

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

LPA JUVENTUD Y FUNDACIÓN ADSIS - 2022

Índice

Datos Generales del Estudio	03
Resultados de Juego Patológico Online	05
Conclusiones del Estudio sobre el Juego Patológico Online	09

Datos Generales del Estudio

El Programa “Ponte a Cubierto” del Área de Juventud del Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria y el Centro Aluesa de Fundación Adsis Canarias, presenta por primera vez de modo conjunto un estudio con población adolescente y joven escolarizada de centros educativos públicos del municipio. Los datos obtenidos, durante el primer cuatrimestre del curso 22/23, permiten realizar un diagnóstico de los indicadores de juego patológico online en esta población.

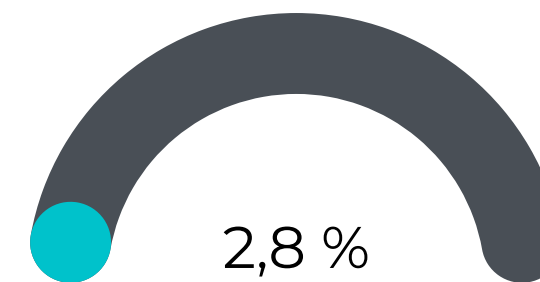
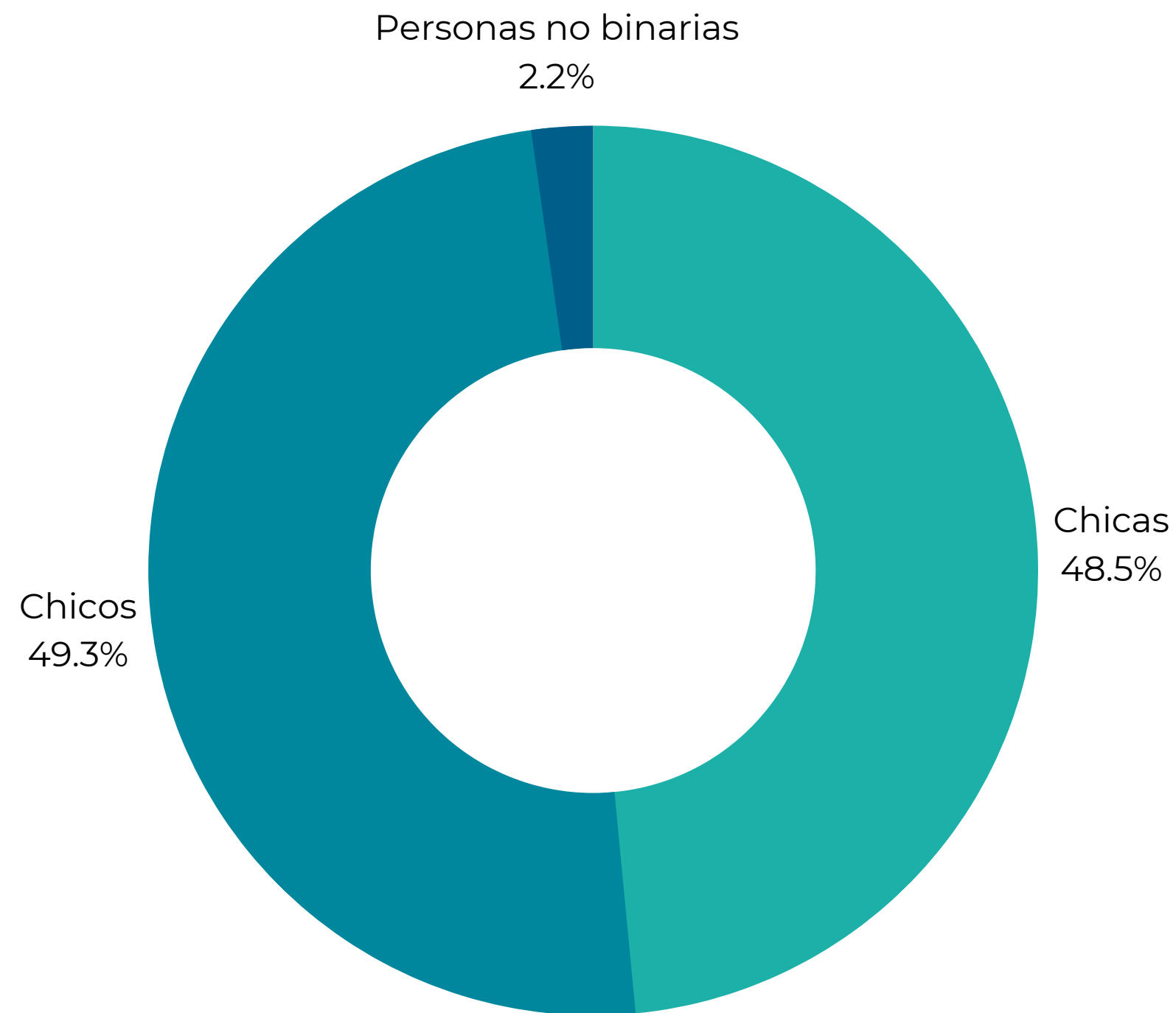
La finalidad ha sido explorar hasta qué punto la población joven presenta indicadores **adictivos respecto al juego de azar online**. Para ello se ha investigado sobre el juego patológico y la incidencia de las apuestas deportivas en la población adolescente y joven.

