

# Un estudio alerta de que el juego en internet ya es una epidemia entre los adolescentes - Levante - 15/01/2020

## Un estudio alerta de que el juego en internet ya es una epidemia entre los adolescentes

► Una unidad de investigación de la UV revela que la tasa de jóvenes con adicción triplica al porcentaje de la población en general ► Se enganchan más los chicos que las chicas y estos empiezan en las máquinas de los bares, sin control de edad

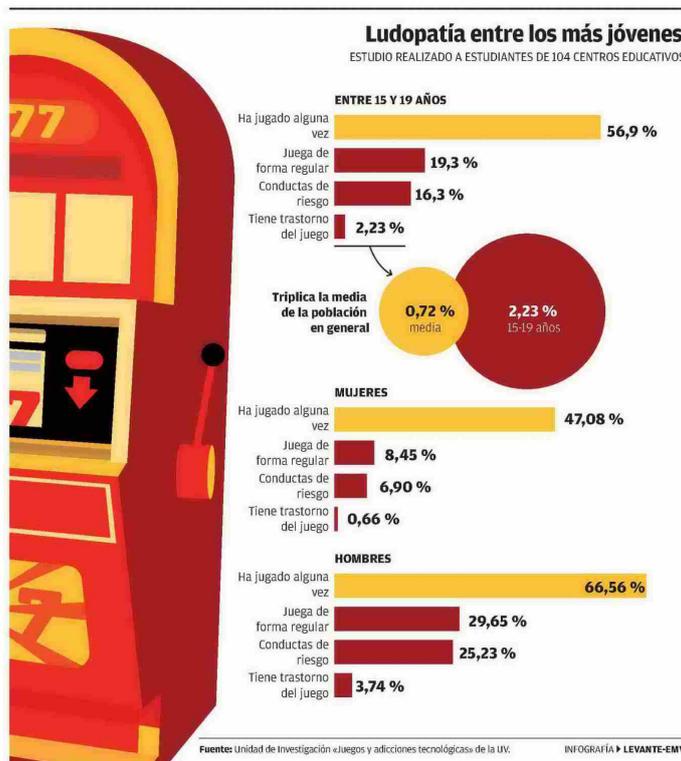
MIRIAM BOUALI VALÈNCIA

«Podemos afirmar que en la actualidad existe una epidemia de adicción al juego online en los adolescentes». Así de contundente es un estudio realizado por investigadores de la Universitat de València que revela que más de la mitad de adolescentes valencianos ha jugado y apostado alguna vez en internet y que casi uno de cada cinco lo hace de forma regular: dedicándole tiempo, recursos y, además, considerándolo como una forma de ocio.

Estos datos, son el resultado de una amplia encuesta realizada a un total de 7.265 escolares valencianos de entre 15 y 19 años que se forman en 104 centros educativos. Según el estudio de la Unidad de Investigación «Juego y adicciones tecnológicas» de la UV, el 56,9% de los jóvenes entre 15 y 19 años afirma que ha jugado alguna vez y el 19,3% lo tiene como costumbre, ya que lo hace entre una y tres veces al mes. Pero si esto no fuera suficientemente preocupante, un 16,3% manifiesta un juego de riesgo y se puede considerar que el 2,23% presenta un trastorno, cifra que triplica el dato de la población general, del 0,72%. Asimismo, el estudio realizado por el catedrático Mariano Chóliz y la investigadora Marta Marcos revela que son los chicos los que más juegan: 19 puntos más que las chicas, unas cifras que podrían ser más elevadas entre los jóvenes que han dejado las aulas.

Estos datos son muy similares a los que en diciembre hizo públicos la Conselleria de Sanidad, y corroboran lo que es una realidad: que la adolescencia es especialmente vulnerable al juego de apuestas, envite y azar. El catedrático en Psicología Mariano Chóliz y la investigadora Marta Marcos, explican que el juego en línea «tiene un mayor potencial adictivo si cabe que el juego tradicional», y que las nuevas modalidades están «dirigidas principalmente a población juvenil y adolescente, que por sus características psicológicas y psicosociales, son especialmente vulnerables a desarrollar y mantener trastornos adictivos».

