

Projecte

APOSTEM SALUT!

Estudi sobre jocs d'atzar i apostes esportives mitjançant les TIC en la joventut Balear



G CONSELLERIA
O SALUT I CONSUM
I DIRECCIÓ GENERAL
B SALUT PÚBLICA
/ I PARTICIPACIÓ

Cada vez más cerca de las personas



Humanidad

Imparcialidad

Neutralidad

Independencia

Voluntariado

Unidad

Universalidad



Illes Balears, 2020

Entitat: Creu Roja Joventut

Autoria: Raquel Herrezuelo Sáez
Laura Simonet Massot

Índex

Introducció	4
Mètode	6
Participants.....	6
Qüestionari.....	7
Recollida de dades.....	8
Aspectes ètics i legals	8
Anàlisi de dades.....	8
Resultats	8
I. Factors de vulnerabilitat i protecció individuals	9
II. Actitud cap a la publicitat de joc	12
III. Mites sobre els jocs d'atzar	14
IV. Prevalença.....	15
V. Motivació d'inici i per continuar jugant	18
VI. Freqüència i intensitat de les conductes.....	21
VII. Canal d'accés al joc, tipologia de joc/aposta i quantitat de diners invertits.....	23
VIII. Síntomes de joc patològic i impacte negatiu a la vida de la persona	31
IX. Percepció de risc.....	34
X. Norma subjectiva	36
Propostes i recomanacions per millorar la prevenció.....	38
Referències	39
Annex 1. Qüestionari	
Annex 2. Consentiment Informat	

Introducció

A l'àmbit de les addiccions, es diferencien les addiccions tòxiques (substàncies) i les addiccions comportamentals o no tòxiques. Aquestes darreres són un tipus d'addiccions en les quals no existeix una substància química que estigui directament relacionada amb l'abús i la dependència. Qualsevol conducta pot ser susceptible de convertir-se en l'objecte d'addicció si es donen les circumstàncies propícies i existeixen factors de vulnerabilitat. Una de les addiccions comportamentals més freqüents és la ludopatia o l'addicció als jocs d'atzar. S'estima que, aproximadament, el 3% de la població espanyola té problemes relacionats amb el joc.

Els jocs d'atzar tenen una llarga història. La majoria de la població manté una relació saludable amb el joc, participant del mateix de manera ocasional o amb una motivació merament recreativa, de fet 3 de cada 4 persones a Espanya reconeixen haver jugat alguna vegada. En alguns casos, el joc pot tornar-se problemàtic o patològic, en el qual la persona jugadora perd el control dels seus impulsos de jugar, apareixen sensacions de culpabilitat i alts nivells d'ansietat, a més d'importantes pèrdues econòmiques. En aquests casos, podem parlar de "ludopatia". Tot això porta a un deteriorament de la seva vida individual, familiar i col·lectiva, a un aïllament i allunyament progressiu de la realitat. El joc té un potencial molt fort per desviar l'atenció i provocar una evitació de les circumstàncies vitals desagradables, igual o més que les addiccions a substàncies.

L'addicció als jocs d'atzar és un problema d'emergència social, ja que 1,5 milions de persones tenen algun nivell de la seva salut afectada per aquestes conductes, mentre la tendència és que augmenta exponencialment en els últims anys. A les Illes Balears, el 2018, es varen atendre a Salut Pública 228 homes i 53 dones per aquesta problemàtica. A nivell nacional, a l'any 2018 el Govern espanyol aprovà la primera Estratègia Nacional d'Addiccions 2017-2024. Una estratègia dirigida *"a les persones, les famílies i al conjunt de la societat, contribuint a construir una societat més saludable, informada i segura"*.

Actualment els espais online conformen les noves formes de joc, degut al seu caràcter expansiu, l'elevada oferta i variabilitat, l'accessibilitat les 24 hores, el bombardeig de publicitat, la privacitat i anonimat que desinhibeix el comportament i dilueix la responsabilitat personal, afectant al joc en adolescents i joves especialment. Només el joc online va rebre uns 250.000 nous/ves usuaris/àries en 2018, segons l'Informe Trimestral del Joc Online de la Direcció General d'Ordenació del JOC (DGOJ). I al segon semestre de 2020, les despeses econòmiques del joc han augmentat aproximadament un 50% respecte a l'any anterior segons dades d'aquest mateix observatori. Algunes investigacions senyalen que les persones que juguen online tenen major risc de patir problemes de joc patològic en comparació amb les persones que juguen de manera presencial.

De l'Informe d'addiccions comportamentals (2019) del Pla Nacional de Drogues, s'extreu específicament que, pel que fa al joc online, un 3,5% de la població de 15 a 64 anys ha jugat online amb diners durant l'any 2017, més que l'any anterior (2,7% al 2015), percentatge que és major en els homes (5,8%) que en les dones (1,2%). A més aquest tipus de joc és més freqüent entre els/les més joves, descendint la seva prevalença a mesura que augmenta l'edat. Per contra, a mesura que augmenta l'edat, augmenta la prevalença del joc presencial. La majoria dels/de les estudiants de 14 a 18 anys, tant homes com dones, que han jugat diners de manera presencial ho han fet en loteries i ruletes. Segons dades de l'Informe Trimestral del Joc Online (DGOJ), el 20% de les persones que aposten online són menors de 18 anys.

En concret, les apostes esportives estan en augment creixent, degut al bombardeig de publicitat, les estratègies de reforçament de la conducta addictiva (premis de benvinguda, promocions, bonus, etc.)

i l'elevada utilització de referents (esportistes, personatges públics, etc.) encapçalant aquesta publicitat, augmentant la percepció d'acceptació social del joc online. En els/les estudiants de secundària de 14 a 18 anys, hi ha una major prevalença de jocs amb diners en les apostes esportives que a altres tipus de jocs (ESTUDES). Per aquest motiu, el 3 de novembre d'aquest any 2020, s'ha aprovat el Real Decret 958/2020 per a la regulació de la publicitat en el joc a Espanya, amb diferents mesures.

Pel que fa a l'impacte psicològic que té el joc, aquest pot definir-se com 'joc patològic' o 'joc problemàtic', segons com es manifesti l'addicció. El primer es caracteritza per la pèrdua de control, la dependència i la interferència en la vida quotidiana. Mentre que el joc problemàtic es presenta en forma de dificultats pel funcionament diari, sense arribar als criteris diagnòstics de la ludopatia. Sens dubte, l'aspecte més preocupant de l'addicció als jocs d'atzar són les conseqüències psicològiques de qui la pateix. Per tal d'avaluar l'impacte del joc en la salut psicològica, a l'enquesta EDADES (2017) es va introduir una escala específica aplicant els criteris DMS-V (manual diagnòstic de psicologia i psiquiatria), a través de la qual es va identificar que un 0,4% de la població general de 15 a 64 anys realitzaria un possible joc problemàtic i un 0,3% presentaria un possible trastorn del joc.

Els criteris diagnòstics són els següents:

- Necessitat de jugar amb quantitats cada vegada majors de diners per a anar aconseguint el grau d'excitació que es desitja.
- Fracàs reiterat de l'intent de control, interrupció o detenció del joc.
- Inquietud i irritabilitat quan es procura interrompre el joc.
- Aposta als jocs d'atzar com a via de fuga quan se sent amb distrès.
- Volta al joc per a intentar recuperar les pèrdues ocasionades per aquest.
- Engany per a ocultar el seu grau d'implicació amb el joc.
- Realització d'actes il·legals (robatori, frau, falsificació i uns altres) per a finançar el joc.
- Arriscar les relacions interpersonals, laborals, educatives o professionals pel joc.

Respecte a l'evolució de la patologia, el període mitjà des del començament de l'activitat de joc i la seva conversió problemàtica és major en el joc online (entre un any i any i mig) enfront del joc tradicional (entre 5 i 7 anys) segons diferents estudis clínics.

Encara no comptem amb coneixements amplis en perspectiva de gènere i addicció als jocs d'atzar, però la recerca empírica recent ens mostra algunes consideracions adients, com per exemple, la major incidència en homes respecte a les dones, les diferents motivacions en funció del gènere i les especials complicacions en la patologia en el cas de les dones.

En el present estudi, volem posar el punt de mira en les tecnologies digitals, degut a la constant expansió i evolució de les TIC. Això fa necessari desenvolupar eines que ens permetin comprendre, prevenir i intervenir eficaçment, especialment amb població jove.

Finalitat i objectius

La finalitat del projecte és conèixer, descriure i analitzar la realitat de la joventut Balear respecte a l'ús de les TIC en relació als jocs d'atzar i les apostes esportives. Per tal, els objectius específics són els següents:

- Descriure el començament, prevalença, freqüència, intensitat i impacte dels comportaments associats als jocs d'atzar i les apostes esportives en la joventut Balear.
- Conèixer més en profunditat l'ús i el paper de les TIC en relació als jocs d'atzar i les apostes esportives en la joventut Balear.
- Analitzar la relació entre factors de vulnerabilitat i l'ús inadequat o addictiu del joc amb apostes.
- Determinar possibles diferències de l'abast del joc de diners online i fora d'internet per sexe, edat, freqüència d'hàbit, tipus de joc i major quantitat de diners apostats en un sol dia.
- Dotar de dades a la comunitat Balear per poder desenvolupar eines eficaces d'educació i prevenció vers aquesta problemàtica.

Altres objectius transversals són:

- Incloure la perspectiva de gènere d'una forma transversal i decidida en l'estudi d'aquest tipus d'addicció.
- Implicar a la joventut Balear de les Illes en la prevenció d'aquest tipus d'addicció a través del programa de voluntariat de Creu Roja.

Mètode

La metodologia de la present investigació es basa en el mètode descriptiu i la recopilació de dades quantitatives i qualitatives, mitjançant un qüestionari, entre la població diana envers les seves conductes i dinàmiques en relació als jocs d'atzar i la influència de l'ús d'Internet en l'augment de la prevalença d'aquesta problemàtica entre la joventut. La principal tècnica utilitzada per a la implementació de la metodologia és l'enquesta de tipus transversal, ja que ens hem centrat en la recollida d'informació en una mostra de la població diana durant un període de curta duració (2 mesos) per a, posteriorment, descriure i analitzar les relacions entre les diferents variables i subgrups. Com a forma de captació de persones participants, s'ha realitzat un sorteig d'un premi (una Tablet Huawei Media PadT5) entre totes les persones participants a l'enquesta.

Participants

La mostra ha estat formada per 503 persones, amb edats compreses entre els 12 i els 29 anys ($m = 21.62$; $SD = 4.61$). La major part de la mostra la conformen dones (66%), seguides de la participació dels homes (33.2%), un 0.2% es correspon a altre sexe (persona transsexual d'home cap a dona) i un 0.6% no responen a aquest ítem.

Les franges d'edat en què s'agrupa la mostra són les següents, ordenades en ordre descendent: de 23 a 29 anys (44.63%), de 19 a 22 anys (25.61%), de 15 a 18 anys (22.03%) i de 12 a 14 anys (7.72%). Respecte al nivell formatiu completat, donada la mitjana d'edat de la mostra i que s'observa una major participació a la franja d'edat de 23 a 29 anys ($n = 237$), predominen el estudis universitaris (28.03%).

Pel que fa a la ubicació geogràfica, el qüestionari recull informació a nivell Balear, si bé el percentatge major de la mostra pertany a l'illa de Mallorca (88.27%).

Taula 1
Dades sociodemogràfiques de la mostra

	N = 503
Sexe (n, %)	
Dona	332 (66)
Home	167 (33.2)
Altre sexe (transsexual)	1 (0.2)
NS/NC	3 (0.6)
Edat (mitjana, SD)	21.62 (4.61)
Dona	22.36 (4.42)
Home	20.34 (4.68)
Altre sexe (transsexual)	14.3 (0)
NS/NC	18.18 (2.16)
Nivell educatiu completat (n, %)	
Primària	58 (12)
Secundària	93 (18.49)
Batxillerat	125 (25)
Formació professional	85 (16.9)
Estudis universitaris	141 (28.03)
No procedeix	1 (0.2)
Illa de residència (n, %)	
Mallorca	444 (88.27)
Menorca	47 (9.34)
Eivissa	11 (2.19)
Formentera	1 (0.2)

Qüestionari

L'instrument utilitzat per a la recollida de dades consisteix en un qüestionari de 21 ítems, formulat a partir de preguntes extretes de l'enquesta EDADES (2017), l'enquesta ESTUDES (2016) i preguntes d'elaboració pròpia (realitzades a partir d'una revisió bibliogràfica de fonts documentals especialitzades, s'inclouen a l'apartat de Referències). Davant la impossibilitat de realitzar el qüestionari en català i castellà, s'elabora en castellà per tal d'arribar a més població.

Al qüestionari es recull informació relativa als jocs d'atzar i les apostes esportives online de la joventut de les Illes Balears. Les preguntes incloses al qüestionari es poden revisar a l'Annex 1. Qüestionari Els continguts que hi apareixen són els següents:

- Dades sociodemogràfiques: data de naixement, sexe, illa de residència i nivell d'estudis.
- Factors de vulnerabilitat i protecció individuals.
- Prevalença.
- Motivació d'inici i per continuar jugant.
- Freqüència i intensitat de les conductes.
- Tipologia del joc/aposta.
- Quantitat apostada.
- Canal d'accés al joc (a través d'Internet o presencial).
- Presència d'ansietat/estrès.

- Dificultat per a l'abandonament de la conducta.
- Síntomes de joc patològic i impacte negatiu a la vida de la persona.
- Percepció de risc.
- Norma subjectiva.
- Actitud cap a la publicitat de joc.

Recollida de dades

La recollida de dades s'ha dut a terme durant entre el juliol i el setembre del 2020. El principal mètode de recollida ha estat la via online, fent-ne difusió a través de les xarxes socials pròpies de l'organització, així com mitjançant el contacte amb altres entitats, organitzacions i associacions que treballen amb jovent. Així mateix, s'ha utilitzat la versió paper i llapis (9.56% de les respostes s'han realitzat en format presencial) per tal de poder recollir el màxim de dades possibles.

Aspectes ètics i legals

De conformitat amb l'article 8 del Reglament (UE) 2016/679 del Parlament Europeu i del Consell del 27 d'abril de 2016 i l'article 7 de la Llei Orgànica 3/2018, del 5 de desembre, de Protecció de dades Personals i garantia dels drets digitals, s'ha requerit el consentiment informat explícit de mare/pare o tutor/a legal de les persones menors de 14 anys, que han respost el qüestionari. S'adjunta el model a l'Annex 2. Consentiment Informat

Anàlisi de dades

L'anàlisi de dades s'ha dut a terme amb el programa estadístic Microsoft Excel 2016, realitzant-se una anàlisi estadística descriptiva de les dades que s'han recopilat.

Resultats

A continuació, es recullen els resultats extrets del qüestionari, estructurats en les següents dimensions:

- I. Factors de vulnerabilitat i protecció individuals
- II. Actitud cap a la publicitat de joc
- III. Mites sobre els jocs d'atzar
- IV. Prevalença
- V. Motivació d'inici i per continuar jugant
- VI. Freqüència i intensitat de les conductes
- VII. Canal d'accés al joc, tipologia de joc/aposta i quantitat de diners invertits
- VIII. Síntomes de joc patològic i impacte negatiu a la vida de la persona
- IX. Percepció de risc
- X. Norma subjectiva

Cal destacar que l'anàlisi de dades s'ha realitzat considerant la mostra total i desagregant les dades per sexe (dona i home) i edat (s'estableixen 4 franges: 12-14 anys, 15-18 anys, 19-22 anys i 23-29 anys). S'inclouen les taules i els gràfics corresponents. Pel que fa a l'edat només es presenten les dades d'aquelles dimensions en què s'ha observat una diferència important.

I. Factors de vulnerabilitat i protecció individuals

Les dues preguntes realitzades després de les referides a les dades personals fan referència als factors de vulnerabilitat i de protecció de cada persona.

Tal com pot observar-se (Figura 1) la major part de la mostra refereix sentir felicitat amb la vida que té (69.4%), tenir aficions variades (61.5%), cuidar de la seva salut i benestar (61.3%), així com ser capaç d'expressar el que pensa sense problemes per comunicar-se (53.7%). En menor mesura, s'han obtingut resultats positius en els ítems vers a la pràctica d'esport i exercici físic (48.7%), tenir una autoestima elevada (43.1%) i ser capaç de relaxar-se ràpidament quan s'enfaden (37.5%).

Pel que fa a l'ús de videojocs per escapar del patiment psicològic o físic un percentatge elevat (71.4%) ha respost que no du a terme aquesta conducta. Ara bé, cal tenir en consideració que un 21.9% de la mostra total refereix no sentir que la seva autoestima és elevada; si separem les dades per sexe es pot observar com un 26.5% de les dones refereix el mateix i un 11.97% en el cas dels homes. D'altra banda, una dada a ressaltar és que el 16.77% dels homes i el 5.2% de les dones de la mostra usa els videojocs per evadir el sofriment.

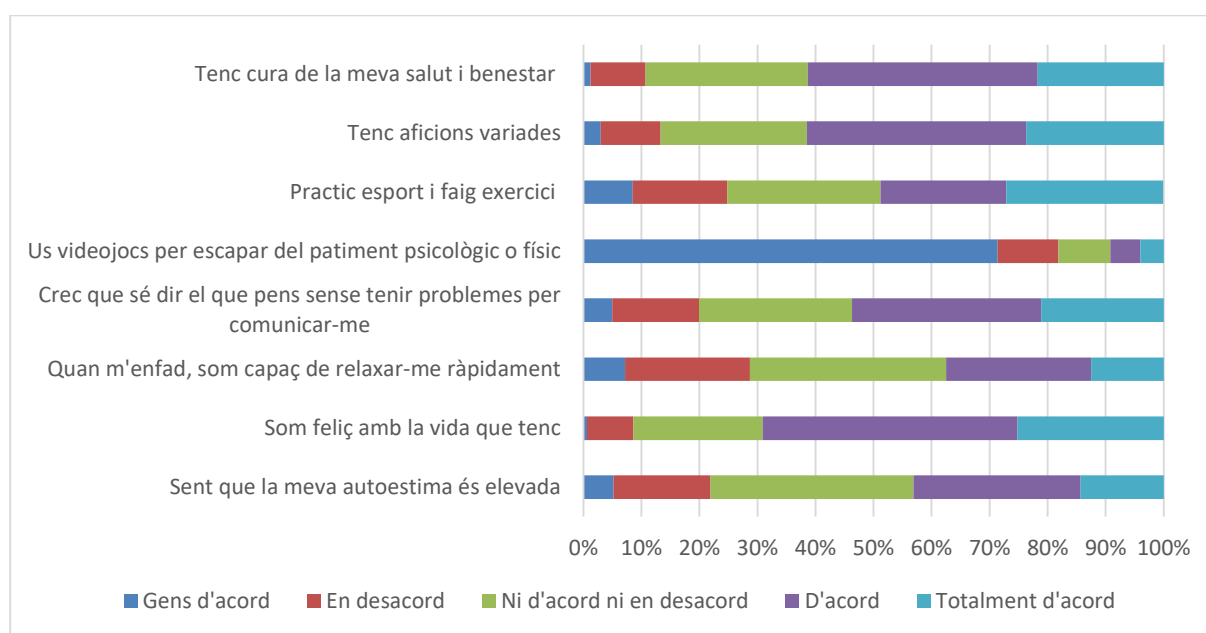


Figura 1. Factors de vulnerabilitat i protecció individuals de la mostra total

Taula 2

Estadístics descriptius d'alguns factors de vulnerabilitat i protecció individuals desagregats per sexe

N (%)		Gens d'acord	En desacord	Imparcial	D'acord	Molt d'acord
Sent que la meua autoestima és elevada	D	19 (5.72)	69 (20.78)	125 (37.65)	94 (28.31)	25 (7.53)
	H	6 (3.59)	14 (8.38)	51 (30.54)	50 (29.94)	46 (27.54)

Som feliç amb la vida que tenc	D	1 (0.3)	28 (8.43)	79 (23.8)	154 (46.39)	70 (21.08)
	H	2 (1.2)	11 (6.59)	33 (19.76)	64 (38.32)	57 (34.13)
Quan m'enfad, som capaç de relaxar-me ràpidament	D	26 (7.83)	87 (26.2)	114 (34.34)	82 (24.7)	23 (6.93)
	H	9 (5.39)	20 (11.98)	56 (33.53)	42 (25.15)	40 (23.95)
Crec que sé dir el que pens sense tenir problemes per comunicar-me	D	16 (4.82)	48 (14.46)	89 (26.81)	112 (33.73)	67 (20.18)
	H	9 (5.39)	26 (15.57)	42 (25.15)	51 (30.54)	39 (23.35)
Us videojocs per escapar del patiment psicològic o físic	D	263 (79.22)	27 (8.13)	25 (7.53)	13 (3.92)	4 (1.2)
	H	94 (56.29)	25 (14.97)	20 (11.98)	12 (7.19)	16 (9.58)
Practic esport i faig exercici	D	33 (9.94)	63 (2.11)	94 (28.31)	72 (21.69)	70 (21.08)
	H	10 (5.99)	18 (10.78)	38 (22.75)	35 (20.96)	66 (39.52)
Tenc aficions variades	D	8 (2.41)	42 (12.65)	87 (26.2)	132 (39.76)	63 (18.98)
	H	7 (4.19)	10 (5.99)	39 (23.35)	57 (34.13)	54 (32.34)
Tenc cura de la meua salut i benestar	D	5 (1.51)	33 (9.94)	94 (28.31)	144 (43.37)	56 (16.87)
	H	1 (0.6)	15 (8.98)	46 (27.54)	53 (31.74)	52 (31.14)

Nota: D = Dones, H = Homes.

