



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

Fundación Adsis - 2024

01 Introducción

02 Datos Generales del Estudio

03 Resultados de Juego Patológico Online 2024

04 Análisis comparativo 2020 - 2024

05 Conclusiones

06 Recomendaciones derivadas del Estudio

07 Agradecimientos

08 Créditos

09 Podemos ayudarte

01. Introducción

El **Programa de Prevención de Tecno-adicciones y otras conductas adictivas**, del **Centro Aluesa**, de **Fundación Adsis**, presenta por cuarto año consecutivo, el Estudio diagnóstico sobre **juego patológico online** en población infantojuvenil en Canarias.

Los **datos** proceden de **1.768 personas**, de entre 9 y 20 años, que han sido consultadas sobre su conducta de **juego de azar online**.

Este tipo de juego debe cumplir dos requisitos:

- la conducta de juego de azar con empleo de dinero.
- el uso de cualquier soporte tecnológico con acceso a internet.

La consideración como **juego patológico** o trastorno por juego de apuestas, predominantemente

en línea, ha tomado como base los manuales diagnósticos de referencia **CIE 11 y DSM-5**, de donde se han obtenido los indicadores para establecer y medir el grado de afectación en la vida de la persona.

El estudio pone de manifiesto la realidad de este trastorno adictivo, considerado como la **conducta de juego recurrente y persistente** en el tiempo que **deteriora** todas las áreas de la vida y que genera un estrés emocional significativo en la persona.

El fenómeno explorado se refiere así a una **conducta adictiva** con **indicadores clínicos** relacionados con **afectación psicológica**, síntomas de dependencia, abstinencia y afectación de la **salud mental**.

02. Datos Generales del Estudio



Los resultados se obtienen a través de un **cuestionario** que cumplimenta una **muestra de 1.768 adolescentes y jóvenes** (9-20 años).

La recogida se realiza con la colaboración de **32 entidades** de las islas de Tenerife, La Palma, Gran Canaria y Lanzarote, de la siguiente forma:

- 28 centros de educación obligatoria, bachillerato y formación profesional (CEIP, CEO e IES) públicos y/o concertados.
- 4 entidades del tercer sector.

Por edad:

- 21,4% preadolescentes (9-12 años).
- 59,8% adolescentes (13-16 años).
- 18,8% jóvenes (17 y 20 años).

Por género:

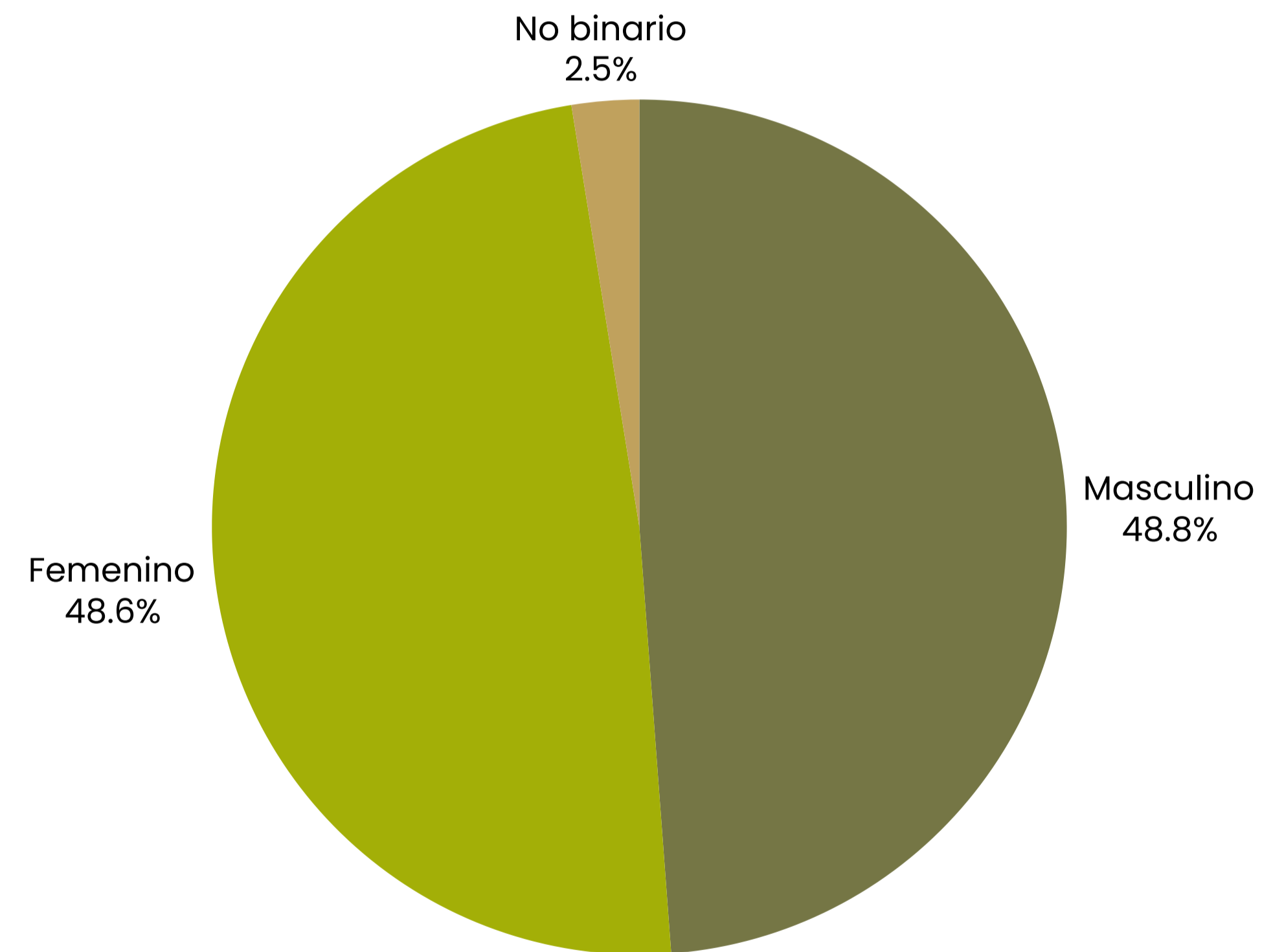
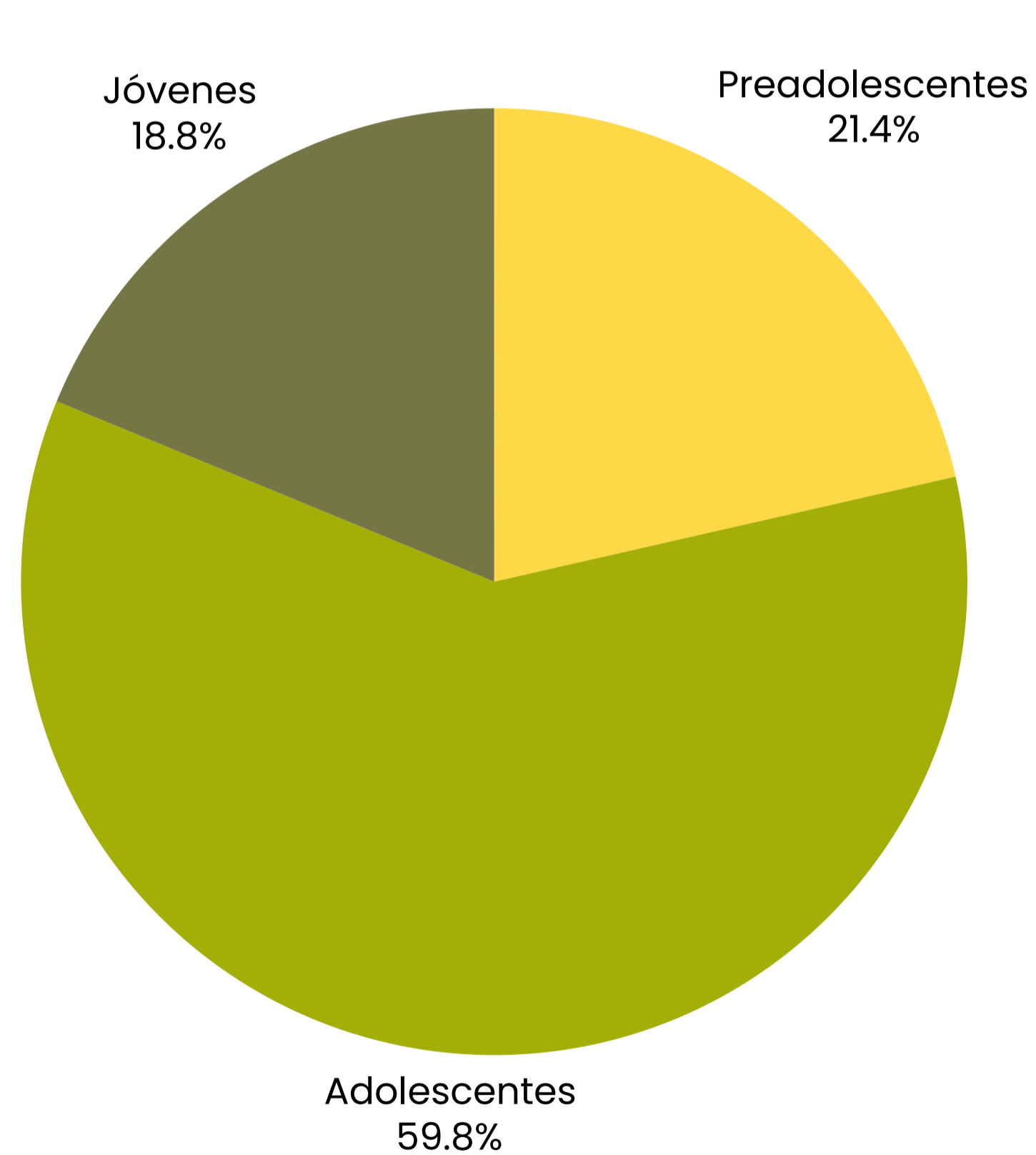
- 48,8% masculino.
- 48,6% femenino.
- 2,5% no binario.

