

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

FUNDACIÓN ADSIS - 2023

Índice

Datos Generales del Estudio	03
Resultados de Juego Patológico Online	05
Resultados Comparativos por cursos escolares	11
Conclusiones del Estudio sobre el Juego Patológico Online	12

Datos Generales del Estudio

El Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias presenta por tercer 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 22/23, permiten realizar un análisis de los indicadores adictivos de juego de azar online en esta población.

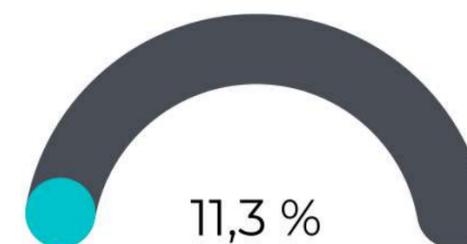
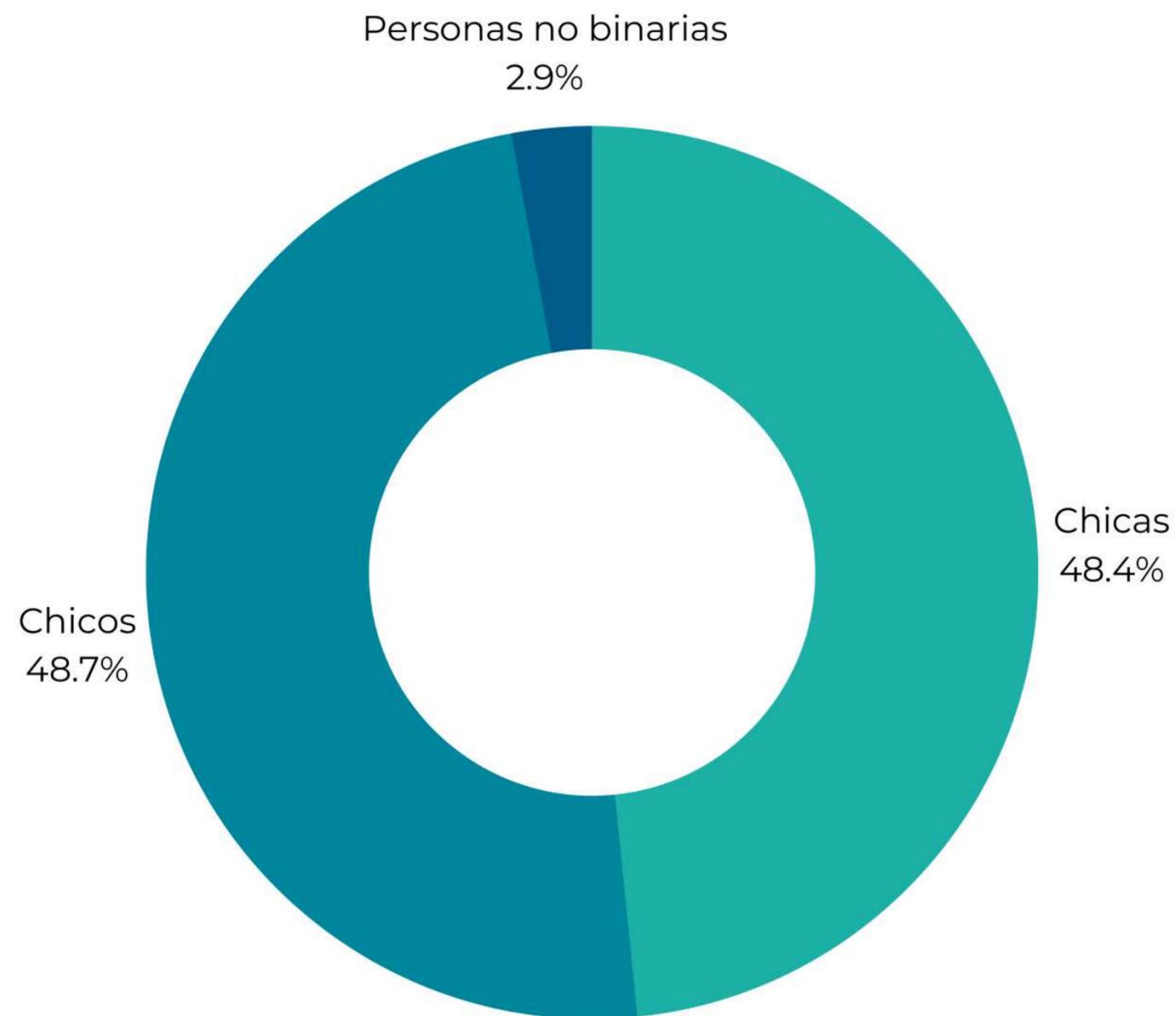
La finalidad ha sido explorar hasta qué punto la población joven presenta indicadores **adictivos respecto al juego de azar online**. Se ha investigado sobre el juego patológico y la incidencia de las apuestas deportivas en la población adolescente y joven.