En referència a l'ús d'Internet els resultats posen de manifest que la major part de la mostra refereix fer-ne un ús responsable a diari, així doncs un alt percentatge ha respost no participar en jocs d'estratègia (70.4%) ni d'habilitat (60%), tampoc visiten pàgines de contingut sexual o per persones adultes (70%), ni participen en jocs d'atzar (98.6%) o apostes esportives (97.2%). Si bé, els i les participants empen Internet per utilitzar aplicacions de missatgeria instantània o xarxes socials durant un temps aproximat de 2-3h al dia (39.4%), arribant una part a les 4h diàries o més (36%). Així mateix, afirmen visualitzar o descarregar contingut multimèdia, dedicant-hi un temps aproximat que oscil·la entre 1h diària (33%) a 2-3h/dia (32.6%). D'altra banda, és elevat el nombre de persones que diuen realitzar activitats a l'aire lliure (passejar, anar al parc, etc.) cada dia. La majoria hi dedica entre 2-3h (42.1%). Referent a jugar diners a jocs d'atzar de manera presencial, el 94,2% no hi juga a diari habitualment.

Analitzant les dades segregades per sexe, s'observa que les dones dediquen més temps (des de 2-3h al dia, o inclús més) a realitzar activitats fora de casa, utilitzar aplicacions de missatgeria instantània i xarxes socials, utilitzar Internet per tal de descarregar o accedir a contingut digital. Els homes també dediquen de 2-3h al dia o més a realitzar aquestes activitats, si bé en menor mesura. A més, ells refereixen destinar aquest mateix nombre d'hores a participar en jocs d'estratègia de guerra i també d'habilitat. En referència a la visualització de pàgines de contingut sexual o per persones adultes, un 44.31% dels homes (front al 15.96% de dones) refereixen fer-ho durant mitja hora o menys al dia, i un 6.59% (versus 1.2% de les dones) al voltant d'1h. Sembla que els homes també participen en major mesura en apostes esportives a Internet: el 5.39% expressa participar-hi durant mitja hora o menys al dia (en el cas de les dones no arriba a l'1%) i un 0.6% al voltant d'1h diària.

Taula 3

Estadístics descriptius sobre el temps dedicat al dia a realitzar les activitats mencionades

N (%)		Mai	30' o menys	1h	2-3h	4h o més
Passejar amb amistats, anar de compres, al parc o realitzar activitats a l'aire lliure	T	19 (3.8)	43 (8.5)	121 (24.1)	212 (42.1)	108 (21.5)
	D	11 (3.31)	25 (7.53)	83 (25)	149 (44.88)	64 (19.28)
	H	8 (4.79)	17 (10.18)	38 (22.75)	62 (37.13)	42 (25.15)
Jugar a jocs d'atzar amb diners de manera presencial	T	474 (94.2)	24 (4.8)	3 (0.6)	2 (0.4)	-
	D	319 (96.08)	13 (3.92)	-	-	-
	H	151 (90.42)	11 (6.59)	3 (1.8)	2 (1.2)	-
Ús d'aplicacions de missatgeria instantània, xarxes socials...	T	4 (0.8)	21 (4.2)	99 (19.7)	198 (39.4)	181 (36)
	D	2 (0.6)	10 (3.01)	51 (15.36)	139 (41.87)	130 (39.16)
	H	2 (1.2)	11 (6.59)	47 (28.14)	57 (34.13)	50 (29.94)
Visualitzar o descarregar contingut multimèdia a través d'Internet	T	21 (4.2)	68 (13.5)	166 (33)	164 (32.6)	84 (16.7)
	D	17 (5.12)	34 (10.24)	109 (32.83)	118 (35.54)	54 (16.27)
	H	3 (1.8)	34 (20.36)	56 (33.53)	45 (26.95)	29 (17.37)
A través d'Internet participar en jocs d'estratègia de guerra, en primera persona...	T	354 (70.4)	55 (10.9)	45 (8.9)	34 (6.8)	15 (3)
	D	276 (83.13)	28 (8.43)	15 (4.52)	10 (3.01)	3 (0.9)
	H	75 (44.91)	26 (15.57)	30 (17.96)	24 (14.37)	12 (7.19)
Jugar a jocs d'habilitat a través d'Internet	T	302 (60)	116 (23.1)	57 (11.3)	20 (4)	8 (1.6)
	D	196 (59.04)	86 (25.9)	41 (12.35)	7 (2.11)	2 (0.6)
	H	103 (61.68)	30 (17.96)	15 (8.98)	13 (7.78)	6 (3.59)
Visitar, a través d'Internet, pàgines de contingut sexual o per persones adultes	T	352 (70)	128 (25.4)	15 (3)	4 (0.8)	-
	D	273 (82.23)	53 (15.96)	4 (1.2)	2 (0.6)	-
	H	80 (47.9)	74 (44.31)	11 (6.59)	2 (1.2)	-
Participar en apostes esportives a Internet	T	489 (97.2)	12 (2.4)	1 (0.2)	1 (0.2)	-
	D	329 (99.1)	3 (0.9)	-	-	-
	H	156 (93.41)	9 (5.39)	1 (0.6)	1 (0.6)	-
A través d'Internet jugar diners en jocs d'atzar	T	496 (98.6)	6 (1.2)	1 (0.2)	-	-
	D	330 (99.4)	2 (0.6)	-	-	-
	H	162 (97.01)	4 (2.4)	1 (0.6)	-	-

Nota: T = Total, D = Dones, H = Homes.

Breu nota sobre els resultats obtinguts

Sembla ser que la facilitat d'accés a Internet a fases de desenvolupament de la personalitat, com és el període de l'adolescència, caracteritzades per la curiositat o la cerca de sensacions d'experiències i de risc es relaciona amb certa desprotecció front al risc (Pérez, 2018). Tot plegat i tenint en consideració que la major part de les persones participants han referit emprar Internet més de 2h/dia podria considerar-se un factor de vulnerabilitat front al joc patològic, juntament amb altres factors.

És important tenir en consideració l'equilibri emocional, comptar amb suport afectiu, una adequada formació i informació, autoestima, confiança i seguretat. Aquestes actuen com a factors protectors front al risc d'addicció al joc (Pérez, 2018). Per tal motiu, ens crida l'atenció que hi hagi participants que han identificat i referit usar els videojocs per evadir el sofriment, així com no sentir que la seva autoestima és elevada.

II. Actitud cap a la publicitat de joc

En general, tal com es recull a la Taula 4, pareix que les persones que han participat en l'estudi mostren rebuig a la publicitat relacionada amb apostes. Aquells ítems en què es perceben actituds positives cap als anuncis són “aquests anuncis convencen als/les joves perquè apostin” (el 24.25% no hi està d'acord i un 29.22% té una opinió neutral al respecte) i “la freqüència en què apareix publicitat online (a les teves xarxes socials, blogs, pàgines web o altres mitjans) és excessiva” (el 18.29% de la mostra refereix no estar-hi d'acord i el 21.67% té una opinió imparcial).

Taula 4

Estadístics descriptius vers l'actitud sobre la publicitat d'apostes de la mostra total

N (%)	Gens d'acord	En desacord	Ni d'acord ni en desacord	D'acord	Totalment d'acord
Els anuncis d'apostes me pareixen divertits o interessants	421 (83.7)	51 (10.14)	25 (4.97)	3 (0.6)	3 (0.6)
M'agrada veure o sentir aquest tipus d'anuncis	456 (90.66)	27 (5.37)	15 (2.98)	1 (0.2)	4 (0.8)
Me molesten els anuncis d'apostes	90 (17.86)	27 (5.37)	46 (9.15)	64 (12.72)	276 (54.87)
Quan veig aquests anuncis d'apostes em fa ganes jugar	437 (86.88)	36 (7.16)	17 (3.38)	8 (1.59)	5 (0.99)
Aquests anuncis convencen als/les joves perquè apostin	59 (11.73)	63 (12.52)	147 (29.22)	126 (25.05)	108 (21.47)
En general, crec que aquests anuncis són enganyosos	31 (6.16)	10 (1.99)	45 (8.95)	103 (20.48)	314 (62.43)
Els anuncis de jocs d'apostes diuen la veritat	360 (71.57)	98 (19.48)	33 (6.56)	5 (0.99)	7 (1.39)
Preferesc ignorar aquest tipus d'anuncis	51 (10.14)	9 (1.79)	18 (3.58)	34 (6.76)	391 (77.73)
La freqüència en què apareix publicitat online és excessiva	44 (8.75)	48 (9.54)	109 (21.67)	123 (24.45)	179 (35.59)

Sembla que els homes que formen la nostra mostra presenten una opinió més favorable, que les dones, respecte a la publicitat sobre jocs d'atzar i apostes esportives (Figura 2). Doncs, quasi, el 6% creu que aquests anuncis diuen la veritat i un 2.4% els considera divertits o interessants i els agrada veure'ls o sentir-los. Només un 44.91% refereix que aquests anuncis convencen als i les joves perquè apostin, front al 96.68% de les dones que sí ho creuen. Així mateix, hi ha un major percentatge de dones (72%) que homes (59%) a qui els molesta la publicitat sobre apostes; a l'igual que en el cas de creure que són enganyosos, les dones afirmen en un 88.85% que és així (mentre que en el cas del homes es redueix al 70.66%).

A mesura que augmenta l'edat de la mostra pareix que la publicitat sobre apostes els/les resulta més molesta i consideren excessiva la freqüència en què apareix, mostrant tendència a ignorar aquest tipus d'anuncis (Figura 3).

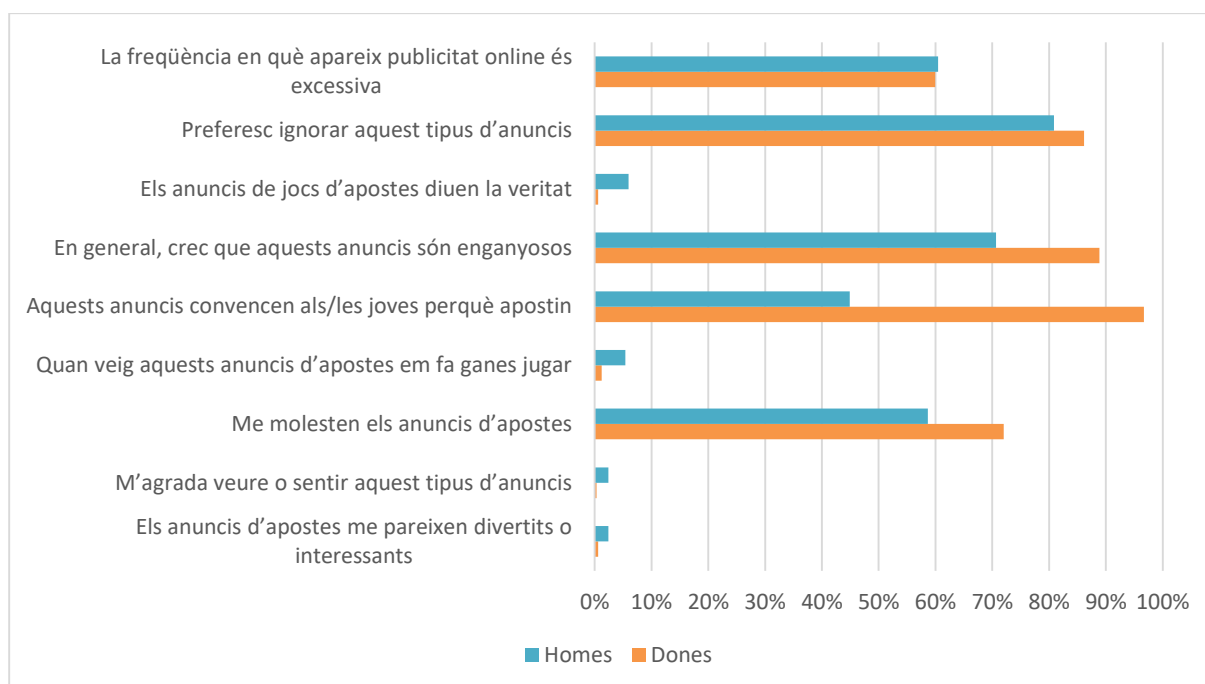


Figura 2. Actitud vers la publicitat de joc, dades segregades per sexe

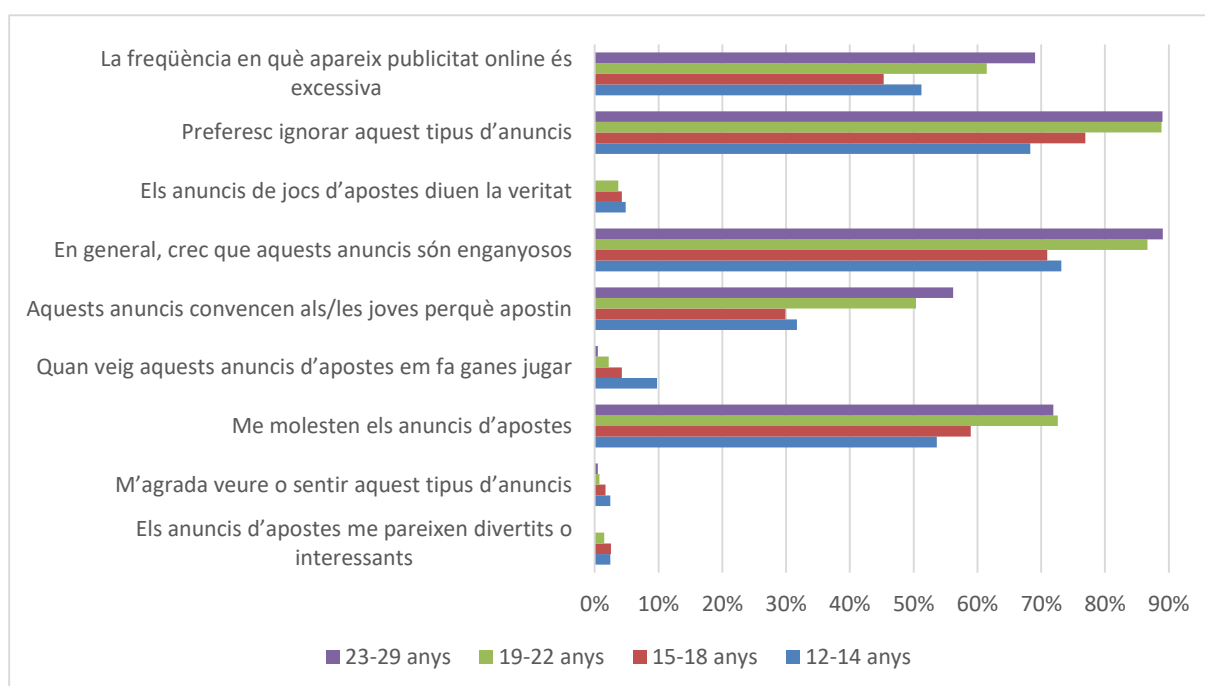


Figura 3. Actitud sobre la publicitat de joc, dades separades per franges d'edat

Breu nota sobre els resultats obtinguts

Tal com s'ha esmentat, pareix que les persones que han participat en l'estudi mostren rebuig a la publicitat relacionada amb apostes. Una possible explicació és que durant l'estat d'alarma, proclamat el 14 de març del 2020 amb la finalitat de gestionar la crisi sanitària provocada per la COVID-19, es van treure mesures extraordinàries per la regulació de la publicitat del joc online (BOE, 2020a). Així doncs, es va fer ressò als mitjans de comunicació de la preocupació per l'addicció als jocs d'atzar en la població espanyola. Addicionalment, s'han fet noves propostes en la mateixa línia de les vigents durant l'estat d'alarma per restringir els anuncis sobre apostes, com limitar la publicitat (tant a ràdio com televisió) d'apostes i jocs d'atzar a la franja horària de 1:00h

a 5:00h de la matinada (BOE, 2020b). Si bé, la metaanàlisi realitzada per Binde (2004) conclou que la influència de la publicitat en el desenvolupament del joc patològic és relativament petita. Tot i això, Thomas, Lewis, Duong, i McLeod, (2012) refereix que els anuncis presentats durant un esdeveniment esportiu sobre apostes en dit esdeveniment, augmenta la realització d'aquestes de manera impulsiva.

A més, la nostra mostra expressa considerar excessiva la freqüència en què apareixen anuncis online sobre aquesta temàtica. Aquest bombardeig constant i sobreexposició a publicitat vers apostes, pot ser un altre motiu que du al jovent a tenir-ne una percepció negativa. De fet, a l'estudi publicat per la FAD, persones expertes parlen sobre la sensació "aclaparadora" que sorgeix d'aquesta exposició constant a aquest tipus de publicitat, que a més arriba a través de múltiples canals (Megías, 2020). Aquesta mateixa opinió és compartida per joves espanyols exjugadors (Pérez, 2018).

D'altra banda, hem trobat diferències entre sexes, essent els homes qui presenten un actitud més favorable cap a la publicitat de joc. Una possible causa d'aquest resultat és que les figures de referència emprades en aquest tipus de publicitat solen ser homes, afegint que és comú diferenciar per sexes en base al tipus de joc. Testimonis de dones que juguen manifesten que si als anuncis apareguessin més figures femenines, la prevalença de dones jugadores seria major (Megías, 2020).

III. Mites sobre els jocs d'atzar

Els resultats obtinguts posen de manifest que la major part de la mostra no està d'acord amb els mites associats amb els jocs d'atzar. Especialment sembla que les persones participants tenen clar que seguir jugant no és una solució per recuperar els doblers invertits (78.53% ha respost està en desacord), així com que la probabilitat de guanyar diners és major quantes més vegades es juga o aposta (54.27%) no hi esta d'acord). Si bé, tot i que el percentatge de persones que hi estan d'acord és petit, el que ens crida l'atenció és el percentatge de gent que ha respost "no ho sé".

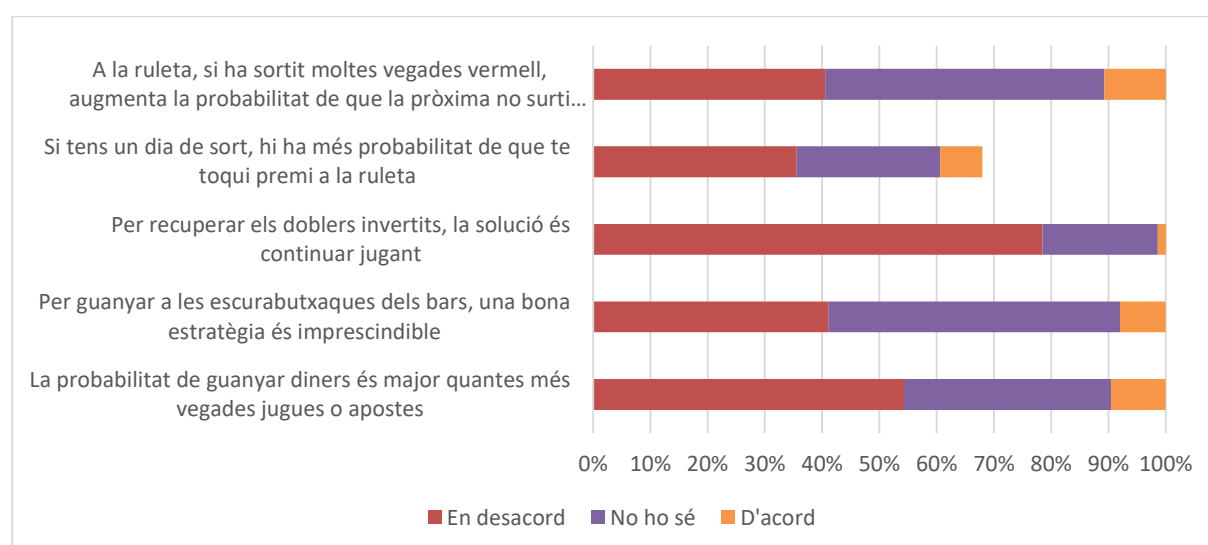


Figura 4. Grau d'acord de la mostra total amb les creences mencionades

Taula 5

Estadístics descriptius de l'ítem "senyala en quin grau estàs d'acord amb les següents afirmacions"

N (%)	Dones			Homes		
	En desacord	No ho sé	D'acord	En desacord	No ho sé	D'acord
La probabilitat de guanyar diners és major quantes més vegades jugues o apostes	181 (54.52)	114 (34.34)	37 (11.14)	92 (55.09)	64 (38.32)	11 (6.59)
Per guanyar a les escurabutxaques dels bars, una bona estratègia és imprescindible	141 (42.47)	158 (47.59)	33 (9.94)	65 (38.92)	95 (56.89)	7 (4.19)
Per recuperar els doblers invertits, la solució és continuar jugant	279 (84.04)	50 (15.06)	3 (0.9)	112 (67.07)	51 (30.54)	4 (2.4)
Si tens un dia de sort, hi ha més probabilitat de que te toqui premi a la ruleta	178 (53.61)	72 (21.69)	23 (6.93)	99 (59.28)	54 (32.34)	14 (8.38)
A la ruleta, si ha sortit moltes vegades vermell, augmenta la probabilitat de que la pròxima no surti vermell	131 (39.46)	163 (49.1)	38 (11.45)	71 (42.51)	80 (47.9)	16 (9.58)

Al desagregar les dades per sexe, tal com es recullen a la Taula 5, es pot observar com no hi ha gaire diferència en les respostes. Altrament, quan s'analitzen per edats destaca el petit percentatge que ha referit estar d'acord en què la solució per recuperar els diners invertits és continuar jugant.

Breu nota sobre els resultats obtinguts

En referència als mites sobre jocs d'atzar inclosos al qüestionari, tot i que en general la mostra no sembla estar-hi d'acord, hi ha un percentatge (que varia entre el 20 i el 50% depenent de la creença) de persones que ha respost "no ho sé". El dubte expressat per les persones participants pot ser explicat per:

- L'excessiva publicitat sobre apostes i jocs d'atzar.
- La difusió als mitjans de comunicació de premis relacionats amb l'atzar, i la valoració social positiva que se'n fa d'aquests.
- Escassa educació per part dels principals agents socialitzadors (escola i família). És més, el 23% de la mostra total refereix haver-se iniciat en el joc amb la família. A l'estudi realitzat per Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz (2019), refereixen que aquelles persones que juguen en companyia dels seus pares i mares desenvolupen diverses distorsions (com la il·lusió de control).

