

Pero desde luego los avances tecnológicos, el aumento de la disponibilidad de internet y la comodidad que ofrecen las tecnologías móviles están impulsando la accesibilidad y el crecimiento del juego en línea para las personas menores de edad.

La explicación al predominio de este tipo de juegos frente al resto hay que buscarla en la **velocidad, la accesibilidad y el anonimato**. La primera está unida al poco tiempo que transcurre desde la apuesta y el premio y la segunda a la facilidad de acceder desde cualquier dispositivo sin un control real de la edad de acceso, además no es una actividad que tan siquiera tengan que buscar, los “push up” de páginas de apuestas son constantes en “apps” que utilizan mayoritariamente los jóvenes de esta edad.

6.5. Algunos datos estadísticos sobre la participación de menores en los juegos de azar

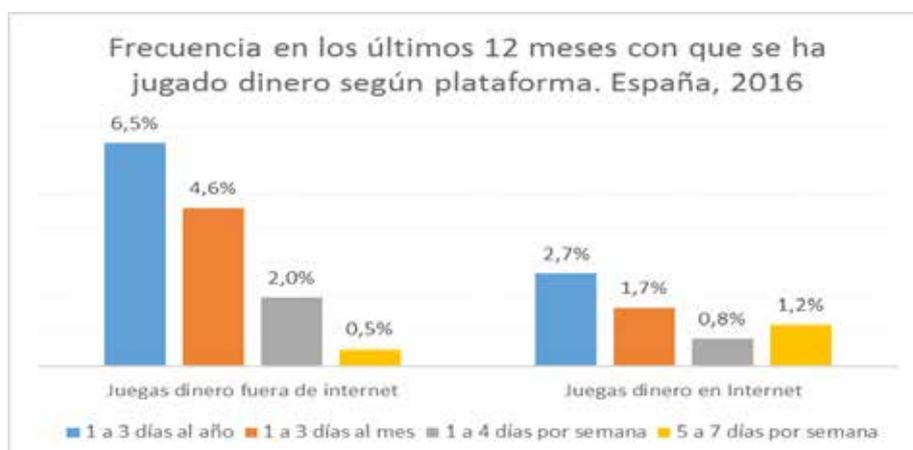
Uno de los principales retos en el análisis de la participación de adolescentes y jóvenes en los juegos de azar lo constituye **la escasez de estadísticas oficiales que aborden la cuestión**. Otros estudios, aunque no abundantes, vienen a mostrar unas tasas de prevalencia dispares debido a las diferencias metodológicas empleadas.

No obstante, los datos proporcionados en la última **Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España en 2018 (ESTUDES)** elaborada por el Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social, señala que **nos enfrentamos a una realidad emergente**.

Los datos que a continuación se exponen diferencian la práctica del juego según se haya practicado a través de **internet** o de **forma presencial** en locales habilitados al efecto a pesar de que, como ya hemos señalado, la entrada está prohibida para personas menores de 18 años.

Según la citada Encuesta, dirigida a 35.369 chicos y chicas entre 14 y 18 años, **un 6 %, afirma haber jugado dinero en Internet, un 14% afirmó haber jugado dinero de forma presencial**.

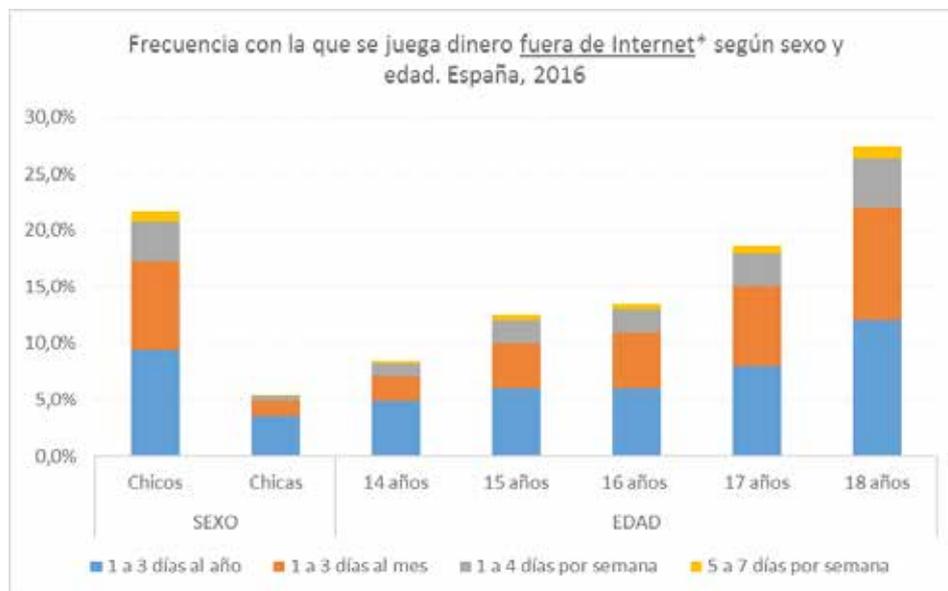
Gráfico 32. Frecuencia en los últimos 12 meses con que se ha jugado dinero según plataforma. España, 2016



Fuente: Observatorio de la Infancia en Andalucía a partir de ESTUDES 2018.

