

# Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante



## Prevalencia y factores asociados

DOSSIER DE PRENSA

Viernes , 16 de diciembre de 2016





# El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante

## FICHA TÉCNICA DEL ESTUDIO

### **Objetivo:**

Describir la prevalencia del juego de apuestas en la población adolescente de la provincia de Alicante, e identificar las características psico-sociales asociadas

### **Muestra:**

2716 alumnos de 3º y 4º de la ESO y de 1º de Bachiller de los Institutos de Enseñanza Secundaria de la provincia de Alicante.

### **Tipo de Estudio:**

Estudio descriptivo transversal.

### **Periodo de aplicación de los instrumentos:**

Septiembre – Octubre 2016.

**Responsable del estudio:** Daniel Lloret Irlles. Profesor contratado doctor del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

### **Equipo de Investigación:**

Victor Cabrera Perona, María Cánovas Espinosa, Antonio Castaños Monreal, Virginia Martínez Fernández y Arantxa Moreno Miró.

El presente informe se terminó en noviembre de 2016



El juego de apuestas ha formado parte de nuestra cultura desde tiempos inmemoriales, sin embargo en los últimos años el fenómeno está experimentando un gran crecimiento. Como ocurre con otras conductas susceptibles de abuso, el juego puede convertirse en patológico cuando su intensidad y frecuencia alcanza un nivel capaz de interferir en las relaciones familiares, sociales y/o laborales, y se pierde el control. Aunque hace décadas que el Manual Estadístico de Enfermedades Mentales recoge al juego de apuestas como potencial trastorno mental, es en la última edición (DSM-V) cuando se reconoce por vez primera la adicción al juego.

El juego de apuestas es un mercado en fuerte expansión que, a pesar de la regulación protectora, acecha de forma preocupante a los menores. Con la llegada de las plataformas de juego online, se ha aumentado el acceso al juego, y se ha reducido la capacidad de control, incluido los menores.

La Diputación de Alicante y la Universidad Miguel Hernández se han unido para realizar el primer estudio sobre el juego de apuestas entre adolescentes de la provincia de Alicante. Un ambicioso proyecto que seguirá a una cohorte de adolescentes durante tres años para analizar la prevalencia del juego, los perfiles de los jugadores y las características psico-sociales que predicen el inicio y evolución del juego de apuestas.

La primera ola de medidas se realizó el pasado mes de octubre, y en ella participaron 2716 estudiantes de secundaria de 23 centros educativos distribuidos en las 9 comarcas. Los resultados muestran que uno de cada cuatro jóvenes (28,5%) ha jugado alguna vez. Estos datos son sensiblemente superiores a los resultados de los escasos estudios disponibles, que estiman que la prevalencia de juego entre la población adolescente oscila entorno a 14% - 20%. Existe una marcada diferencia de género (46,3% de los chicos y 18,7% de las chicas). La prevalencia de juego patológico alcanza al 1,2% de la muestra, un resultado coherente con los obtenidos en investigaciones similares.

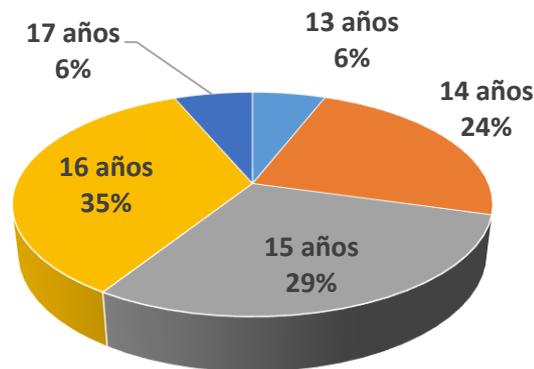
La modalidades más utilizadas, por orden de uso son: apuestas deportivas en salones, apuestas deportivas online, máquinas tragaperras en salones o bares, poker o casinos online y ruletas en salones. Y los principales motivos para jugar son por orden de preferencia: Financieros, el juego es percibido como fuente de ingresos; Placer, el juego es excitante, hace sentir bien o simplemente si es divertido; Social, es lo que hace la mayoría de los amigos; y Afrontamiento, jugar sirve para olvidar problemas, para sentirse mejor cuando se está de mal humor o cuando se está nervioso o deprimido.