Por tipo de dispositivo o vías de acceso incluye:

- smartphones u otros dispositivos como ordenadores o tabletas, etc.
- terminales de juego de azar en salas o casas de apuestas u otros establecimientos físicos que ofrecen juego de azar online.

02. Datos Generales del Estudio

Datos sociodemográficos: género y edad: 1.768 personas respondieron los cuestionarios.



A person wearing a yellow hoodie is sitting at a desk, playing a board game on a laptop. The person's hands are visible, moving pieces on the game board. The background is dark and out of focus. The text "03. Resultados de Juego Patológico Online" is overlaid on a green banner at the bottom of the image.

03. Resultados de Juego Patológico Online

03. Resultados de Juego Patológico Online 2024

Los datos detectan un **incremento de los problemas derivados con el uso de juegos de azar online** entre jóvenes y adolescentes, a los que tienen acceso a través de portales no regulados por el Estado*.

Entre el **13% y el 16%** presenta **indicadores adictivos** relacionados con el juego de apuestas.

Sentir culpa, fracasar en el intento de dejar las apuestas o coger dinero para jugar o pagar deudas, son algunas de las conductas reportadas.

Por género, los chicos presentan mayores índices adictivos en todos los parámetros.

1

15,9% reconoce tener problemas con los juegos de azar, específicamente con las **apuestas deportivas**.

2

15,9% se siente **culpable por apostar** o por lo que les ocurre cuando juegan online.

3

13,6% reconoce que **ha intentado dejar** de jugar o apostar sin lograrlo.

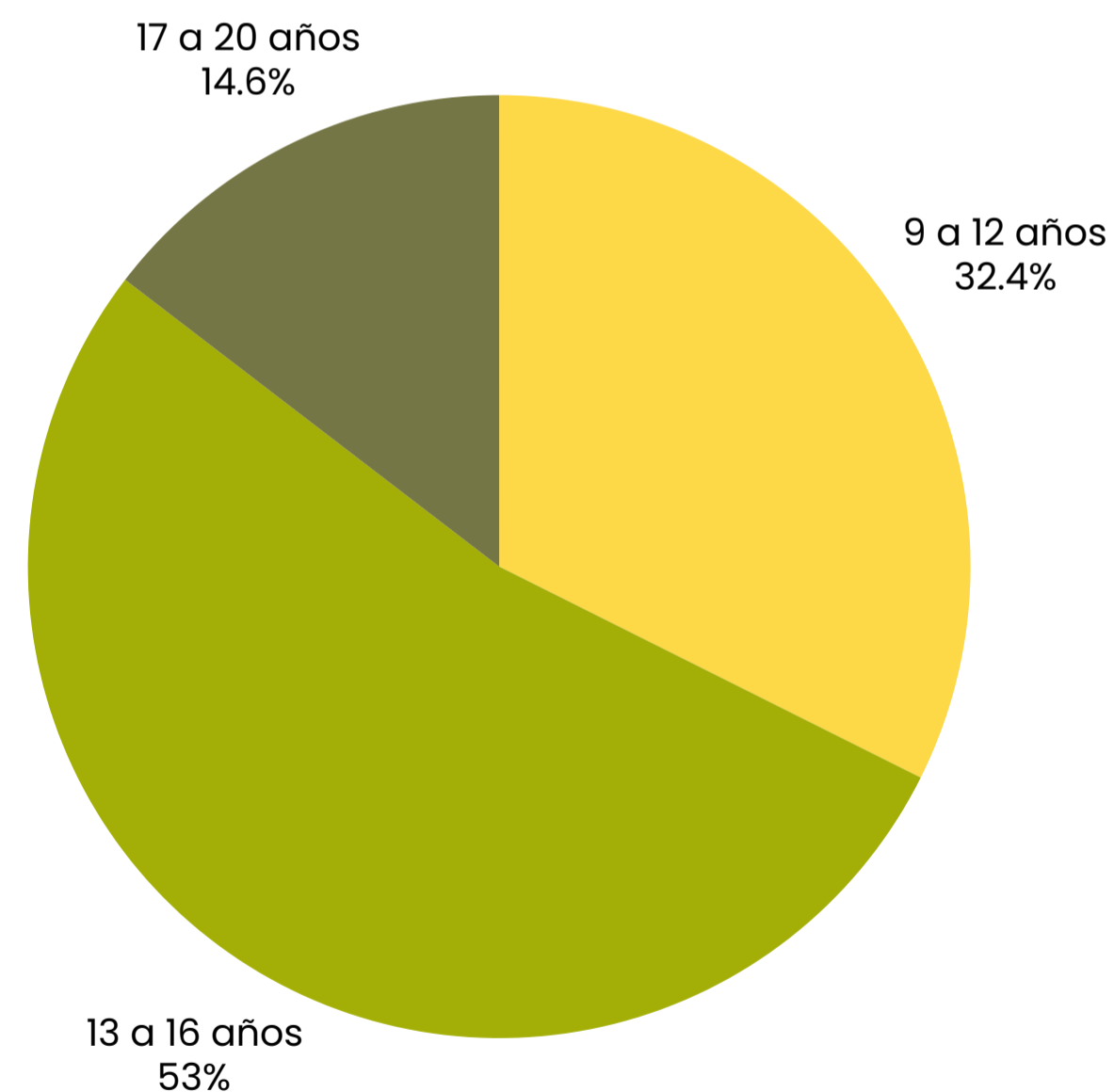
*Los **portales no regulados por el Estado español** (www.com) no precisan de identificación con DNI ni fecha de nacimiento. Los portales nacionales (www.es) solicitan identificación y verificación de mayoría de edad.