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

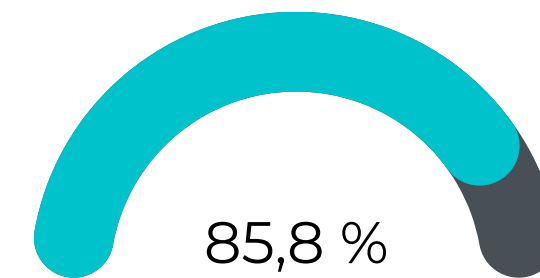
La muestra final del estudio fue de **493** adolescentes y jóvenes, de los que **48,5%** son chicas, **49,3%** chicos y **2,2%** personas no binarias. El **2,8%** son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el **85,8%** adolescentes de entre **13 y 16 años** y un **11,4%** jóvenes de entre 17 y 20 años.

Estudio en Gráficos

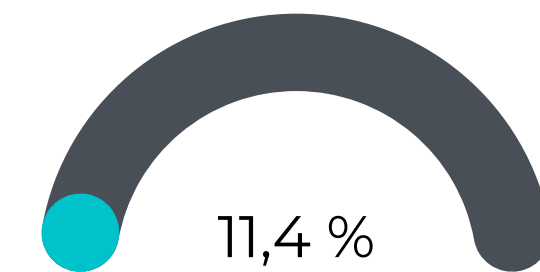
Datos sociodemográficos: género y edad



Preadolescentes



Adolescentes



Jóvenes

Resultados de Juego Patológico Online

El 15% presenta indicadores de adicción a las apuestas deportivas tales como reconocer tener problemas con el juego de azar, sentirse culpable por lo que sucede al apostar/jugar o haber intentado dejarlo sin ser capaz.

Resultados en porcentajes:

- El 15,6% reconoce tener problemas con los juegos de azar.
- El 14,4% se sienten culpables por jugar o por lo que les ocurre cuando juegan.
- El 11,4% reconoce que ha intentado dejar de jugar sin lograrlo.

Se produce una alarmante incidencia de riesgo adictivo a juegos de azar en población menor de edad.