La presente investigación, además, analiza las características individuales, sociales y familiares que explican el inicio y mantenimiento del juego de apuestas entre adolescentes. Sus conclusiones servirán de base para la siguiente fase, en la que se diseñarán e implementarán intervenciones preventivas en los ámbitos escolar y familiar.

## Participantes

Participaron 2716 estudiantes de 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria y 1º de Bachillerato de los 13 a los 17 años, siendo la media de edad 15,12 (Desviación Típica 1,03) (Gráfico 1). El 49,9 fueron chicas.

Gráfico 1. Edad de los participantes



Los participantes pertenecen a 13 municipios de las 8 comarcas de la provincia de Alicante. La selección de los centros educativos fue al azar. En primer lugar se identificaron 30 centros, 9 de ellos declinaron participar por diversas razones. De los 21 restantes se escogieron 15 al azar cumpliendo el criterio de representación de todas las comarcas (2 centros por comarca). En aquellas comarcas que había más de dos centros, se seleccionaron al azar.

Figura 2. Distribución geográfica



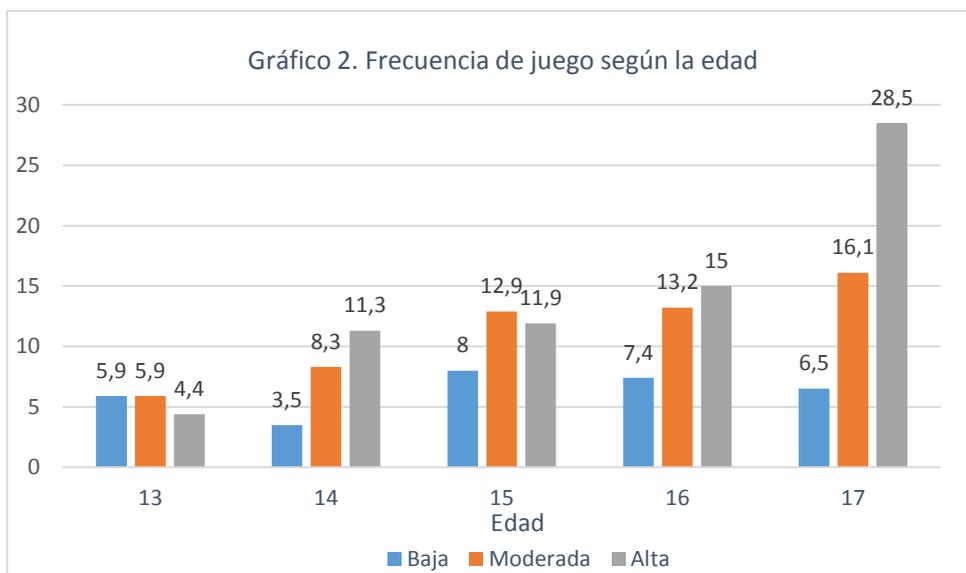


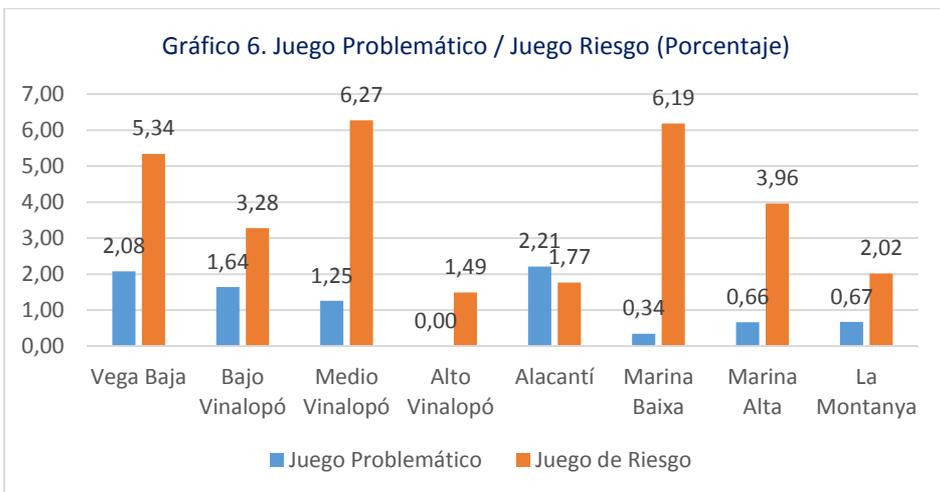
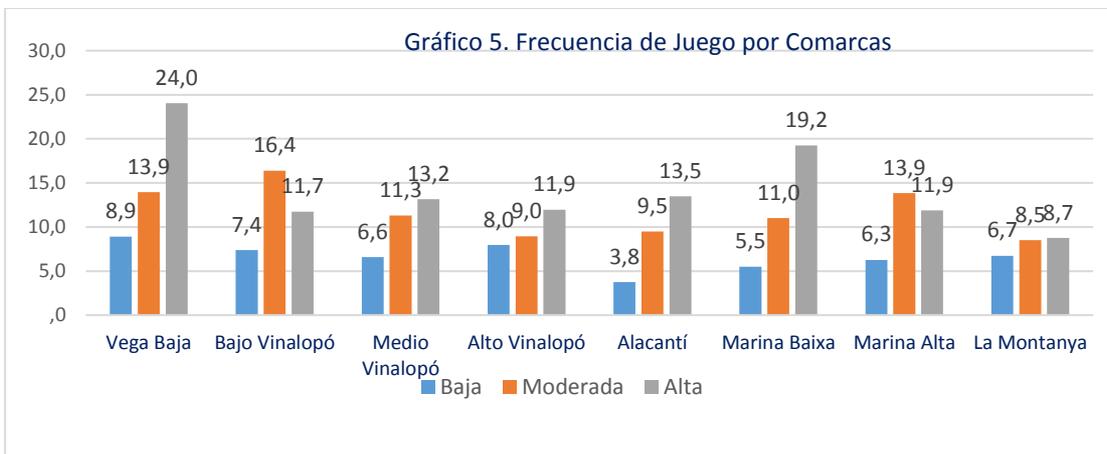
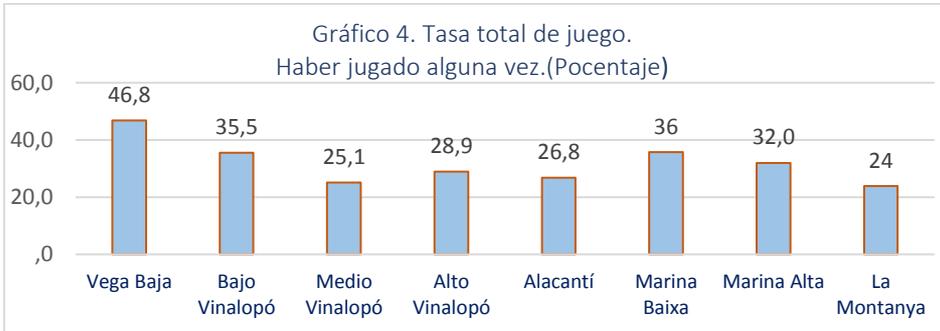
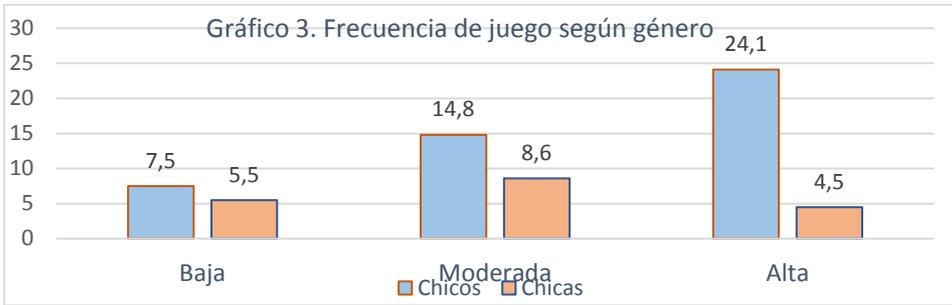
# Principales Resultados