Cal remarcar, que el fet de tenir percepcions errònies, falta d'informació o coneixement sobre el joc, es considera un factor directe que pot conduir al joc problemàtic i patològic (Pérez, 2018).

IV. Prevalença

Les persones participants al present estudi, han referit en el 88.47% dels casos no haver jugat mai amb diners a Internet. Aquelles persones que sí ho han fet, la major part (5.17%) va iniciar-se entre els 18-19 anys. Veure Figura 5. Qui ha referit **haver apostat a través d'Internet, va iniciar-se principalment amb amistats o sol/a**, seguit (en ordre descendent) de: família, amb parella o al treball (dades recollides a la Taula 7). Cal destacar que s'observen diferències entre sexes: les dones refereixen en un percentatge major no haver jugat mai (Taula 6).

Al segregar les dades per edat, es pot observar com entre els 12-14 anys expressen haver començat a jugar majoritàriament amb la família (75%); en canvi, a la resta d'edats en general van introduir-se en el joc online amb amistats (Figura 6).

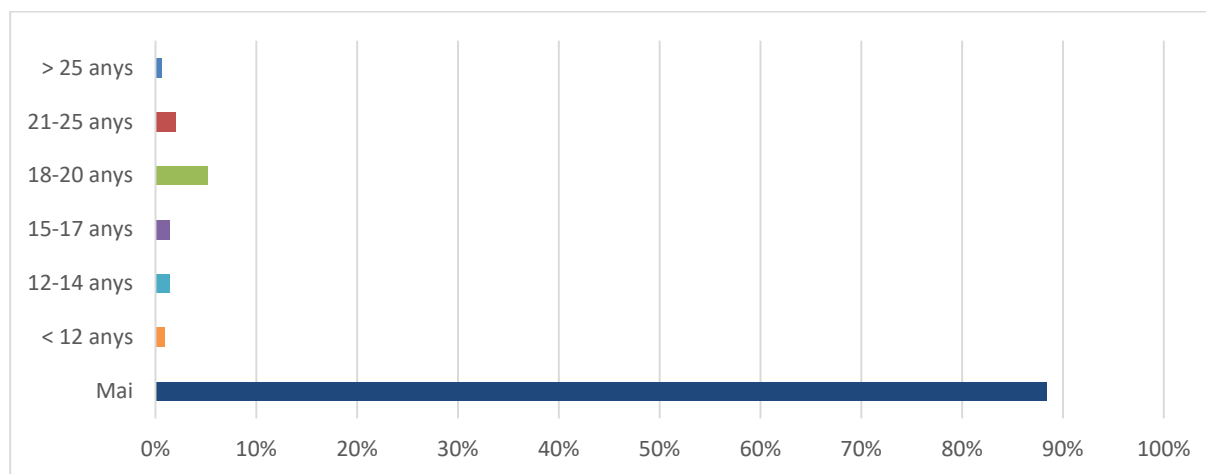


Figura 5. Edat d'inici al joc amb diners a Internet

Taula 6

Estadístics descriptius de l'edat d'inici del joc amb diners a través d'Internet

N (%)	Mai	< 12 anys	12-14 anys	15-17 anys	18-19 anys	21-25 anys	< 25 anys
Dones	312 (93.98)	2 (0.6)	1 (0.3)	2 (0.6)	8 (2.4)	4 (1.2)	3 (0.9)
Homes	129 (77.25)	3 (1.8)	6 (3.59)	5 (2.99)	18 (10.78)	6 (3.59)	-

Taula 7

Estadístics descriptius de com es va començar el joc amb diners a través d'Internet

N (%)	Sol/a	Parella	Amistats	Família	Treball
Dones	4 (20)	-	13 (65)	2 (10)	-
Homes	10 (26.32)	2 (5.26)	23 (60.53)	2 (5.26)	1 (2.63)
Total	14 (24.14)	2 (3.45)	36 (62.07)	4 (6.9)	1 (1.72)

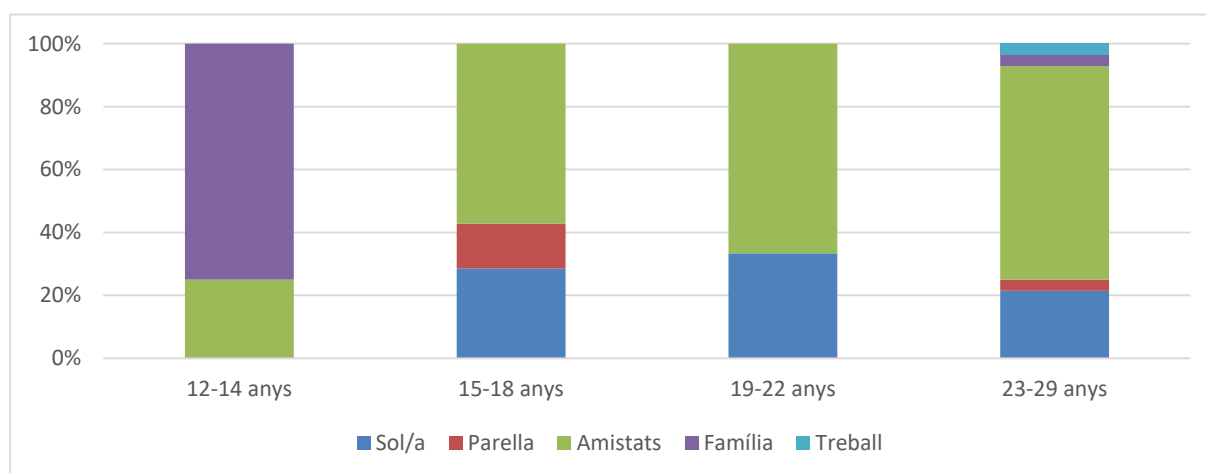


Figura 6. Mode d'inici al joc amb diners a través d'Internet, dades segregades per edat

D'altra banda, pel que fa a l'inici de jugar amb diners o apostant fora d'Internet, en general la mostra ha referit no haver realitzat aquesta activitat mai (67.59%). Es pot observar com el percentatge és

menor respecte al joc online. Aquelles persones que sí han jugat diners de manera presencial, la major part també (14.31%) va iniciar-se entre els 18-20 anys i principalment acompanyat d'amistats (66.87%); la franja d'edat d'inici coincideix amb la del joc en línia. A la Taula 8 es recullen les dades separades per sexe, poden observar com el percentatge d'homes que juga és major que de dones. A més, tot i que en general ambdós sexes van iniciar-se al joc presencial amb amistats, en el cas de les dones va seguit del joc amb família en contrast amb els homes qui solen jugar sols (Taula 9).

Al segregar les dades per edat, es pot observar com a totes les edats es refereix haver començat a jugar fora d'Internet principalment amb la família (Figura 8). Les persones més joves de la mostra (franja d'entre 12-14 anys) refereixen haver-se introduït en el joc amb diners per igual amb família (50%) o amistats (50%).

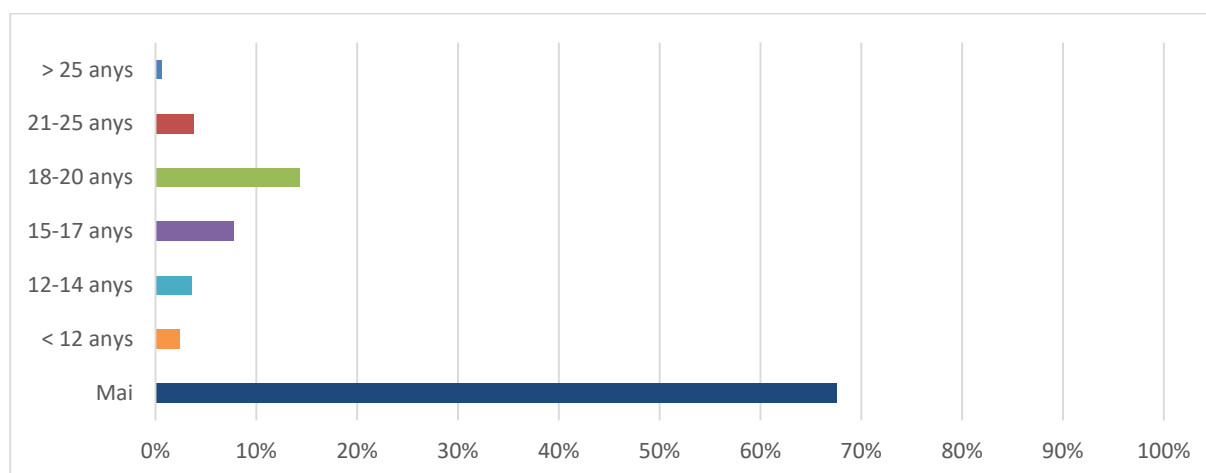


Figura 7. Edat d'inici al joc amb diners fora d'Internet

Taula 8

Estadístics descriptius de l'edat d'inici del joc amb diners fora d'Internet

N (%)	Mai	< 12 anys	12-14 anys	15-17 anys	18-19 anys	21-25 anys	< 25 anys
Dones	86 (25.9)	5 (1.51)	11 (3.31)	23 (6.93)	44 (13.25)	15 (4.52)	3 (0.9)
Homes	29 (17.37)	6 (3.59)	7 (4.19)	16 (9.58)	28 (16.77)	4 (2.4)	-

Taula 9

Estadístics descriptius de com es va començar el joc amb diners fora d'Internet

N (%)	Sol/a	Parella	Amistats	Família	Altres*
Dones	3 (0.9)	15 (4.52)	58 (17.47)	20 (6.02)	3 (0.9)
Homes	6 (9.84)	2 (3.28)	50 (81.97)	3 (4.92)	-
Total	9 (5.52)	17 (10.43)	109 (66.87)	23 (14.11)	3 (1.84)

*Nota: altres inclou "família, veïns i amics jugant al bingo", "família i amics, quines de poble durant festes", "família i amics".

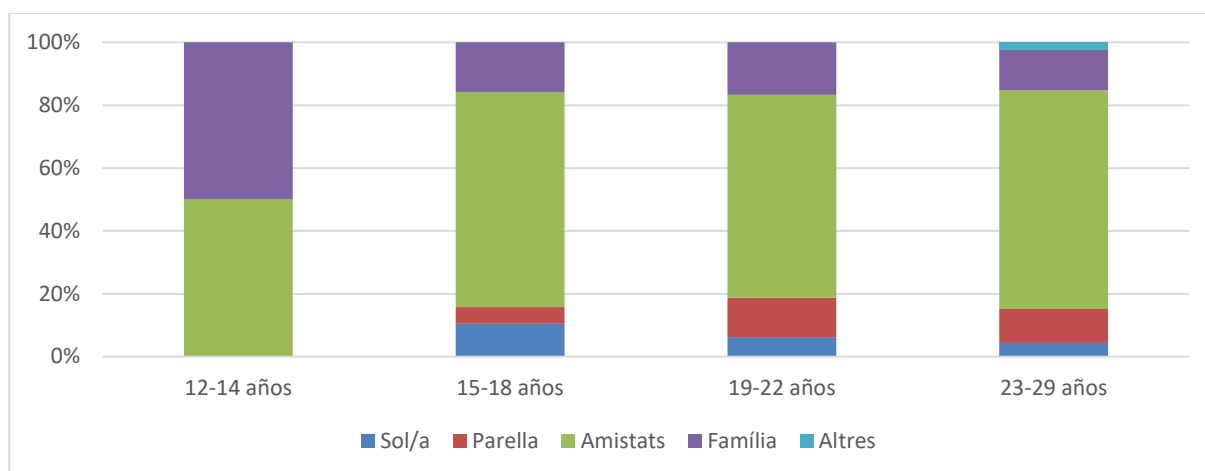


Figura 8. Mode d'inici al joc amb diners fora d'Internet, dades segregades per edat

Breu nota sobre els resultats obtinguts

Al present estudi, s'han obtingut uns percentatge de prevalença del joc inferior als obtinguts a nivell nacional (DGOJ, 2015; Labrador, Becoña, Crespo, Echeburúa, & Labrador 2013); aquesta dada podria explicar-se per la mida de la mostra (n = 503). Les dades obtingudes sobre la major prevalença de joc en la mostra masculina de l'estudi, estan en la mateixa línia que els resultats obtinguts a altres estudis a nivell estatal (DGOJ, 2015; OEDA, 2019), i de comunitats autònomes com Huelva (Lloret & Perona, 2019) i País Basc (Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz, 2019). Si tenim en consideració que, en termes generals, el joc es construeix al voltant d'un imaginari masculí, no sorprèn que aquests siguin els resultats, tot i que la major part de la mostra és femenina. A més, tenint en consideració prejudicis i estereotips de gènere, així com el doble estigma que pateixen (per ser dones i per ser jugadores) pot comportar que hi hagi qui ho faci d'amagat, qui no hagi revelat que juga. És a dir, no només hi ha menys dones que juguen, sinó que també les dones s'amaguen més per por a la doble discriminació abans esmentada.

Pel que fa al mode d'inici al joc amb diners, en general la mostra expressa haver-ho fet amb amistats; aquesta preferència va en la línia del resultats exposats per altres investigacions (Estévez, Sarabia & Herrero, 2012; Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz, 2019; Sarabia, Estévez, & Herrero, 2014), que destaquen la freqüència en què les conductes de joc es realitzen en grup. Sembla que el joc s'assumeix com una opció més d'oci i entreteniment compartida de manera grupal. Algunes persones passen del joc grupal a l'individual (Megías, 2020). Si bé, entre els 12 i 14 anys, principalment, els resultats posen de manifest que un percentatge elevat refereix haver començat a jugar (tant online com presencial) amb la família; doncs, el joc és un model d'oci familiar també. A més, les persones adultes sovint perceben com inofensiva la compra de loteria, tenint sovint una actitud complaent amb el joc del jovent (Pérez, 2018).

V. Motivació d'inici i per continuar jugant

Tal com s'ha descrit anteriorment, la major part de la mostra del present estudi ha referit no haver jugat mai amb diners o apostant-ne. Tot i això, hi ha entre un 15-25% de la mostra que refereix haver-se iniciat en el món dels jocs d'atzar i continuen jugant-hi, els motius que apareixen de manera més freqüent són els següents:

- És excitat (24.61%)
- És divertit (39.27%)
- És una activitat que realitzen en ocasions especials (40.31%)
- Per guanyar diners (34.03%)

Si analitzem les dades segregades per sexe, observem diferències en les motivacions (Figura 9). Sembla que les dones juguen en major mesura, front als homes, per oblidar les preocupacions (4.39%), perquè és el que fan la majoria quan s'ajunten (13.16%), és una activitat que realitzen en ocasions especials (51.75%). En canvi, en el cas dels homes, prefereixen jugar perquè els agrada el que senten quan juguen (17.11%), fa que una reunió d'amics/gues sigui més agradable (6.58%), com una manera de celebració (9.21%) i per pagar deutes (10.53%).

Pel que fa a l'edat, sembla que els interessos són diferents en cada franja d'edat, així doncs les motivacions que prevalen són:

- 12-14 anys: principalment perquè és divertit (75%) i els/les fa sentir bé (25%). En la mateixa mesura (12.5%) per oblidar les preocupacions, els i les ajuda quan es senten nerviosos/es o deprimits/des, els/les fa sentir segur/es de si mateixos/es, és el que la majoria fa quan s'ajunta, en ocasions especials i per guanyar doblers.
- 15-18 anys: és divertit (48.28%), per guanyar doblers (41.38%), els/les agrada el que senten quan juguen (31.03%), és excitant (31.03%), és una activitat que realitzen en ocasions especials (20.69%), i per pagar deutes (13.79%).
- 19-22 anys: és una activitat que realitzen en ocasions especials (50.85%), és divertit (40.69%), per guanyar doblers (37.29%), és excitant (30.51%) i com una manera de celebració (16.95%).
- 23-29 anys: és una activitat que realitzen en ocasions especials (42.11%), és divertit (32.63%), per guanyar doblers (30.53%) i perquè és excitant (21.05%).

Es pot observar com els i les més joves (edats compreses entre 12 i 14 anys) juguen per tal d'evadir-se emocionalment; doncs, refereixen fer-ho per oblidar les preocupacions i com una ajuda quan senten nervis o tristesa.

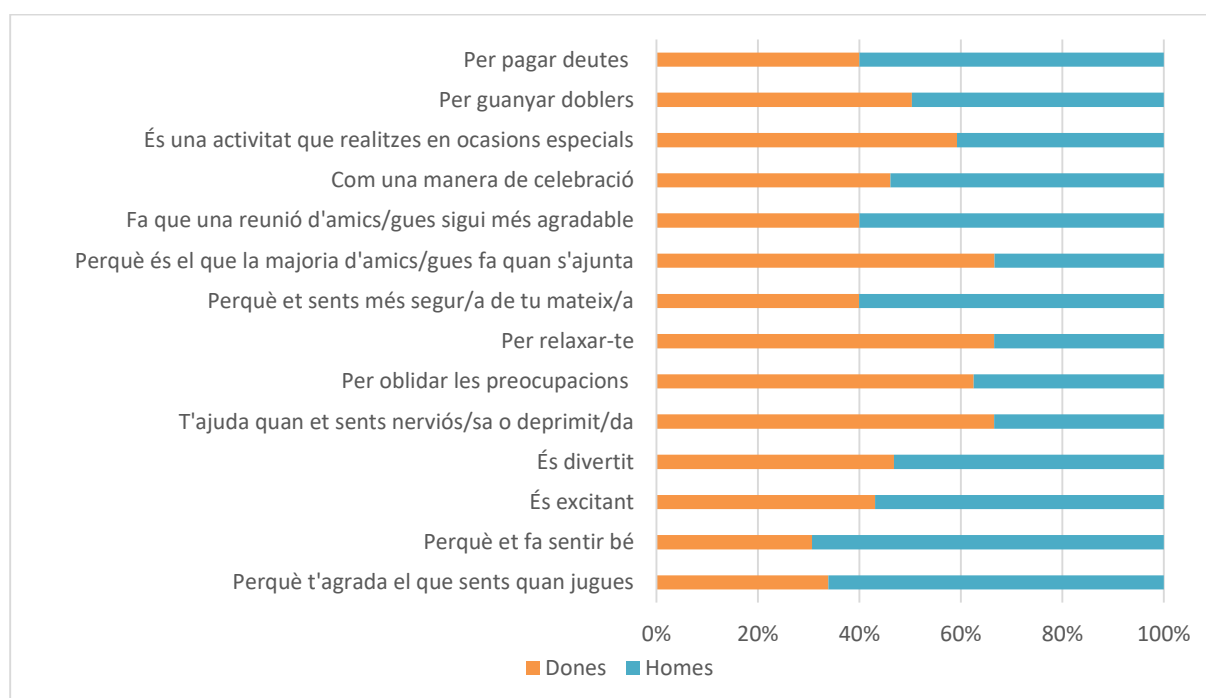


Figura 9. Motivació per jugar, dades segregades per sexe

Taula 10

Freqüència de la motivació per la qual es juga amb diners

N (%)	Total	Dones	Homes	12-14 anys	15-18 anys	19-22 anys	23-29 anys
Perquè t'agrada el que sents quan jugues	23 (12.04)	10 (8.77)	13 (17.11)	-	9 (31.03)	6 (10.17)	8 (8.42)
Perquè et fa sentir bé	6 (3.14)	2 (1.75)	3 (3.95)	2 (25)	2 (6.9)	1 (1.69)	1 (1.05)
És excitant	47 (24.61)	25 (21.93)	22 (28.95)	-	9 (31.03)	18 (30.51)	20 (21.05)
És divertit	75 (39.27)	41 (35.96)	31 (40.79)	6 (75)	14 (48.28)	24 (40.68)	31 (32.63)
T'ajuda quan et sents nerviós/a o deprimit/da	4 (2.09)	3 (2.63)	1 (1.32)	1 (12.5)	2 (6.9)	-	1 (1.05)
Per oblidar les preocupacions	8 (4.19)	5 (4.39)	2 (2.63)	1 (12.5)	2 (6.9)	1 (1.69)	4 (4.21)
Per relaxar-te	4 (2.09)	3 (2.63)	1 (1.32)	-	1 (3.45)	1 (1.69)	2 (2.11)
Perquè et sents més segur/a de tu mateix/a	4 (2.09)	2 (1.75)	2 (2.63)	1 (12.5)	1 (3.45)	1 (1.69)	1 (1.05)
Perquè és el que la majoria d'amics/gues fa quan es junta	19 (9.95)	15 (13.16)	5 (6.58)	1 (12.5)	2 (6.9)	6 (10.17)	10 (10.53)
Fa que una reunió d'amics/gues sigui més agradable	10 (5.24)	5 (4.39)	5 (6.58)	-	2 (6.9)	3 (5.08)	5 (5.26)
Com una manera de celebració	15 (7.85)	9 (7.89)	7 (9.21)	-	1 (3.45)	10 (16.95)	4 (4.21)
És una activitat que realitzes en ocasions especials	77 (40.31)	59 (51.75)	27 (35.53)	1 (12.5)	6 (20.69)	30 (50.85)	40 (42.11)
Per guanyar doblers	65 (34.03)	38 (33.33)	25 (32.89)	1 (12.5)	12 (41.38)	22 (37.29)	30 (31.58)
Per pagar deutes	16 (8.38)	8 (7.02)	8 (10.53)	-	4 (8.47)	5 (8.47)	7 (7.37)

Breu descripció dels resultats obtinguts

Les diferències observades entre sexes evidencien com les motivacions que duen a jugar a les dones estan més relacionades amb l'evitació emocional, la diversió i l'oci, així com l'aprovació i com activitat que es realitza en reunions socials. En contrast, els homes es mouen més per l'obtenció de plaer (sentir-se bé, diversió), per obtenir diners, així com també per raons socials. Aquest fet pot estar condicionat a la socialització diferencial que reben ambdós sexes, així com als estereotips de gènere associats a cada un. A més, hi ha dones que comencen a jugar per igualació amb els hàbits del grup d'iguals masculí (Megías, 2020).

