

ESTUDIO SOBRE MENORES Y JUEGO EN LA COMUNIDAD GALLEGA

Julio 2019



ANTECEDENTES

El aumento y casi normalización del juego y las apuestas entre menores está suscitando una enorme preocupación social, tanto en nuestro país como en el conjunto de la Unión Europea. Más allá de tratarse de una conducta ilícita entre dicho colectivo, algunos estudios alertan de que las tasas de prevalencia del juego patológico son mayores en adolescentes que en adultos y que asistimos a un vertiginoso tránsito de simples jugadores ocasionales al desarrollo de una verdadera adicción (Chóliz, Marcos y Lázaro, 2018; González, Fernández, Weidberg, Martínez y Secades, 2017). En España se estima que entre el 0,3 y 0,9% de la población es jugadora patológica (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015), mientras que en el caso de los adolescentes una revisión reciente situaría esa tasa por encima del 4% (Calado, Alexandre y Griffiths, 2016). Por otra parte, aunque no llegue a desarrollarse un trastorno, la participación en juegos de azar es una práctica que puede interferir en la vida diaria, mermar el rendimiento académico y favorecer la aparición de otras conductas igualmente problemáticas, como son el consumo de alcohol y otras drogas (Míguez y Becoña, 2015; Rial et al. 2019) o, incluso, verse reflejado en importantes problemas de convivencia familiar.

Los menores constituyen un segmento poblacional especialmente vulnerable y merecedor de toda atención a la hora de desarrollar planes de prevención, especialmente en lo que se refiere a las *Adicciones Comportamentales*, tal y como se insiste en la propia *Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024*. A pesar de la relevancia del tema y de la existencia de diferentes *observatorios del juego*, tanto públicos como privados, resulta paradójico comprobar la escasez de datos empíricos fiables que informen, con muestras grandes e instrumentos validados internacionalmente, tanto del volumen de menores que juegan/apuestan en nuestro país (frecuencia, formatos, vías, motivos...), como de la prevalencia de juego *problemático y/o patológico*. En un momento en el que tanto a nivel estatal como autonómico está teniendo lugar un intenso debate social por la elaboración de un nuevo marco normativo, este trabajo se plantea con el **OBJETIVO** de **aportar nuevos datos empíricos al respecto, a partir de una muestra lo más amplia y representativa posible de menores y con toda la neutralidad y el rigor que la coyuntura actual requiere.**

METODOLOGÍA

DISEÑO Y PARTICIPANTES

- Muestreo bietápico: por conglomerados para la selección de las unidades de primer nivel (centros escolares) e intencionado para la selección de las unidades de segundo nivel (estudiantes)
- Accedieron a participar en el estudio 57 centros de la Comunidad Autónoma de Galicia, de ESO, Bachillerato y Formación Profesional, públicos y concertados.
- Tamaño de la muestra: **9.059 adolescentes de entre 12 y 17 años** (Media = 14,59; D.T. = 1,48), por tanto todos **menores de edad**.
- Distribución por sexo: 50,2% eran mujeres y 49,8% varones

