

## Adicción al juego en la juventud de la Comunidad Valenciana

Autores: Mariano Chóliz y Marta Marcos

Ed: Consell Valencià de la Joventut (2020)

Descarga directa:

<https://conselljoventut.org/publicacions/recursos/>

Recensió: Lydia Cervera y Amparo Luján  
(Unidad de Investigación: “Juego y adicciones tecnológicas”), Universitat de València.



A pesar de la frecuente normalización del juego, nos encontramos ante una situación que es, en su mayoría, comprometida y preocupante a nivel social. A lo largo del estudio vemos una radiografía de la juventud con porcentajes de participación alarmantes de juego. Así lo demuestra que un 14,5% de jóvenes de entre 14 y 17 años presenten juego de riesgo. También ayuda a desmentir la inocuidad de los juegos o la falta de repercusión en la salud mental conocer que la prevalencia de adicción al juego en esta población sea del 1,9%.

Lo cierto es que, en el terreno de las condiciones económicas y de promoción en la sociedad, los datos tampoco son esperanzadores, dado el incremento en el gasto del juego online desde su legalización en 2011 y que el principal riesgo para desarrollar problemas de adicción al juego es la realización de las apuestas más allá de la vulnerabilidad diferencial. Y, de nuevo, el colectivo más perjudicado es la juventud, ya que se muestra que es este sector quien más juega a los juegos privados y juegos online, así como a los juegos activos de la ONCE y a las loterías presorteadas.

La realización de este informe ha requerido la implicación de diferentes actores. Entre ellos, el Consell Valencià de la Joventut, en la dirección y coordinación, y los responsables de la Unidad de investigación: “Juego y adicciones tecnológicas” de la Facultad de Psicología de la Universitat de València, Mariano Chóliz y Marta Marcos, en la realización y autoría. En total, se han desarrollado cuatro estudios en la Comunitat Valenciana y se han consultado bases de datos de instituciones públicas (INE, DGOJ) y organizaciones (CEJUEGO) para el desarrollo del mismo.

El volumen avanza a lo largo de cuatro bloques principales, el primero de tipo básico y fundamental, dedicado a la descripción global del juego para dar paso a la realidad en la Comunitat Valenciana, otros dos dedicados a los diferentes problemas que tiene la juventud y su motivación para jugar, y un cuarto centrado en la percepción social sobre este fenómeno.

En el primer bloque se hace una breve introducción histórica, focalizada en gran medida en el ámbito autonómico y ahondando en algunos aspectos necesarios para entender el fenómeno en su totalidad, cómo se organiza el juego, qué legislación lo regula, la oferta y la dimensión económica y el perfil de quienes juegan.

En los principales problemas que tiene la juventud respecto al juego se profundiza en el segundo apartado, en el que se determina qué juegos son los que están más directamente relacionados con la adicción y con el riesgo de adicción. Los datos se analizan diferenciando dos grupos de edad, jóvenes menores de edad y jóvenes que superan la mayoría, así como también se tienen en cuenta las diferencias por sexo.

Similar a otras adicciones es el motivo de inicio en el juego, principalmente se trata de aspectos sociales y de ocio. Sin embargo, como recoge el tercer capítulo las motivaciones, una vez establecido el juego, cambian hacia la adicción. Del mismo modo que en el bloque anterior, se presentan los datos con perspectiva de género y por edades.

La percepción social es observada en su acepción de factor de riesgo o protección, acercándose a las nuevas estrategias de juego responsable y cuestionando sus consecuencias sobre los riesgos percibidos y la adicción desde un punto de vista ético.

La importancia de contar con datos fiables y representativos, como los que recoge el informe, se ve justificada por la necesidad de poder plantear soluciones y políticas públicas acordes a la realidad. Los resultados reclaman la reflexión desde los diversos ámbitos sociales y profesionales y la necesidad de una puesta en marcha de mecanismos que protejan a la sociedad en general y, en concreto, a la juventud.

---