

CONSELLERIA DE TRANSICIÓ ENERGÈTICA, SECTORS PRODUCTIUS I MEMÒRIA DEMOCRÀTICA

UN ANY DE L'OBSERVATORI DEL JOC EN LÍNIA (OJO.CAT)



Memòria 2020-2021

Octubre 2021



G CONSELLERIA
O TRANSICIÓ ENERGÈTICA,
I SECTORS PRODUCTIUS
B I MEMÒRIA DEMOCRÀTICA
/ DIRECCIÓ GENERAL
COMERÇ

Índex

Introducció	4
Estudis a nivell nacional. Any 2020	7
1. Informe joventut a Espanya 2020	7
1.1 Els més joves, de qualsevol origen social, són els que practiquen en major mesura les apostes en línia	7
1.2 Una addicció masculinitzada	7
1.3 Les apostes en línia: una porta a la ludopatia més jove	7
2. Informe del Jugador en línia 2020	8
2.1 El nombre de jugadors actius es va incrementar un 8,36 % i hi ha 351.408 nous jugadors	8
2.2 Despesa mitjana	9
3. Informe «Addiccions comportamentals 2020»	9
3.1 Un 64,2 % de la població de 15 a 64 anys ha jugat amb doblers a jocs d'atzar en línia i/o presencial	9
3.2 Tendència ascendent del joc amb doblers en estudiants de 14 a 18 anys	10
3.3 El joc en línia amb doblers augmenta segons l'edat	11
3.4 Tendència ascendent del joc presencial amb doblers	12
3.5 Major tendència de despesa entre homes	12
3.6 Les apostes esportives són el tipus de joc en línia més freqüent i on es dona majorment el joc problemàtic	13
3.7 El 2019 i 2020 va augmentar l'ús compulsiu d'Internet	15
3.8 Un 20 % dels estudiants de 14 a 18 anys presenten un risc elevat d'estar realitzant un ús compulsiu d'Internet	16
3.9 Ús de videojocs	16
3.10 Possible trastorn per ús de videojocs	17
4. Guia per reconèixer els símptomes de les diferents addiccions en adolescents	18
5. IV Jornades d'Addiccions Comportamentals de la Fundació de Patologia Dual	19

5.1 El trastorn per joc és un problema de salut pública que ha de ser abordat de manera integral	20
6. Informe Joc i Societat	20
6.1 La patronal reconeix que juntament amb el joc problemàtic s'estan incrementant altres problemes de comportament	20
6.2 Algunes dades en què posar el focus	20
7. Actius per tipus de joc en línia, segons la DGOJ	21
8. Estudis a nivell nacional. Any 2020	22
8.1 Una experiència internacional recent: els passos del Regne Unit contra el dany per joc	22
8.2 Costos per a la societat	24
8.3 Progrés	25
9. Una ullada a les Illes Balears	26
9.1 Enquesta EDATS 2019-2020 a les Illes Balears	26
9.2 Més persones autoprohibides del joc el 2020 a les Illes Balears	27
9.3 Admissions a tractament per addiccions comportamentals a les Illes Balears	28
9.4 Resultats	29
9.5 Apostes amb doblers i deutes en les persones tractades	31
Bibliografia	32

Introducció

Fa just un any, la Conselleria de Transició Energètica, Sectors Productius i Memòria Democràtica de Govern de les Illes Balears va impulsar la creació de l'Observatori del Joc en Línia (OJO), amb l'objectiu de cercar, desenvolupar, publicar i distribuir informació referent a les noves modalitats dels jocs d'atzar que puguin generar comportaments addictius, compulsius o patològics.

Han col·laborat amb l'Observatori: la Direcció General de Comerç, la Direcció General d'Innovació, la Direcció General de Salut Pública, la Unitat de Conductes Addictives, el Pla d'Addiccions i Drogodependències de les Illes Balears (PADIB), la Universitat de les Illes Balears, l'Associació Juguesca, la Fundació Bit, el Col·legi Oficial de Psicòlegs de les Illes Balears (COPIB) i Projecte Home, així com la Federació d'Associacions de Pares i Mares d'Alumnes de Mallorca (FAPA Mallorca).

