



## Informe sobre juego de azar en adolescentes

UPCCA:  
**VILLENA**

CURSO 2016/2017

INFORME LUDENS: SOBRE HÁBITOS DE JUEGO EN ESTUDIANTES (POR CENTROS EDUCATIVOS)			
UPCCA:	VILLENA	Fecha de la encuesta:	01/03/2017

El presente informe muestra los resultados grupales de los escolares de los centros educativos a los cuales se les ha administrado la encuesta sobre juego de azar del programa de prevención de adicción al juego: Ludens.

Los datos son anónimos. A pesar de que no se trata de un estudio epidemiológico, los resultados obtenidos son un acercamiento a la realidad del juego y de los problemas de adicción que el juego de azar puede llegar a producir en jóvenes y adolescentes.

El propósito de este estudio es el conocimiento del uso de los juegos de apuestas por parte de los menores de edad escolarizados. Se analizan tanto los juegos más tradicionales (quinielas, máquinas, etc.) como los actuales juegos online, tanto si se llevan a cabo a través de ordenador o móvil, como si se juega en máquinas de apuestas deportivas situadas en bares y salones.

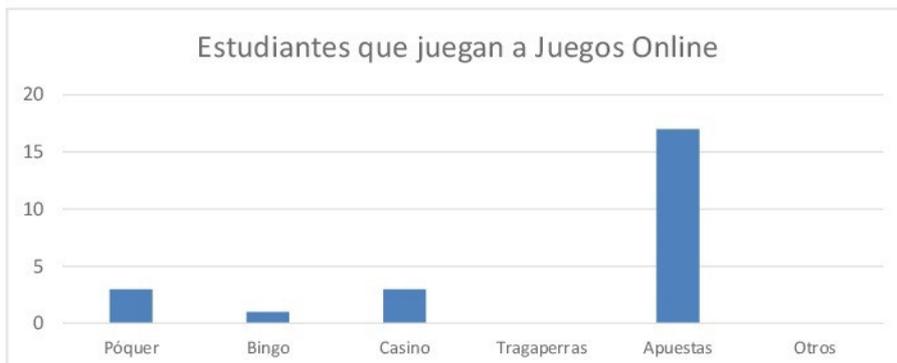
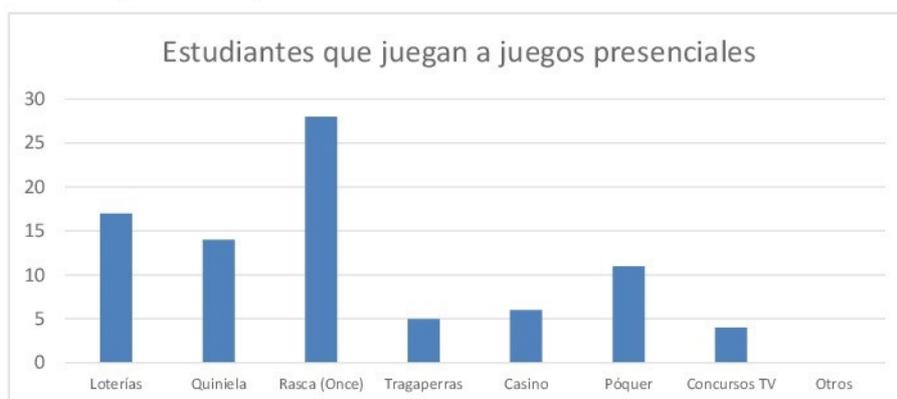
Estudiantes encuestados:		87	Promedio de edad:		16,6
Hombres:		33	Mujeres:		54
No juegan:	45	%:	51,72	Juegan:	42
				%:	48,28

### Adolescentes y juegos de apuestas

En la tabla 1 y su gráfica se muestran el número y porcentaje de estudiantes que juegan a los diferentes tipos de juegos presenciales. En la tabla 2 y su gráfica se representan los juegos de azar online.

Tabla 1. Juegos presenciales		%
Loterías	17	20
Quiniela	14	16
Rasca (Once)	28	32
Tragaperras	5	6
Casino	6	7
Póquer	11	13
Concursos TV	4	5
Otros	0	0

Tabla 2. Juegos online		%
Póquer	3	3
Bingo	1	1
Casino	3	3
Tragaperras	0	0
Apuestas	17	20
Otros	0	0



A continuación se muestran los motivos para jugar a juegos de azar online.



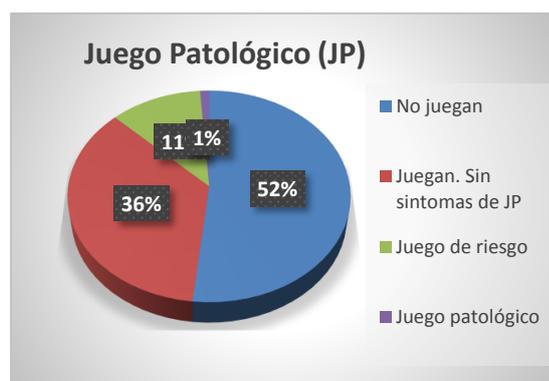
En la tabla 3 y su gráfico se muestran los lugares en los que suelen jugar quienes apuestan.

Lugar	n	%
No apostado	73	84
En bares	10	11
Ordenador	2	2
Móvil	6	7
Salones	2	2
Otros	1	1



### Juego de azar y adicción al juego

La adicción al juego, tradicionalmente denominada juego patológico, es el principal problema para la salud provocado por los juegos de azar. En la Tabla 4 y su gráfica se resumen los posibles casos de jugadores patológicos, aquellos que manifiestan un juego de riesgo y los que no tienen, de momento, problemas con el juego.



Categoría	n	%
No juegan	45	51,72
Juegan. Sin síntomas de JP	31	35,63
Juego de riesgo	10	11,49
Juego patológico	1	1,15

El juego patológico es un grave problema de salud provocado por el juego de azar. La prevalencia en población española lo sitúa en torno al 0,9% de la población mayor de 18 años.

En la Tabla 5 y su gráfica se describe la frecuencia con la que aparecen los criterios diagnósticos de juego patológico en los adolescentes de esta muestra. También son los principales indicadores que habría que tener en cuenta en la detección e intervención temprana para prevenir la adicción al juego.

Criterios diagnósticos	n
Preocupación por jugar	3
Tolerancia	0
Síndrome Abstinencia	8
Pérdida del Control	2
Jugar para evadirse	2
Jugar para recuperar €	0
Mentiras	2
Problemas por jugar	1
Confiar	0



### Percepción del juego de azar por parte de los adolescentes

En las siguientes gráficas se ilustran algunas de las principales variables que favorecen la exposición al juego y la asunción de conductas de riesgo por parte de los adolescentes.

En esta gráfica se reflejan las opiniones sobre las apuestas deportivas. La escala de medida es: 1) Muy en desacuerdo, 2) en desacuerdo, 3) indiferente, 4) de acuerdo y 5) totalmente de acuerdo. Se muestra el promedio de las respuestas de las personas.



El siguiente gráfico muestra algunas actitudes y comportamientos de los adolescentes respecto del juego. Con la misma escala que en la gráfica anterior, se muestra el promedio de las respuestas obtenidas.