Del 14% de jóvenes que **juegan dinero FUERA DE INTERNET**, un 21,7% son chicos y un 5,4% son chicas. Respecto a la **edad**, son los jóvenes de mayor edad los que más apuestas realizan de forma más frecuente, pero entre los 14 – 15 años el porcentaje no es nada desdeñable, entre un 8 y un 12%, teniendo en cuenta que tienen prohibida la entrada a los locales de apuesta de forma presencial.

Gráfico 33. Frecuencia con la que se juega dinero fuera de Internet, según sexo y edad. España, 2016



Nota: en máquinas tragaperras, loterías, quinielas, juegos de casino, bingos, apuestas....

Fuente: Observatorio de la Infancia en Andalucía a partir de ESTUDES 2018.

En cuanto a las **características de los que dicen haber jugado dinero EN INTERNET**, los chicos suelen gastar más dinero en apuestas que las chicas (10,1% y 2,5% respectivamente). Respecto a la **edad**, existe una menor diferencia en el acceso a las apuestas entre las edades estudiadas frente a las obtenidas en las apuestas de forma presencial (a los 14 años un 5,4% frente al 8,5% a los 18 años).



Nota: en máquinas tragaperras, loterías, quinielas, juegos de casino, bingos, apuestas....

Fuente: Observatorio de la Infancia en Andalucía a partir de ESTUDES 2018.

Por otro lado, según datos de un estudio de la **Dirección General de Ordenación del Juego, del Ministerio de Hacienda, en 2015, las características de las personas entre 15 y 17 años usuarias de juegos de azar** serían las siguientes:

- a) Un 27,9% de jóvenes entre 15-17 años han jugado alguna vez a juegos de azar que han implicado algún tipo de apuesta económica. De éstos, un 85,6% lo ha hecho en los dos últimos meses.
- b) De aquellas personas que reconocieron haber participado a juegos de azar, un 12,2% lo hizo a través de Internet.
- c) Del total de personas jugadoras, un 25,3% es sin riesgo y un 2,5% ha desarrollado conductas de riesgo con problemas o patología.
- d) Los juegos más populares entre las personas jugadoras de esta edad serían las quinielas de fútbol, las loterías instantáneas y la lotería nacional.
- e) Dedicar menos de 3 horas semanales a la participación en juegos de azar, realizando un gasto mensual inferior a los 10 euros.
- f) En el 71,1% de los casos se hacen junto con otras personas o grupos de amigos, en un 20% de los casos ha jugado solo.

Estudios más actuales, como el realizado por la **entidad Mapfre en 2019**, en los que también se pregunta directamente a chicos y chicas entre 14 y 17 años si realizan **apuestas on line**, un 7% afirma hacerlo con frecuencia, y un 8,3% a veces.

Analizando las apuestas on-line entre el total de población que abarca este estudio (personas jóvenes de 14 a 24 años), **el perfil** cuenta con un marcado carácter masculino (un 11,9% de chicos juega con frecuencia frente a un 4,7% de chicas), a edades mayores (del 7% entre los 14 y 17 años al 9,9% entre los 22 y 24 años que apuestan con frecuencia), con un nivel de estudios superiores (un 11,8% de los que apuestan con frecuencia tienen estudios superiores, un 6,7% estudios primarios y un 6,9% secundarios).

Respecto al **tipo de localidad** aquellos que apuestan con frecuencia se encuentran preferentemente en ciudades de tamaño medio -medio grande de 10.000 a 999.999 (9,1%) y una gran ciudad un millón de habitantes o más (9,5%), siendo la CCAA de Andalucía donde se registra una mayor proporción de jóvenes que apuestan on-line (11,8% apuestan con frecuencia frente a un 8% en el resto de España).

Otros estudios dirigidos a población entre 14 y 17 años, elaborado por la **Fundación de Ayuda a la Drogadicción (FAD)** en 2019, cuentan con datos similares, hablan de un 4,7% juega con frecuencia, un 3,4% a veces. Con un perfil social en el que se autoposicionan en clases media-baja y baja, estudian en colegios privados (concertados o no concertados), y que residen principalmente en entidades poblacionales de tamaño medio, con nacionalidad española.