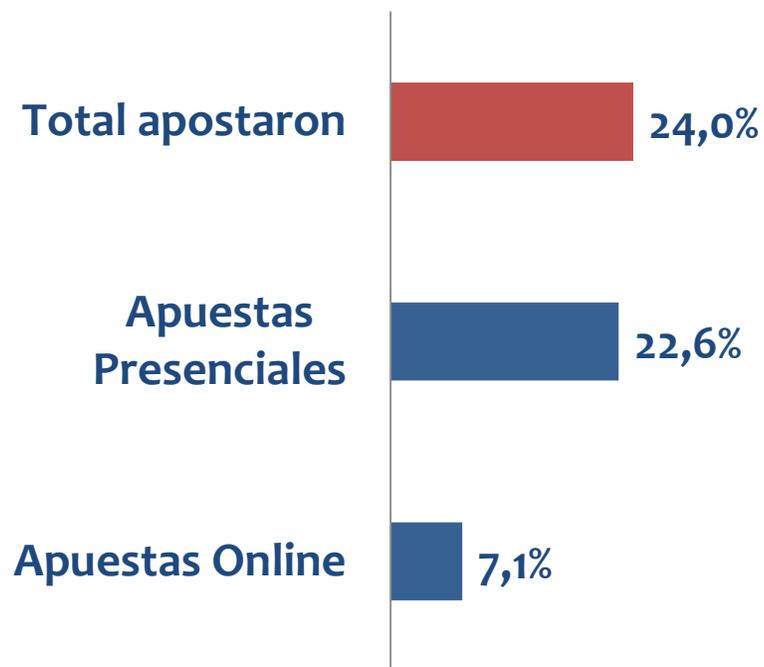
INSTRUMENTO

- Cuestionario *ad hoc* compuesto por dos bloques:
 1. **Bloque I:** Preguntas de elaboración propia acerca de la frecuencia, tipo de apuestas o juego de azar, vías de acceso, motivaciones y expectativas, cantidades apostadas, atribución de probabilidades, conocimiento acerca de la legalidad, conocimiento por parte de los progenitores..., así como diferentes preguntas extraídas de la última edición del ESTUDES.
 2. **Bloque II:** Instrumento de cribado. *Brief Adolescent Gambling Screen* [BAGS] (Stinchfield et al., 2017).

PROCEDIMIENTO

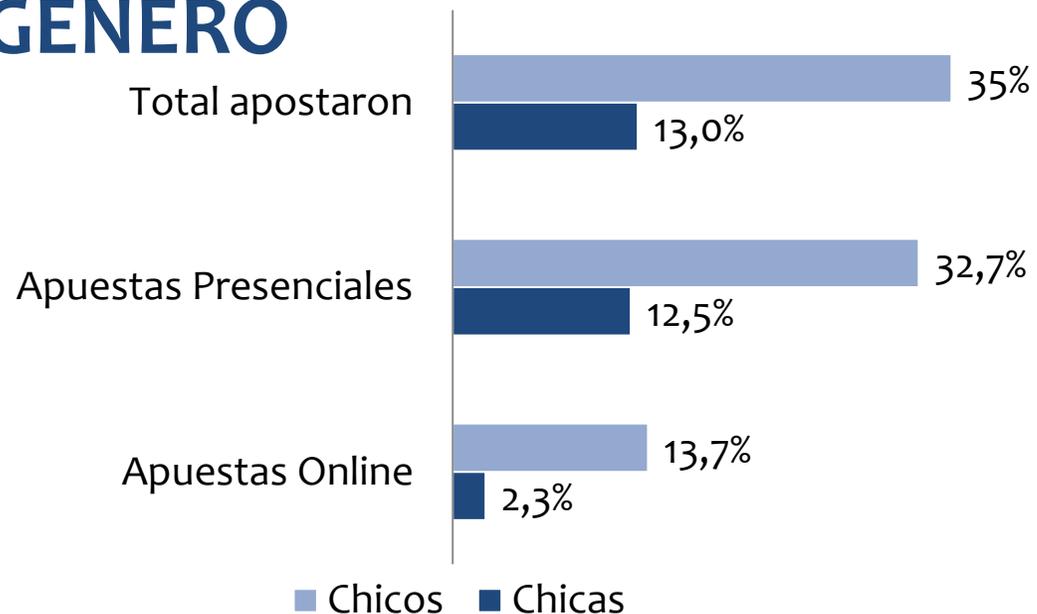
Durante el primer semestre de 2019 se recogieron datos en 57 centros educativos de las cuatro provincias gallegas. Las/os participantes fueron debidamente informadas/os del objetivo del estudio, así como la voluntariedad de su participación. Se garantizó la confidencialidad y anonimato de sus respuestas. El tiempo de cumplimentación del cuestionario no superaba los 15 minutos. Se contó con la colaboración tanto de la dirección de los centros, como de las respectivas asociaciones de madres y padres (AMPAs).