OJO es crea en un context d'augment constant i generalitzat en tots els segments del joc en línia: nombre total de jugadors actius (985.333 persones el 2015, enfront de 1.481.727 persones el 2020), nombre mitjà de jugadors actius mensuals, participació mitjana i despesa mitjà per jugador (293 euros el 2015, enfront de 533 euros el 2020), d'acord amb l'informe «Anàlisi del perfil del jugador en línia», elaborat per la Direcció General d'Ordenació del Joc.

Així mateix, el tram d'edat de les persones que més juguen en línia se segueix concentrant entre els 18 i els 45 anys (83,68 % el 2020).

No només l'oferta del joc en línia ha irromput amb força, fent ús d'estratègies de màrqueting i publicitat agressives i contribuint a l'augment de persones amb problemes d'addicció a el joc, sinó que també ho ha fet el sector dels videojocs. Tot això ha afavorit un canvi de perfil dels jugadors i jugadores: més joves, més nivell d'estudis i, sorprenentment, major nombre de dones joves amb problemes de joc

d'apostes a través d'Internet, segons es recull en la «Estratègia Nacional sobre addiccions 2017-2024».

A aquest panorama s'hi suma l'augment de l'ús compulsiu d'Internet i el possible risc elevat a què s'enfronten un 20 % dels estudiants de 14 a 18 anys.

El dany que ocasiona el joc no només afecta les persones que pateixen les addiccions, sinó també a la seva família i el seu entorn. A això cal afegir el cost elevat per al sistema públic d'atenció que inverteix recursos en prevenció, atenció mèdica i tractaments, així com el cost per a la seguretat pública, el medi ambient i la productivitat laboral.

Si les xifres anteriors són preocupants, també ho són les dades que situen les Illes Balears com a tercera comunitat autònoma amb la mitjana més elevada d'establiments de joc per cada milió d'habitants (116), i també és el territori on més ha crescut el nombre d'autoprohibits del joc el 2020: un 56,9 % en comparació amb 2019, una xifra que només recull dades del registre nacional i no les del registre autonòmic.

En els darrers anys s'han anat configurant aquestes noves tendències, les conseqüències de les quals plantegen nous reptes per a les comunitats autònomes, que han de donar resposta a noves realitats i destinar recursos a atendre i prevenir els trastorns per joc.

És per tot el que s'exposa que consideram que aquest Observatori, com a espai de reflexió i anàlisi, ha omplert un buit en un moment en què la ciutadania està cada vegada més interessada en aquests temes i necessita accedir a informació veraç i contrastada científicament. L'interès final és ser una eina útil per a administracions públiques, famílies, professionals interessats, organitzacions socials i, per descomptat, col·lectius vulnerables.

Un any després, aquesta iniciativa ha contribuït a fer visible un bon nombre d'investigacions relacionades amb les addiccions sense substància, ha divulgat activitats i tot tipus de recursos orientats a prevenir els trastorns per joc presencial i en línia, així com altres addiccions relacionades amb les noves tecnologies . També ha permès articular i donar a conèixer les polítiques públiques que s'estan impulsant des de la Conselleria de Transició Energètica, Sectors Productius i Memòria Democràtica, orientades a introduir canvis normatius per protegir els sectors més vulnerables del joc.

La distribució d'informació d'interès públic de l'OJO es realitza a través del web ojo.cat i del compte de Twitter, [@ojo_online](https://twitter.com/ojo_online).

En les properes pàgines el lector trobarà alguns de les principals dades publicades al web *ojo.cat*, extreptes d'investigacions recents sobre les addiccions sense substància, perfils de jugadors, dades sobre com el joc problemàtic afecta la nostra comunitat autònoma, en quina situació es troba o quines mesures s'estan prenent en àmbits internacionals.

