



## **ADICCIÓN AL JUEGO EN ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA SECUNDARIA DE CANTABRIA**

## FICHA TÉCNICA

- Encuesta con herramientas de evaluación de la frecuencia de juego y de criterios de adicción
- Administración: Abril de 2021
- Muestra del estudio: 9.202
  - o Edad: 15-19 años
  - o Mujeres: 52,3%
  - o Hombres: 47,7%
- Centros educativos: 93
  - FP Básica: 1,4%
  - ESO: 40,8%
  - Bachiller: 52,0%
  - FP Grado Medio: 3,9%
  - FP Grado Superior: 1,9%

## CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Las principales conclusiones del Estudio son las siguientes:

1. **La mayoría de estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria de entre 18 y 19 años ha jugado a algún juego de apuestas durante su vida y más del 40% de los menores de edad lo han hecho en algún momento.** Esto es particularmente relevante por varios motivos. En primer lugar, porque los menores de 18 años tienen prohibido, por Ley, participar en el juego, lo cual da cuenta de que no existen controles realmente eficaces para controlar que se cumpla el artículo 6 de la Ley 13/2011. Por otro porque, a pesar de que los mayores de edad tienen permitido el jugar, se trata de una actividad de potencial riesgo para la salud.

No obstante, es necesario reconocer que no todos los juegos son igualmente adictivos, siendo las loterías convencionales y las apuestas de resultado demorado las que tienen menor riesgo. Estos son, precisamente, los juegos en los que los adolescentes han participado más frecuentemente en alguna ocasión. Son, por otro lado, juegos bastante arraigados culturalmente en España y que se asocian a otro tipo de actividades, además de las de ganar dinero. No obstante, la principal causa de que sean los menos adictivos es por las características estructurales de los mismos, que hacen que sean los que tienen menos riesgo para la generación de conductas de juego problemáticas.

2. **Alrededor del 10% de los estudiantes de Educación Secundaria juegan regularmente, es decir, entre 1-3 veces al mes, o más.** Este es un dato bastante relevante, puesto que una de las variables que va a resultar especialmente crítica en el desarrollo de la adicción al juego, es la frecuencia de juego, dado que el juego está diseñado para devolver de forma aleatoria una parte del dinero que se juega. Esto hace que la apuesta se condicione según un programa de reforzamiento de razón variable, de manera que, cuanto más se juegue, mayor será la probabilidad de obtener la recompensa y, por lo tanto, de continuar jugando y llegar a desarrollar una adicción.

En el juego regular hay varias variables a tener en cuenta:

- a. **El tipo de juego.** El juego que los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria juegan con mayor regularidad son las apuestas deportivas online.

- b. **El género.** Los hombres juegan a las apuestas deportivas más que las mujeres, en una proporción de 1 a 10, lo cual quiere decir que se trata de una actividad principalmente masculina.
- c. **La edad.** Los estudiantes entre 18 y 19 años apuestan regularmente con más frecuencia que los menores de edad (13% vs. 8,3%, respectivamente). Las diferencias son más notables en el caso del juego online, donde los mayores de 18 años duplican la frecuencia de juego regular (7,9% vs. 3,9%), siendo especialmente significativo el caso de las apuestas deportivas, donde la diferencia es casi del triple (11,9% vs. 4,3%).

Las apuestas deportivas online son una modalidad de juego que se generaliza tras la concesión de las licencias en 2012, desbancando rápidamente al póquer online, que era la modalidad de juego online más extendida hasta entonces, cuando el juego online todavía no era legal. La proliferación de salones de juego y la oferta de las apuestas a través de los dispositivos conectados a Internet tras la concesión de las licencias favoreció su expansión. Las apuestas deportivas online son un juego de un riesgo medio de adicción, si consideramos de riesgo bajo a las loterías y apuestas deportivas offline (Quiniela) y de riesgo elevado a la ruleta y máquinas tragaperras, tanto tradicionales como online y, en menor medida, al bingo (tradicional y online), que también es de riesgo alto. Las apuestas deportivas online tienen un potencial adictivo similar al de las loterías presorteadas. Los chicos tienen una preferencia mucho más acusada por este tipo de juegos que las chicas, probablemente porque se trata de un juego de competición y el objeto de la apuesta es más interesante que para ellas. Además, viene asociado a formas de ocio en la que los hombres muestran mayor preferencia.

En lo que se refiere a las diferencias entre menores de edad y quienes tienen 18-19 años, las diferencias pueden atribuirse principalmente a la accesibilidad, ya que en todos los casos se trata de estudiantes de Educación Secundaria (principalmente de Bachiller), por lo que puede suponerse que la principal diferencia entre ellos es la de que los mayores de edad no tienen restricciones en el acceso al juego, lo cual hace que la frecuencia se incremente notablemente.

- 3. **La adicción al juego se manifiesta en el 8,5% de los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria de entre 15 y 19 años. El 0,9% padecen trastorno de juego según los criterios del DSM-5. El 7,5% de ellos están en riesgo.**

Este es un resultado bastante notable, dado que, según los datos de la Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ) de 2015, la prevalencia del juego patológico en población española mayor de 18 años fue de 0,72%, aunque en ese momento la oferta de juego online no era tan elevada como lo es en la actualidad.