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.

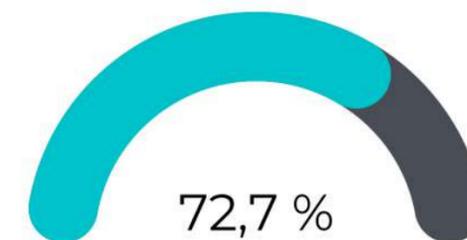
La muestra final del estudio que cumplimenta el cuestionario es de **1.775** adolescentes y jóvenes, de los que **48,40%** son chicas, **48,70%** chicos y **2,90%** personas no binarias. El **11,30%** son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el **72,70%** adolescentes de entre 13 y 16 años y un **16%** jóvenes de entre 17 y 20 años.

Estudio en Gráficos

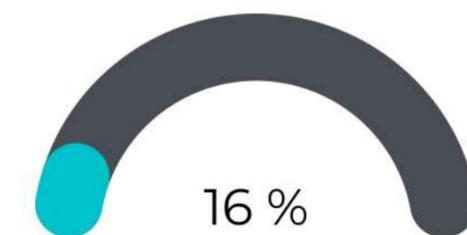
Datos sociodemográficos: género y edad



Preadolescentes



Adolescentes



Jóvenes

Resultados de Juego Patológico Online

Se siguen incrementando los porcentajes de adolescentes y jóvenes con indicadores de adicción al juego de azar online.

Resultados en porcentajes:

- El **16,6%** reconoce tener problemas con los juegos de azar, específicamente con las apuestas deportivas y/o ruletas. Frente al 10,7% en el curso 21/22. Un incremento del +5,9%.
- El **15,6%** se sienten culpables por jugar o por lo que les ocurre cuando juegan. Frente al 12,7% en el curso 21/22. Un incremento del +2,9%.
- El **12,5%** reconoce que ha intentado dejar de jugar sin lograrlo. Frente al 12,6% en el curso 21/22. Una bajada del -0,1%.

Se produce un incremento de +6 puntos porcentuales en el reconocimiento de tener problemas con los juegos de azar, específicamente con las apuestas deportivas.