En Andalucía, contamos con **Centros de Tratamientos Ambulatorios** por abuso o dependencia con o sin sustancias. Los datos que abordan cuenta con un indicador que registra tanto a las personas admitidas anualmente a tratamiento por primera vez, como a las que han realizado tratamientos previos por la misma sustancia o adicción. En estos centros se han tratado a 686 menores por adicciones, de los que **un 1,6% ha sido tratado por juego patológico**, siendo un 1,7% de chicos y 0,7% de chicas. Un 1,6% no contaba con tratamientos previos y un 1,9% ya había sido tratado. En 2009, el porcentaje de jóvenes tratados por adicción a juego patológico fue de 1,3%.

Para concluir este apartado traemos a colación el último estudio realizado por la **Organización de Consumidores y Usuarios (OCU)** acerca de la **facilidad para acceder a los locales de apuestas por las personas menores de edad**.

Según dicha Organización, desde que en 2011 se autorizó el juego en internet, el gasto en juegos y apuestas en dicho campo y el número de usuarios ha ido creciendo, pues los datos de la Dirección General de Ordenación del Juego reflejan que entre 2012 y 2017, el gasto en apuestas se ha multiplicado por cinco, pasando de 1.380 a 7.538 millones de euros. También el número de páginas de juego telemático ha aumentado en poco tiempo, al igual que los salones de juego.

La investigación realizada por la OCU se basó en una prueba con dos adolescentes, uno menor y otro de 18 años, los cuales visitaron 36 locales de juego de Barcelona, Bilbao, Madrid, Sevilla, Valencia y Zaragoza.

En 15 de estos locales, los menores pudieron acceder sin ningún impedimento y en seis de ellos pudieron incluso apostar. De todas las ciudades visitadas, Madrid y Zaragoza fueron donde más trabas encontraron, pues solo pudieron acceder a un local en cada una de estas ciudades. En Valencia y Bilbao, en cambio, entraron en la mayoría de los locales y consiguieron apostar en tres de seis en el caso de Bilbao y en dos de seis en Valencia.

En Sevilla, según la OCU, los menores pudieron acceder a tres de los seis locales visitados. En uno de ellos ni siquiera tuvieron que mostrar el documento nacional de identidad. En dos sí lo solicitaron, pero a pesar de comprobar que eran menores les permitieron el acceso. Añade la entidad que en uno de estos incluso consiguieron realizar una apuesta sin necesidad de pasar el control de identidad.

La OCU realizó también la prueba en 27 páginas de apuestas on line concluyendo que en el 100 por 100 de los casos, las plataformas digitales exigieron los datos personales para registrarse y el Sistema de Verificación de Identidad basado en datos del Ministerio del Interior impidió el acceso. En cuatro de las más conocidas tampoco fue posible acceder con una identidad falsa. Sin embargo, la organización señala que sí es posible burlar los controles usando la identidad de otra persona mayor de edad, una tarea que no entraña dificultad para los adolescentes.

6.6. De la diversión a la ludopatía: el peligro del juego

En los últimos años se ha producido un repunte del consumo dedicado al ocio y al entretenimiento, donde las tecnologías de la información y comunicación han adquirido un papel fundamental entre adolescentes y jóvenes. Paralelamente se ha constatado la proximidad de los establecimientos de juego y una mayor presencia de la oferta de estas actividades.

En este contexto las personas menores de edad, atraídas por las ofertas y cercanía de la actividad comienzan a edades cada vez más tempranas a participar en juegos de azar. El juego aparece así como un modo más de diversión, como instrumento de socialización.

El problema, más allá de realizar una actividad que se encuentra legalmente prohibida para este sector de la población, es que **puede derivar en un problema de adicción al juego o ludopatía.** **La adicción** consiste esencialmente en una contradicción cada vez más profunda en la persona afectada entre lo que piensa, dice y hace. Estas contradicciones se ven reflejadas en las conductas de la persona adicta. El incumplimiento de promesas, las excusas para consumir, el aislamiento social o el cambio de carácter son sólo algunos de los síntomas que presentará la persona afectada. La persona ha adquirido un hábito del cual no puede desligarse y piensa que el juego le solucionará sus tensiones.

El fenómeno de **las adicciones es más amplio que la dependencia del alcohol o de otras drogas.** La capacidad adictiva del ser humano va más allá de las drogodependencias, abarcando una amplia gama de conductas y de "objetos adictivos", si bien es cierto que la adicción al alcohol y a otras drogas han sido y continúan siendo la principal preocupación en este campo y a la que más esfuerzos se le han dedicado en las últimas décadas.