03. Resultados de Juego Patológico

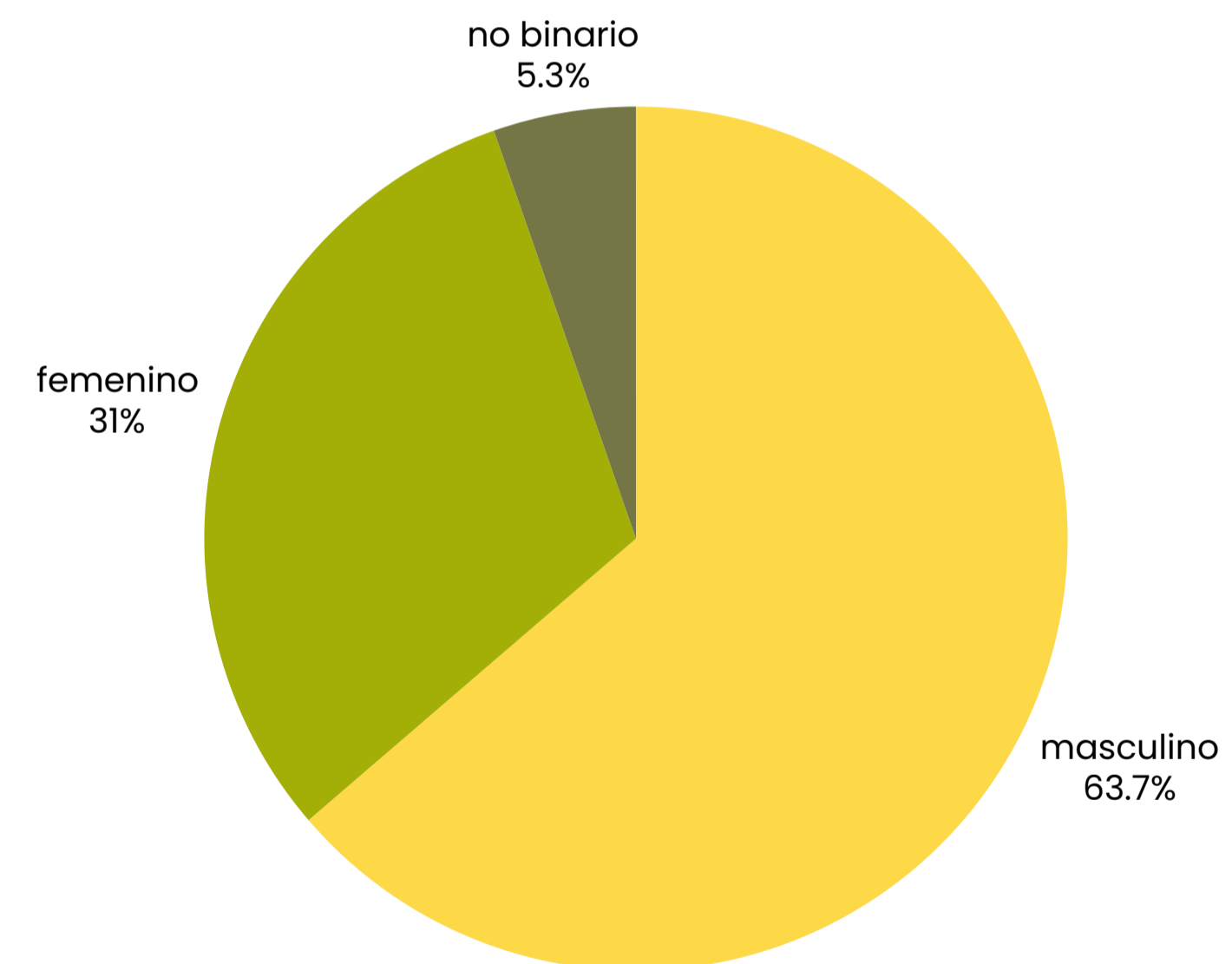
Indicadores adictivos

El 16% de participantes (281 personas) reconocen tener problemas con los juegos de azar.
De estas:

La **mayor incidencia** se da en la franja de población adolescente, **entre 13 y 16 años**.



