

DOSSIER DE PRENSA ESTUDIO JUEGO ON LINE MENORES GALLEGOS (Sept. 2017)

UNIDAD DE PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR Y USUARIO
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Coordinador: Prof. Dr. Antonio Rial Boubeta

FICHA TÉCNICA

Universo de referencia: Municipio de Santiago de Compostela y área metropolitana

Muestra: 3.208 adolescentes con edades comprendidas entre 12 y 17 años (Media=14.44; DT=1.66)

Procedimiento de muestreo: muestreo bietápico, por conglomerados para la selección de unidades de primer nivel (centros escolares) y por cuotas (según Sexo, Edad y Nivel Educativo) para la selección de la unidades de segundo nivel (individuos)

Trabajo de Campo: Noviembre 2016-Marzo 2017

RESUMEN

Hace apenas un año investigadores de la Universidad de Santiago de Compostela advertían del incremento alarmante del número de menores que apuestan dinero en la Red, multiplicándose por 3 en tan sólo 6 años. Hoy, con los datos de un nuevo estudio en la mano (llevado a cabo en Compostela y su área metropolitana) con una muestra de más de 3.200 escolares de entre 12 y 17 años, las alarmas vuelven a dispararse: la incidencia del juego on line entre los menores gallegos sigue avanzado vorazmente, pasando de un 6,4% en 2016 a un 8,4% en 2017, muy lejos del 1,5% detectado en 2010. Ello se traduciría en un incremento del 500% en tan sólo 7 años.

Este hecho no parece ser exclusivo de nuestra comunidad, afirma el coordinador del estudio, el profesor Antonio Rial Boubeta, de la Universidad de Santiago, conocedor de resultados similares en otras comunidades y países europeos.

Una vez más se evidencia que el acceso a edades cada vez más tempranas a Internet de los adolescentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y, por extensión, el uso que de los adolescentes hacen de éstas, constituye uno de los temas que mayor preocupación social está suscitando en nuestros días. Más allá de su uso abusivo, el contacto con la Red puede ir acompañado también de una serie de conductas de riesgo, como puede ser el *sexting*, el contacto con desconocidos o el *cyberbullying*, que están generando un alto grado de alarma social. Una de estas prácticas de riesgo es el llamado *juego on line*, que a juicio de los expertos merece una atención especial, habida cuenta de su potencial adictivo (hasta 4 veces mayor que el juego presencial), amén de los graves perjuicios que en ocasiones genera a nivel personal, económico y familiar.

El estudio realizado en Compostela, enmarcado dentro de un proyecto de investigación más amplio, financiado por el Plan Nacional sobre Drogas, ha permitido no sólo constatar que esta práctica va en aumento, cautivando a cada vez un mayor número de adolescentes y a edades muy tempranas (el 50% de los menores que apuestan en Internet lo hacen ya con 15 años o menos) sino también definir un "perfil" del adolescente que apuesta *on line*, no sólo desde un punto de vista sociodemográfico, sino también familiar y personal, caracterizándose por un escaso control por parte sus padres, elevados niveles de impulsividad y un déficit de asertividad. Los resultados poseen además importantes implicaciones a nivel educativo y/o preventivo, evidenciando que no se trata de un problema aislado y que requiere un abordaje integral, ya que quienes apuestan dinero en la Red presentan también mayores niveles de consumo de alcohol y sustancias ya desde edades muy tempranas.

PRINCIPALES RESULTADOS

Resultado 1:

- ✓ La media de edad del adolescente que apuesta dinero en juegos de azar online o webs de apuestas es de tan sólo 15,3 años.
- ✓ Casi la mitad de los menores que apuestan en la Red tiene 15 años o menos.
- ✓ Es un hábito más propio de los chicos que de las chicas (la tasa de jugadores es 6 veces mayor), pero se ha detectado un ligero incremento entre las chicas en los últimos años. A día de hoy un 16,5% de lo/as menores que apuestan en la Red ya son chicas!!!

Tabla 1. Tasas de menores que apuestan en le Red según franja de Edad y Sexo

Edad	
12-13 años	3,3%
14-15 años	9%
16-17 años	13,5%
Media= 15,3; DT= 1,47	
Sexo	
Hombres	14,2%
Mujeres	2,7%

Tabla 2. Perfil sociodemográfico del menor jugador *online*

Edad	
12-13 años	13,4%
14-15 años	36,3%
16-17 años	50,4%
Media= 15,3; DT= 1,47	
Sexo	
Hombres	83,5%
Mujeres	16,5%

Resultado 2:

No es un hecho aislado. Está íntimamente relacionado con otros comportamientos de riesgo o conductas-problema en Internet:

- ✓ La tasa de víctimas de ciberacoso es de más del doble y el triple de ciberagresores
- ✓ La tasa de contacto con desconocidos es ente 2 y 3 veces mayor
- ✓ Exactamente lo mismo puede decirse respecto al sexting y la sextorsión