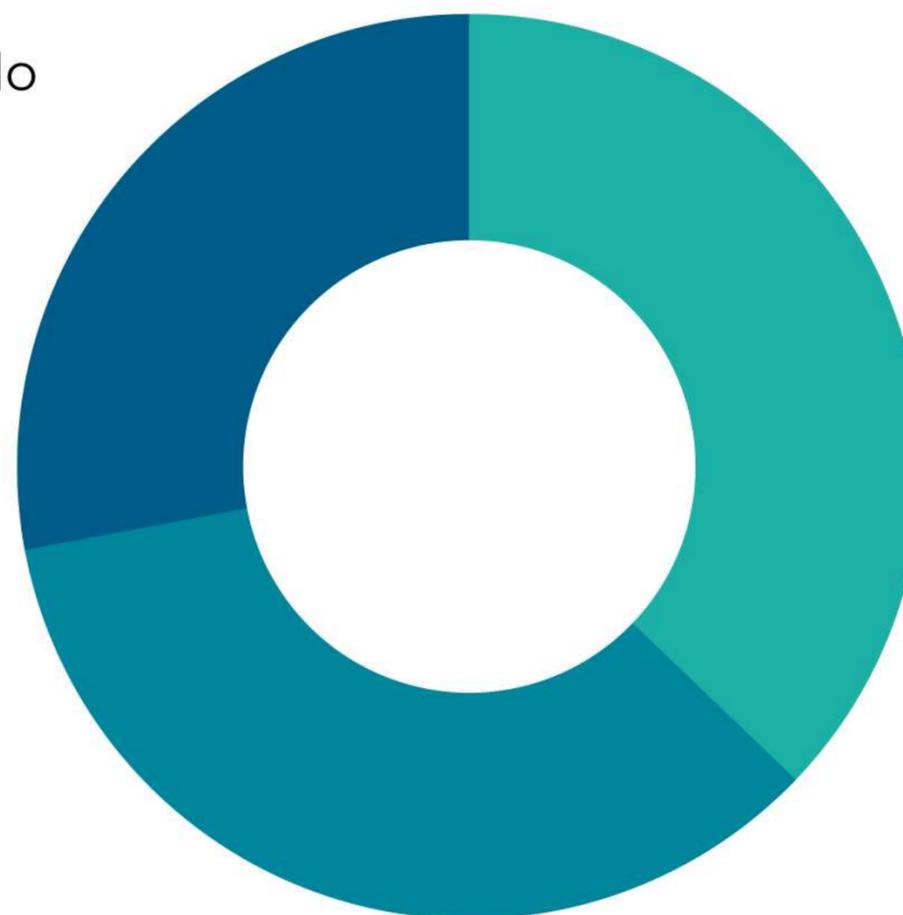
Aumentan los indicadores de sentirse culpables por jugar un 2,9%, respecto al curso anterior (2021-2022). Y se mantienen los porcentajes de haber intentado dejar de jugar sin éxito.

Estudio en Gráficos

Resultados de juego patológico online



Intentar dejar de jugar sin lograrlo
12,50%



Tener problemas con los juegos de azar
16,62%

Culpa por jugar
15,60%

Resultados de Juego Patológico Online

Se incrementa la incidencia de las apuestas online y el juego de azar en menores de edad. El 89% de quienes reconocen tener problemas por el juego de azar corresponde a población menor de edad.

Resultados en porcentajes:

- **Reconocen tener un problema con el juego de azar**, el 27,8% son chicas, el 67,5% son chicos y el 4,7% son no binarias. El 12,9% son menores de 12 años, el 75,9% tiene entre 13 y 17 años y el 11,2% son mayores de 17 años.
- **Se han sentido culpables por el juego de azar**, el 37,2% son chicas, el 60,3% son chicos y el 2,5% son no binarias. El 15,2% son menores de 12 años, el 74,7% tiene entre 13 y 17 años y el 10,1% son mayores de 17 años.
- **Han intentado dejar de jugar sin conseguirlo**, el 43,9% son chicas, el 48,4% son chicos y el 7,7% son no binarias. El 14,9% son menores de 12 años, el 74,2% tiene entre 13 y 17 años y el 10,9% son mayores de 17 años.

