

21-23 y
29-30 de
OCTUBRE
ONLINE
2020

Epidemiología,
Sostenibilidad y
Responsabilidad Social



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 Condom ⁽¹⁾, S. Chavero Bellido ⁽¹⁾, O. Valero Coppin ⁽²⁾, M. Mompel Comadran ⁽³⁾, C. Frias Trigo, ⁽¹⁾, L.C. Arias Abad ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Servicio de Salud Pública, Diputación de Barcelona

⁽²⁾ Servicio de Estadística Aplicada, Universidad Autónoma de Barcelona

⁽³⁾ Departamento de Educación, Generalitat de Catalunya



Diputació
Barcelona

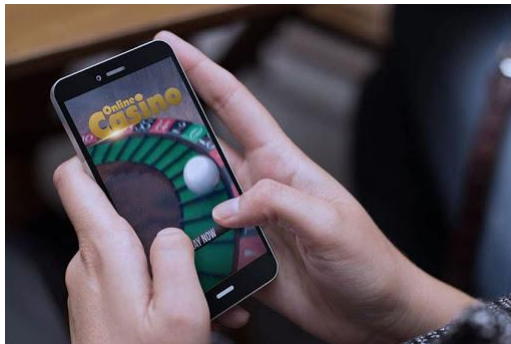
23 de octubre de 2020

Antecedentes

El juego monetizado en línea 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 en los menores de edad, en los últimos años se ha experimentado un **auge** en las adicciones a los juegos de apuestas en línea en la **población adolescente** ⁽²⁾

En España, en 2017 la prevalencia de adolescentes que jugaban fue de **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.

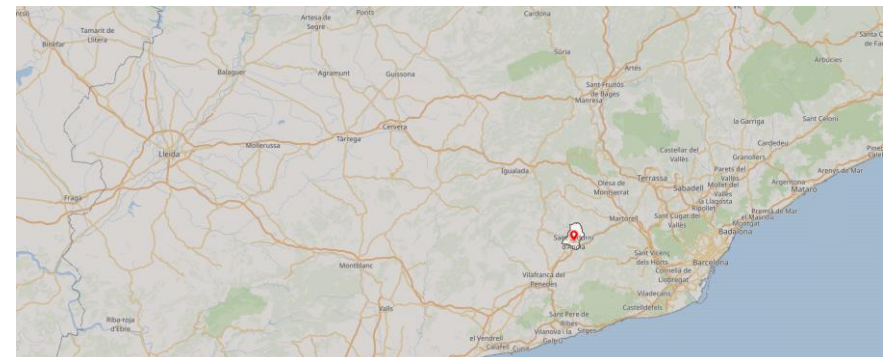
(2) Garcia P., Buil P., Solé MJ. Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online*. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*. 2016; 53(2): 551-575.

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

Objetivo

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:

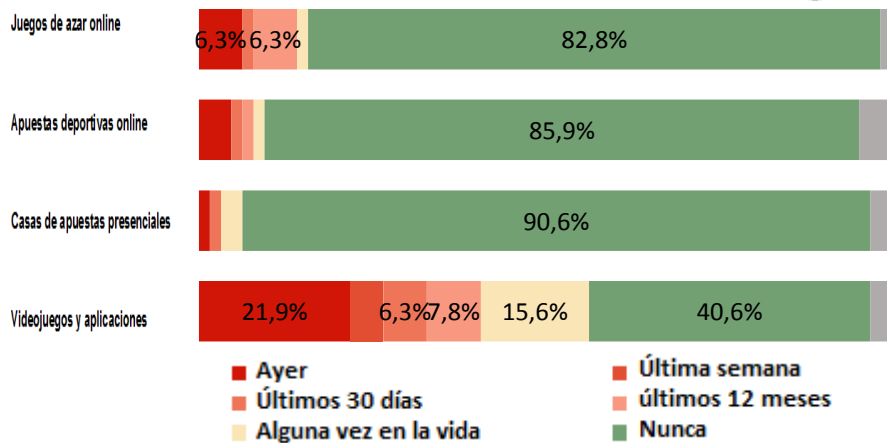
- Escuela Intermunicipal del Penedès
- Situada en Sant Sadurní d'Anoia, comarca de l'Alt Penedès
- Acoge estudiantes de seis municipios de la comarca, de perfil diferente
- En los municipios de residencia del alumnado no hay casas de apuestas