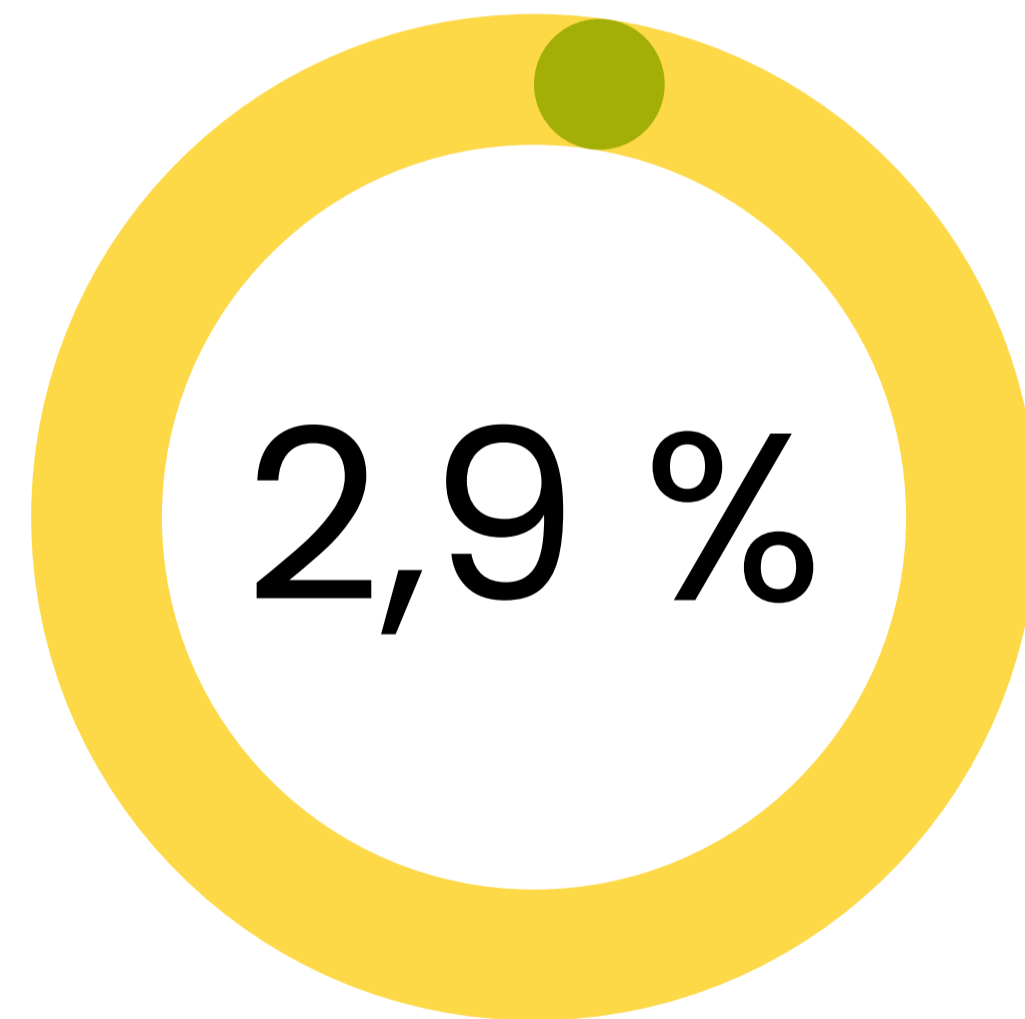
El 31% son chicas y el 63,7% son chicos.
La adicción al juego de azar online es de predominio masculina.



03. Resultados de Juego Patológico

Indicadores adictivos

El 2,9% de la muestra **reconoce usar el móvil frecuentemente** para apostar o invertir dinero en juegos de azar.



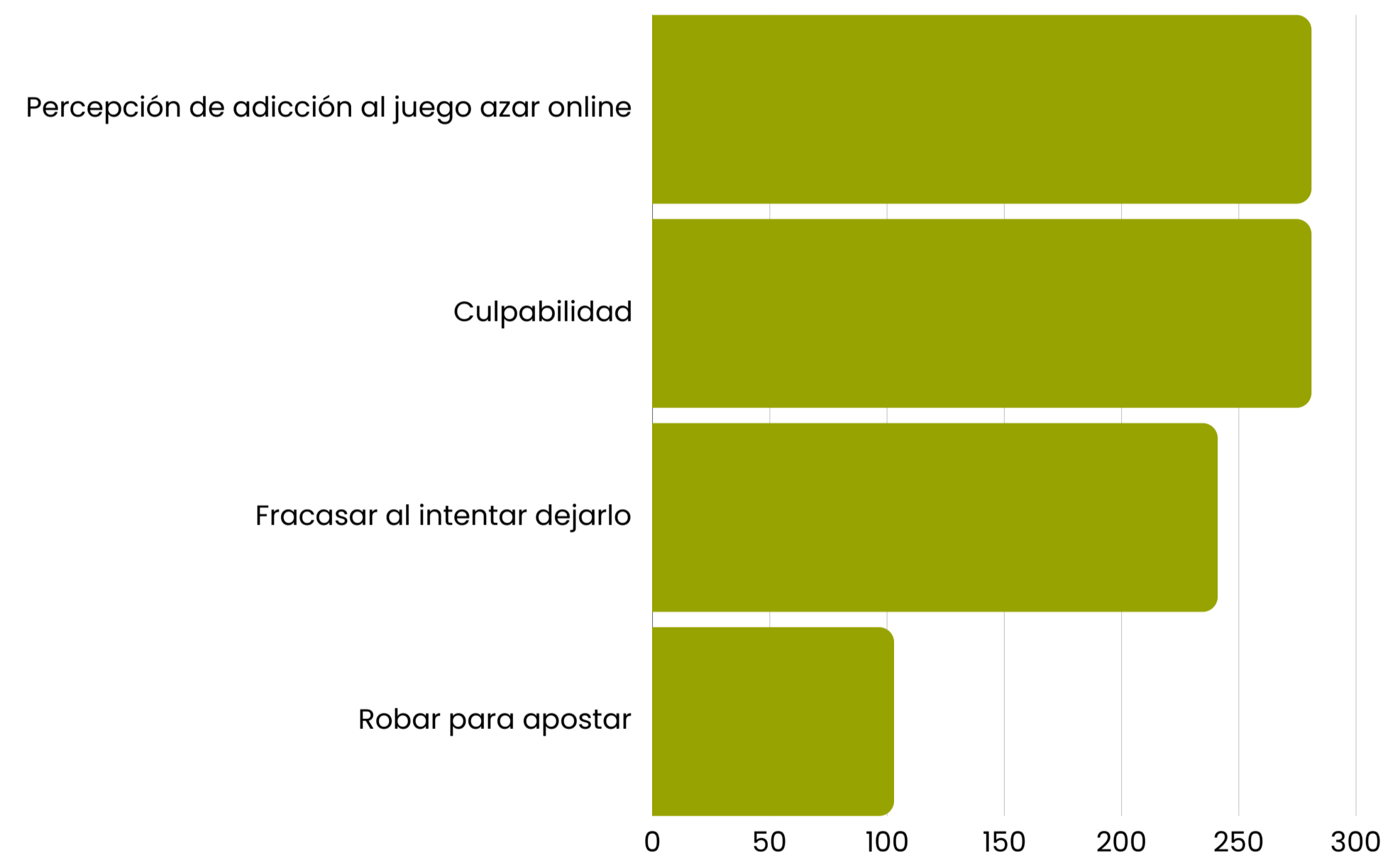
03. Resultados de Juego Patológico

Indicadores adictivos

La población menor de edad **reconoce tener problemas con el juego de azar.**

Se presentan conductas que indican adicción al juego de azar online tales como: sentir culpa, haber fracasado al intentar dejar de jugar y robar o coger dinero para seguir apostando.