Tabla 3. Relación con otras conductas de riesgo en Internet

	JUGADORES	NO JUGADORES
CIBERBULLYING		
Víctimas	18,3%	8,5%
Acosadores	21%	7,7%
CONTACTO CON DESCONOCIDOS		
Aceptan solicitudes de amistad de desconocidos en redes sociales	73,3%	49,6%
Contactan con desconocidos a través de Internet	55,4%	36,4%
Llegaron a quedar con desconocidos contactados con line	34,4%	14,8%
SEXTING		
Sexting pasivo (reciben fotos o videos de sus contactos con contenido sexual)	16,2%	7,5%
Sexting activo (envían fotos de sí mismos/as a sus contactos con contenido sexual)	47,9%	19,3%
Sufrieron sextorsión	3,4%	1,3%

Resultado 3:

También está muy relacionado con el consumo de drogas y el posible riesgo de engancharse a la Red:

- ✓ La tasa de positivos en la escala EUPI que mide el posible riesgo de adicción o uso problemático de Internet es justo el doble
- ✓ Algo más del doble en problemas con el alcohol
- ✓ 4 veces más en el caso del cannabis

Tabla 4. Relación con riesgo de Adicción a Internet y problemas con el alcohol y otras drogas

	JUGADORES	NO JUGADORES
USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET (EUPI)	28%	14,3%
PROBLEMAS CON EL ALCOHOL (AUDIT)	49,8%	20,7%
PROBLEMAS CON EL CANNABIS (CAST)	17,2%	3,7%
PROBLEMAS CON LAS DROGAS EN GENERAL (CRAFT)	46,5%	17,8%

Resultado 4:

El papel de los padres es fundamental. La lectura debe ser positiva: si hacemos bien algunas cosas los riesgos se minimizan, pero sino se multiplicarán.

- ✓ Cuando los padres no controlan ni limitan *Nada* o *Poco* las tasas de jugadores son sensiblemente mayores (casi se duplican)
- ✓ Más importante aún: cuando los padres no se esfuerzan por enseñar y aconsejar de verdad a sus hijos sobre el uso de Internet, la tasa de jugadores se multiplica por 4
- ✓ Es fundamental establecer normas y límites. Prueba de ello es que la tasa de jugadores se multiplica por 6 entre los que los que llevan el móvil a clase a diario y entre los que se conectan a Internet a partir de las 12 de la noche.

Figura 1. Sus padres le controlan o limitan el uso de Internet y móvil...

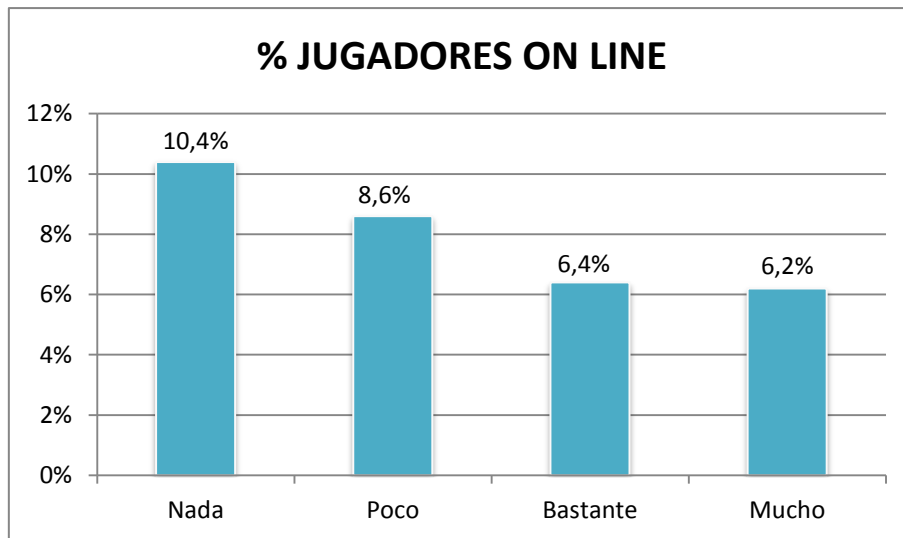


Figura 2. Sus padres se preocupan por enseñarle y aconsejarle sobre el uso responsable de Internet...

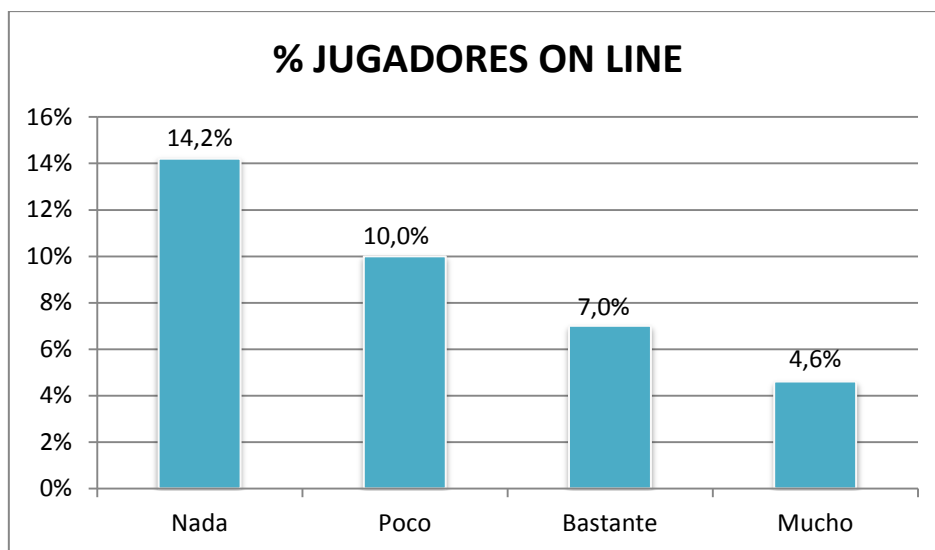


Figura 3. Se conectan a Internet a partir de las 12 de la noche...