Resultados

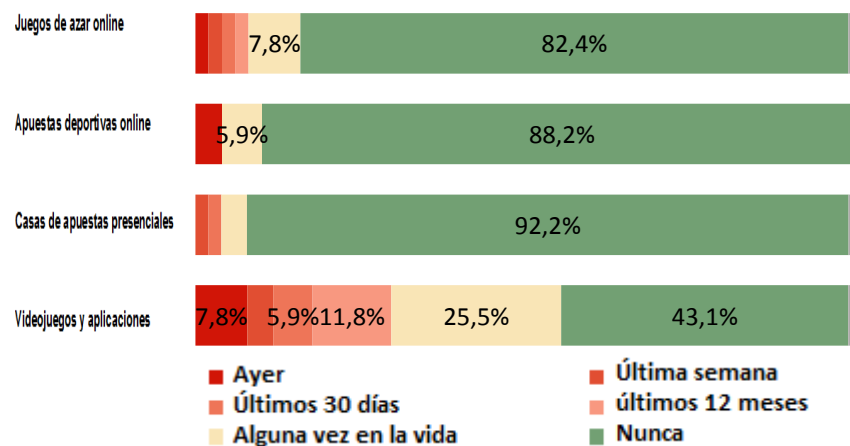
2º ESO

Actividades en línea con dinero (chicos) ♂

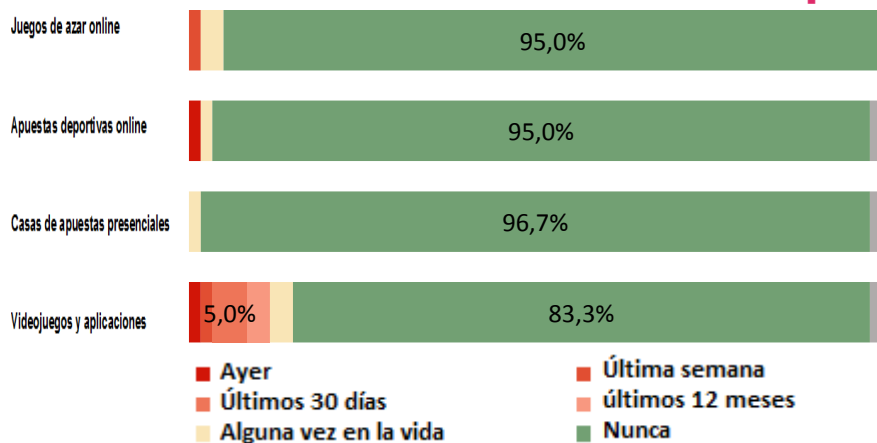


4º ESO

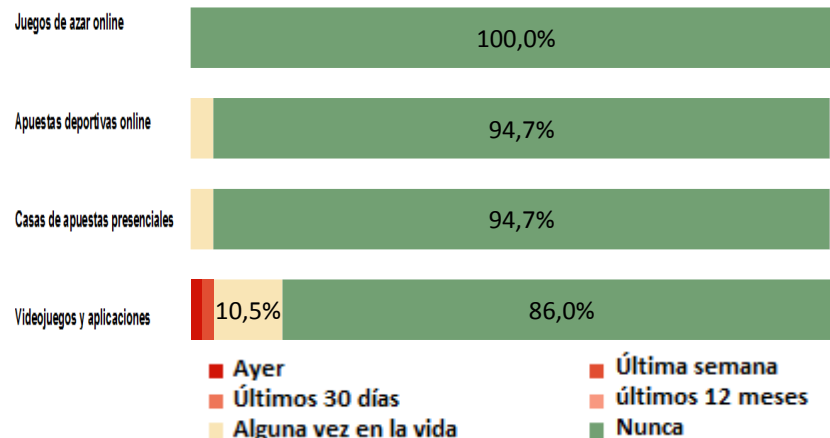
Actividades en línea con dinero (chicos) ♂



Actividades en línea con dinero (chicas) ♀



Actividades en línea 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

Juegos de azar en línea



El **5,3%** jugó la última semana.

El **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 en línea (ADO)



El **4,4%** practicó las ADO en la última semana.

El **6,2%** ocasionalmente.

Mientras que el 89,2% nunca las ha probado.

Apareció asociación significativa positiva con:

- Lugar de origen
- Índice agregado de comportamientos incívicos
- Consumo de bebidas energéticas
- Consumo de “fast-food”



Casas de Apuestas (CA)

♂ El **6,25%** ha apostado alguna vez en CA, con frecuencias variadas.

Se comprobó que en los municipios en los que residen todo el alumnado 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

La última semana
Ocasionalmente
Nunca



20,5%
36,6%
42,8%



3,4%
11,2%
85,3%



Asociación significativa con:



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



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



Para ambos sexos:

- ✓ Se encuentra gradiente significativo con el uso excesivo de internet.
- ✓ Se aprecia un gradiente con la mala salud autopercebida (aunque no estadísticamente significativo).

Conclusiones

- Porcentajes del orden del **10-15 %** en chicos para las apuestas y los juegos de azar en línea, los cuales son equivalentes en 2º y 4º de ESO, sitúan la magnitud del **reto en salud pública**.
- A pesar de ser una muestra limitada a un instituto intermunicipal se pueden ver algunas **asociaciones significativas con otros factores** sociodemográficos y determinantes negativos para la salud, indicando que no debe considerarse su influencia aisladamente.
- Los resultados apuntan a una necesidad de intervención en **promoción de la salud temprana**, más allá de las **limitaciones regulatorias** y de **acceso**, actualmente en discusión.
- En el actual contexto de pandemia convendría reforzar la atención en las modalidades en línea de juegos monetizados y apuestas entre adolescentes.



¡Gracias!



**Diputació
Barcelona**

Servicio de Salud Pública
Sección de Información y Análisis en Salud Pública

www.diba.cat/salutpublica

ssp.infoanalisi@diba.cat