Al principi, és habitual que la motivació sigui la recompensa immediata, creant un imaginari en torn "als doblers fàcils" (de fet, participants als tallers de prevenció d'addicció al joc patològic del present estudi, referien aquesta creença). Llavors es consolida la motivació econòmica i l'hàbit. De fet, a la nostra mostra aquelles edats en què es refereix més aquesta motivació és entre els 15-22 anys, la qual troballa es podria relacionar amb pretensions més ambicioses, com la cerca d'autonomia econòmica front a pares i mares (Megías, 2020). En contrast amb el que refereixen altres investigacions, la nostra mostra refereix una menor importància a jugar per guanyar doblers a mesura que augmenta l'edat; altres estudis referien que eren els i les adolescents qui presentaven menys interès pels diners, ja que en fan un menor ús d'aquests mentre que a major edat es considera més útil o necessari (Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz, 2019).

VI. Freqüència i intensitat de les conductes

Els resultats posen de manifest que la major part de la mostra refereix no haver jugat amb diners mai, tal com es pot observar a la Figura 10. Aquelles persones que afirmen jugar ho fan principalment amb una freqüència d'un dia al mes o menys, seguit de 2-4 dies al mes. La modalitat escollida en general és fora d'Internet.

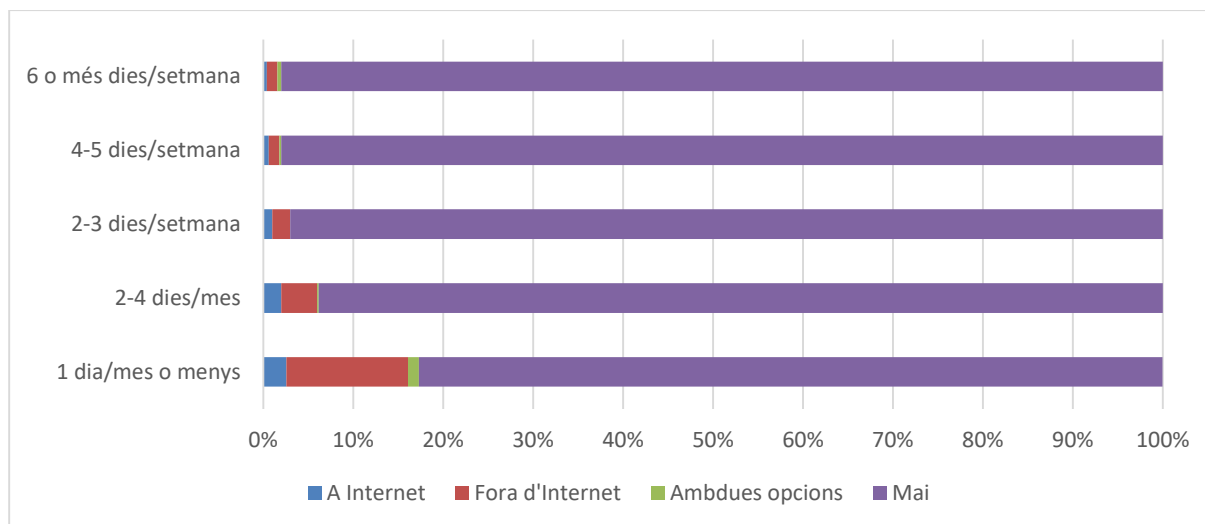


Figura 10. Freqüència joc amb diners

Així mateix, les dades enuncien diferències marcades en la freqüència en què juguen amb diners homes i dones, essent el percentatge major en el cas dels homes independentment de la modalitat escollida (Figura 11 i Figura 12).

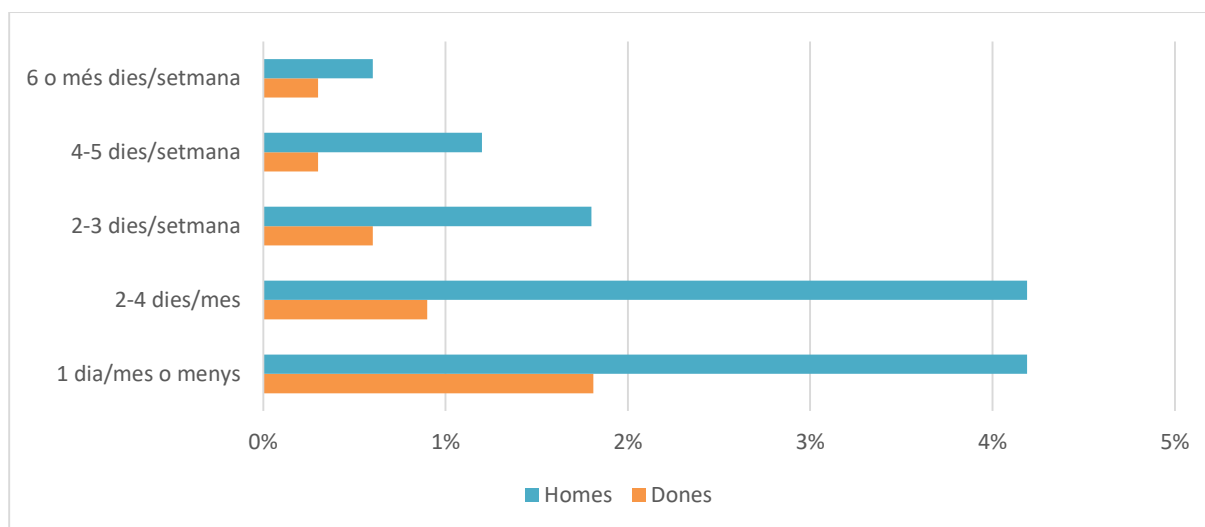


Figura 11. Freqüència joc amb diners a través d'Internet

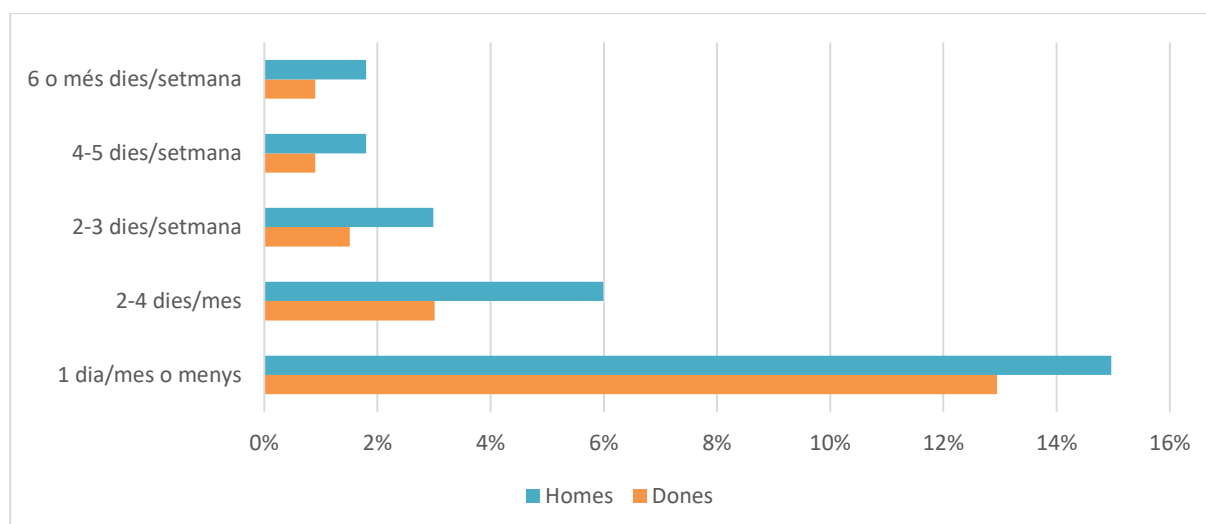


Figura 12. Freqüència joc amb diners fora d'Internet

Taula 11

Estadístics descriptius de la freqüència del joc amb diners, dades segregades per sexe

N (%)		A Internet	Fora d'Internet	Ambdues opcions	Mai
1 dia/mes o menys	T	13 (2.58)	68 (13.52)	6 (1.19)	416 (82.7)
	D	6 (1.81)	43 (12.95)	3 (0.9)	280 (84.34)
	H	7 (4.19)	25 (14.97)	3 (1.8)	132 (79.04)
2-4 dies/mes	T	10 (1.99)	20 (3.98)	1 (0.2)	472 (93.84)
	D	3 (0.9)	10 (3.01)	1 (0.3)	318 (95.78)
	H	7 (4.19)	10 (5.99)	-	150 (89.82)
2-3 dies/setmana	T	5 (0.99)	10 (1.99)	-	488 (97.02)
	D	2 (0.6)	5 (1.51)	-	325 (97.89)
	H	3 (1.8)	5 (2.99)	-	159 (95.21)
4-5 dies/setmana	T	3 (0.6)	6 (1.19)	1 (0.2)	493 (98.01)
	D	1 (0.3)	3 (0.9)	1 (0.3)	327 (98.49)
	H	2 (1.2)	3 (1.8)	-	162 (97.01)
6 o més dies/setmana	T	2 (0.4)	6 (1.19)	2 (0.4)	493 (98.01)
	D	1 (0.3)	3 (0.9)	-	328 (98.8)
	H	1 (0.6)	3 (1.8)	2 (1.2)	161 (96.41)

Nota: T = Total, D = Dones, H = Homes.

A l'analitzar les dades per grups d'edat, es pot observar com al rang d'edat comprès entre els 12-14 anys la major part de la mostra que ha referit jugar amb diners ho fa via Internet. En canvi, a la resta d'edats, la modalitat que preval és la presencial.

Taula 12

Estadístics descriptius de la freqüència del joc amb diners, dades segregades per edat

N (%)	Edat	A Internet	Fora d'Internet	Ambdues opcions	Mai
1 dia/mes o menys	12-14	3 (7.42)	1 (2.44)	-	37 (90.24)
	15-18	1 (0.85)	7 (5.98)	1 (0.85)	108 (92.31)
	19-22	5 (3.7)	29 (21.48)	1 (0.74)	100 (74.07)
	23-29	4 (1.9)	31 (14.76)	4 (1.9)	171 (81.43)
2-4 dies/mes	12-14	1 (2.44)	-	1 (2.44)	39 (95.12)
	15-18	1 (0.85)	5 (4.27)	-	111 (94.87)
	19-22	4 (2.96)	8 (5.93)	-	123 (91.11)
	23-29	3 (1.43)	7 (3.33)	-	199 (94.76)

2-3 dies/setmana	12-14	1 (2.44)	1 (2.44)	-	39 (95.12)
	15-18	-	3 (2.56)	-	114 (97.44)
	19-22	1 (0.74)	2 (1.48)	-	132 (97.78)
	23-29	3 (1.43)	4 (1.9)	-	203 (96.67)
4-5 dies/setmana	12-14	1 (2.44)	-	-	40 (97.56)
	15-18	-	3 (2.56)	1 (0.85)	113 (96.58)
	19-22	1 (0.74)	1 (0.74)	-	133 (98.52)
	23-29	1 (0.48)	2 (0.95)	-	207 (98.57)
6 o més dies/setmana	12-14	1 (2.44)	-	-	40 (97.56)
	15-18	-	3 (2.56)	1 (0.85)	113 (96.58)
	19-22	-	1 (0.74)	1 (0.74)	133 (98.52)
	23-29	1 (0.48)	2 (0.95)	-	207 (8.57)

Breu descripció sobre els resultats obtinguts

En conjunt, les dades recollides indiquen que en general les persones que han respost el qüestionari no juguen amb diners. La freqüència de qui ha respost que sí ho fa, és molt baixa (situant-se principalment en un dia al mes o menys seguir de 2-4 dies a la setmana). Aquests resultats ens podrien fer pensar que hi participen de manera recreativa, a més tenint en consideració que la motivació més prevalent és jugar-hi perquè *“és una activitat que realitzen en ocasions especials”*.

Pel que fa al canal d'accés, front a l'alarma social que s'ha generat al voltant del joc online i les dades apunten un creixement del nombre de joves que han jugat amb doblers a través d'Internet (ESTUDES 2016, 2018), sembla que el presencial predomina per sobre de l'online. Dades que van en la mateixa línia que altres investigacions (Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz, 2019; Sarabia, Estévez, & Herrero, 2014).

Cal destacar que generalment la presència de dones a l'espai de joc presencial és més reduïda que a l'espai online, degut a la major participació pública dels homes en la societat, a causa de la socialització diferencial pròpia del patriarcat, i la major penalització de les dones quan aquestes estan presents en espais típicament masculins. D'altra banda, la bretxa digital de gènere també pot suposar una diferència en els nivells d'ús de les tecnologies per jugar, ja que l'accés i tipologia d'ús de la tecnologia és menor en el cas de les dones en la major part de societats. Això no està lligat a una menor capacitat, sinó a una educació tecnològica diferenciada i condicionada per els mandats de gènere i la segregació horitzontal.

VII. Canal d'accés al joc, tipologia de joc/aposta i quantitat de diners invertits

A partir de les dades recollides, es pot observar com la tipologia de joc/aposta que prefereixen aquelles persones que han referit jugar és la següent (independentment del canal d'accés):

- Loteries, primitiva, bonoloto, cupons ONCE, joc actiu eurojackpot, 7/39: 22.66%
- Loteries instantànies (rasques ONCE): 18.89%
- Bingo: 21.27%
- Videojocs: 14.91%

Pel que fa a la modalitat, la major part de la gent que ha afirmat jugar refereix fer-ho principalment fora d'Internet. Si bé, el canal d'accés varia segons el tipus de joc. Així doncs, sembla que a través d'Internet es juga sobretot a videojocs (10.93%), es realitzen apostes esportives (2.78%), s'inverteix a la borsa de valors (2.58%). En contrast, de manera presencial aquells jocs/apostes que més prevalença tenen són: loteries, primitives, bonoloto, cupons ONCE, joc actiu eurojackpot, 7/39 (20.28%); loteries instantànies tipus rasques ONCE (17.89%); quínieles de futbol i/o quinigol (6.76%); bingo (19.68%); jocs a sales de joc (7.36%). A més, també hi ha alguns jocs als que la mostra refereix haver-hi jugat en ambdues modalitats, com són les loteries (1.19%) o els videojocs (2.19%).

Hi ha un petit percentatge de la mostra que ha expressat haver jugat tant a través d'Internet com de manera presencial, especialment a loteries tipus primitives/bonoloto (1.19%) i a videojocs (2.19%).

Sembla que els homes que conformen la mostra del present estudi, juguen en major freqüència que les dones. S'observa una major prevalença en totes les tipologies de joc, llevat del bingo fora d'Internet (joc en el qual les dones han afirmat jugar-hi en major mesura). Ambdós sexes refereixen jugar/apostar en major mesura fora d'Internet.