El problema se agrava, según detallan, a partir de 2012, con la legalización del juego «online» pero la «ausencia de una regulación que tuviera como principal objetivo la prevención del trastorno de juego», que permite que se promocióne y que se regalen, por ejemplo, bonos para apostar. Esto ha provocado «la extensión de este problema de salud», que es la primera causa de adicción al juego en menores de 26 años.



Entre otras cosas, las personas de menor edad se «enganchan» más porque las nuevas modalidades de juego suelen dar más premios (aunque la esperanza matemática siempre es favorable a la casa de juego) y por la rapidez de las jugadas: las apuestas se suceden en pocos minutos. También influye que se puede apostar en cualquier momento y desde cualquier lugar, y la similitud con muchas app móviles que los jóvenes manejan a la perfección.

### Control inexistente

Según Chóliz, los datos -del estudio que se ha publicado recientemente en la *Revista Española de Drogodependencias* y que realizó encuestas y charlas en centros, entre febrero de 2017 y noviembre de 2018- reflejan que «los menores de edad no solo juegan, sino que tienen más problemas que la población en general». Más que en casa, el catedrático incide en que los chavales «se inician en bares donde el control de acceso al juego es inexistente».

«Poner un mando es ineficaz, hay que quitar las máquinas de ahí, ponerlas en un salón de juego, con control», afirma, al tiempo que resalta que la Comunitat Valenciana «es de las pocas autonomías» que lo permite. Así, considera que la ley que se última en las Cortes -que recibe enmiendas hasta hoy-, «es una oportunidad» para solventar esto. Cabe tener en cuenta que España tiene una de las mayores ofertas de juego en internet del mundo; solo en 2017, el gasto superó los 17.000 millones de euros.

## Los consumidores piden que haya 700 metros entre salones y colegios

Avacu, UCCV y Tyrius también proponen un Observatorio de Juego Responsable

EFE/M. B. VALÈNCIA

Las tres principales asociaciones de consumidores de la Comunitat Valenciana (Avacu, UCCV y Tyrius) han acordado con la patronal del sector del juego una serie de propuestas a la futura ley del Juego valencia-

na, como que haya una distancia de 700 metros entre los nuevos salones y colegios, centros culturales y deportivos.

Restringir la publicidad del juego en línea; establecer un control tecnológico en la entrada de los salones de juego; prohibir terminales de premio de la ONCE y Se- lae fuera de sus establecimientos propios y fijar una declaración responsable y formación específica del hostelero como que conoce la normativa aplicable cuando intenta acceder un menor, son otras propuestas.

También creen que debería considerarse la incorporación de los representantes de las Asociaciones de Consumidores y de Vecinos en la Comisión Autonómica de Juego, para que funcione como un Observatorio de Juego Responsable en la Comunitat Valenciana, y aplicar medidas de prevención en el ámbito familiar-escolar, que eviten las situaciones negativas que pudiera provocar el juego problemático.

La ley del juego de la Comunitat Valenciana se en-

cuentra en el trámite de presentación de enmiendas en las Cortes, que han sido asumidas por la patronal del sector, Andemar CV, y ayer las remitieron a todos los grupos parlamentarios. El proyecto de ley se redactó durante la pasada legislatura, pero su aprobación quedó pendiente a causa del adelanto electoral.

Como publicó este periódico, el lunes Compromís presentó sus propuestas, entre las que destaca la moratoria de cinco años para la autorización de nuevos locales, o la prohibición de instalación de máquinas de apuesta en establecimientos de hostelería, una de los principales focos de atracción de los menores de edad hacia los juegos, según el estudio de la UV.