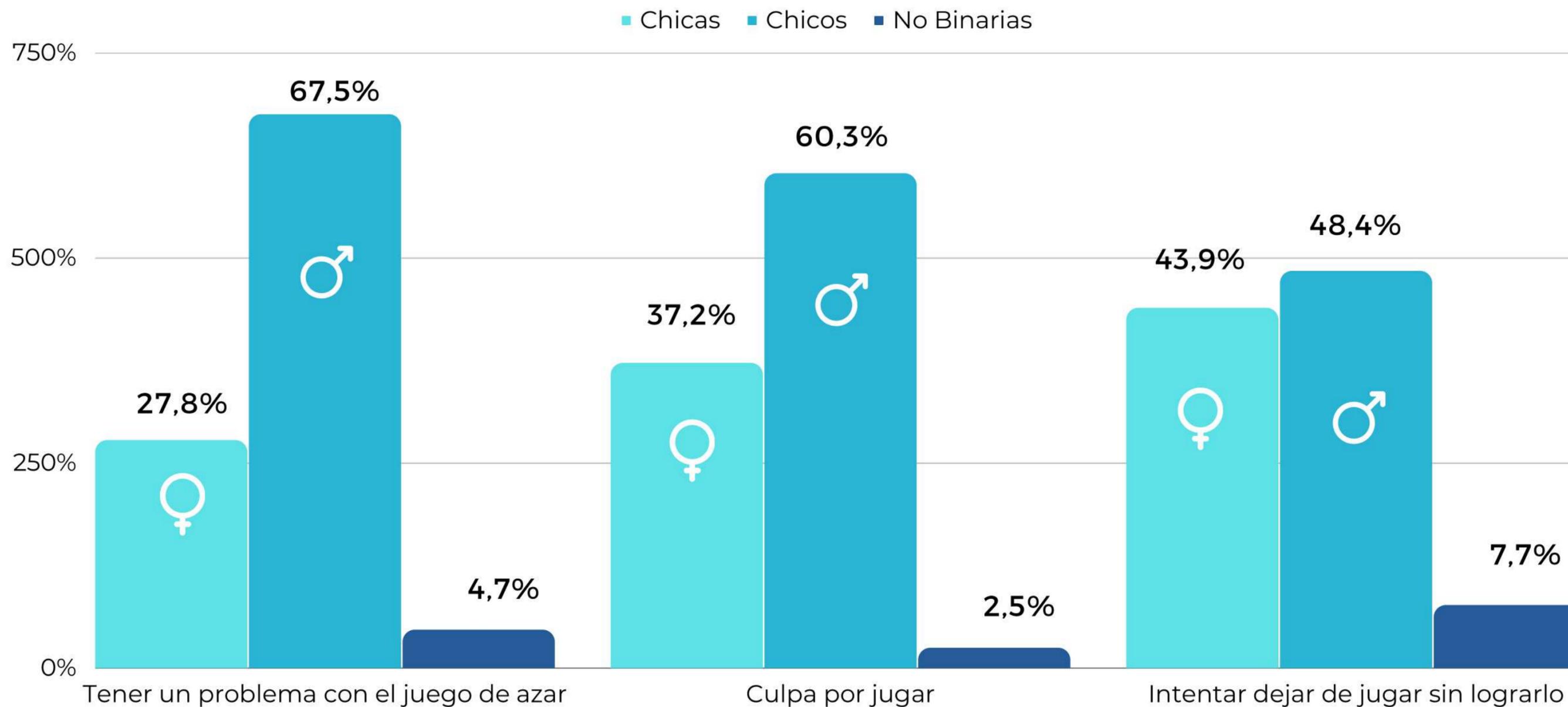
El 88,8% de quienes reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad. Incrementa un +2,7%. En el curso anterior eran un 86,11%.

El 89,9% de quienes se sienten culpables es población menor de edad. Incrementan un +4,3%. En el curso anterior eran un 85,62%.

El 89,1% de quienes han fracasado al intentar dejar de jugar a juegos de azar es población menor de edad. Incrementa un +2,4% respecto al curso anterior (86,73%).

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



88,8 %

De quienes reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad.