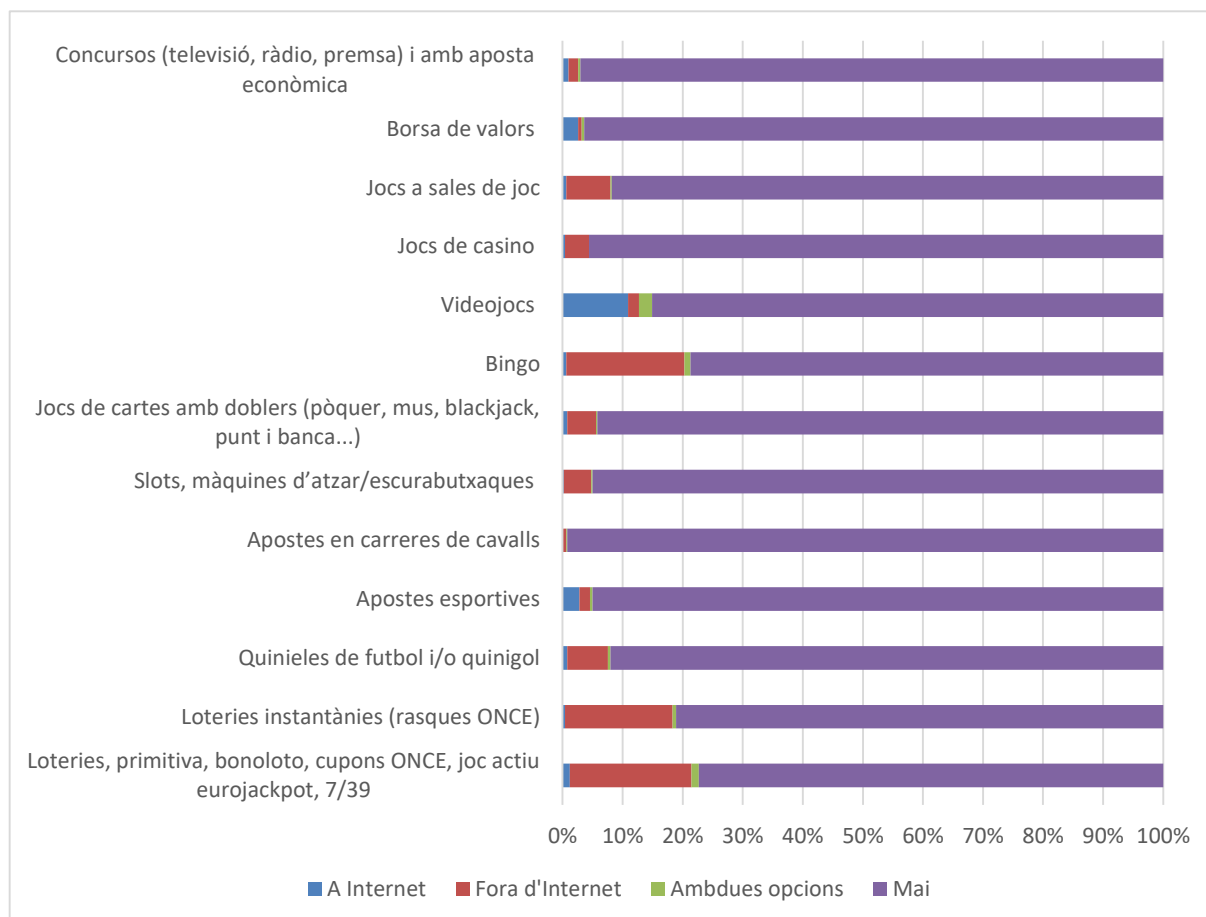


Figura 13. Tipologia de joc/aposta i canal d'accés

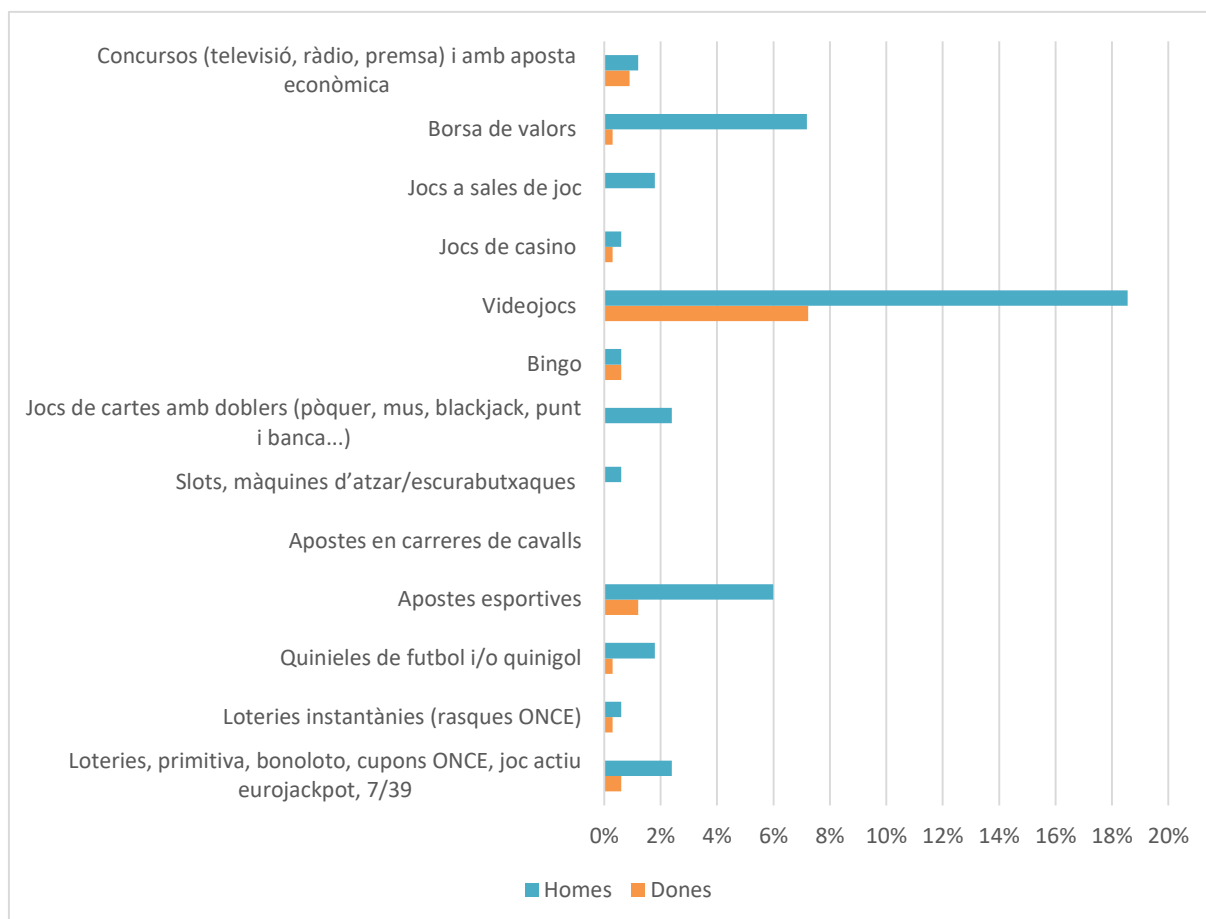


Figura 14. Tipologia de joc a través d'Internet

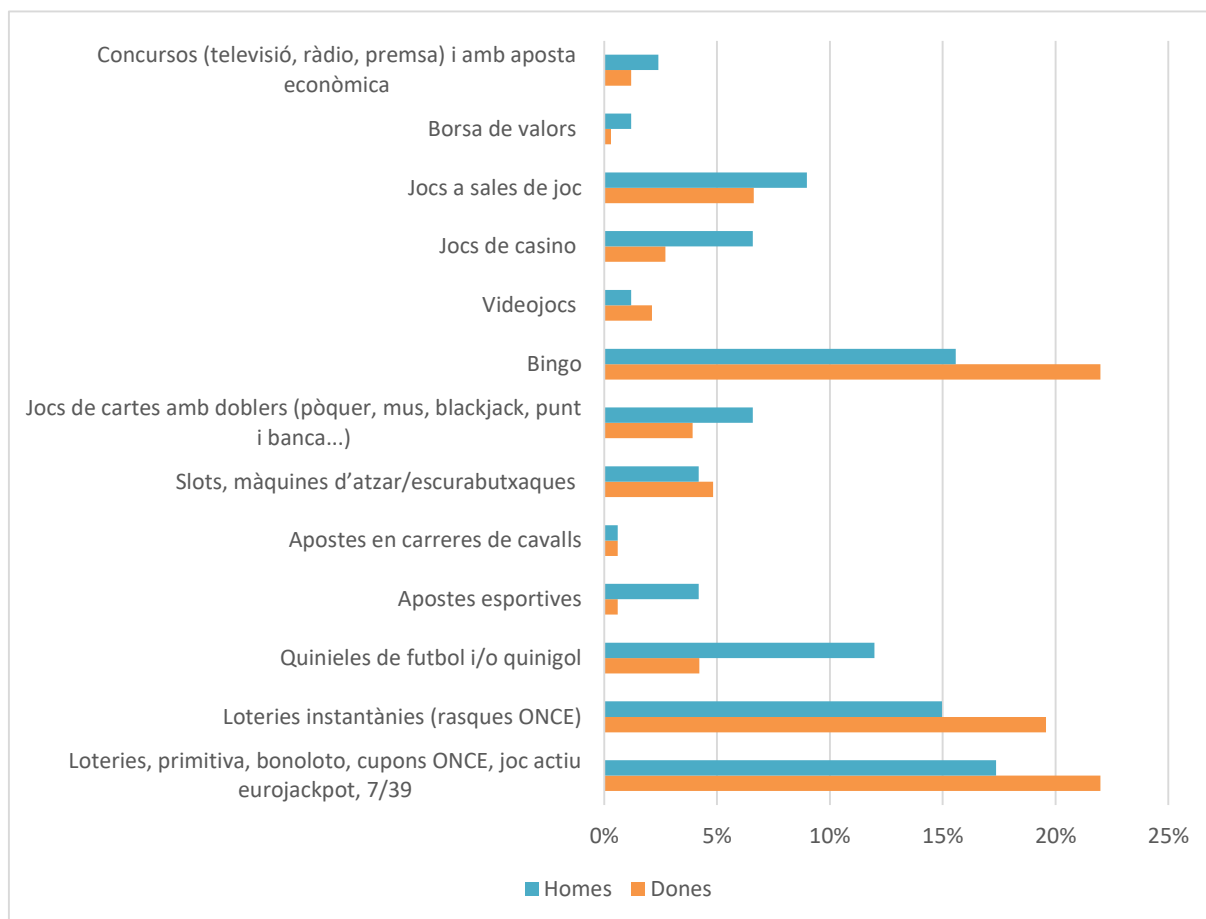


Figura 15. Tipologia de joc fora d'Internet

Taula 13

Estadístics descriptius de la freqüència de la tipologia de joc i el canal d'accés al joc, dades segregades per sexe

N (%)	Sexe	A Internet	Fora d'Internet	Ambdues opcions	Mai
Loteries, primitiva, bonoloto, cupons ONCE, joc actiu eurojackpot, 7/39	T	6 (1.19)	102 (20.28)	6 (1.19)	389 (77.34)
	D	2 (0.6)	73 (21.99)	-	257 (77.41)
	H	4 (2.4)	29 (17.37)	6 (3.59)	128 (76.65)
Loteries instantànies (rasques ONCE)	T	2 (0.4)	90 (17.89)	3 (0.6)	408 (81.11)
	D	1 (0.3)	65 (19.58)	1 (0.3)	265 (79.82)
	H	1 (0.6)	25 (14.97)	2 (1.2)	139 (83.23)
Quinieles de futbol i/o quinigol	T	4 (0.8)	34 (6.76)	2 (0.4)	463 (92.05)
	D	1 (0.3)	14 (4.22)	-	317 (95.48)
	H	3 (1.8)	20 (11.98)	2 (1.2)	142 (85.03)
Apostes esportives	T	14 (2.78)	9 (1.79)	2 (0.4)	478 (95.03)
	D	4 (1.2)	2 (0.6)	-	326 (98.19)
	H	10 (5.99)	7 (4.19)	2 (1.2)	148 (88.62)
Apostes en carreres de cavalls	T	-	3 (0.6)	1 (0.2)	499 (99.2)
	D	-	2 (0.6)	-	330 (99.4)
	H	-	1 (0.6)	1 (0.6)	165 (98.8)
Slots, màquines d'atzar/escurabutxaques	T	1 (0.2)	23 (4.57)	1 (0.2)	478 (95.03)
	D	-	16 (4.82)	-	316 (95.18)
	H	1 (0.6)	7 (4.19)	1 (0.6)	158 (94.61)
Jocs de cartes amb doblers (pòquer, mus, blackjack, punt i banca...)	T	4 (0.8)	24 (4.77)	1 (0.2)	474 (94.23)
	D	-	13 (3.92)	-	319 (96.08)
	H	4 (2.4)	11 (6.59)	1 (0.6)	151 (90.42)
Bingo	T	3 (0.6)	99 (19.68)	5 (0.99)	396 (78.73)
	D	2 (0.6)	73 (21.99)	4 (1.2)	253 (76.2)
	H	1 (0.6)	26 (15.57)	1 (0.6)	139 (83.23)
Videojocs	T	55 (10.93)	9 (1.79)	11 (2.19)	428 (85.09)
	D	24 (7.23)	7 (2.11)	5 (1.51)	296 (89.16)
	H	31 (18.56)	2 (1.2)	6 (3.59)	128 (76.65)
Jocs de casino	T	2 (0.4)	20 (3.98)	-	481 (95.63)
	D	1 (0.3)	9 (2.71)	-	322 (96.99)
	H	1 (0.6)	11 (6.59)	-	155 (92.81)
Jocs a sales de joc	T	3 (0.6)	37 (7.36)	1 (0.2)	462 (91.85)
	D	-	22 (6.63)	-	310 (93.37)
	H	3 (1.8)	15 (8.98)	1 (0.6)	148 (88.62)
Borsa de valors	T	13 (2.58)	3 (0.6)	2 (0.4)	485 (96.42)
	D	1 (0.3)	1 (0.3)	-	330 (99.4)
	H	12 (7.19)	2 (1.2)	2 (1.2)	151 (90.42)
Concursos (televisió, ràdio, premsa) i amb aposta econòmica	T	5 (0.99)	8 (1.59)	2 (0.4)	488 (97.02)
	D	3 (0.9)	4 (1.2)	2 (0.6)	323 (97.29)
	H	2 (1.2)	4 (2.4)	-	161 (96.41)

Nota: T = Total, D = Dones, H = Homes.

D'altra banda, pareix **que a totes les edats es prefereix jugar de manera presencial**, és a dir fora d'Internet. Si bé, a la franja d'entre 12 i 14 anys, hi ha el mateix nombre de persones a ambdós canals d'accés (n=18). El tipus de joc que predomina a cada rang d'edat, a través d'Internet, són els videojocs. En canvi, fora d'Internet la tipologia imperant és la següent:

- 12-14 anys: es decanten especialment per loteries tipus primitives/bonoloto (7.32%), rasques ONCE (9.76%), bingo (14.63%) i jocs a sales de joc (7.32%).

- 15-18 anys: refereixen jugar sobretot a loteries tipus primitives/bonoloto (9.4%), rasques ONCE (10.26%), quinieles de futbol (7.69%), jocs de cartes (15.13%) i bingo (11.97%).
- 19-22 anys: principalment prefereixen loteries tipus primitives/bonoloto (18.52%), rasques ONCE (20%), bingo (20.74%) i jocs a sales de joc (11.11%).
- 23-29 anys: expressen optar per loteries tipus primitives/bonoloto (30%), rasques ONCE (22.38%), quinieles de futbol (9.05%), jocs de cartes (7.14%), jocs de casino (4.76%) i jocs a sales de joc (7.14%).

Taula 14

Estadístics descriptius de la freqüència de la tipologia de joc i el canal d'accés al joc, dades segregades per edat

N (%)	Edat	A Internet	Fora d'Internet	Ambdues opcions	Mai
Loteries, primitiva, bonoloto, cupons ONCE, joc actiu eurojackpot, 7/39	12-14	-	3 (7.32)	1 (2.44)	37 (90.24)
	15-18	1 (0.85)	11 (9.4)	1 (0.85)	104 (88.89)
	19-22	2 (1.48)	25 (18.52)	3 (2.22)	105 (77.78)
	23-29	3 (1.43)	63 (30)	1 (0.48)	143 (68.01)
Loteries instantànies (rasques ONCE)	12-14	-	4 (9.76)	-	37 (90.24)
	15-18	-	12 (10.26)	2 (1.71)	103 (88.03)
	19-22	-	27 (20)	1 (0.74)	107 (79.26)
	23-29	2 (0.95)	47 (22.38)	-	161 (76.67)
Quinieles de futbol i/o quinigol	12-14	1 (2.44)	1 (2.44)	-	39 (95.12)
	15-18	-	9 (7.69)	-	108 (92.31)
	19-22	2 (1.48)	5 (3.7)	1 (0.74)	127 (94.07)
	23-29	1 (0.48)	19 (9.05)	1 (0.48)	189 (90)
Apostes esportives	12-14	1 (2.44)	-	-	40 (97.56)
	15-18	3 (2.56)	3 (2.56)	-	111 (94.87)
	19-22	4 (2.96)	2 (1.48)	2 (1.48)	127 (94.07)
	23-29	6 (2.86)	4 (1.9)	-	200 (95.24)
Apostes en carreres de cavalls	12-14	-	-	-	41 (100)
	15-18	-	-	1 (0.85)	116 (99.15)
	19-22	-	-	-	135 (100)
	23-29	-	3 (1.43)	-	207 (98.57)
Slots, màquines d'atzar/escurabutxaques	12-14	-	-	-	41 (100)
	15-18	1 (0.85)	5 (4.27)	1 (0.85)	110 (94.02)
	19-22	-	9 (6.67)	-	126 (93.33)
	23-29	-	9 (4.29)	-	201 (95.71)
Jocs de cartes amb doblers (pòquer, mus, blackjack, punt i banca...)	12-14	1 (2.44)	-	-	40 (97.56)
	15-18	3 (2.56)	6 (15.13)	-	108 (92.31)
	19-22	-	3 (2.22)	1 (0.74)	131 (97.04)
	23-29	-	15 (7.14)	-	195 (92.86)
Bingo	12-14	1 (2.44)	6 (14.63)	-	34 (82.93)
	15-18	1 (0.85)	14 (11.97)	1 (0.85)	101 (86.32)
	19-22	-	28 (20.74)	3 (2.21)	104 (77.04)
	23-29	1 (0.48)	51 (24.29)	1 (0.48)	157 (74.76)
Videojocs	12-14	9 (21.95)	1 (2.44)	-	31 (75.61)
	15-18	12 (10.26)	2 (1.71)	5 (4.27)	98 (83.76)
	19-22	17 (12.59)	2 (1.48)	3 (2.21)	104 (77.04)
	23-29	17 (8.1)	4 (1.9)	3 (1.43)	186 (88.57)

Jocs de casino	12-14	1 (2.44)	-	-	40 (97.56)
	15-18	1 (0.85)	2 (1.71)	-	114 (97.44)
	19-22	-	8 (5.93)	-	127 (94.07)
	23-29	-	10 (4.76)	-	200 (95.24)
Jocs a sales de joc	12-14	1 (2.44)	3 (7.32)	-	37 (90.24)
	15-18	1 (0.85)	4 (3.42)	1 (0.85)	111 (94.87)
	19-22	1 (0.74)	15 (11.11)	-	119 (88.15)
	23-29	-	15 (7.14)	-	195 (92.86)
Borsa de valors	12-14	2 (4.88)	-	-	39 (95.12)
	15-18	2 (1.71)	-	1 (0.85)	114 (97.44)
	19-22	3 (2.22)	1 (0.74)	1 (0.74)	130 (96.3)
	23-29	6 (2.86)	2 (0.95)	-	202 (96.19)
Concursos (televisió, ràdio, premsa) i amb aposta econòmica	12-14	1 (2.44)	-	1 (2.44)	39 (95.12)
	15-18	2 (1.71)	1 (0.85)	-	114 (97.44)
	19-22	2 (1.48)	2 (1.48)	-	131 (97.04)
	23-29	-	5 (2.38)	1 (0.48)	204 (97.14)

Tot seguit, aquelles persones que han referit jugar/apostar expressen haver **invertit principalment quantitats de diners inferiors als 6€**. En menor percentatge, una part de la mostra (arribant a quasi un 10% en el joc fora d'Internet) refereix haver invertit entre 6 i 30€. En general, s'han invertit més doblers en apostes fora d'Internet (modalitat més usada per la mostra que conforma l'estudi). Així mateix, trobem algunes persones que han invertit doblers en ambdues modalitats de joc, essent la quantitat més prevalent menys de 6€ (1.99%) i, entre 6 i 30€ (1.19%). Dades recollides a la Taula 15.

Taula 15

Estadístics descriptius de la quantitat de diners invertits en les diferents modalitats de joc

N (%)	Diners jugats a Internet	Diners jugats fora d'Internet	Ambdues opcions	Mai
Menys de 6€	20 (3.98)	97 (19.28)	10 (1.99)	376 (74.75)
Entre 6 i 30€	14 (2.78)	45 (8.95)	6 (1.19)	438 (87.08)
Entre 31 i 60€	9 (1.79)	10 (1.99)	2 (0.4)	482 (95.83)
Entre 60 i 300€	3 (0.6)	3 (0.6)	1 (0.2)	495 (98.41)
Més de 300€	1 (0.2)	2 (0.4)	2 (0.4)	498 (99.01)

Les dades obtingudes assenyalen diferències entre sexes pel que fa a les quantitats de diners que s'inverteixen. Es pot observar com **les dones (Figura 16) realitzen més apostes fora d'Internet, invertint menys de 6€ en el 21.08% dels casos i, entre 6 i 30€ el 7.83%**. En contrast, **la mostra masculina (Figura 17), fora d'Internet, ha referit invertir en menor mesura menys de 6€ (16.17%) i, entre 6 i 30€ (11.38%)**. Pel que fa a les inversions de diners a través d'Internet, les quantitats apostades principalment per ambdós sexes segueixen essent les mateixes, si bé en el cas dels homes hi ha un major percentatge d'apostes online (8.38% vs. 1.81% inverteix menys de 6€; 6.59% vs. 0.9% inverteix entre 6 i 30€). Els resultats posen de manifest que una petita part de la mostra, essent principalment homes, realitza apostes tant de manera presencial com online (Figura 17); d'aquesta, cal remarcar que un 0.3% de les dones ha apostar entre 60 i 300€, i l'1.2% dels homes diu haver apostat més de 300€. Globalment, sembla que en la nostra mostra els homes inverteixen quantitats més elevades de doblers que les dones.

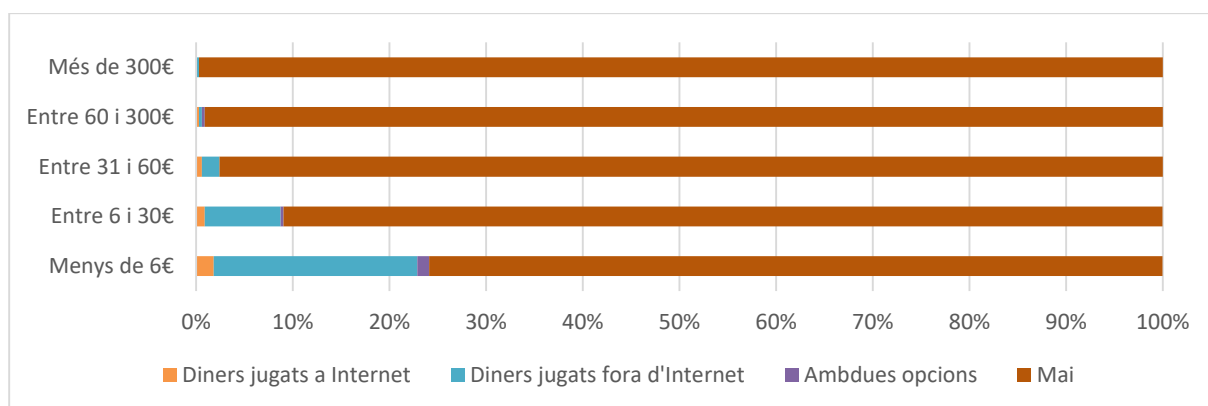


Figura 16. Doblers invertits en joc per les dones de la mostra

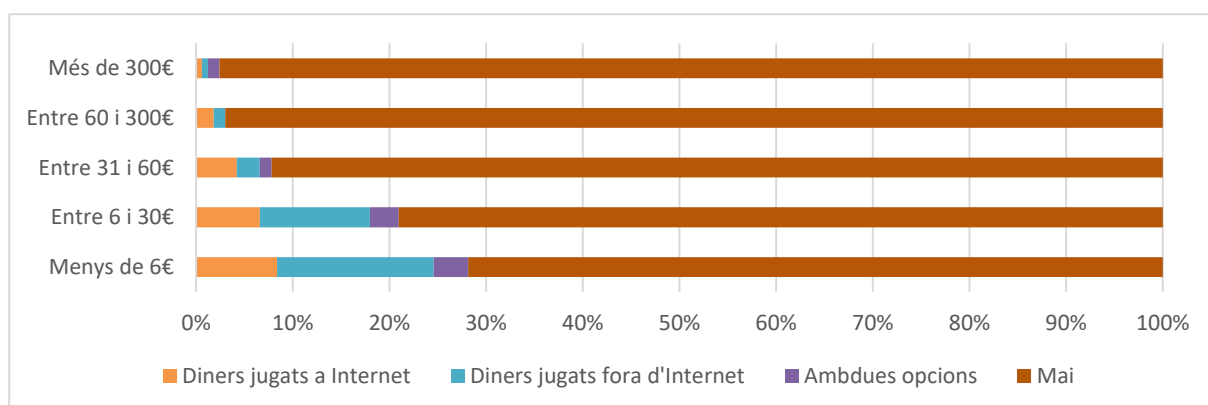


Figura 17. Doblers invertits en joc pels homes de la mostra

A continuació, s'exposen les dades referents a les quantitats de doblers jugats, separats per franges d'edat.

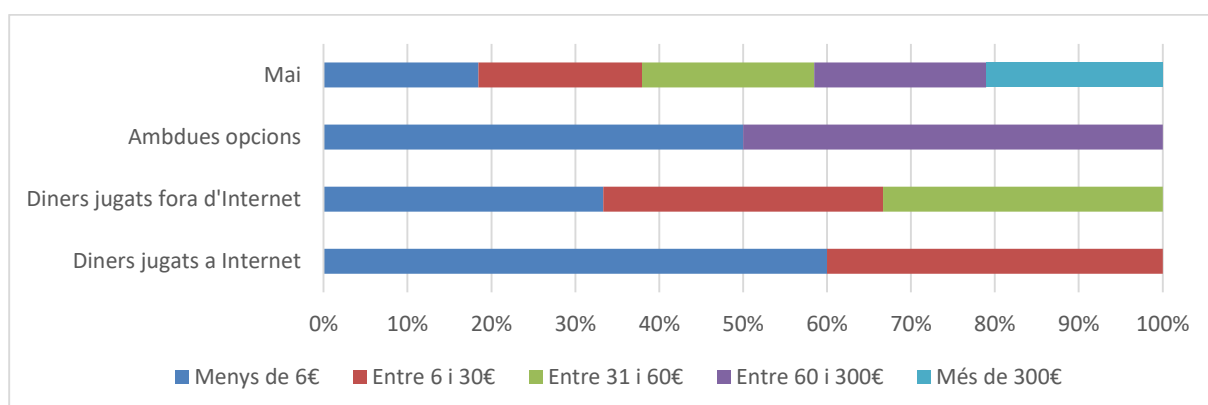


Figura 18. Doblers invertits entre els 12-14 anys

A la Figura 18, es pot observar com les persones d'entre 12 i 14 anys, que han respost el qüestionari, juguen principalment a través d'Internet, apostant quantitats de diners inferiors a 6€ (7.32%), i entre 6-30€ (4.88%). Fora d'Internet, la mostra que pertany a aquesta franja d'edat refereix invertir menys de 6€, entre 6 i 30€, i entre 31-60€ en el mateix percentatge (2.44%). Cal remarcar que també un 2.44% ha expressat invertir entre 60 i 300€ a ambdues modalitats.