Indicadores de adicción al juego de azar online en población adolescente y joven



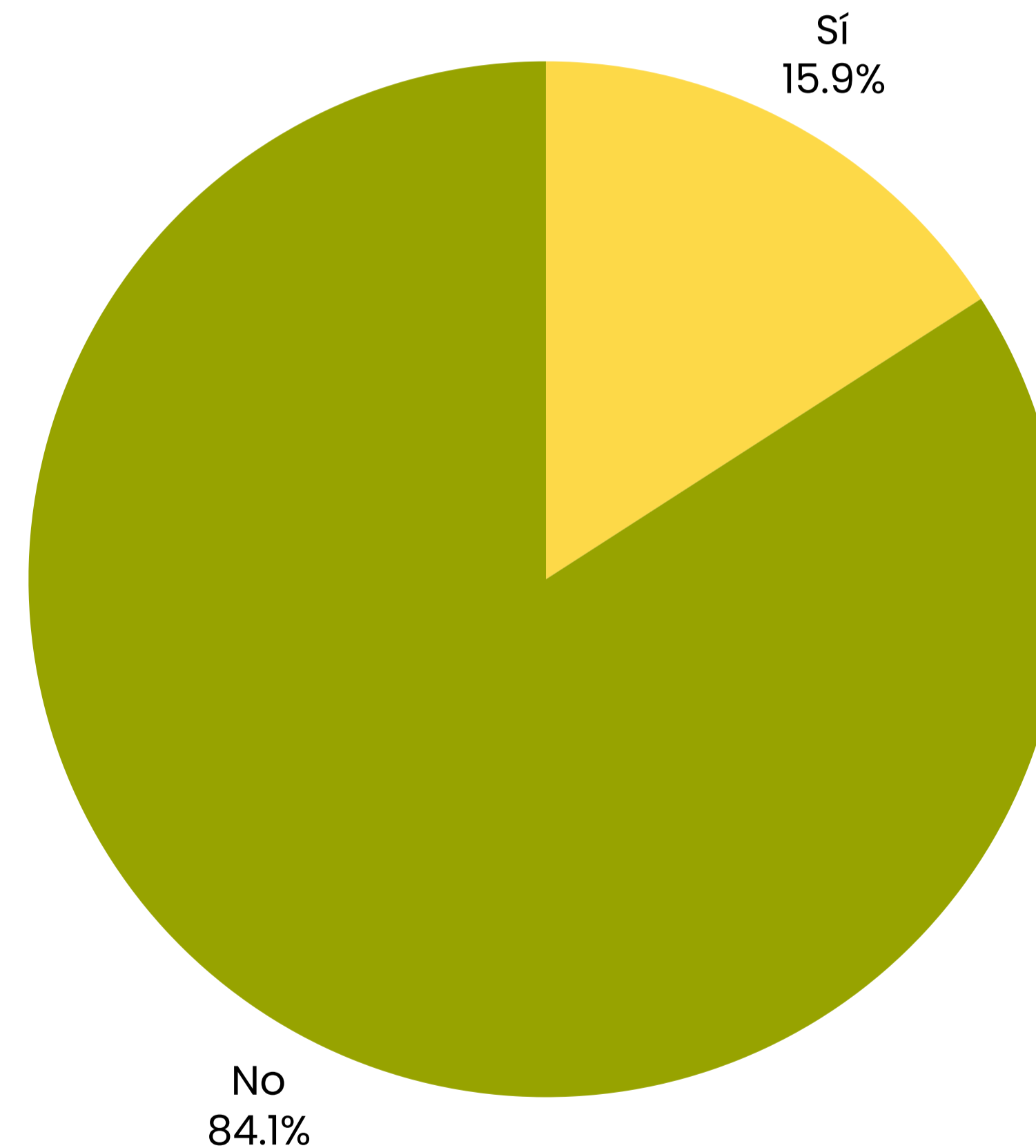
Nº de personas con indicadores adictivos
(sobre una muestra de 1.768).

03. Resultados de Juego Patológico

Desglose de indicadores adictivos

1. Sentir culpa por jugar/apostar o por lo que les ocurre cuando apuestan online

Del total de la muestra, 281 personas han respondido "Sí"

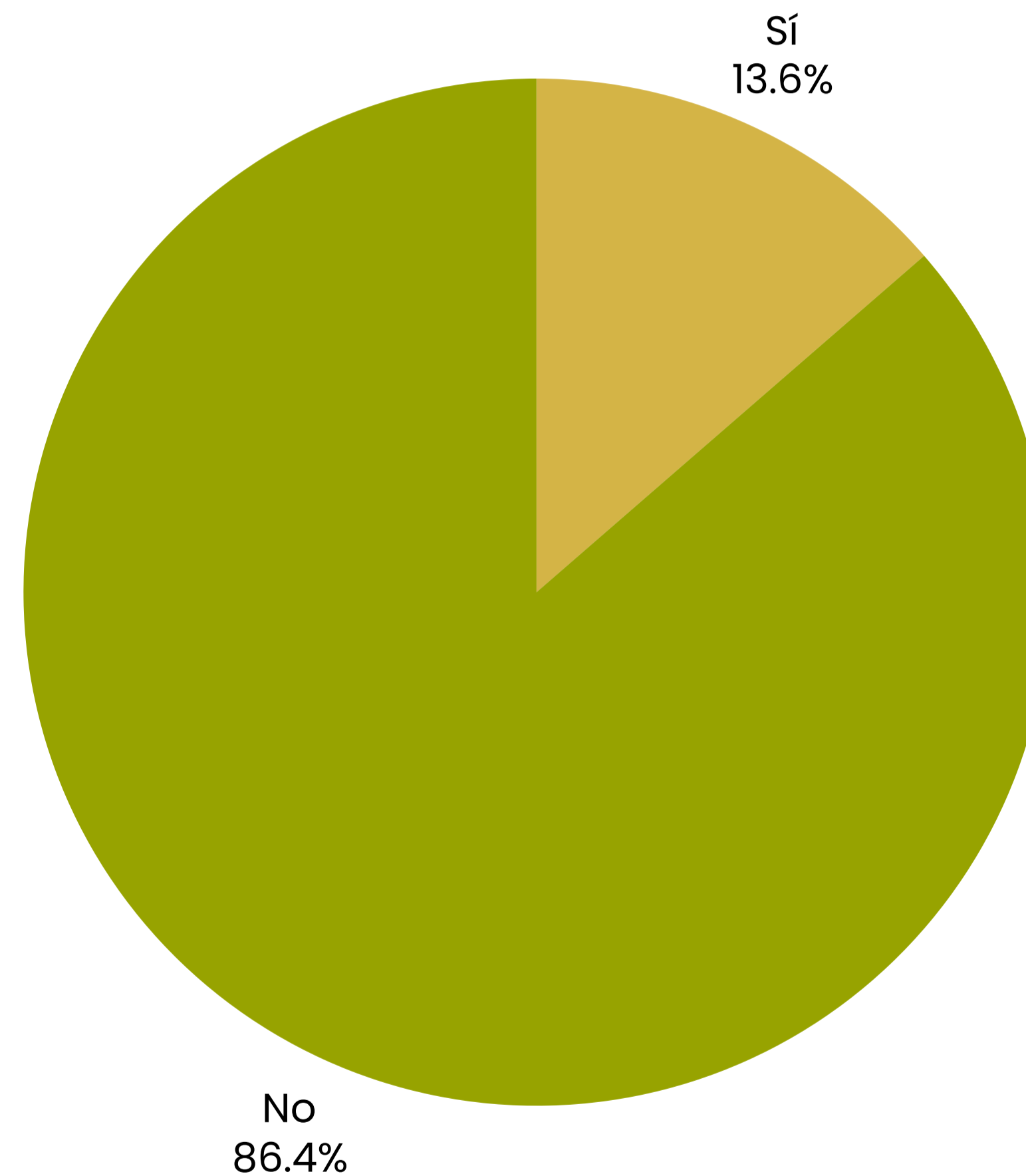


03. Resultados de Juego Patológico

Desglose de indicadores adictivos

2. Fracasar al intentar dejar de apostar o jugar a juegos de azar online.
Intentos de dejar de jugar y no ser capaz

Del total de la muestra, 241 personas han respondido "Sí"

