

Apuestas y juego monetizado: prevalencia y factores asociados con la salud en alumnos de 2o y 4o ESO (en un instituto intermunicipal de la provincia de Barcelona)

L Camprubí ⁽¹⁾, S Chavero ⁽¹⁾, O Valero ⁽²⁾, M Mompel ⁽³⁾, C Frias, ⁽¹⁾, LC Arias ⁽¹⁾

1. Servei Salut Pública, Diputació de Barcelona
2. Servei Estadística Aplicada, Universitat Autònoma de Barcelona
3. Departament d'Educació, Generalitat de Catalunya

Antecedentes

El juego monetizado online y presencial (azar y apuestas deportivas principalmente) ha emergido como un problema de salud pública, especialmente en adolescentes por su vulnerabilidad (1)

A pesar de la prohibición por los menores de edad, en los últimos años se ha experimentado un auge en las adicciones a los juegos de apuestas online en la población adolescente (2)

En España, el año 2017 la prevalencia de adolescentes que jugaban fue de un 5,6%, posicionándose como la más alta de Europa (3)

(1) Rubio L., Apuestas deportivas *online*: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Metadados*. Revista de ciencias sociales. 2018; 6(1): 139-148.

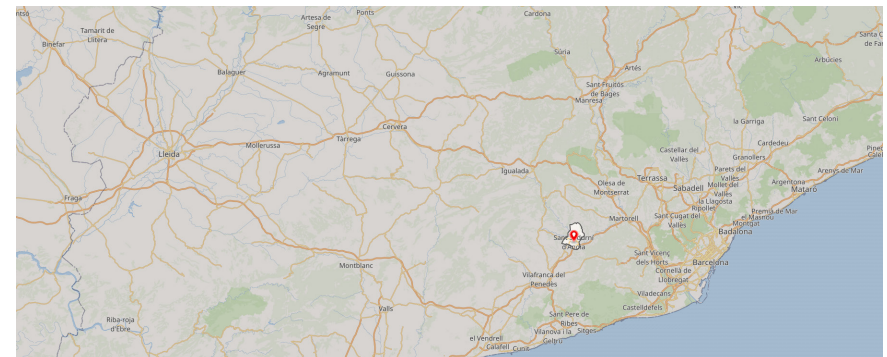
(2) Garcia P., Buil P., Solé MJ. Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online*. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*. 2016; 53(2): 551-575.

(3) Calado F., Alexandre J., Griffiths MD., Prevalence of adolescent problema gambling: a systematic review of recent research. *J Gambli Stud*. 2016: 1-28.

Objetivo

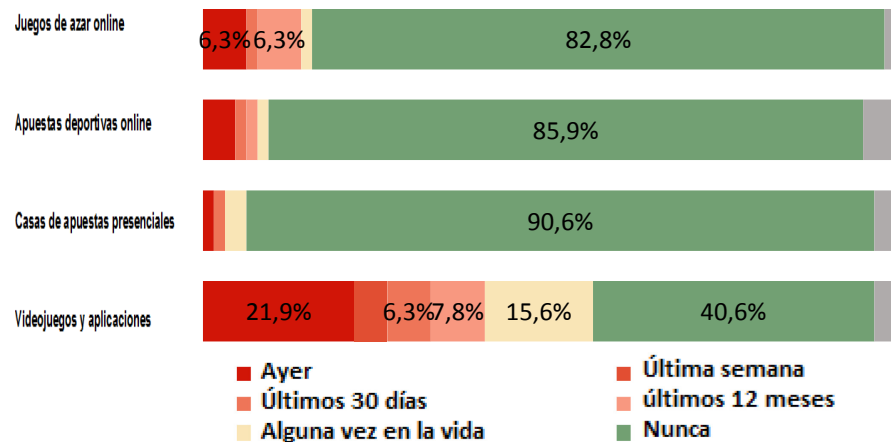
El objetivo es analizar la prevalencia y la asociación con factores relacionados con la salud en dos momentos claves (2o y 4o de ESO), en un instituto fuera de la zona metropolitana:

- Escola Intermunicipal del Penedès
- Situado en Sant Sadurní d'Anoia, comarca Alt Penedès
- Acoge estudiantes de municipios de la comarca, perfil diferente
- En ningún municipio de los implicados hay casas de apuestas

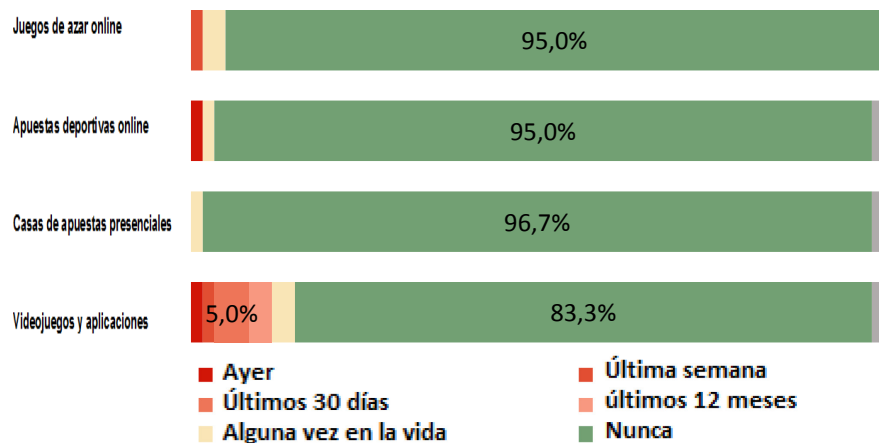


2o ESO

Actividades online con dinero (chicos)