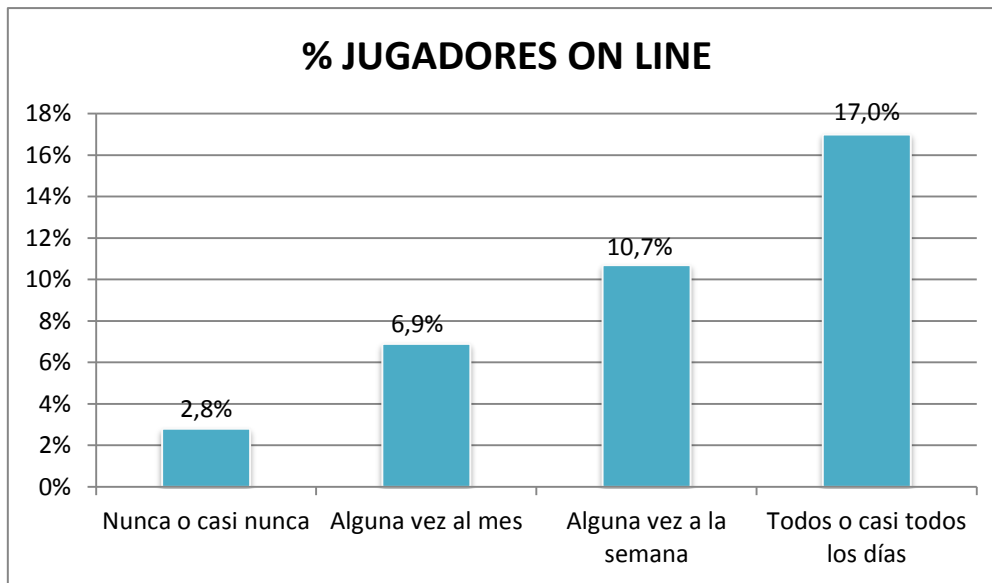
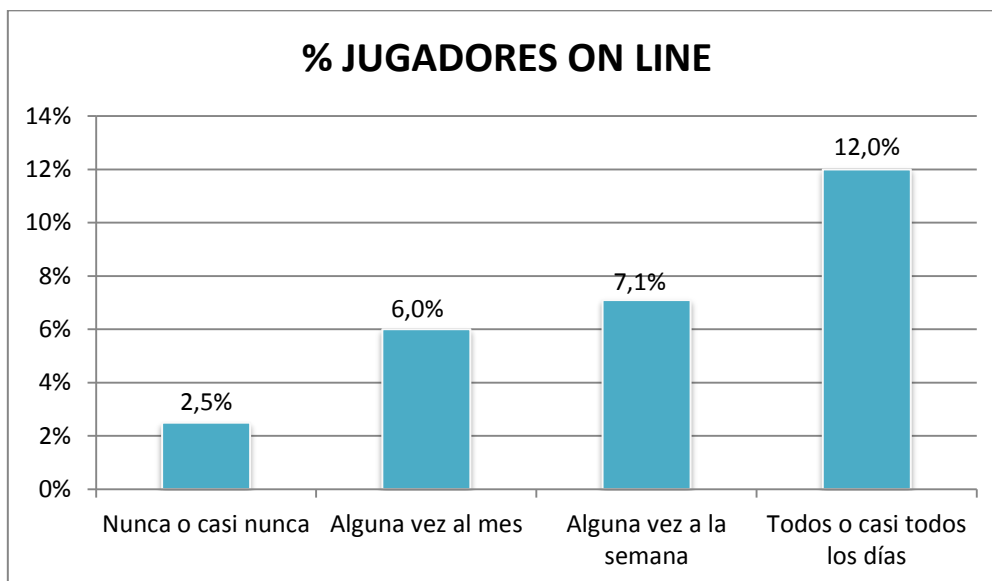


Figura 4. Llevan el móvil a clase...



Resultado 5:

Se ha comprobado también con los test oportunos que a nivel psicológico, los menores que apuestan en la Red suelen presentar menores niveles de autoestima y asertividad, lo que los hace menos resistentes a las presiones del grupo y del entorno. Presentan, además niveles más elevados de impulsividad, siendo este último elemento de especial relevancia dado que la Red propicia precisamente las conductas impulsivas. Ello hace necesario también trabajar con los propios adolescentes poniendo en práctica lo que se llama Educación en Habilidades de Vida.