## 1. Prevalencia

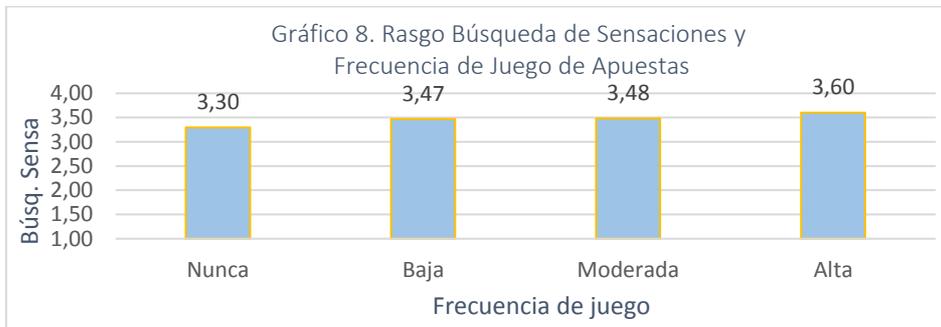
- 1.1** En términos generales, uno de cada cuatro adolescentes informa haber jugado alguna vez a alguno de los cinco tipos de juego analizados.
- 1.2** El 4,9% son *jugadores de riesgo* y el 1,2% superó el criterio para ser considerado *jugador problemático*. Estos resultados son coherentes con otras investigaciones similares en población adolescente española.
- 1.3** Por *edades* se constata un progresivo incremento de juego de apuestas hasta los 16 años. A los 17 años es destacable el significativo aumento de la alta frecuencia de juego.
- 1.4** Por *género*, los chicos superan a las chicas. La diferencia se incrementa conforme aumenta la frecuencia. Llegando los chicos a ser cinco veces más jugadores que las chicas en la alta frecuencia.
- 1.5** Las diferencias entre *comarcas* son en general pequeñas. La Vega Baja es donde mayor frecuencia de juego se ha observado. Mientras que el Alacantí registra la mayor tasa de juego problemático.



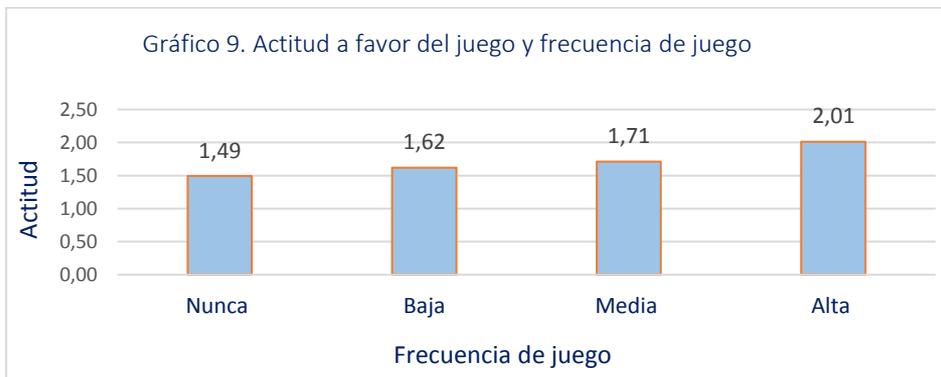


## 2. Características personales asociadas al juego de apuestas

**2.1** Los adolescentes que han jugado a juegos de apuestas obtienen una puntuación en la escala de personalidad *Búsqueda de Sensaciones* significativamente mayor que los que nunca han jugado. Sin embargo, las diferencias en el rasgo de personalidad *Búsqueda de Sensaciones* no son diferentes entre los que declaran haber jugado con baja, moderada o alta frecuencia.