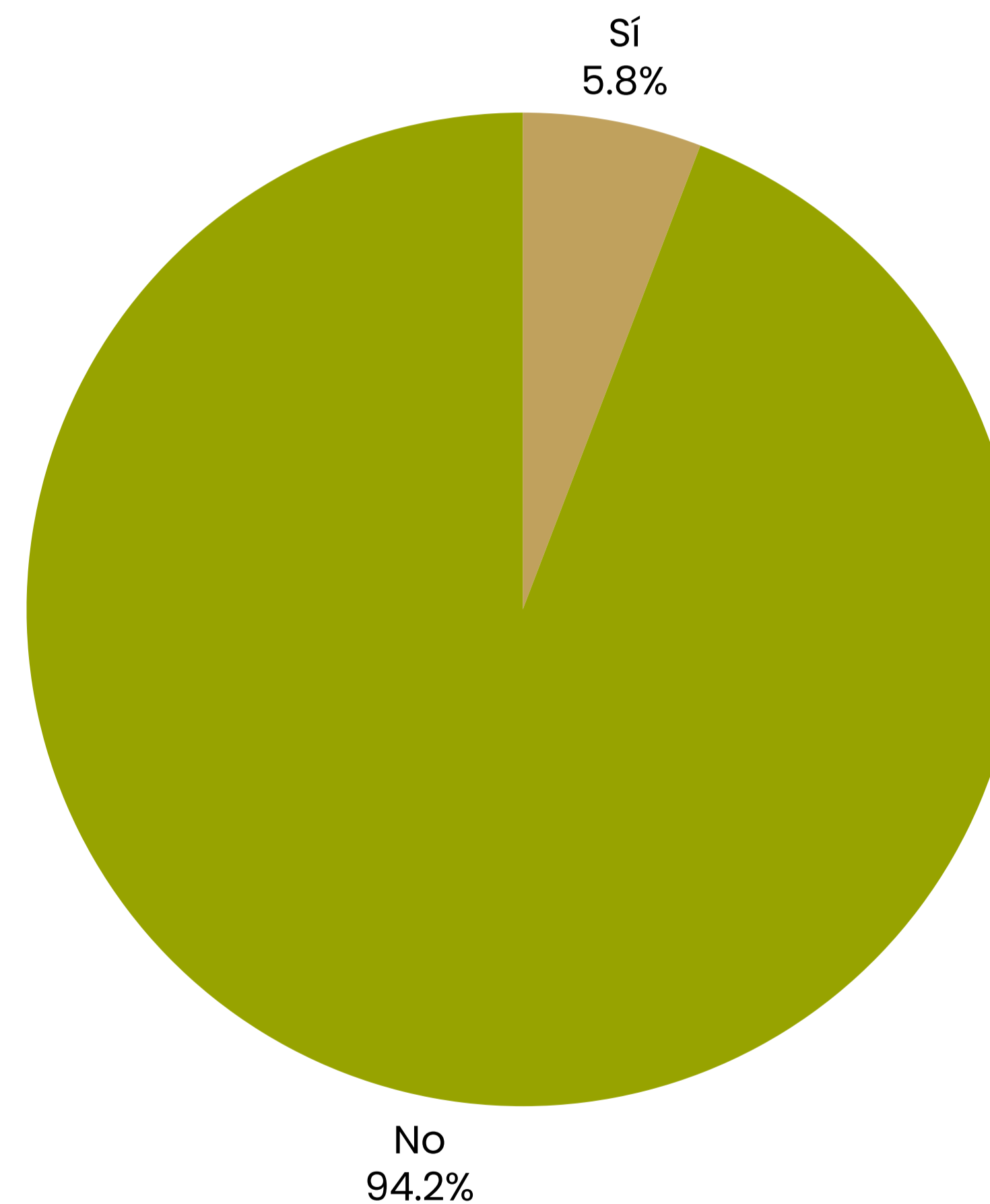


03. Resultados de Juego Patológico

Desglose de indicadores adictivos

3. Robar dinero para jugar o pagar deudas

Del total de la muestra, 103 personas han respondido "Sí"





04. Análisis comparativo 2020 - 2024

04. Análisis comparativo 2020-2024

Se detecta un incremento del riesgo adictivo a los juegos de azar en población infanto-juvenil en el periodo analizado. Los indicadores no han parado de crecer desde el inicio de la recogida de datos (2020).

Aumentan **todos** los indicadores:

- **+7,3%** reconoce tener problemas con los juegos de azar.
- **+4,9%** siente culpa por jugar.
- **+3,3%** fracasa en el intento de dejar de jugar.
- **+2,9%** coge o roba dinero de casa para jugar o pagar deudas de juego.

1

Aumenta un **7,3%** el número de adolescentes que **reconoce tener problemas** con los juegos de azar online.

2

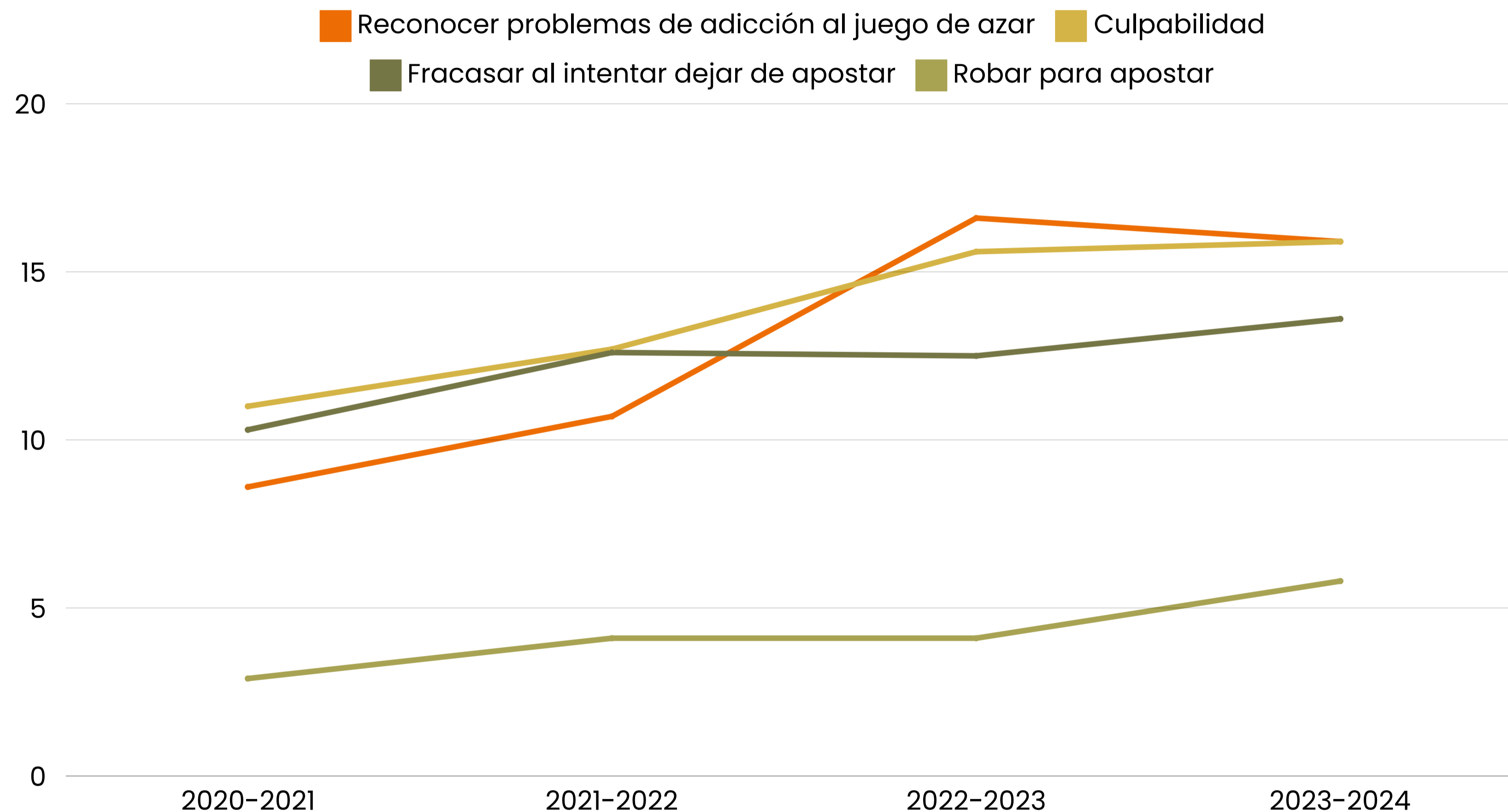
Aumenta un **5%** la sensación de **culpabilidad** y un **3,3%** quienes reportan **intentos fallidos por dejarlo**.