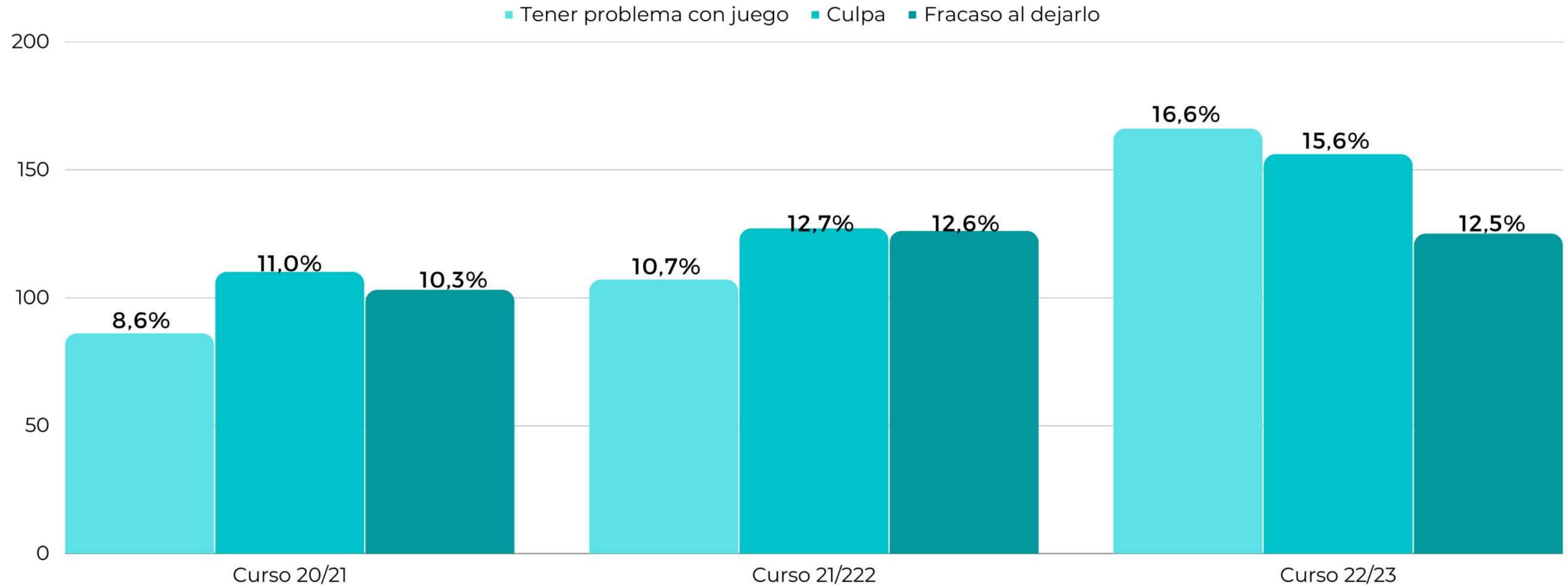
89,9 %

De quienes se sienten culpables es población menor de edad.

89,1 %

De quienes han fracaso al intentar dejar de jugar a juegos de azar es población menor de edad.

Resultados Comparativos Juego Patológico Online. Cursos 20/21 hasta 22/23



Conclusiones del estudio sobre el Juego Patológico Online

Incrementa la población adolescente y joven que apuesta y presenta indicadores adictivos de juego de azar online (apuestas deportivas y otros).

Suben las tasas +3%, el 15% de la muestra de adolescentes y jóvenes de Canarias presenta indicadores de adicción al juego de apuestas.

Los problemas con el juego, la culpabilidad por jugar/apostar y el fracaso al intentar dejarlo está presente mayoritariamente en adolescentes (75% de la muestra.)

Sube 10% esta franja de edad con respecto al curso anterior.

La Prevención y tratamiento precoz del Juego Patológico en adolescentes y jóvenes de Canarias es una necesidad debido al crecimiento imparable de indicadores adictivos al juego de azar online. Se ha de poner énfasis en la población adolescente entre 13 y 17 años.

El 89% de quienes reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad.

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

Se constata un crecimiento constante durante los últimos tres cursos escolares, en todos los indicadores de juego patológico en población adolescente y joven, sobre todo de apuestas deportivas y ruleta online.

Agradecimientos

- Gobierno de Canarias:

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

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

- **Cabildo de Fuerteventura. Consejería de Acción Social, Diversidad, LGTBIQ+, Participación Ciudadana y Gobierno Abierto.**

- **Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria. Concejalía de Gobierno del Área de Bienestar Social, Saludable, Deportivo e Igualdad, Diversidad, Participación Ciudadana y Juventud.**

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 50.000 personas en España y más de 8.000 en América Latina.

www.fundacionadsis.org