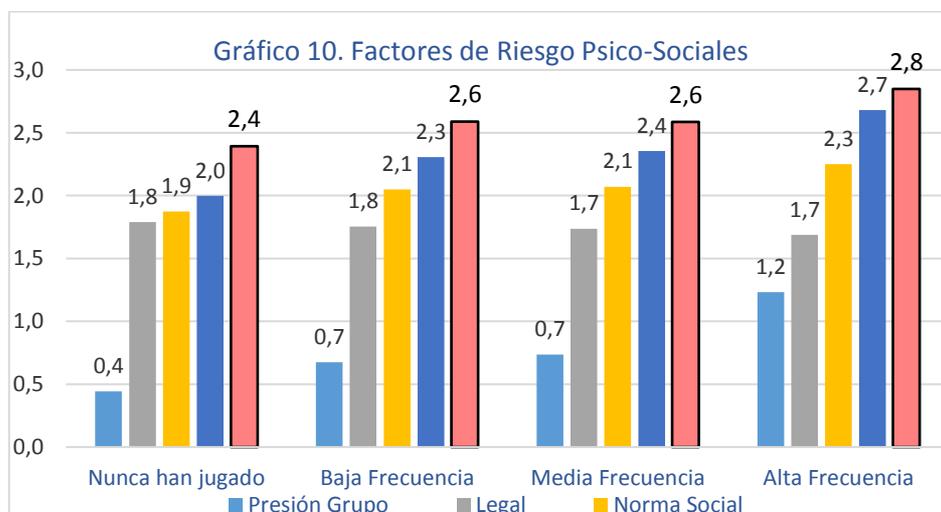
**2.3** Las *creencias* que los jóvenes tienen sobre el juego de apuestas son buenos predictores de la conducta de juego. De tal forma que pensar que con el juego se puede ganar dinero sin riesgo, correlaciona