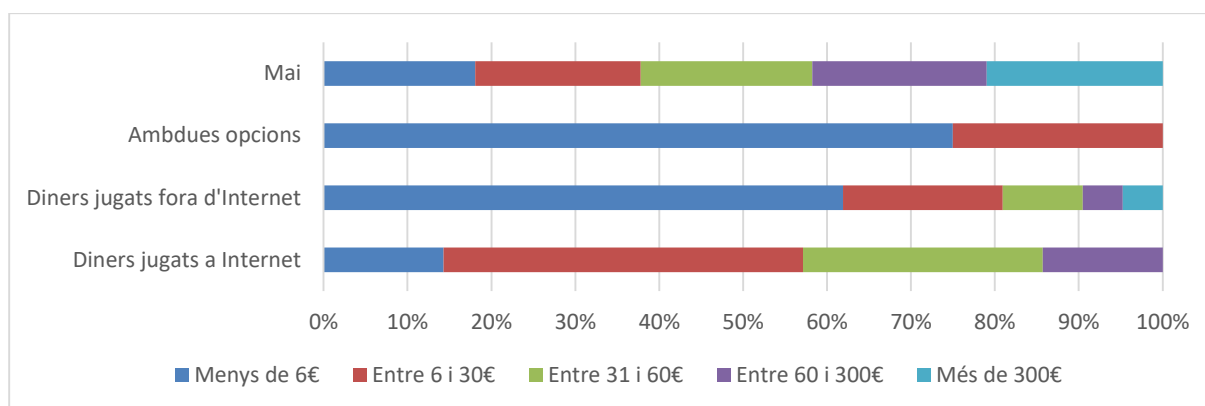


Figura 19. Doblers invertits entre els 15-18 anys

En general, entre els 15 i 18 anys (Figura 19) juguen invertint doblers fora d'Internet, trobant un 11.11% que aposta menys de 6€, un 3.42% entre 6 i 30€. D'altra banda, tot i que en menor mesura, trobem algunes persones d'aquest rang d'edat que inverteixen entre 6 i 30€ (2.56%) i entre 31-60€ (1.71%) a través del joc online. Així mateix, hi ha qui inverteix menys de 6€ per mitjà d'ambdós canals d'accés al joc (2.56%).

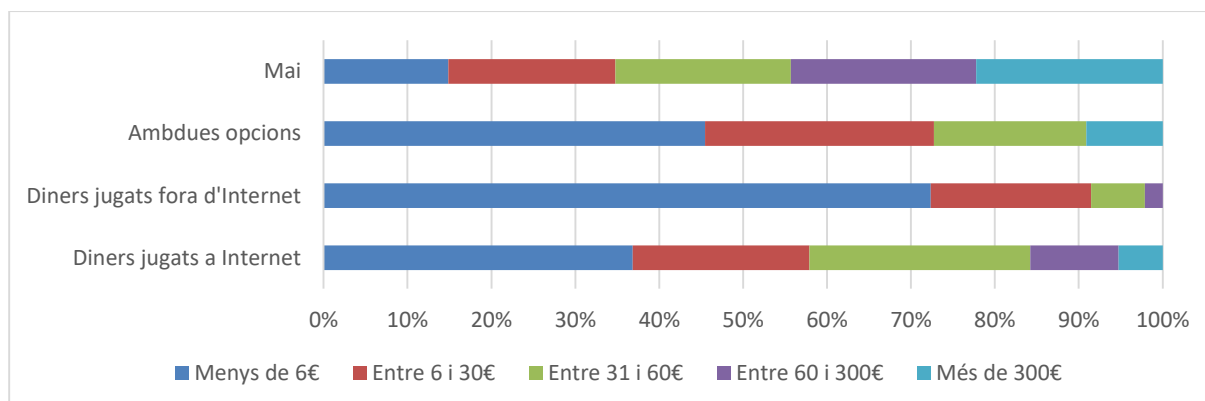


Figura 20. Doblers invertits entre els 19-22 anys

Entre els 19 i 22 anys (Figura 20), en conjunt la modalitat presencial sembla ser la més prevalent a l'hora d'invertir diners, apostant sobretot menys de 6€ (25.19%) o entre 6-30€ (6.67%). En aquestes edats, aquelles persones que juguen de manera online inverteixen menys de 6€ (5.19%) principalment. Destacar que almenys 1 persona (0.74%) ha referit haver invertit més de 300€ en ambdues modalitats de joc.

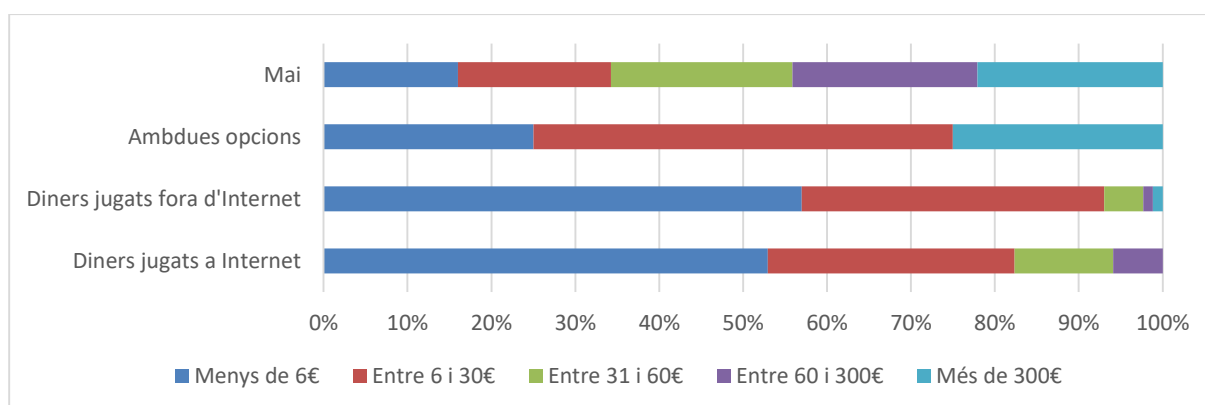


Figura 21. Doblers invertits entre els 23-29 anys

Al rang d'edat comprès entre els 23 i 29 anys (Figura 21), sembla que la via d'accés més emprada per jugar amb diners també és la presencial, amb quantitats inferior a 6€ (23.33%) o entre 6-30€ (4.76%). A través d'Internet, qui aposta també inverteix quantitats baixes de doblers. Si bé, un 0.48% de la mostra d'aquesta franja d'edat expressa haver apostat més de 300€ tant online com presencial.

Breu apunt sobre els resultats obtinguts

Els resultats posen de manifest que el canal d'accés preferit per la mostra és el presencial, dades congruents amb el que assenyalen altres investigacions (p.e. *Informe sobre adicciones comportamentales*, 2019); exceptuant els videojocs, als quals principalment s'hi participa online. A l'estudi realitzat per l'OEDA (2020) sobre l'impacte del confinament en les conductes addictives, els resultats posen de manifest que quasi un 40% de les persones participants han referit haver augmentat la freqüència d'ús dels videojocs.

La tipologia de joc, les dades coincideixen amb l'enquesta ESTUDES en què destaquen les loteries tradicionals. De fet, Sara Jiménez, psiquiatra de l'Hospital Bellvitge, refereix que són els que presenten menys risc d'esdevenir una addicció; socialment s'associen directament amb l'atzar, especialment pel nombre de persones que hi participen, la qual cosa dificulta que puguis resultar-ne la persona agraciada. A més, accentuar que no tenen control d'accés per jugar i són fàcilment més accessibles pel jovent (Menses, 2020).

D'altra banda, la DGOJ (2019) a la seva memòria anual, refereix que durant l'any passat es van realitzar un total de 50.6% d'apostes online. Així doncs, no és sorprenent que la nostra mostra refereixi participar en aquesta tipologia de joc en línia, després dels videojocs.

Respecte a la tipologia de joc, es pot veure com homes i dones s'interessen pel joc de manera diferenciada, seguint els estereotips de gènere del que s'interpreta "jocs d'homes" (relacionats amb la suposada estratègia com és el pòquer, i les apostes esportives) i "jocs de dones" (jocs més solitaris i menys "socials" com el bingo). També és cert, que a la modalitat presencial sembla que les dones juguen en major prevalença que els homes, però no hem de deixar de banda que la nostra mostra està principalment construïda per dones (66%), el que pot afectar a aquests resultats.

Finalment, pel que fa a les quantitats de diners invertits en el joc es pot observar com a mesura que augmenta l'edat aquesta també ho fa. Resultats congruents, doncs coincideixen amb l'inici al mercat laboral. Cal destacar la bretxa salarial de gènere, que pot influir en les diferències en les motivacions i quantitats apostades en el joc, dades que la recerca empírica encara no ha pogut confirmar.

A més, sembla que la motivació social per jugar no suposa una major inversió econòmica en el joc, resultats congruents amb altres investigacions (Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz, 2019).

VIII. Síntomes de joc patològic i impacte negatiu a la vida de la persona

Referent a la simptomatologia associada amb el joc patològic i l'impacte negatiu del joc a la vida de la persona, del total de la mostra que ha participat a l'estudi, sembla ser que aquella més prevalent ha estat:

- Sentir-se nerviós/sa quan s'ha tractat de reduir i abandonar el joc (16.46%)
- Després de perdre a les apostes, tornar a jugar un altre dia per intentar guanyar i recuperar els doblers perduts (15.11%)
- Tenir la necessitat d'apostar quantitats de diners cada vegada més elevades per aconseguir l'excitació desitjada (12.24%)
- Fer esforços repetits per controlar, reduir o abandonar el joc, sempre sense èxit (7.46%)
- Tenir la ment ocupada en les apostes (4.8%)

Si desagreguem les dades per sexe (Figura 22), es pot observar que els homes presenten major prevalença que les dones en tota la simptomatologia descrita, si bé cal remarcar que la mostra masculina que forma part de l'estudi ha referit (tal com s'ha descrit anteriorment) jugar en major mesura que la mostra femenina. Les dones i els homes que han respost el qüestionari refereixen sentir, en general, la simptomatologia que s'ha esmentat; ara bé, sembla que els homes tenen la ments més ocupada en les apostes a l'igual que també pareix que menteixen més per ocultar el grau d'implicació en el joc.

Per l'altre costat, podem observar que la simptomatologia que es refereix experimentar a cada franja d'edat varia una mica. Així doncs, aquella franja d'edat en què hi ha menys símptomes és entre els 12 i 14 anys. Segons han referit les persones participants, els símptomes que més apareixen de manera més freqüent a cada grup d'edat són:

- 12-14 anys: sentir-se nerviós/a quan s'ha tractat de reduir i abandonar el joc (20%); fer esforços repetits per controlar, reduir o abandonar el joc, sempre sense èxit (13.33%).
- 15-18 anys: tenir la necessitat d'apostar quantitats de diners cada vegada més elevades per aconseguir l'excitació desitjada (18.42%); fer esforços repetits per controlar, reduir o abandonar el joc, sempre sense èxit (18.18%); després de perdre a les apostes, tornar a jugar un altre dia per intentar guanyar i recuperar els doblers perduts (17.14%); sentir-se nerviós/a quan s'ha tractat de reduir i abandonar el joc (16.67%); tenir la ment ocupada en les apostes (11.43%).
- 19-22 anys: després de perdre a les apostes, tornar a jugar un altre dia per intentar guanyar i recuperar els doblers perduts (18.33%); sentir-se nerviós/a quan s'ha tractat de reduir i abandonar el joc (18.18%); tenir la necessitat d'apostar quantitats de diners cada vegada més elevades per aconseguir l'excitació desitjada (13.89%).
- 23-29 anys: sentir-se nerviós/a quan s'ha tractat de reduir i abandonar el joc (15%); després de perdre a les apostes, tornar a jugar un altre dia per intentar guanyar i recuperar els doblers perduts (13.68%); tenir la necessitat d'apostar quantitats de diners cada vegada més elevades per aconseguir l'excitació desitjada (13.89%).

Taula 16

Freqüència en què apareix simptomatologia relacionada amb el joc patològic

N (%)	Total	Dones	Homes	12-14 anys	15-18 anys	19-22 anys	23-29 anys
Tenir la necessitat d'apostar quantitats de diners cada vegada més elevades per aconseguir l'excitació desitjada	30 (12.24)	14 (9.33)	16 (16.84)	-	7 (18.42)	10 (13.89)	13 (10.74)
Sentir-se nerviós/a quan s'ha tractat de reduir i abandonar el joc	39 (16.46)	22 (14.97)	17 (18.89)	3 (20)	6 (16.67)	12 (18.18)	18 (15)
Fer esforços repetits per controlar, reduir o abandonar el joc, sempre sense èxit	17 (7.46)	8 (5.63)	9 (10.47)	2 (13.33)	6 (18.18)	6 (9.68)	3 (2.54)
Tenir la ment ocupada en les apostes	11 (4.8)	4 (2.78)	7 (8.24)	-	4 (11.43)	4 (6.35)	3 (2.59)
Sovint s'ha jugat amb doblers al sentir desassossec (culpabilitat, ansietat, depressió...)	6 (2.68)	2 (1.46)	4 (4.6)	-	2 (6.06)	1 (1.59)	3 (2.63)
Després de perdre a les apostes, tornar a jugar un altre dia per intentar guanyar i recuperar els doblers perduts	34 (15.11)	12 (8.63)	22 (25.58)	1 (7.69)	6 (17.14)	11 (18.33)	16 (13.68)

Mentir per ocultar el grau d'implicació en el joc	9 (3.98)	2 (1.43)	7 (8.14)	-	2 (5.71)	5 (8.2)	2 (1.74)
Posar en risc o perdre alguna relació important, el lloc de treball o oportunitat en els estudis o carrera professional a casa del joc	3 (1.32)	-	3 (3.49)	-	2 (5.56)	1 (1.67)	-
Préstecs per minorar la greu situació financera causada pel joc	4 (1.73)	1 (0.7)	3 (3.41)	1 (7.14)	2 (5.56)	1 (1.61)	-

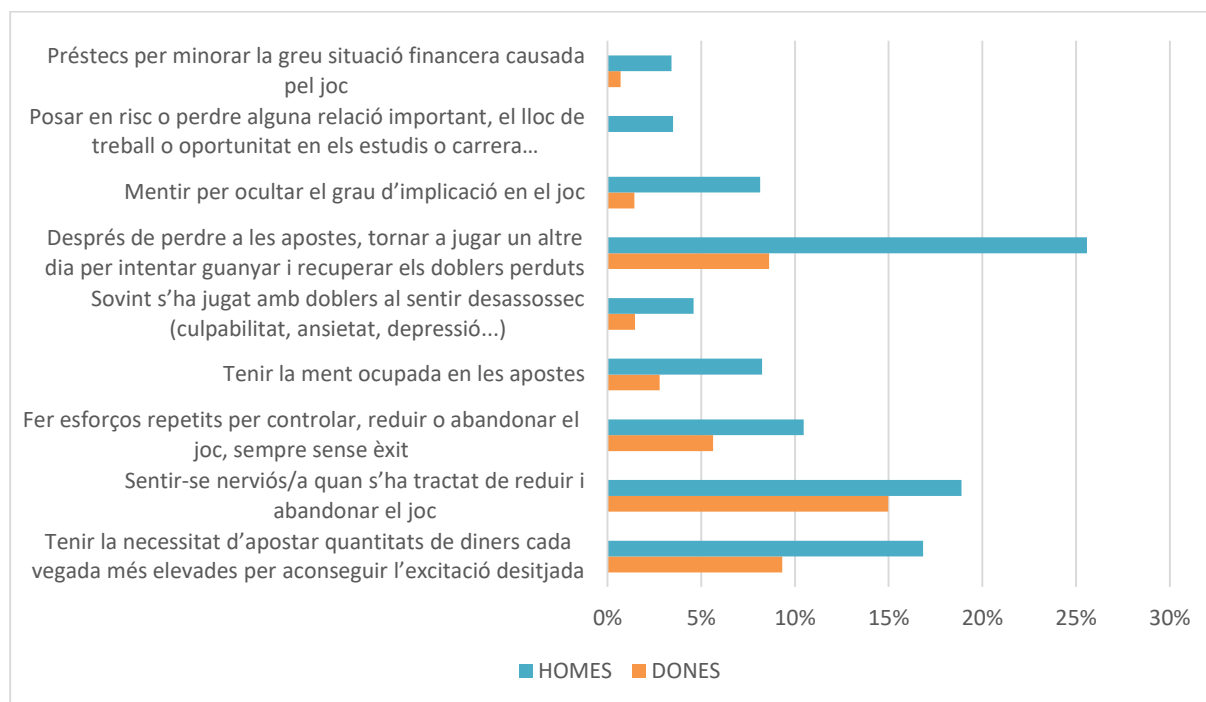


Figura 22. Simptomatologia associada al joc patològic

Breu descripció sobre els resultats obtinguts

Una petita proporció de les persones que han participat al present estudi, han referit alguns símptomes relacionats amb el joc patològic, la qual cosa ens fa pensar que hi ha qui presenta risc de desenvolupar/participar en joc problemàtic. Si bé, algunes investigacions senyalen que les persones que juguen online tenen major risc de patir problemes de joc patològic en comparació amb les persones que juguen de manera presencial, via d'accés preferida per la mostra.

Es pot observar com en el cas dels homes sembla que hi ha present una major simptomatologia, si bé també han referit jugar en major mesura que les dones (tot i que representin el 66% de la mostra total). Tal com ja s'ha esmentat al llarg de l'informe, el món del joc és un espai principalment masculinitzat. D'altra banda, sembla que entre els 15 i 22 anys són les edats en què apareixen més símptomes relacionats amb el joc patològic, coincidint amb el període vital caracteritzat especialment per la cerca de sensacions, així com també amb l'accés al món laboral (i en conseqüència a tenir uns ingressos de diners propis). Factors que podrien actuar com a factors de risc per a desenvolupar addicció al joc (Megías, 2020; Pérez 2018).

Així com s'ha referit anteriorment, la major part de persones que juguen han referit fer-ho de en grup i que la principal motivació és participar-hi en ocasions especials, factor que pot dificultar al detecció de conductes problemàtiques relacionades amb el joc, que quedarien difuminades dins el comportament grupal/social (Estévez, Sarabia, & Herrero, 2012; Sarabia, Estévez, & Herrero, 2014).

IX. Percepció de risc

En conjunt, sembla que **la major part de la mostra presenta una percepció de risc moderada-alta**. Tal com es pot observar a la

Taula 17, es mostren d'acord o totalment d'acord amb els riscos associats als jocs d'atzar que s'esmenten. Nogensmenys, destaca el fet de que el 30.42% de la mostra refereix no estar d'acord ni en desacord amb que la majoria de joves que aposten acaben endeutats/des. També trobem un 20.87% que té una opinió imparcial respecte a si la legislació actual penalitza el joc d'apostes en menors de 18 anys (ítem que presenta un 10.54% de persones que diuen no estar-hi gens d'acord i un 11.93% en desacord).

Taula 17

Estadístics descriptius vers la percepció de risc dels jocs d'atzar de la mostra total

N (%)	Gens d'acord	En desacord	Ni d'acord ni en desacord	D'acord	Totalment d'acord
La legislació actual penalitza el joc d'apostes en menors de 18 anys	53 (10.54)	60 (11.93)	105 (20.87)	59 (11.73)	226 (44.93)
Els i les menors d'edat NO poden entrar a un saló d'apostes	25 (4.97)	23 (4.57)	40 (7.95)	43 (8.55)	372 (73.96)
La llei hauria de ser més dura amb els/les menors que aposten doblers	14 (2.78)	17 (3.38)	63 (12.52)	91 (18.09)	318 (63.22)
El joc d'apostes és perjudicial	6 (1.19)	9 (1.79)	30 (5.96)	70 (13.92)	388 (77.14)
Considerar que el joc d'apostes és perillós	7 (1.39)	9 (1.79)	29 (5.77)	79 (15.71)	379 (75.35)
La majoria de joves que aposten acaben endeutats/des	13 (2.58)	30 (5.96)	153 (30.42)	114 (22.66)	193 (38.37)
Alguns/es joves acaben perdent el control de les seves apostes	7 (1.39)	4 (0.8)	42 (8.35)	117 (23.26)	333 (66.2)

Les Figures Figura 23Figura 24, recullen les dades desagregades per sexe. S'observa com, en general, **les dones presenten una major percepció de risc respecte als homes que conformen la mostra del present estudi**. Tot i així, hi ha una **major tendència a posicionar-se neutralment per part de la mostra masculina**, amb una diferència notòria pel que fa a l'opinió respecte si *"el joc d'apostes és perjudicial"* i *"considerar que el joc d'apostes és perillós"*.

D'altra banda, segons el que han respost les persones participants, a mesura que augmenta l'edat també ho fa el grau d'acord vers els següents ítems:

- La majoria de joves que aposten acaben endeutats/des.
- Considerar que el joc d'apostes és perillós.
- El joc d'apostes és perjudicial.
- Alguns/es joves acaben perdent el control de les seves apostes.

Per contra, a major edat disminueix el grau d'acord respecte que la legislació actual penalitza el joc d'apostes en menors de 18 anys; la franja d'edat d'entre 23-29 anys és qui hi està menys d'acord. De fet, respecte a si els i les menors d'edat no poden entrar a sales de joc, qui més d'acord si mostren són les persones més joves.