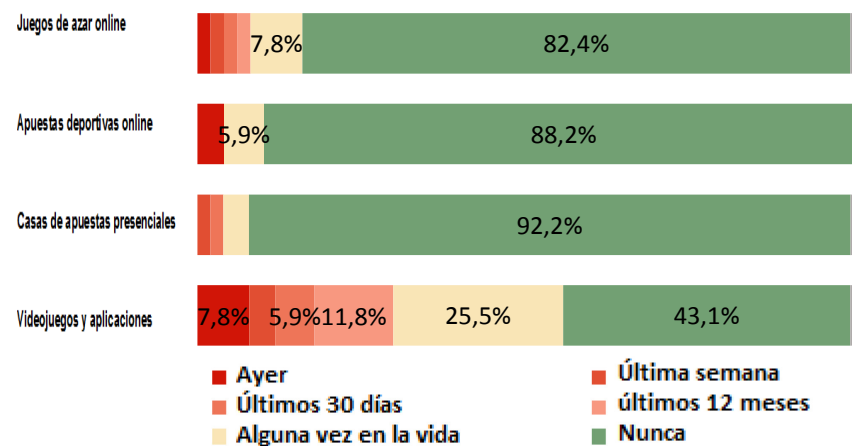


Actividades online con dinero (chicas)

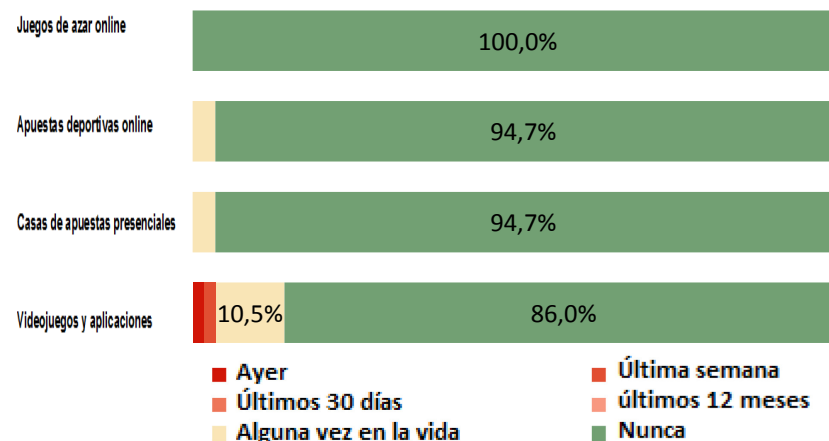


4o ESO

Actividades online con dinero (chicos)



Actividades online con dinero (chicas)



Base: Chicos (n=51); Chicas (n=57)

Q32.9 En tu ocio, indica cuando has realizado por última vez alguna de estas actividades donde hayas JUGADO DINERO

Resultados

Juegos de azar online

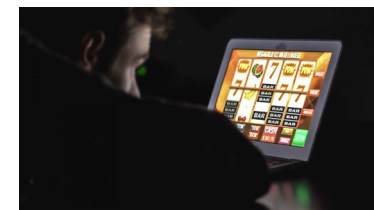
El 5,3% de los chicos jugó la última semana, 10,6% ocasionalmente, mientras que el 82,6% nunca los ha probado.

Se obtiene asociación significativa positiva con:

Índice agregado de comportamientos incívicos

Consumo de bebidas energéticas

Frecuencia de ocio nocturno



Aunque no estadísticamente significativo, se observa gradiente con el uso excesivo de internet.

Apuestas deportivas online



El 4,4% de los chicos practicó las ADO en la última semana, el 6,2% ocasionalmente, mientras que el 89,2% nunca lo ha probado.

Apareció asociación significativa positiva con:

Lugar de origen

El índice agregado de comportamientos incívicos

Consumo de bebidas energéticas

Consumo de “fast-food”

Resultados

Casas de Apuestas



El 6,25% de los chicos ha apostado alguna vez en CA, con frecuencias variadas.

Se comprobó que en los municipios en los que residen todos los alumnos no hay locales de apuestas (incluido el del instituto), habiendo uno en la capital de la comarca.

Debido a la baja muestra no resultan relevantes los análisis bivariados

Videojuegos monetizados

El 20,5% de los chicos los usó en la última semana, el 36,6% ocasionalmente y el 42,8% nunca, porcentajes que en chicas son el 3,4%, el 11,2% y el 85,3%, respectivamente.

Para ambos sexos se encuentra gradiente significativo con el uso excesivo de internet, y se aprecia un gradiente (aunque no estadísticamente significativo) con la mala salud autopercebida

Para chicos sale asociación significativa con:

- Lugar de origen
- Cantidad de tabaco consumido
- Relación con los padres
- Interés en información sobre imagen corporal



Para las chicas aparece asociación con :

- Estado anímico
- Consumo de bebidas energéticas
- Acoso psicológico en redes sociales
- Acoso sexual en redes sociales

Conclusiones

Porcentajes del orden del 10-15 % en chicos para las apuestas y los juegos de azar online, los cuales son equivalentes en 2º y 4 de ESO, sitúan la magnitud del reto en salud pública

A pesar de ser una muestra limitada a un instituto intermunicipal se pueden ver además algunas asociaciones significativas con otros factores sociodemográficos y determinantes negativos para la salud, apuntando a que no debe considerarse aisladamente su influencia

Los resultados apuntan a una necesidad de intervención en promoción de la salud temprana, añadidas a las limitaciones regulatorias y de acceso actualmente en discusión

En el actual contexto de pandemia convendría reforzar la atención en las modalidades online de juegos monetizados y apuestas entre adolescentes

Gracias

<https://www.diba.cat/salutpublica/>

ssp.infoanalisi@diba.cat