con una mayor frecuencia de juego.



### 3.- Características psicosociales y el entorno

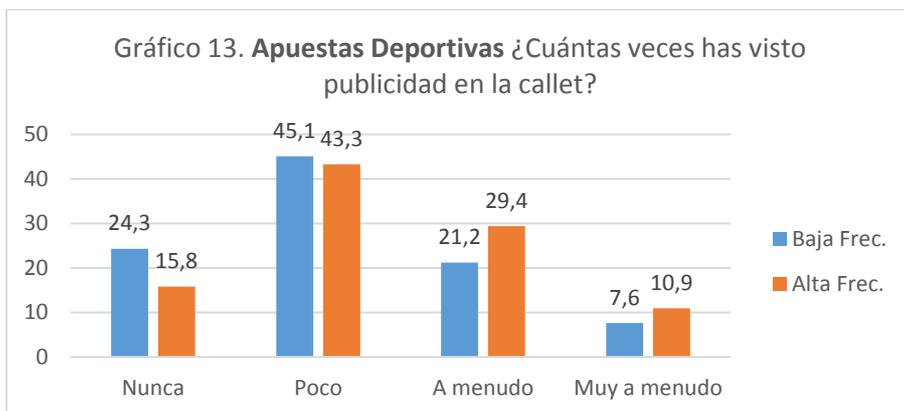
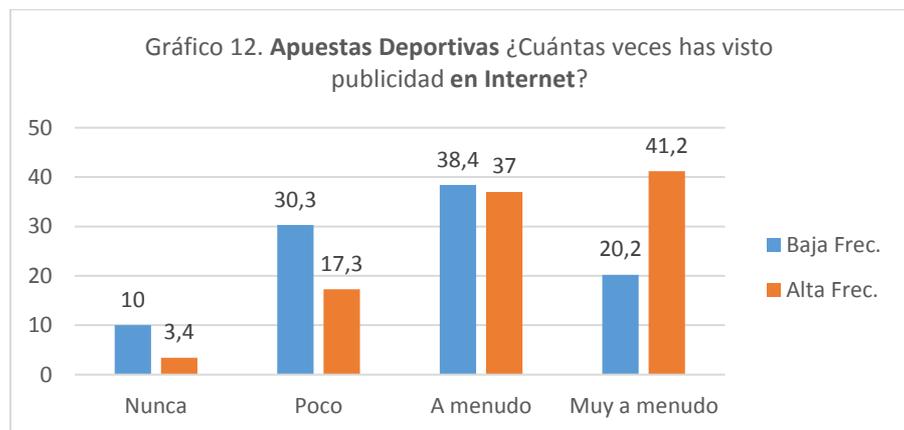
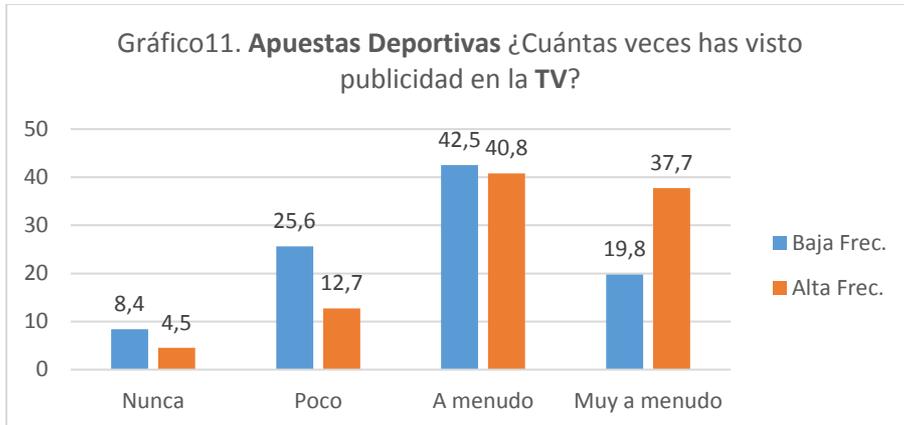
El adolescente y su entorno social