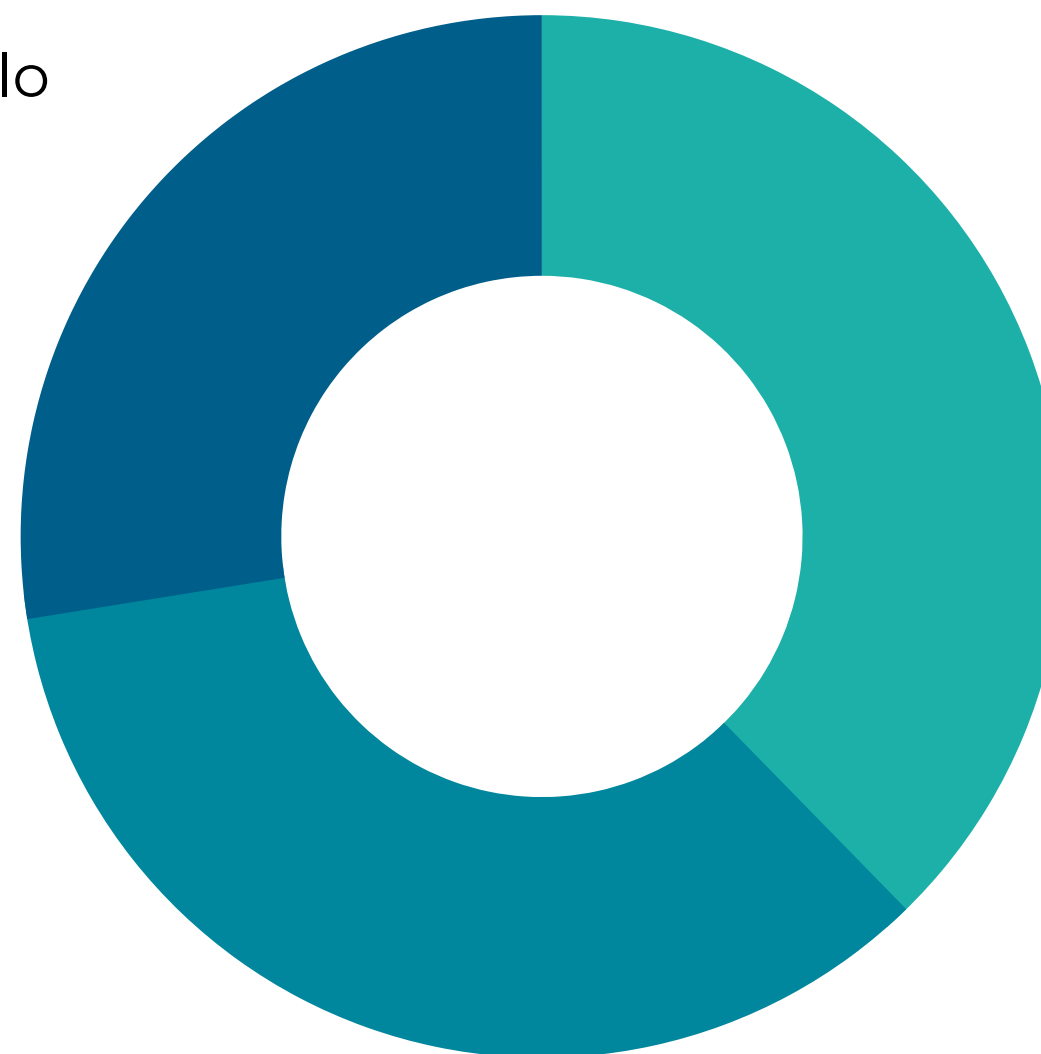
Los indicadores de adicción al juego de azar están por encima de la media obtenida para la comunidad autónoma en los ítems sobre adicción a juegos de azar.

Estudio en Gráficos

Resultados de juego patológico online



Intentar dejar de jugar sin lograrlo
11,4%



Tener problemas con los juegos de azar
15,6%

Culpa por jugar
14,4%

Resultados de Juego Patológico Online

Existe una alta incidencia de indicadores de juego patológico online en población adolescente del municipio. Los y las adolescentes representan el 86% de la muestra con indicadores de adicción al juego de azar.

Resultados en porcentajes de menores de edad:

- El 85,7% de los y las que reconocen tener problemas por el juego de azar es población menor de edad.
- El 90,1% de los y las que se sienten culpables es población menor de edad.
- El 85,7% de los y las que han fracasado al intentar dejar de jugar a juegos de azar es población menor de edad.

La franja de adolescentes de entre 13 y 17 años son quienes muestran mayores tasas adictivas en todos los indicadores (problemas con el juego, culpabilidad por jugar/apostar e intentos fallidos de dejarlo).

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 como la ruleta) y presenta altas tasas (en torno al 16%) de indicadores de adicción al juego de apuestas.

Se necesita introducir cambios en la encuesta para mejorar el análisis y alcance del estudio, y explorar específicamente cuanta población joven reconoce jugar a juegos de azar, etc.

La encuesta explora específicamente problemas adictivos, con lo cual se abre la hipótesis de que las tasas de juego probablemente son mucho más altas de las detectadas. Por lo que se hace necesario preguntar en próximos estudios por el acceso a juego de apuestas y no solo por indicadores de adicción.

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

(Problemas con el juego, culpabilidad por jugar/apostar e intentos fallidos de dejarlo) y representan el 86% de la muestra.

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

Centrar esfuerzos en población entre 13 y 17 años reducirá la incidencia del juego patológico en esta población.

Agradecimientos

**Área de Gobierno de Educación, Seguridad y Emergencias, Servicios Sociales,
Participación Ciudadana y Juventud. Iltre. Ayto 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 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 adolescentes 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