3

Sube casi un **3%** quienes **reportan robar** para satisfacer necesidades derivadas del juego.

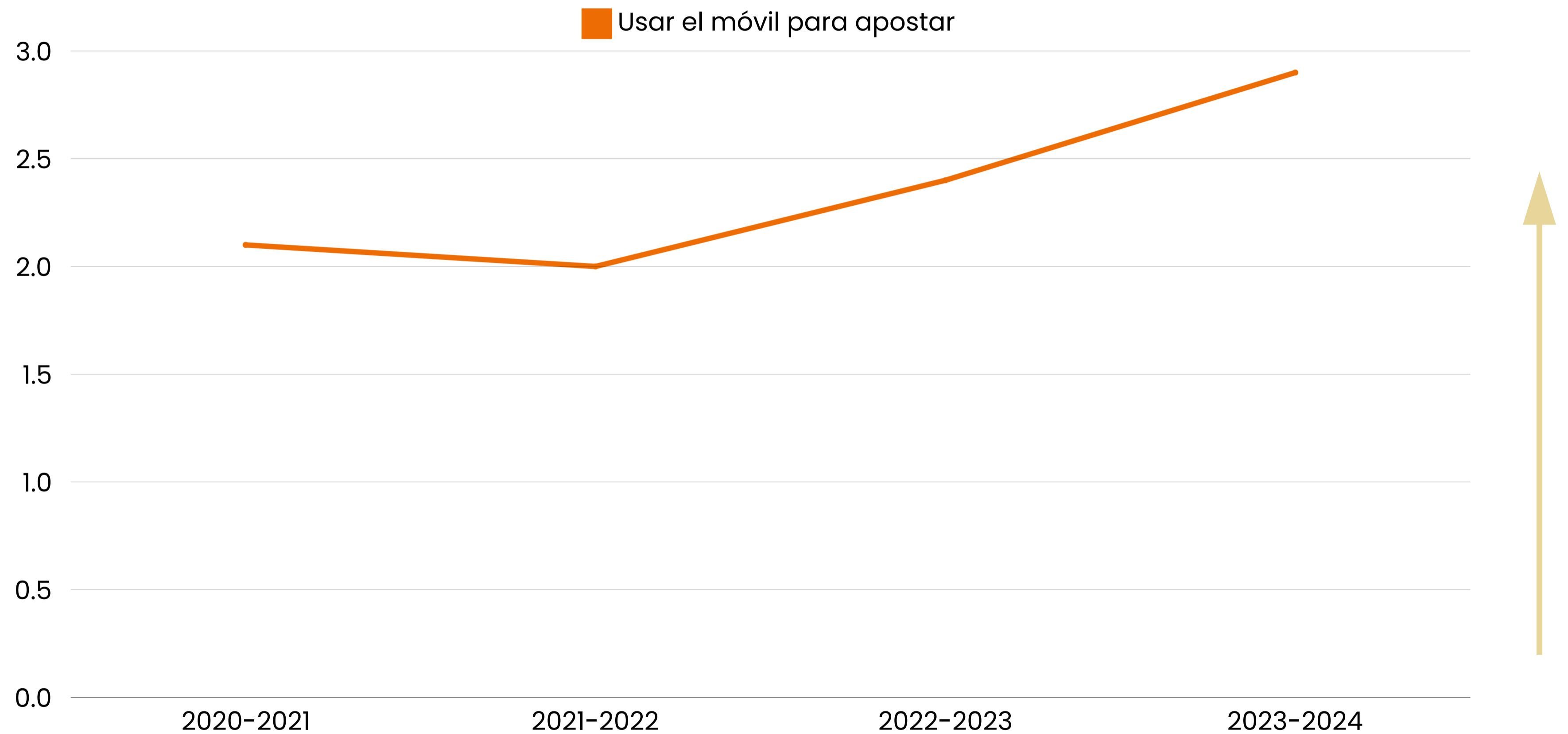
04. Análisis comparativo 2020-2024

Comparativa de Indicadores de adicción al juego de azar online



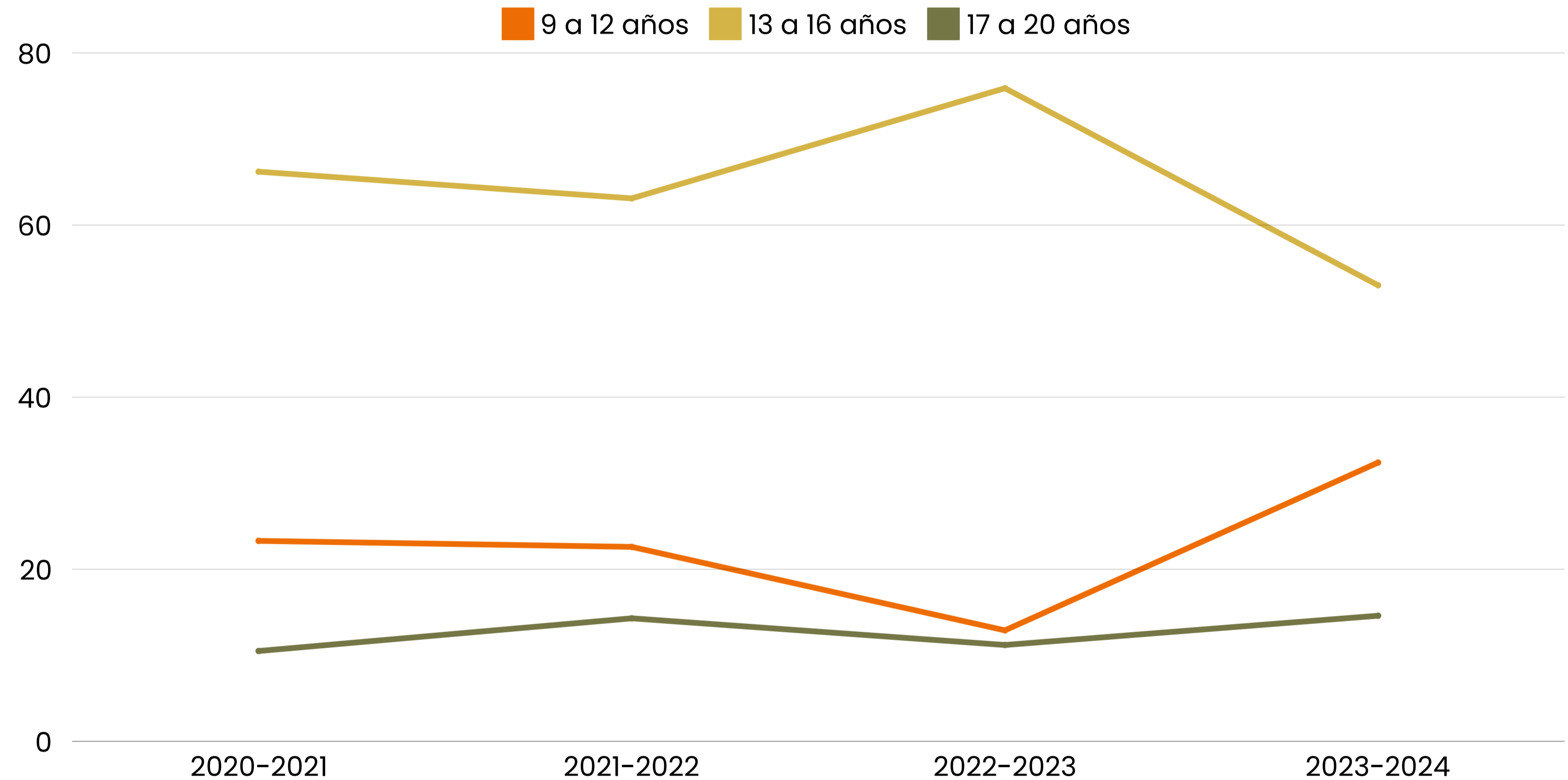
04. Análisis comparativo 2020-2024

Comparativa de uso del móvil para apostar



04. Análisis comparativo 2020-2024

Comparativa por edades de quienes tienen problemas con el juego de azar



05. Conclusiones

- **Se detectan valores preocupantes** en los **indicadores de problemas adictivos con el juego de azar online (16%)**. Se deduce, además, que las tasas de juego pueden ser mucho más **altas** de las recabadas si se preguntase por realizar **juego de apuestas** y no solo por indicadores de adicción.
- **Se ha normalizado el juego de azar como hábito de ocio adolescente**, facilitando así el acceso a menores. La incorporación en el mundo de los videojuegos de la lógica del azar y la falta de regulación de los portales que operan con dominios no regulados (.com) se ven como posibles causas.
- **Se detecta la mayor incidencia de indicadores de juego patológico** en adolescentes **entre 13 y 16 años**. Aunque el dato disminuye en la última anualidad, sigue por encima de los otros grupos de edad.
- **Se reconoce como facilitador** el incremento en el **uso del móvil para apostar**. Sus implicaciones en términos de disponibilidad, inmediatez y anonimato facilitan los accesos no controlados.

1 Incremento sostenido y altas tasas de indicadores de adicción al juego de azar, especialmente en línea.

2 Los portales de apuestas y juegos de azar no regulados favorecen desarrollo de indicadores adictivos.

3 Aumento de la adicción en **varones adolescentes**, con predominio de las **apuestas deportivas y ruletas online**.

4 El uso normalizado de **móviles** entre menores facilita el acceso continuado a sitios de apuestas online.

06. Recomendaciones derivadas del estudio

- 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 entre 13 y 16 años y con perspectiva de género, dado que es el grupo con mayor incidencia del juego patológico.
- El Estado ha de articular **estrategias de apoyo a las familias** en la supervisión de los hábitos de ocio online en menores. Se han de establecer controles que eviten el uso de dinámicas de azar en videojuegos populares entre los menores (efecto pasarela).
- La investigación futura ha de **explorar los modos de acceso y prácticas predominantes de juegos de azar online en menores**: Dominios preferidos, tipos de apuestas o juegos de azar, si tienen acceso a formas de juegos presencial, etc.