- 3.1** La percepción que el adolescente tiene de su entorno social más inmediato, es decir lo que hacen o dicen los amigos respecto al juego (presión de grupo), se relaciona con el nivel de juego. De manera que a mayor presión de grupo la frecuencia de juego aumenta.
- 3.2** En cuanto a la percepción del medio social, es decir como el adolescente ve su mundo en referencia a las oportunidades y/o dificultades que le brinda para jugar (legalidad, norma social, percepción normativa y accesibilidad), mantiene una relación directa con la frecuencia de juego.
- 3.3.** El recuerdo de publicidad de apuestas deportivas y de póker , ya sea en televisión, en internet , en la vía pública o en películas difiere significativamente si el adolescente juega o no. Los adolescentes que juegan con alta frecuencia informan estar más expuestos a publicidad que los que nunca juegan. Los primeros informan con el doble de probabilidad que han visto muy a menudo publicidad de apuestas deportivas y de póker.

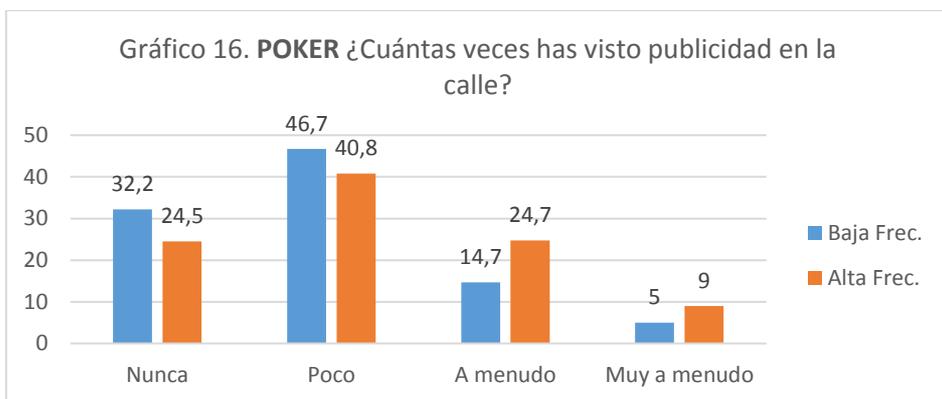
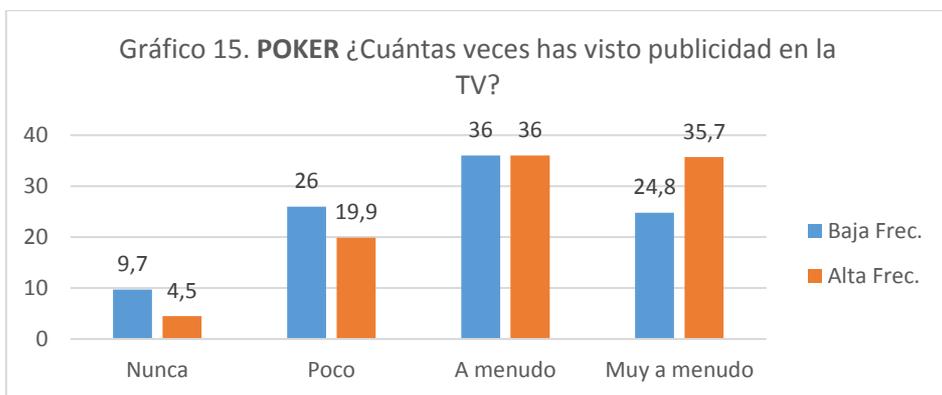
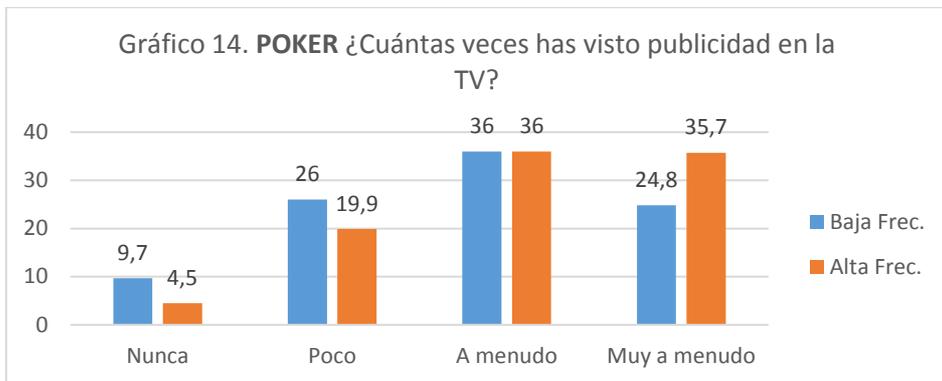