RESULTADOS GLOBALES

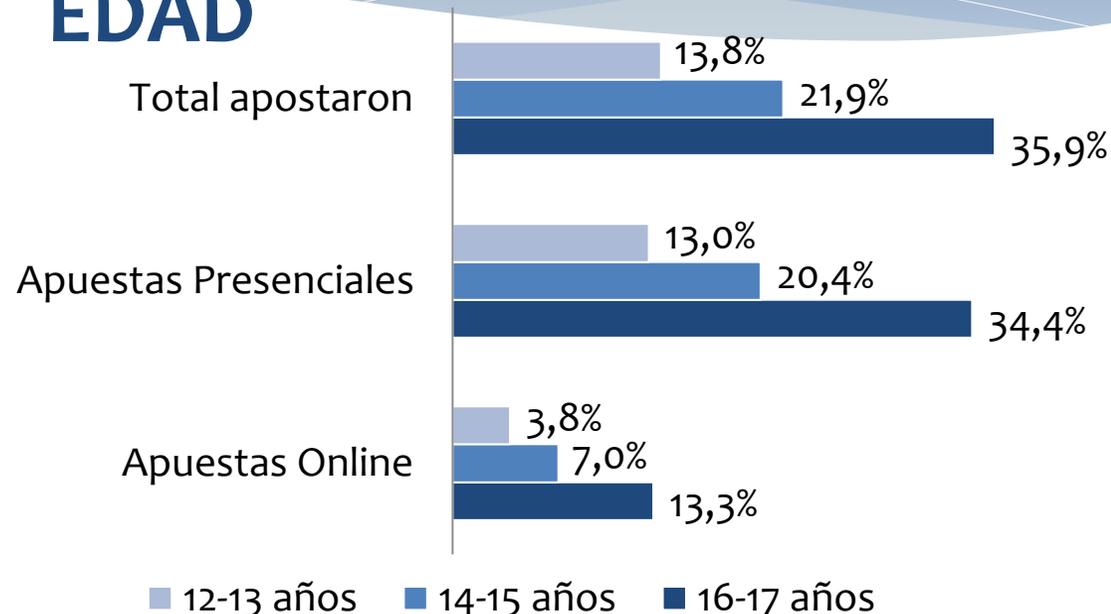


- **Casi 1 de cada 4 menores (24%) reconoce haber apostado dinero alguna vez en su vida en algún tipo de juego de azar. El 8,1% reconoce haber apostado en el transcurso del último mes, lo cual revela que, a pesar de ser ilegal y de tener importantes consecuencias para la salud mental y para la convivencia, estamos ante una práctica relativamente habitual para alrededor de 10.000 menores en Galicia.**
- **El 22,6% apostó de forma presencial** (en bares, locales de apuestas, etc.) **y el 7,1% a través de Internet.** Apuestan el triple de menores de manera presencial que online. De hecho el 82,7% de los que apuestan a través de la Red también lo hace de manera presencial.

GÉNERO

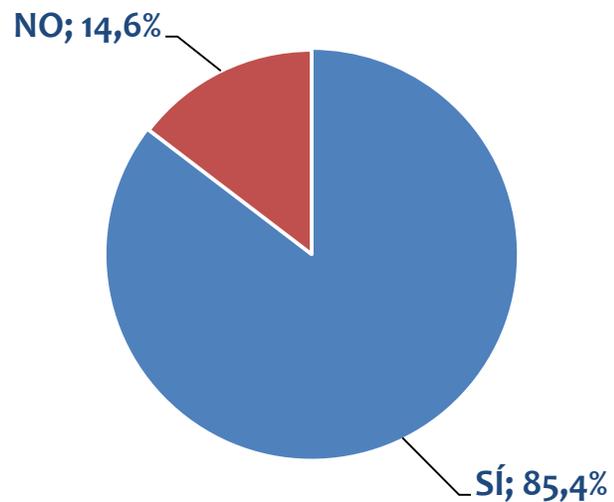


EDAD

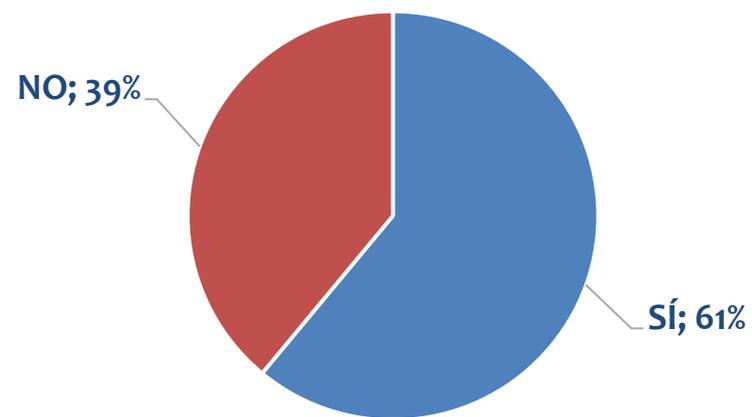


- En el caso de los chicos las cifras son considerablemente mayores (35%, 32,7 y 13,7%). Se puede decir que 1 de cada 3 chicos de entre 12 a 17 años apostó alguna vez en su vida en juegos de azar (el 14% en el último mes).
- El porcentaje de menores que apuestan aumenta considerablemente con la edad. Aunque a los 12-13 años ya apostó alguna vez casi el 14%; la cifra supera el 35% entre los 16 y los 17.
- Si combinamos Género y Edad, encontramos que más de la mitad de los varones de 16-17 años (52,3%) ha apostado alguna vez en su vida (el 23,8% en el último mes).