De estos resultados generales conviene hacer dos matizaciones relevantes. En primer lugar, menos de la mitad de estudiantes de entre 15 y 19 años han participado en algún juego, mientras alrededor del 80% de los españoles de la encuesta de la DGOJ había jugado alguna vez. Ello quiere decir que el juego tiene especial riesgo para los adolescentes, lo cual es algo que la ciencia ya conocía y que se ha visto corroborado en este estudio, puesto que con un porcentaje menor de personas implicadas en el juego se llegan a tener datos de prevalencia superiores.

En segundo lugar, estos datos de prevalencia son inferiores a los que se obtuvieron con una muestra de estudiantes de la Comunidad Valenciana entre 2016 y 2019. Este resultado, sin duda positivo en lo que se refiere a los adolescentes de Cantabria, puede deberse a varios factores.

- El 93% de la muestra son estudiantes de 4ª de ESO y Bachiller. Solamente el 7% corresponde a ciclos formativos, quienes presentaban porcentajes más elevados de frecuencia de juego y de adicción al juego en el estudio realizado en la Comunidad Valenciana
- Las condiciones sociales impuestas para la prevención de la COVID han limitado mucho la oferta de juegos presenciales en España (máquinas tragaperras en bares y acceso a salones de juego, principalmente), lo cual puede favorecer que se juegue menos y, consecuentemente, que haya menos problemas de adicción. La encuesta realizada en la Comunidad Valenciana fue anterior a la aparición de la pandemia de COVID.
- Cantabria tiene una oferta mucho menor de apuestas deportivas online que la Comunidad Valenciana, debido principalmente a que no hay máquinas de apuesta en los bares, que es el lugar donde los estudiantes de 15 a 19 años de la Comunidad Valenciana suelen realizar las apuestas y donde se inician en el juego.

Al igual que ocurre con la participación en los diferentes juegos, es necesario disgregar los resultados de la adicción al juego en función de la edad y el género. Así:

- a. **Los menores de edad tienen unos indicadores de juego patológico inferiores** (en proporción 1 a 2,5) **respecto a los estudiantes de 18 y 19 años.**

Es decir, con la mayoría de edad -y el consiguiente mayor acceso al juego- no solamente se juega más, sino que se incrementa la tasa de jugadores patológicos. Ello pone de manifiesto el riesgo que supone presentar al juego de apuestas como una actividad de ocio y promocionarla entre la población, especialmente entre las personas más jóvenes.

- b. **Las mujeres tienen una prevalencia de juego patológico cinco veces inferior que los hombres y presentan una tasa 2,5 veces inferior de juego de riesgo.** Esto puede ser debido al hecho de que la proporción de mujeres jugadoras es mucho menor que la de hombres y a que los juegos en los que participan más que los hombres, o de forma similar, no son los más adictivos, como es el caso de loterías convencionales y presorteadas. El caso del bingo, aunque de mayor potencial adictivo, tampoco es el de mayor riesgo, puesto que son mucho más peligrosas las máquinas tragaperras (offline y online) o la ruleta (convencional o electrónica).

Conviene, no obstante, analizar más a fondo las diferencias de género para poder establecer medidas preventivas acorde a las diferencias entre mujeres y hombres en el juego de apuestas.

4. **Un tercio de los adolescentes que juegan regularmente a algún juego online tienen problemas de adicción al juego. Un 4,4% padecen trastorno de juego y el 29,7% juego de riesgo.**

El riesgo que supone participar de forma regular al juego online se pone de manifiesto por el hecho de que una tercera parte de los estudiantes de Educación Secundaria que juegan entre 1-3 veces al mes, o más, tienen problemas de adicción al juego. A nuestro juicio esto debe hacernos plantearnos que el juego de apuestas no debe ser una actividad que se presente como alternativa de ocio razonable para las personas jóvenes. Probablemente tampoco para el resto de ciudadanos.

**5. Hay cuatro posibles categorías de juegos, según el riesgo de producir adicción:**

- a. Juegos de riesgo extremo: slot online
- b. Juegos de riesgo elevado: el resto de juegos online -excepto póquer online, así como las máquinas tragaperras tradicionales.
- c. Juegos de riesgo moderado: juegos tradicionales de casino, bingo, además de póquer online.
- d. Juegos de menor riesgo: juegos tradicionales de loterías y cartas.

Se ha seguido un criterio objetivo para el establecimiento de las categorías de riesgo de adicción, que es el de valorar el perjuicio que supone jugar con regularidad a un juego determinado, cuantificando el porcentaje de personas que llegan a padecer un trastorno de juego o están en riesgo de desarrollarlo. No obstante, quizá fuera conveniente ponderar más el peso del trastorno de juego, en cuyo caso las loterías presorteadas pasarían a ser juegos de riesgo moderado y los juegos tradicionales de casino (ruleta, principalmente) serían de riesgo elevado.

En cualquier caso, se trata de unas categorías que deben servir para alertar del riesgo que tiene el juego de apuestas y no deben generar la falsa sensación de seguridad de que los juegos de menor riesgo no tienen peligro, ni de que hay estrategias o formas de jugar que sirvan para prevenir la adicción al juego incluso en los que son adictivos, tales como las apuestas.