## 4. La visibilidad mediática

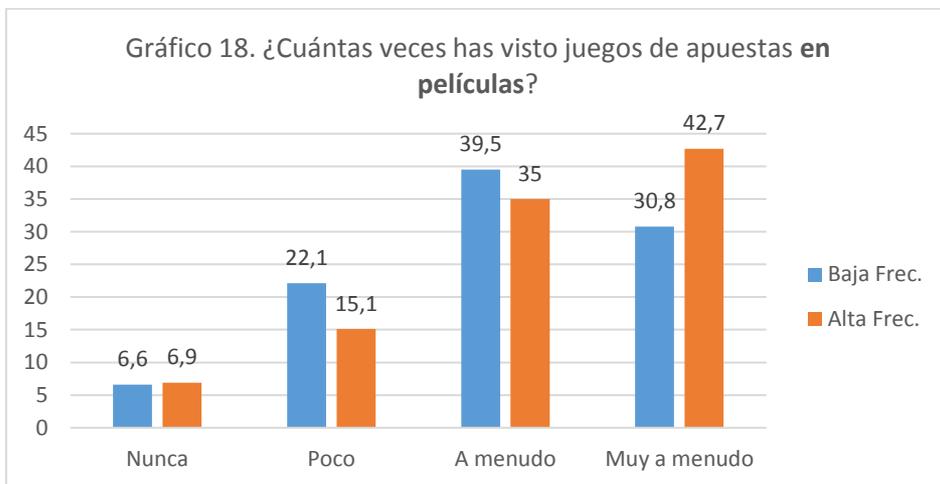
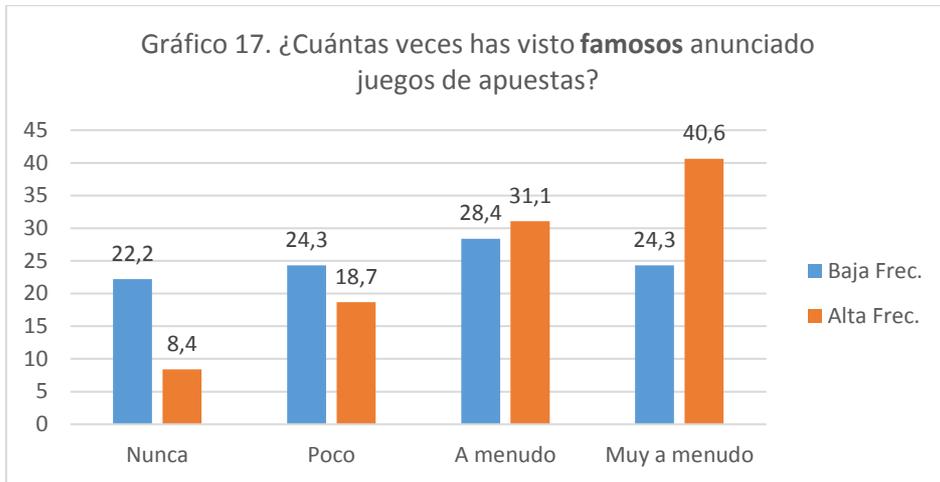
Los resultados indican que a mayor presencia mediática de las **apuestas deportivas** la frecuencia de juego aumenta. Los adolescentes que más juegan a apuestas deportivas son los que informan estar más expuestos a publicidad en televisión (Gráfico 11), Internet (Gráfico 12) y por la calle (Gráfico 13).



De igual manera ocurre con el Poker. Es decir los adolescentes que juegan con más frecuencia informan de una mayor presencia de anuncios de póker en televisión (Gráfico 14), Internet (Gráfico 15) y por la calle (Gráfico 16).



Por último, se observa un patrón similar cuando se pregunta han visto famosos anunciando juegos de apuestas (Gráfico 17), ya sea póker o apuestas deportivas, o si recuerdan escenas de apuestas en películas (Gráfico 18).



## 5.- La Familia

4.1 En general la **actitud parental hacia el juego** es negativa, sin embargo un pequeño cambio en la misma a favor de una actitud más laxa se relaciona significativamente con una mayor frecuencia de juego de la prole.



4.2 Los padres/madres, cuyos hijo/as juegan a apuestas con mayor frecuencia, son percibidos como jugadores con mayor probabilidad. La probabilidad de que los padres sean jugadores se duplica cuando el hijo también lo es.

**Tabla 4. Percepción de la conducta de Juego de los padres y madres. (Porcentaje)**

Frecuencia juego en el hijo/a		Ap. Deport.. Online		Ap. Deport. Salón		Tragaperras		Poker Online	
		Nunca	Alta	Nunca	Alta	Nunca	Alta	Nunca	Alta
Conducta juego de los padres	Ninguno	94,5	89,0	91,5	81,7	92,7	84,0	95,9	88,7
	Solo madre	2,6	4,5	3,2	4,7	2,6	4,2	2,1	4,7
	Solo padre	2,4	4,7	5,0	12,3	4,3	10,5	1,7	5,0
	Ambos	,5	1,8	,3	1,3	,3	1,3	,3	1,6

## 6.- Motivos para jugar

**4.1 Ganar dinero** es la mayor motivación para jugar, seguida del **placer** o la diversión. A continuación jugar con **amigos**, y por último, usar el juego como **vía de escape** ante problemas o estados de ánimo disfóricos.

**4.2** Cabe resaltar que esta última motivación, el uso del juego como vía de **escape o estrategia de afrontamiento** ante los problemas, es la que más crece a medida que más se juega (0,1 – 0,8).