- **Dar relevancia a la afectación en la salud**. Se necesita mayor atención y consideración social al impacto de la conducta adictiva de los juegos de azar online en la salud mental.

1

Promover **programas de prevención** del juego de azar online dirigidos a la adolescencia, especialmente varones.

2

Fomentar **políticas de regulación frente al “efecto pasarela”** en los videojuegos que adelantan el interés por los juegos de azar en menores.

3

Establecer mecanismos de **regulación de acceso al juego de azar** online a la población adolescente y joven.

4

Priorizar en la agenda sanitaria las adicciones al juego de azar online como un **problema de salud mental infantojuvenil en expansión**.

07. 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.

Ayuntamiento de Telde. Plan Integral del Valle de Jinámar.

Y a todas las personas de las **comunidades educativas** de centros públicos, concertados y **entidades sociales del tercer sector de Canarias.**

08. Créditos

Estudio realizado por el equipo de profesionales del **Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias**: Jonatan Hernández Sánchez, Seneida Rodríguez Mendoza, Alba Jiménez Morales, Teresa Arroyo Toscano y Ana Bautista Santamaría. En la coordinación: Óscar Lorenzo Lorenzo.

El Centro Aluesa de Fundación Adsis, integrado en la Red de Adicciones de la Dirección General de Salud Mental y Adicciones del Servicio Canario de Salud (SCS), es un **referente en Programas de prevención y tratamiento de adicciones comportamentales en Canarias**.

Como en todos los Programas de Prevención de Tecnoadicciones de Fundación Adsis, se utiliza 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.

09. Podemos ayudarte



En el Centro Aluesa estamos para ayudar en la prevención y tratamiento de adicciones comportamentales. Estas incluyen: **juego patológico, trastorno por videojuegos, uso compulsivo de internet y otras tecnoadicciones. También conductas adictivas a las compras y al sexo.**

Programas del Centro Aluesa

Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas.

Tratamiento ambulatorio. Servicio confidencial a personas con adicciones y su red de apoyo familiar y/o social.

Incorporación Social y Laboral. Acompañamiento en búsqueda de empleo a personas con adicciones.

Contáctanos
928 703 610 / 620 96 50 82
uad.aluesa@fundacionadsis.org

Las atenciones son totalmente **gratuitas**



www.fundacionadsis.org