¿Sabías que no es legal?



¿Lo saben tus padres?



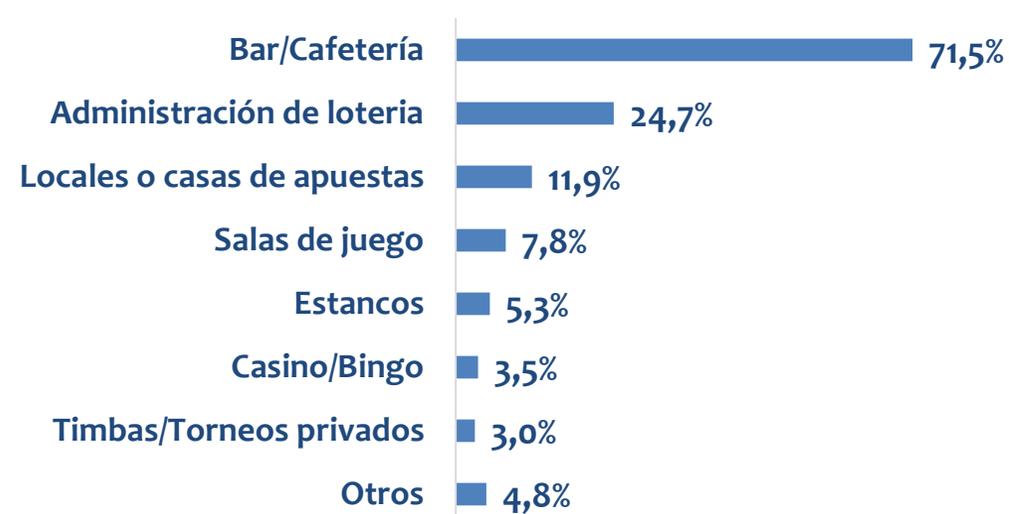
-
- La inmensa mayoría de menores que apuestan (el **85,4%**) lo hacen sabiendo que no es legal a su edad.
 - Más de la mitad de las y los progenitores cuyas/os hijas/os menores apuestan lo saben (**61%**).

JUEGO PRESENCIAL

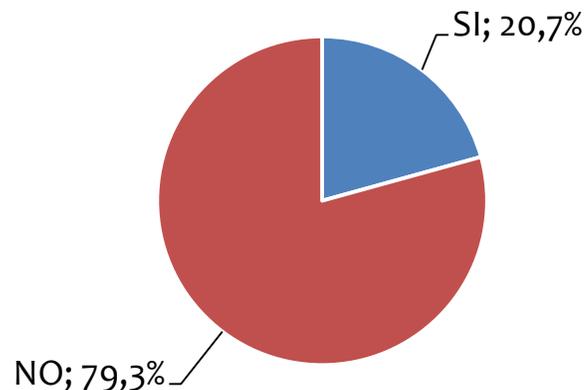
Tipos de apuestas más comunes



Lugares donde apuestan



¿Te pidieron el DNI?



- Las máquinas de apuestas deportivas en bares y cafeterías constituyen el principal atractivo para las y los adolescentes; al menos 2 de cada 3 juegan por esta vía.
- En 4 de cada 5 casos al menor no se le pidió el DNI.