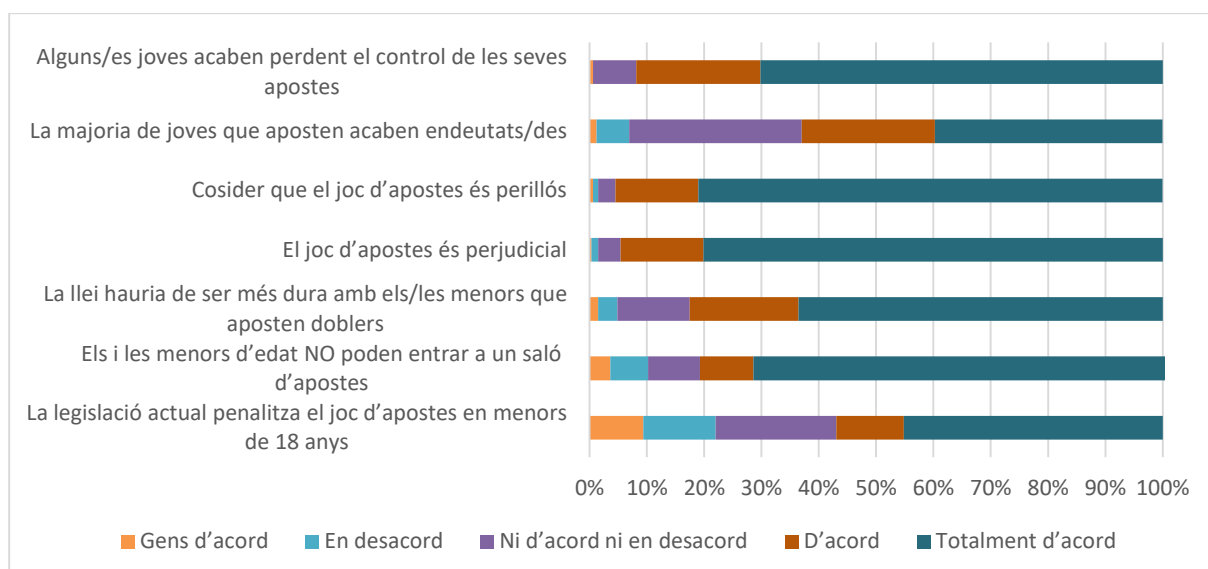


Figura 23. Percepció de risc de les dones

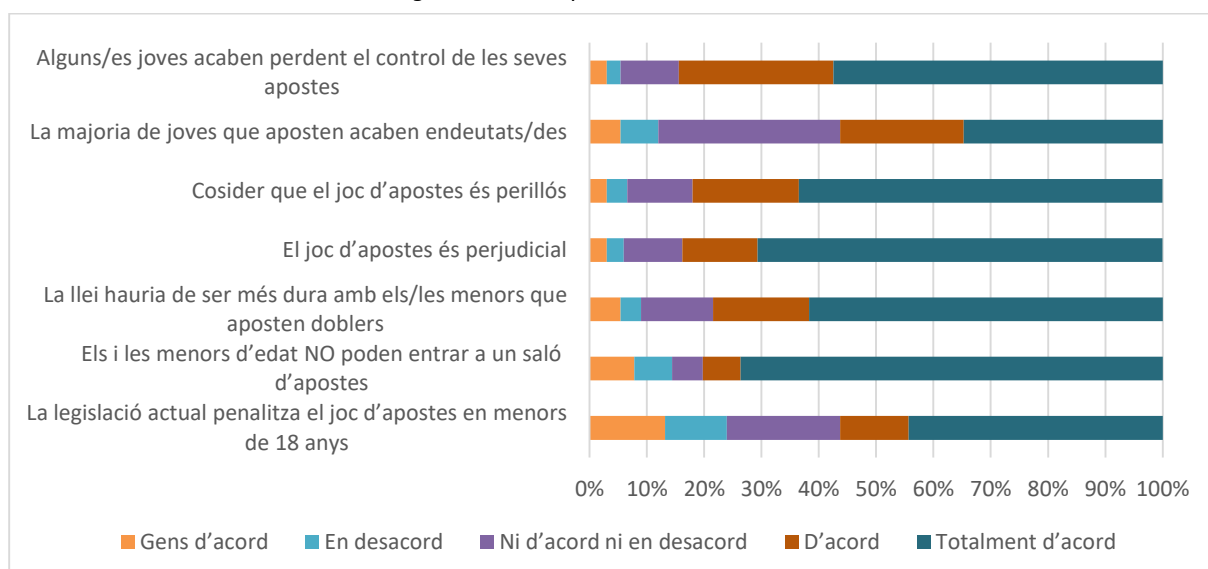


Figura 24. Percepció de risc dels homes

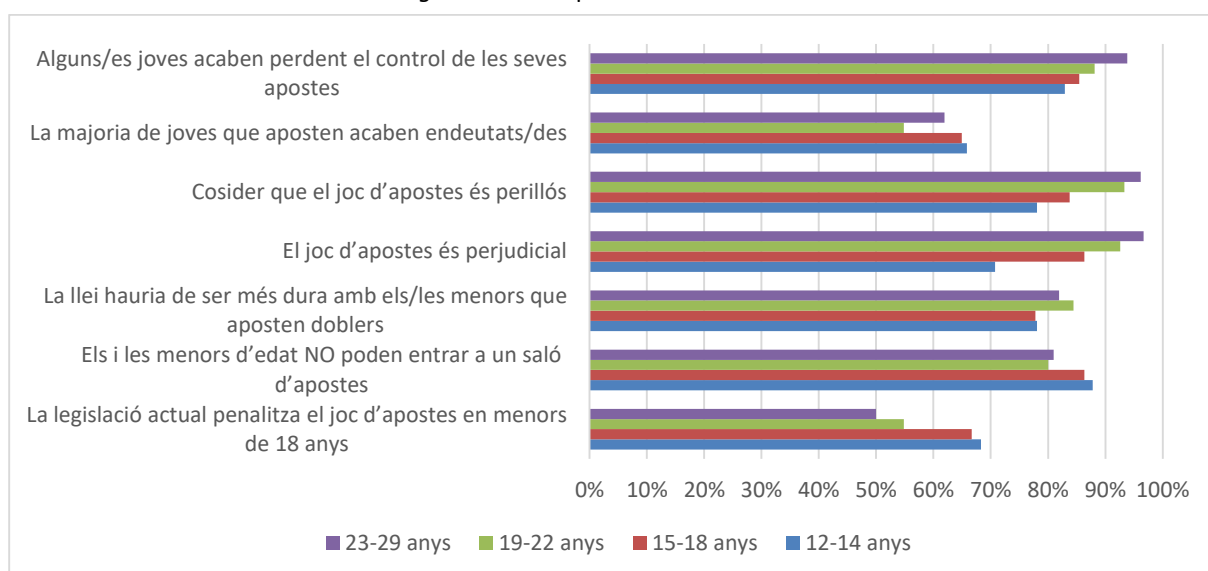


Figura 25. Percepció de risc a cada franja d'edat

Breu descripció dels resultats obtinguts

Els resultats posen de manifest, que en conjunt les persones que han respost el qüestionari presenten una percepció de risc mitjana-alta respecte als jocs d'atzar. Tenint en consideració que una baixa percepció de risc s'associa amb una major freqüència i severitat de joc (Lloret & Perona, 2019), és congruent que aquests siguin els resultats obtinguts, doncs la major part de la mostra ha referit no haver jugat mai o en una freqüència baixa.

Un altre factor a tenir en compte és que en un país on es consolida una percepció no problemàtica de molts de jocs "tradicionals" (com són les loteries, les quínieles, el bingo, etc.) genera un clima que pot alimentar determinades conductes de risc (Megías, 2020).

X. Norma subjectiva

Respecte a la norma subjectiva (Taula 18), els resultats revelen que un percentatge de la mostra refereix que les seves amistats íntimes (23.46%) així com companys/es de classe o treball (31.81) no es mostrarien ni d'acord ni en desacord en què participessin en jocs d'atzar. És més, hi ha qui pensa que aquestes persones hi estarien d'acord (amistats íntimes: 9.15%; companys/es: 10.74%). La majoria considera que mare/pare o tutors/es legals (76.34%), professorat o cap (65.21%), i parella o persona/es que els/les agraden (64.41%) no hi estarien gens d'acord. No s'observen diferències per sexe ni edat en el que aquest indicador respecta.

Taula 18

Estadístics descriptius vers la norma subjectiva de la mostra total

N (%)	Gens d'acord	En desacord	Ni d'acord ni en desacord	D'acord	Totalment d'acord
Mare/pare/tutor o tutora legal	384 (76.34)	48 (9.54)	42 (8.35)	15 (2.98)	14 (2.78)
Amistats íntimes	222 (44.14)	117 (23.26)	1118 (23.46)	34 (6.76)	12 (2.39)
Companys/es de classe o feina	193 (38.37)	96 (19.09)	160 (31.81)	37 (7.36)	17 (3.38)
Professorat o cap	328 (65.21)	80 (15.9)	72 (14.31)	13 (2.58)	20 (1.99)
Parella o persona/es que m'agraden	324 (64.41)	75 (14.91)	72 (14.31)	15 (2.98)	17 (3.38)

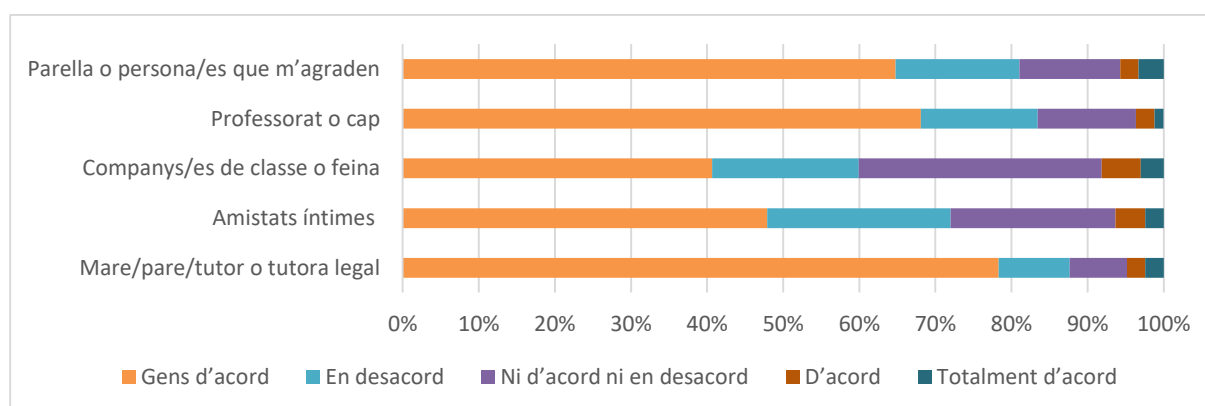


Figura 26. Grau d'acord ver la norma subjectiva en el cas de les dones

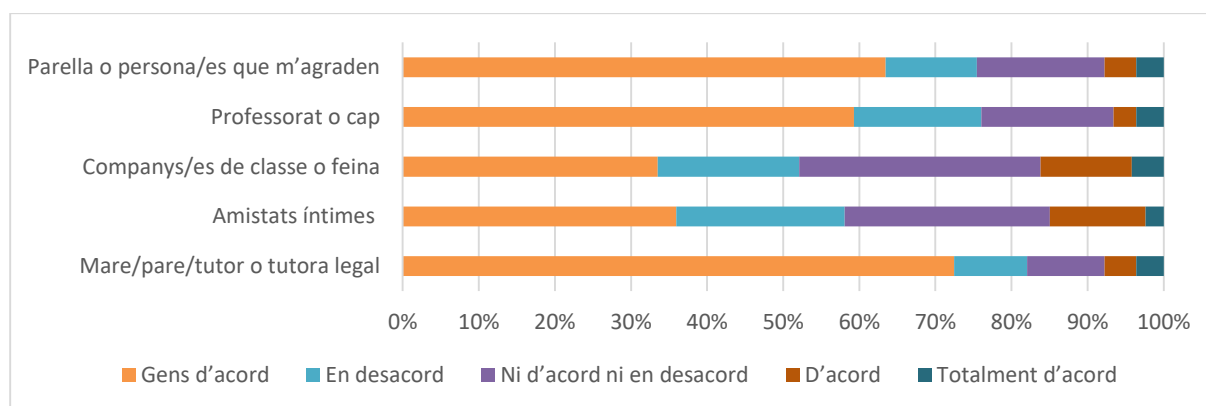


Figura 27. Graut d'acord ver la norma subjectiva en el cas dels homes

Tanmateix, l'opinió d'aquestes persones no és considerada important per totes les persones participants en aquest estudi (aproximadament el 20% refereix que és poc o gens important). Cal destacar que a mesura que augmenta l'edat de la mostra pareix que es tenen més en consideració les opinions de les persones properes. A més, sembla que la mostra femenina que forma part d'aquesta investigació dóna més importància a la norma subjectiva que la mostra masculina (exceptuant la valoració de l'opinió dels/de les companys/es de classe o treball en què, per una mínima diferència, són els homes qui la valoren com més important).

Taula 19

Estadístics descriptius vers la importància de la norma subjectiva de la mostra total

N (%)	Gens important	Poc important	Neutral	Important	Molt important
Mare/pare/tutor o tutoria legal	87 (17.3)	19 (3.78)	40 (7.95)	60 (11.93)	297 (59.05)
Amistats íntimes	73 (14.51)	29 (5.77)	86 (17.1)	109 (21.67)	206 (40.95)
Companys/es de classe o feina	140 (27.83)	84 (16.7)	151 (30.02)	59 (11.73)	69 (13.72)
Professorat o cap	144 (28.63)	82 (16.3)	120 (23.86)	70 (13.92)	87 (17.3)
Parella o persona/es que m'agraden	85 (16.9)	21 (4.17)	71 (14.12)	87 (17.3)	239 (47.51)

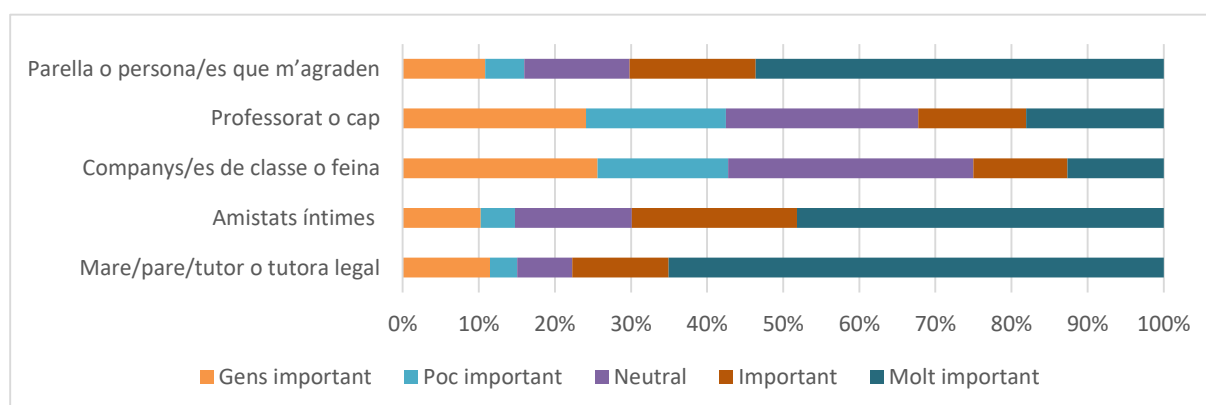


Figura 28. Importància de la norma subjectiva en les dones

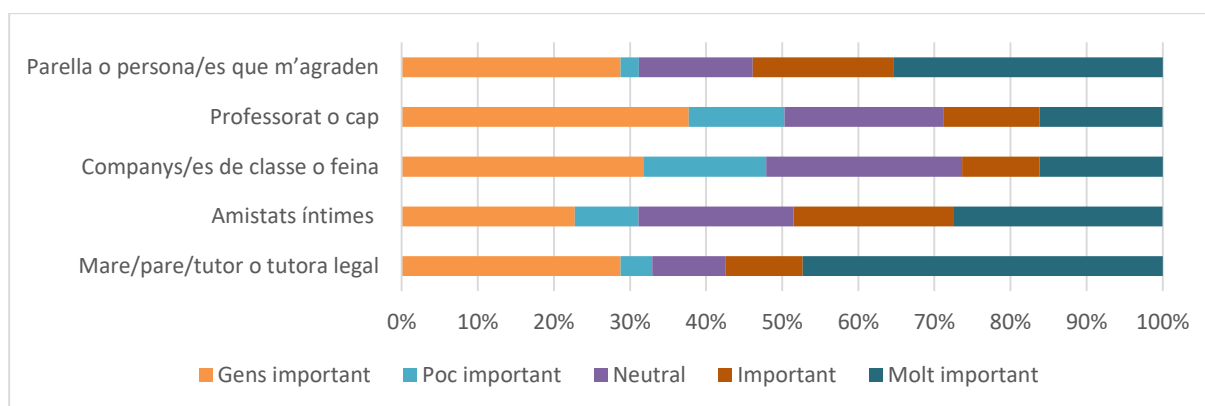


Figura 29. Importància de la norma subjectiva en els homes

Breu descripció dels resultats obtinguts

En general, sembla que les persones més properes a qui conforma la nostra mostra, no es mostrarien d'acord en què participessin en jocs d'atzar. Sembla que qui menys d'acord hi estaria serien mare/pare/tutor o tutora legal. Si bé, Lloret & Perona (2019) refereixen que els i les adolescents perceben una actitud més favorable i permissiva cap al joc per part de mares/pare que presenten una major freqüència de joc. D'altra banda, principalment es refereix que amistats íntimes així com companys/es de classe o treball tendrien una actitud neutral o hi estarien d'acord en major mesura. Cal tenir en consideració que la pressió de grup influeix en la percepció que es té del joc, a més sembla que a major proporció d'amistats que aposten augmenta la freqüència de joc (a qualsevol modalitat). És important també tenir present que el modelatge o participació dels pares i les mares en els jocs d'atzar, així com la participació d'amistats, parella i/o grups socials afins constitueixen part dels factors de risc indirectes de l'entorn que s'associen a les persones amb ludopatia o que realitzen un joc problemàtic (Pérez, 2018). És més, la participació de pares i mares en apostes de frontó, el bingo i jocs de la ONCE augmenta la de fills/es en el joc recreatiu (Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz, 2019).

D'altra banda, no és d'estranyar que a edats més joves es tinguin menys en compte les opinions de les persones properes, coincidint amb el període de l'adolescència caracteritzat pel desenvolupament de la seva personalitat i identitat, posar en dubte i criticar els normes. Sembla que les dones són qui donen més importància a la norma subjectiva, coincidint amb la socialització diferencial de gènere rebuda (en què es prima la prudència, que siguin servicials i atentes, etc.). En el marc d'una societat masclista, les dones que se surten de les normes socials imposades es troben més penalitzades socialment que els homes que transgredeixen els límits, degut a l'estereotip "d'irresponsabilitat" i "major temperament actiu" que s'atribueix erròniament als homes.

Propostes i recomanacions per millorar la prevenció

Les accions preventives i sensibilitzadores són fonamentals per posar fi o reduir les conseqüències de la ludopatia en totes les seves variants i a tots els àmbits possibles dins la societat. Per aquest motiu, a continuació oferim una sèrie de recomanacions extretes a partir dels resultats obtinguts i la recerca empírica disponible vers aquesta problemàtica:

1. Augmentar les campanyes de sensibilització social sobre les conseqüències del joc patològic i els riscos del joc no responsable. Es recomana, a més, dissenyar campanyes amb missatges preventius allunyats de la patologització del joc, evitant així la generació d'estigmes que contribueixen a una pitjor recuperació en les persones afectades.
2. Posar en marxa accions preventives dins del context familiar, involucrant a les famílies en l'aprenentatge de valors que fomentin l'actitud crítica i el raonament objectiu respecte a les pràctiques de joc, tant en famílies amb conductes de joc com en famílies on aquestes no es

produeixen. La família és un agent de socialització fonamental que ha de formar part també de les diverses campanyes i accions preventives, sens dubte.

3. Abordar el joc responsable i la prevenció de la ludopatia des dels centres educatius, almenys en els nivells de secundària i batxillerat. Aquestes activitats preventives han de basar-se en la informació objectiva, els criteris de salut, la presa de decisions, la intel·ligència emocional i el raonament crític, allunyant-se dels tabús que suposen autèntiques barreres per a l'adquisició de coneixement i l'aprenentatge d'estratègies assertives.
4. Facilitar la creació de xarxes i col·laboracions entre entitats especialitzades a fi d'afrontar aquesta problemàtica de manera comunitària, operativa i transversal, compartint la mateixa finalitat preventiva i d'atenció.
5. Donar suport a la producció científica sobre aquesta qüestió de manera especialitzada, donant continuïtat mitjançant la replicació, l'ampliació i l'aprofundiment en els projectes de recerca ja iniciats. Aquesta recerca ha de dissenyar-se amb enfocament de gènere i interseccionalitat (tenint en compte altres variables com: posicionament econòmic, edat, pertinença a una generació específica, diversitat funcional, sexe i gènere, municipi i altres problemàtiques d'addicció associades entre altres factors).
6. Atendre les especials dificultats de la situació actual produïda per la COVID-19 a Espanya, considerant l'impacte de la situació actual en l'inici, desenvolupament i intensificació de la dependència al joc i creant eines adequades que responguin efectivament a les necessitats de l'escenari actual.
7. Potenciar la participació política i la pressió a les institucions per a mobilitzar-se davant una problemàtica en auge que pot derivar en conseqüències econòmiques i socials greus durant els pròxims anys, tenint en compte l'augment de les conductes addictives que es produeix durant les crisis econòmiques i polítiques.

