin éxito

El 66,35% son chicas frente a solo el 33,65% de chicos.

Las chicas adolescentes han de ser el objetivo prioritario de la prevención en el futuro

Al duplicar las tasas de intentos fallidos, las ponen por delante en conciencia de problemas por lo que son más necesarias actuaciones específicas con perspectiva de género.

Agradecimientos

- Gobierno de Canarias:

- Servicio de Coordinación Técnica de Atención a las Drogodependencias. Dirección General de Salud Pública. Consejería de Sanidad.
- Consejería de Derechos Sociales, Igualdad, Diversidad y Juventud.

- Consejería de Política Social y Accesibilidad. Cabildo de Gran Canaria.

- Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Recursos Humanos. Cabildo de Fuerteventura.

- Servicio de Acción Social. Consejería de Acción Social, Igualdad, Diversidad y Juventud. Cabildo de la Palma.

- Concejalía de Gobierno del Área de Educación, Seguridad y Emergencias, Servicios Sociales, Participación Ciudadana y Juventud.

Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria.

Y a todas las personas de las comunidades educativas de centros públicos, concertados y entidades sociales del tercer sector de Canarias.

Estudio realizado por el equipo del Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas, del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias: Samira Colombo Guerra, Jonatan Hernández Sánchez y Seneida Rodríguez Mendoza. Coordinador: Óscar Lorenzo Lorenzo.

El Centro Aluesa de Fundación Adsis se centra en población adolescente y joven para reducir las tecnoadicciones y otros riesgos adictivos.

Los Programas de Prevención de Tecnoadicciones de Fundación Adsis en el territorio español utilizan el entorno digital como medio para educar sobre el ocio digital saludable, reducir los usos compulsivos de internet, prevenir las tecnoadicciones y otras conductas adictivas. Se dirigen a población adolescente y joven e implican a familias, centros educativos y otras organizaciones.



Fundación Adsis es una entidad sin ánimo de lucro que desde hace más de 55 años, trabaja para ofrecer oportunidades a personas que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad. Cada año acompaña a más de 40.000 personas en España y más de 5.000 en América Latina.

www.fundacionadsis.org