JUEGO ONLINE

Tipos de apuestas más comunes

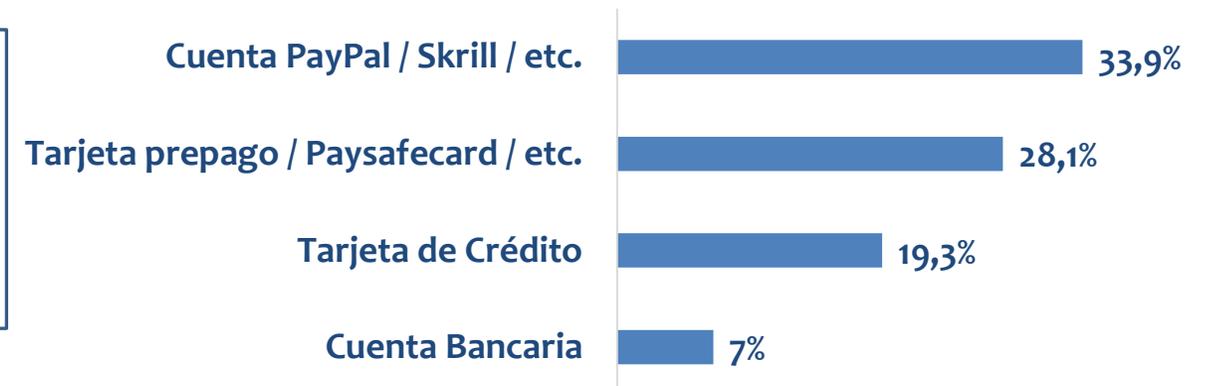


- Las **apuestas deportivas** vía Web o aplicaciones móviles presentan un mayor atractivo que el resto de formatos.
- **Cuentas tipo PayPal o Skrill**, junto a las **tarjetas prepago** tipo Paysafecard constituyen los medios de pago más habituales.

Medios a través de los que apuestan



Medios a través de los que pagan



INFORMACIÓN ADICIONAL

Con quién apuestan



Motivos por los que apuestan



Cuánto suelen gastar al mes



Juegan fundamentalmente con **amigos/as**, para **conseguir dinero** y para **divertirse**. Las cantidades jugadas son, por lo general, reducidas (el 82% menos de 10€ y sólo el 2.3% más de 50€/mes)

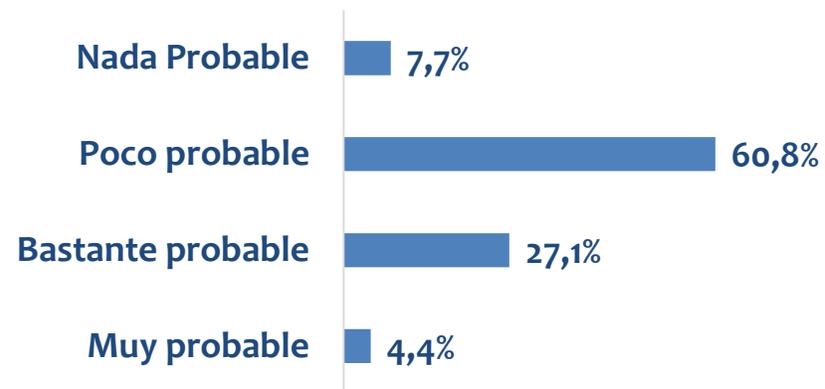
INFORMACIÓN ADICIONAL

¿Cuántas veces has ganado dinero apostando?

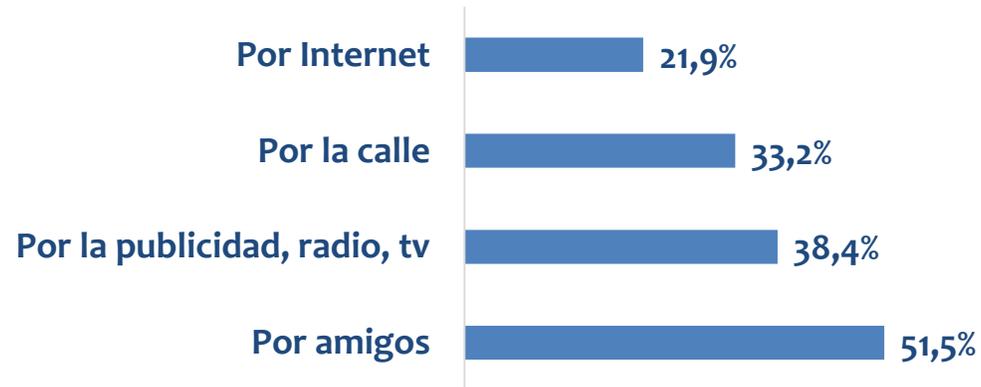


- La **expectativa** de ganar dinero con las apuestas es manifiesta, así como la tendencia a magnificar las ganancias y minimizar las pérdidas.
- Los **amigos**, la **publicidad** y la misma **calle** son los principales medios de difusión del juego, lo que revela la implantación que hoy en día tiene en la sociedad.