Referències

- Binde, P. (2014). *Gambling advertising: A critical research review*. London: The Responsible Gambling Trust.
- Dirección General de Ordenación de Juego (2015). *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015*. Ministerio de Hacienda, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones. Centro de publicaciones. Disponible des de https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/07/estudio_prevalencia_2015-1_compressed.pdf
- Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) (2019). Memoria de actividad 2019. Ministerio de Consumo. Secretaría General de Consumo y Juego. Disponible des de <https://www.ordenacionjuego.es/cm/s/brower?id=workspace://SpacesStore/217deddd-2a07-4624-8695-e17d01bb723d>
- Espanya. Real Decreto 436/2020, 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19. [Internet]. Boletín Oficial del Estado, 67, 14 de marzo de 2020 [consultado el 03 de noviembre de 2020]. Disponible des de <https://www.boe.es/boe/dias/2020/04/01/pdfs/BOE-A-2020-4208.pdf>

- España. Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. [Internet]. Boletín Oficial del Estado, 291, 4 de noviembre de 2020 [consultado el 4 de noviembre de 2020]. Disponible des de <https://www.boe.es/boe/dias/2020/11/04/pdfs/BOE-A-2020-13495.pdf>
- Estévez, A., Sarabia, I. y Herrero, D. (2012). *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. Bilbao: Universidad de Deusto, Fundación ONCE.
- Grande, A., Martínez-Loredo, V., & Fernández, J. (2018). Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego. *Adicciones*, 31(3), 212-220. Doi: 10.20882/adicciones.1057
- Labrador, F. J., Becoña, E., Crespo, M., Echeburúa, E. y Labrador, M. (2013). *Estudio de prevalencia del juego en España en 2013*. Madrid: Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.
- Lloret, D., & Perona, V. (2019). Juego de apuestas entre adolescentes de la provincia de Huelva y sus predictores psicosociales. *Universidad Miguel Hernández, y Diputación Provincial de Huelva: Servicio de Prevención*. Doi: 10.13140/RG.2.2.16627.99367. Disponible des de: https://www.huelva.es/portal/sites/default/files/documentos/servicios_sociales/informe-juego-apuestas-huelva-2018_diputacion.pdf
- Megías, I. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa. *Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, y Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD)*. Madrid. Disponible des de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/747033.pdf>
- Menses, J. C. (23 de octubre de 2020). *Susana Jiménez (Hospital de Bellvitge): "Un 15% de los pacientes que presentan trastornos con el juego de apuestas previamente han tenido problemas con los videojuegos"*. Disponible des de <https://www.catalunyapress.es/texto-diario/mostrar/2130338/susana-jimenez-hospital-bellvitge-prevalencia-juego-online-multiplicado-diez>
- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (2017). *Estrategia Nacional Sobre Adicciones 2017-2024*. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad Edita: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Disponible des de https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/estrategiaNacional/docs/180209_ESTRATEGIA_N.ADICCIÓN_NES_2017-2024_aprobada_CM.pdf
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD) (2019). *Informe sobre adicciones comportamentales (2019)*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Disponible des de https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD) (2020). *COVID-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Disponible des de https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2020_Coronavirus/pdf/20200715_Informe_IMPACTO_COVID-19_OEDA_final.pdf

- Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz (2019). *Jóvenes y juegos de azar. Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz. Informe completo*. Disponible des de <https://www.vitoria-gasteiz.org/docs/wb021/contenidosEstaticos/adjuntos/es/44/87/84487.pdf>
- Pérez, S. (2018). *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. Ediciones INJUVE*. Disponible des de http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf
- Thomas, S., Lewis, S., Duong, J. & McLeod, C. (2012). Sports betting marketing during sporting events: A stadium and broadcast census of Australian Football League matches. *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 36, 145-152.

Annex 1. Qüestionari

ENCUESTA SOBRE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS DEPORTIVAS ONLINE

En Cruz Roja Juventud (Islas Baleares) estamos llevando a cabo un estudio sobre comportamientos relacionados con los juegos de azar y las apuestas deportivas online. Si vives en Baleares (Mallorca, Menorca, Ibiza o Formentera) y tienes entre 12 y 29 años, nos gustaría conocer tus respuestas a las preguntas de este formulario.

Se responde en tres minutos aproximadamente y de forma anónima, tratando todos los datos con carácter confidencial mediante la normativa legal vigente. Siéntete cómodo/a para responder con la máxima sinceridad.

SORTEO POR PARTICIPACIÓN

¡¡Nos gustaría premiar tu participación con un fantástico premio!!

Protección de datos personales

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11.4 del Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 y el artículo 6 de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de datos Personales y garantía de los derechos digitales, la persona participante consiente expresamente que los datos facilitados en el presente formulario sean recogidos y tratados en un fichero titularidad de Cruz Roja Española con CIF Q2866001G y domicilio en la Avenida Reina Victoria 26-28, 28003, Madrid.

Si la persona participante es un menor de 14 años, sus padres o tutores legales deben prestar su consentimiento expreso.

La finalidad de este tratamiento es la realización de un estudio por parte de Cruz Roja Juventud (Islas Baleares) sobre los comportamientos relacionados con los juegos de azar y las apuestas deportivas online así como participar en el sorteo de una Tablet si así se manifiesta por el participante. Los datos aportados se conservarán durante el tiempo necesario para cumplir con la finalidad del tratamiento.

En cualquier momento se pueden ejercer los derechos de acceso, rectificación y supresión, limitación del tratamiento, derecho a la obligación de notificación relativa a la rectificación o supresión de datos personales, derecho a la limitación del tratamiento, derecho a la portabilidad de los datos así como derecho de oposición y de decisiones individualizadas automatizadas, de conformidad con lo establecido en los artículos 15 a 22 del Reglamento (UE) 2016/679 y los artículos 12 a 18 de la LO 3/2018.

Estos derechos pueden ejercerse dirigiendo un escrito a Cruz Roja Española (Att / Delegado de Protección de Datos), Avenida Reina Victoria, 26-28, 28003 Madrid, o en la dirección de correo electrónico dpo@cruzroja.es, previa acreditación de la su identidad. También puede, en cualquier momento, presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD).

*Las bases legales del sorteo pueden solicitarse escribiendo un correo electrónico a laura.simonet@cruzroja.es

**Personas menores de 14 años.

Si eres menor de 14 años, declaras mediante tu participación en el presente cuestionario, que cuentas con el consentimiento de tus padres/madres/tutores legales/tutoras legales para responder al mismo. Esta información podrá ser comprobada.

1. Si quieres participar en el sorteo del premio, escribe un correo electrónico o número de teléfono de contacto (*estos datos de carácter personal sólo serán utilizados como vía de contacto para el sorteo)

DATOS PERSONALES

2. Fecha de nacimiento*

3. Sexo*

- ☐ Mujer
☐ Hombre
☐ NS/NC

☐ Otras

4. Isla en la que vives*

- ☐ Mallorca
☐ Menorca
☐ Ibiza
☐ Formentera

5. Formación más alta superada (que hayas terminado)*

- ☐ Primaria
☐ Secundaria
☐ Bachillerato
☐ Formación profesional
☐ Estudios universitarios (grado, posgrado, doctorado, etc.)
☐ No procede

6. Señala tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones, siendo 1 “nada de acuerdo” y 5 “muy de acuerdo”*

	1	2	3	4	5
Siento que mi autoestima es elevada	☐	☐	☐	☐	☐
Soy feliz con la vida que tengo	☐	☐	☐	☐	☐
Cuando me enfado, soy capaz de relajarme rápidamente	☐	☐	☐	☐	☐
Creo que sé decir lo que pienso sin tener problemas para comunicarme	☐	☐	☐	☐	☐
Uso videojuegos para escapar del sufrimiento psicológico o físico	☐	☐	☐	☐	☐
Practico deporte y hago ejercicio	☐	☐	☐	☐	☐
Tengo aficiones variadas	☐	☐	☐	☐	☐
Cuido de mi salud y bienestar	☐	☐	☐	☐	☐

7. En los últimos 12 meses, los días que ha realizado alguna/s de las siguientes actividades ¿cuánto tiempo le has dedicado de media?*

En las preguntas relativas a internet no tengas en cuenta el tiempo que empleas en internet para hacer deberes o para trabajar, sólo indica el tiempo que empleas en internet por diversión. Marca una casilla por línea. Si nunca has hecho la actividad marca la casilla de “No lo he hecho”.

	No lo he hecho	Media hora o menos al día	Alrededor de 1 hora al día	De 2 a 3 horas al día	4 horas o más
Salgo con mis amigos/as por las tardes de compras, a dar un paseo, voy al parque para pasar el rato o hago actividades al aire libre	☐	☐	☐	☐	☐
Juego dinero fuera de internet en máquinas tragaperras, loterías, quinielas, juegos de casino (ruleta, cartas, póker, dados, blackjack...), bingos y/o apuestas en deporte	☐	☐	☐	☐	☐
Uso WhatsApp, email, Telegram, Instagram, Twitter, Snapchat, etc.	☐	☐	☐	☐	☐
A través de internet, escucho o me descargo música, veo o me descargo vídeos, películas, series, etc.	☐	☐	☐	☐	☐
A través de internet, participo en juegos (estrategias de guerra, juegos en primera persona, etc. Por ejemplo: WOW, Call of Duty, GTA, MMO, etc.)	☐	☐	☐	☐	☐
A través de internet, juego a juegos de habilidad (Candy Crush, Angry Birds, etc.)	☐	☐	☐	☐	☐
A través de internet, visito páginas de contenido sexual o para personas adultas	☐	☐	☐	☐	☐
Participo en apuestas deportivas en internet	☐	☐	☐	☐	☐
A través de internet, juego dinero en casino, ruleta, póker, dados, bridge, etc.	☐	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de la encuesta ESTUDES, 2016. Se excluyen algunos ítems y se realizan modificaciones. Se modifica el texto para adecuarlo a lenguaje inclusivo).

JUEGOS DE AZAR

8. En relación a la publicidad online sobre juego de apuestas en general, indica tu grado de acuerdo con las siguientes frases (siendo 1 “nada de acuerdo” y 5 “muy de acuerdo”)*

	1	2	3	4	5
Los anuncios de apuestas me parecen divertidos o interesantes	☐	☐	☐	☐	☐
Me gusta ver u oír este tipo de anuncios	☐	☐	☐	☐	☐
Me molestan los anuncios de apuestas	☐	☐	☐	☐	☐
Cuando veo estos anuncios de apuestas me apetece jugar	☐	☐	☐	☐	☐
Estos anuncios convencen a los/as jóvenes para que apuesten	☐	☐	☐	☐	☐

En general, creo que estos anuncios son engañosos	☐	☐	☐	☐	☐
Los anuncios de juego de apuestas dicen la verdad	☐	☐	☐	☐	☐
Prefiero ignorar este tipo de anuncios	☐	☐	☐	☐	☐
La frecuencia con que aparece publicidad online (en tus redes sociales, blogs, páginas web u otro medio) es excesiva	☐	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de: Lloret, D., y Perona, V. (2019). Juego de apuestas entre adolescentes de la provincia de Huelva y sus predictores psicosociales. Universidad Miguel Hernández, y Diputación Provincial de Huelva: Servicio de Prevención. Doi: [10.13140/RG.2.2.16627.99367](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16627.99367).)

9. Señala tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones*

	En desacuerdo	No lo sé	De acuerdo
La probabilidad de ganar dinero es mayor cuantas más veces juegas o apuestas	☐	☐	☐
Para ganar en las tragaperras de los bares, una buena estrategia es imprescindible	☐	☐	☐
Para recuperar el dinero invertido, la solución es seguir jugando	☐	☐	☐
Si tienes un día de suerte, hay más probabilidad de que te toque premio en la ruleta	☐	☐	☐
En la ruleta, si ha salido muchas veces rojo, aumenta la probabilidad de que la próxima no salga rojo	☐	☐	☐

10. ¿Qué edad tenías la primera vez que jugaste con dinero o apostando dinero en internet?*

- ☐ Nunca he jugado con dinero en internet
- ☐ Antes de los 12 años
- ☐ Entre 12 y 14 años
- ☐ Entre 15 y 17 años
- ☐ Entre 18 y 20 años
- ☐ Entre 21 y 25 años
- ☐ Más de 25 años

(Pregunta extraída de la encuesta Edades, 2017).

11. En caso de haber respondido afirmativamente a la anterior pregunta, ¿cómo empezaste a jugar con dinero fuera de internet?

- ☐ Solo/a
- ☐ Con mi pareja
- ☐ Con amigos/as

☐ Otras

12. ¿Qué edad tenías la primera vez que jugaste con dinero o apostando dinero fuera de internet?*

- ☐ Nunca he jugado con dinero en internet
- ☐ Antes de los 12 años
- ☐ Entre 12 y 14 años
- ☐ Entre 15 y 17 años
- ☐ Entre 18 y 20 años
- ☐ Entre 21 y 25 años
- ☐ Más de 25 años

(Pregunta extraída de la encuesta Edades, 2017).

13. En caso de haber respondido afirmativamente a la anterior pregunta, ¿cómo empezaste a jugar con dinero fuera de internet?

- ☐ Solo/a
- ☐ Con mi pareja
- ☐ Con amigos/as

☐ Otras

14. A continuación, aparecerán una serie de motivos por los cuales es posible que juegues. Por favor, señala aquellas afirmaciones con las que estés de acuerdo.

Si no has jugado no respondas.

- ☐ Porque te gusta lo que sientes cuando juegas
- ☐ Porque te hace sentir bien
- ☐ Es excitante
- ☐ Es divertido
- ☐ Te ayuda cuando te sientes nervioso/a o deprimido/a
- ☐ Para olvidar las preocupaciones
- ☐ Para relajarte
- ☐ Porque te sientes más seguro/a de ti mismo/a
- ☐ Porque es lo que la mayoría de amigos/as hace cuando se junta
- ☐ Hace que una reunión de amigos/as sea más agradable
- ☐ Como una manera de celebración
- ☐ Es una actividad que realizas en ocasiones especiales
- ☐ Para ganar dinero
- ☐ Para pagar deudas

(Pregunta realizada a partir de las incluidas en las siguientes investigaciones. Se excluyen algunos ítems y se realizan modificaciones. Se modifica el texto para adecuarlo a lenguaje inclusivo.)

Observatorio Plan Joven Municipal Vitoria-Gasteiz (2019). Jóvenes y juegos de azar. Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz. Resumen ejecutivo.

Grande, A., Martínez-Loredo, V., & Fernández, J. (2018). Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego. Adicciones, 31(3), 212-220. Doi: 10.20882/adicciones.1057.)

15. En los últimos 12 meses, ¿con qué frecuencia has jugado con dinero?*

Marca una casilla por fila.

	En internet	Fuera de internet	Ambas opciones	Nunca
1 días al mes o menos	☐	☐	☐	☐
2-4 días al mes	☐	☐	☐	☐
2-3 días a la semana	☐	☐	☐	☐
4-5 días a la semana	☐	☐	☐	☐
6 o más días a la semana	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de la encuesta Edades, 2017. Con la inclusión de un 6º ítem).

16. En los últimos 12 meses, ¿en qué juegos has jugado con dinero?*

	En internet	Fuera de internet	Ambas opciones	Nunca
Loterías, primitiva, bonoloto, cupones once, juego activo, eurojackpot, 7/39	☐	☐	☐	☐

Loterías instantáneas (rascas ONCE)	☐	☐	☐	☐
Quinielas de fútbol y/o quiniol	☐	☐	☐	☐
Apuestas deportivas	☐	☐	☐	☐
Apuestas en carreras de caballos	☐	☐	☐	☐
Slots, máquinas de azar/tragaperras	☐	☐	☐	☐
Juegos de cartas con dinero (póker, mus, blackjack, punto y banca...)	☐	☐	☐	☐
Bingo	☐	☐	☐	☐
Videojuegos	☐	☐	☐	☐
Juegos de casino	☐	☐	☐	☐
Juegos en salas de juego	☐	☐	☐	☐
Bolsa de valores	☐	☐	☐	☐
Concursos (televisión, radio, prensa) y con apuesta económica	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de la encuesta Edades, 2017).

17. En los últimos 12 meses, ¿cuál ha sido la cantidad más grande de dinero que has gastado jugando en un solo día?*

	Dinero que he jugado en internet	Dinero que he jugado fuera de internet	Ambas opciones	Nunca
Menos de 6€	☐	☐	☐	☐
Entre 6 y 30€	☐	☐	☐	☐
Entre 31 y 60€	☐	☐	☐	☐
Entre 60 y 300€	☐	☐	☐	☐
Más de 300€	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de la encuesta Edades, 2017).

18. EN CASO DE QUE HAYAS JUGADO CON DINERO ALGUNA VEZ, responde si te ha pasado (SÍ/NO) alguna de las situaciones que se describen a continuación en los últimos 12 meses.

Marque una casilla por línea. SI NO HAS JUGADO CON DINERO, no respondas.

	SÍ	No
Has tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez más grandes para conseguir la excitación deseada	☐	☐
Te has sentido nervioso/a cuando has tratado de reducir o abandonar el juego	☐	☐
Has hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito	☐	☐
Sueles tener la mente ocupada en las apuestas (por ejemplo, reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando la próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar...)	☐	☐
A menudo has jugado con dinero al sentir desasosiego (culpabilidad, ansiedad, depresión...)	☐	☐

Después de perder dinero en las apuestas, has vuelto a jugar otro día para intentar ganar y recuperar el dinero perdido	☐	☐
Has mentido para ocultar tu grado de implicación en el juego	☐	☐
Has puesto en riesgo o has pedido alguna relación importante, tu puesto de trabajo u oportunidades en estudios o en tu carrera profesional a causa del juego	☐	☐
Cuentas con otras personas para que te dejen dinero para aminorar la grave situación financiera en la que te encuentras a causa del juego	☐	☐

(Pregunta extraída de la encuesta Edades, 2017).

19. ¿En qué medida estás de acuerdo con estas frases? (Siendo 1 “nada de acuerdo” y 5 “muy de acuerdo”)*

	1	2	3	4	5
La legislación actual penaliza el juego de apuestas en menores de 18 años	☐	☐	☐	☐	☐
Los y las menores de edad NO pueden entrar en un salón de apuestas	☐	☐	☐	☐	☐
La ley debería de ser más dura con los/as menores que apuestan dinero	☐	☐	☐	☐	☐
El juego de apuestas es perjudicial	☐	☐	☐	☐	☐
Considero que el juego de apuestas es peligroso	☐	☐	☐	☐	☐
La mayoría de jóvenes que apuestan acaban endeudados/as	☐	☐	☐	☐	☐
Algunos/as jóvenes acaban perdiendo el control sobre sus apuestas	☐	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de: Lloret, D., y Perona, V. (2019). Juego de apuestas entre adolescentes de la provincia de Huelva y sus predictores psicosociales. Universidad Miguel Hernández, y Diputación Provincial de Huelva: Servicio de Prevención. Doi: [10.13140/RG.2.2.16627.99367](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16627.99367).)

20. Ahora piensa en las personas más cercanas a ti, ¿en qué grado se mostrarían de acuerdo si jugaras a juegos de azar y apuestas? (Siendo 1 “nada de acuerdo” y 5 “muy de acuerdo”)*

	1	2	3	4	5
Mamá/papá/tutor o tutora legal	☐	☐	☐	☐	☐
Amigos/as íntimos/as	☐	☐	☐	☐	☐
Compañeros/as de clase o trabajo	☐	☐	☐	☐	☐
Profesores/as o jefe/a	☐	☐	☐	☐	☐
Pareja o persona/s que me gusta/n	☐	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de: Lloret, D., y Perona, V. (2019). Juego de apuestas entre adolescentes de la provincia de Huelva y sus predictores psicosociales. Universidad Miguel Hernández, y Diputación Provincial de Huelva: Servicio de Prevención. Doi: [10.13140/RG.2.2.16627.99367](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16627.99367).)

21. ¿Cómo valoras la opinión de estas personas en referencia a los juegos de azar y apuestas? Señala tu grado de acuerdo siendo 1 “nada importante” y 5 “muy importante”*

	1	2	3	4	5
Mamá/papá/tutor o tutora legal	☐	☐	☐	☐	☐
Amigos/as íntimos/as	☐	☐	☐	☐	☐
Compañeros/as de clase o trabajo	☐	☐	☐	☐	☐
Profesores/as o jefe/a	☐	☐	☐	☐	☐
Pareja o persona/s que me gusta/n	☐	☐	☐	☐	☐

(Pregunta extraída de: Lloret, D., y Perona, V. (2019). Juego de apuestas entre adolescentes de la provincia de Huelva y sus predictores psicosociales. Universidad Miguel Hernández, y Diputación Provincial de Huelva: Servicio de Prevención. Doi: [10.13140/RG.2.2.16627.99367](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16627.99367).)

Annex 2. Consentiment Informat



CONSENTIMENT INFORMAT DEL PROJECTE APOSTEM SALUT

RELATIU AL TRACTAMENT DE ADES DE CARÀCTER PERSONAL DELS MENORS DE 14 ANYS

De conformitat amb l'article 8 del Reglament (UE) 2016/679 del Parlament Europeu i del Consell del 27 d'abril de 2016 i l'article 7 de la Llei Orgànica 3/2018, del 5 de desembre, de Protecció de dades Personals i garantia dels drets digitals, Sr./Sra _____, amb DNI/NIF _____, telèfon de contacte _____, domicili en _____, i com pare/mare o tutor/a legal de _____, menor d'edat, amb DNI/NIF _____, consent expressament que les dades de caràcter personal facilitades pel/per la menor d'edat a l'enquesta sobre jocs d'atzar i apostes esportives online, siguin recollides i tractades en un fitxer titularitat de Creu Roja Espanyola tenint com a finalitat la realització d'un estudi per part de Creu Roja Juventud (Illes Balears) sobre els comportaments relacionats amb els jocs d'atzar i les apostes esportives online, denominat "Apostem salut!" així com participar en el sorteig d'una Tablet si així es manifestat pel/per la participant en l'enquesta.

De conformitat amb l'article 12.6 de la Llei Orgànica 3/2018, del 5 de desembre, de Protecció de dades Personals i garantia dels drets digitals, aquesta autorització s'atorga sense perjudici de tots els drets que li assisteixen al pare/la mare o tutor/a legal del/de la menor d'edat per exercitar en nom i representació dels/de les menors de catorze anys, els drets d'accés, rectificació i suspensió, limitació del tractament, dret d'obligació de notificació relativa a la rectificació o supressió de dades personals, dret a la limitació de tractament, dret a la portabilitat de les dades així com dret d'oposició i de decisions individualitzades automatitzades, de conformitat amb l'establert en els articles 15 a 22 del Reglament (UE) 2016/679 i els articles 12 a 18 de la LO 3/2018. Aquests drets poden exercir-se dirigint un escrit a Creu Roja Espanyola (Att / Delegado de Protección de Datos), Avenida Reina Victoria, 26-28, 28003 Madrid, o a la direcció de correu electrònic dpo@cruzroja.es, prèvia acreditació de la seva identitat. També pot, en qualsevol moment, presentar una reclamació davant l'Agència Espanyola de Protecció de Dades (AEPD).

A _____, de _____ de 20 ____.

Firma pare/mare o tutor/a legal del/de la menor