¿Crees que es fácil ganar dinero con el juego?

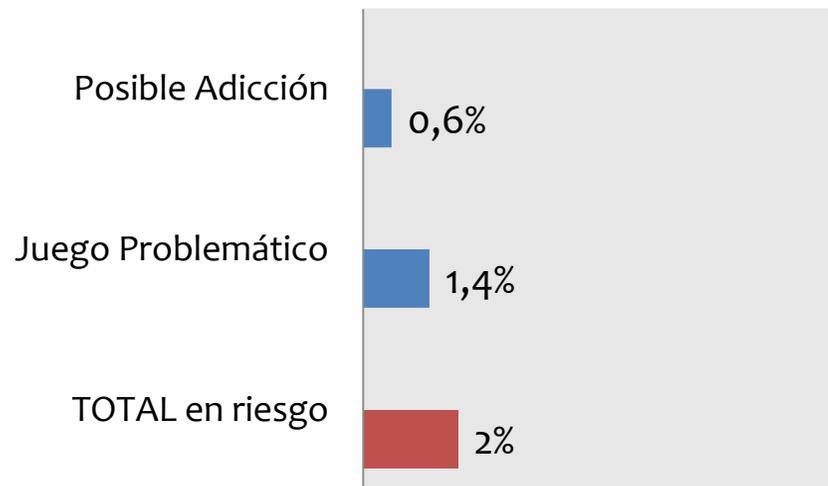


¿Cómo te informas del juego?



ESTIMACIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO

Se aplicó un instrumento de *screening* específico validado a nivel internacional:
BAGS – *BRIEF ADOLESCENT GAMBLING SCREEN* (Stinchfield et al., 2017).



- **Un 2% de la muestra podría estar teniendo ya problemas con el juego:** el **1,4%** serían Usuarios Problemáticos (con una alta probabilidad de desarrollar un trastorno del juego en el futuro) y un **0,6%** adicional presentaría ya evidencias de una ludopatía. El porcentaje en el caso de los chicos de entre 14 y 15 años se situaría en el 3,6% y en el 4,8% entre los de 16-17.
- **Si las cifras las referimos únicamente a quienes apostaron alguna vez en su vida, la tasa asciende al 8%** (5,6% de juego problemático y 2,4% de juego patológico). Esto es, **casi 1 de cada 10 adolescentes que apuestan podría estar teniendo ya problemas con el juego**, lo que coincide con lo advertido por los expertos internacionales.

CONCLUSIONES

Este estudio ha permitido comprobar que, lejos de cualquier tipo de demagogia o ideología, **es un hecho que los menores apuestan**. En la comunidad Autónoma de Galicia, a falta de que las autoridades autonómicas pongan definitivamente en marcha un Observatorio del Juego con las garantías y estándares científico-técnicos requeridos, el presente trabajo (llevado a cabo con una **muestra de 9.000 adolescentes**), ha permitido constatar que **casi 1 de cada 4 menores reconoce haber apostado dinero alguna vez en su vida y alrededor de un 10% lo hace en la actualidad**, lo que equivaldría a más de 12.000 menores. La inmensa mayoría (casi el 90%) lo hacen sabiendo que no es legal y en el 61% de los casos su padres lo saben. En cuanto a las modalidades de juego más habituales, **las máquinas de apuestas deportivas de bares y cafeterías constituyen el principal atractivo para los adolescentes, y en casi el 80% de los casos ni siquiera se les pide el DNI**. Con relación al impacto a nivel de una posible ludopatía, **casi 1 de cada 10 menores que apuestan podría estar teniendo ya problemas con el juego (el 2% de toda la población de adolescentes)**, lo que coincide con lo que señalan los expertos.

Estos resultados refuerzan la necesidad de abordar específicamente la participación en juegos de azar y apuestas de los menores de edad (tal y como se recoge en la *Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024*), como un caldo de cultivo realmente preocupante y que parecer ir a más. Un análisis más profundo de la accesibilidad, las motivaciones y expectativas o el control parental deben llevar al desarrollo de una prevención realmente integral y, sobre todo, eficaz.