Estudis a nivell nacional. Any 2020

1. Informe Joventut a Espanya 2020

1.1 Els més joves, de qualsevol origen social, són els que practiquen en major mesura les apostes en línia

En l'Observatori del Joc en Línia hem donat difusió a l'«Informe Joventut a Espanya 2020» de l'Institut de la Joventut (INJUVE), presentat el passat mes de març.

D'acord amb aquest document, un 16,2 % de joves reconeixen jugar habitualment a jocs d'apostes. Així mateix, un 12 % del total de l'enquesta en la qual es basa l'estudi diu que practica jocs d'atzar habitualment a través d'Internet.

L'«Informe Joventut a Espanya 2020» ha analitzat en profunditat la ludopatia entre la joventut, entesa com una patologia de caràcter psicològic que comporta l'addicció als jocs d'atzar. El caràcter addictiu del joc és especialment preocupant quan es parla del col·lectiu jove, per trobar-se en una edat particularment vulnerable.

1.2 Una addicció masculinitzada

Quan s'analitzen els determinants i el perfil dels que juguen a apostes es comprova que és una pràctica normalment masculinitzada. En el joc d'atzar en general participen el 26 % dels homes enfront del 6,8 % de les dones. Quan s'analitza el joc en línia la distància és més gran: el 19,5 % dels homes enfront del 4,6 % de les dones. A mesura que augmenta l'edat augmenta també la propensió al joc.

1.3 Les apostes en línia: una porta a la ludopatia més jove

Dels resultats d'aquest treball s'extreu que els més joves, de qualsevol origen social, són els que practiquen més les apostes en línia. Entre els 15 i els 19 anys, l'11,7 %

de joves juga en línia, mentre el 14,1 % aposta tant en línia com fora de línia: quan ets molt jove el format en línia facilita l'accés a les apostes.

A mesura que avança l'edat cada vegada més joves se sumen a aquesta pràctica, al temps que va guanyant terreny el joc en entorns en línia i fora de línia, i guanyen preponderància els que estan ocupats laboralment o tenen menys estudis. L'Informe apunta també que les i els joves amb una mica de recursos, però d'entorns socials més vulnerables, són més propensos als jocs d'atzar.

L'«Informe Joventut a Espanya 2020» està elaborat a partir d'una mostra representativa de 6.467 joves d'entre 15 i 29 anys, residents a Espanya, als quals s'ha preguntat per la situació de l'educació, de l'ocupació, de l'emancipació, pels seus interessos i actituds pel que fa a l'oci, la sexualitat, la igualtat de gènere i el canvi climàtic, així com per l'efecte que la pandèmia ha tingut en les seves vides.

Aquest informe es presenta com una radiografia general de la situació de les i els joves espanyols elaborada a partir de dades fiables i representatives i que pretén servir de base per al disseny d'unes polítiques públiques de joventut que es tornen més urgents que mai per l'impacte de la Covid-19.

2. Informe del Jugador en línia 2020

2.1 El nombre de jugadors actius es va incrementar un 8,36 % i hi ha 351.408 nous jugadors

Una altra investigació a la qual li hem donat cobertura ha estat l'«Informe del Jugador en línia 2020», elaborat pel Ministeri de Consum. Així, hem publicat que durant l'any 2020 el nombre de jugadors actius va créixer un 8,36 % i es va situar en 1.481.727 persones, de les quals el 82,33 % són homes i el 17,67 % són dones. Addicionalment, l'informe indica que hi ha 351.408 nous jugadors.

El tram d'edats que concentra el 83,68 % dels jugadors actius és el comprès entre els 18 i els 45 anys, segons la investigació.

Així mateix, el segment en el qual participa un major nombre de jugadors és el de les apostes (apostes esportives, hípiques, etc.), amb 1.046.427 jugadors. Aquest tipus d'activitat va registrar un increment anual del 4,67 %.

Les majors taxes de variació anual es registren en pòquer i casino (poker cash, poker torneig, blackjack, màquines d'atzar, ruleta, punt i banca, etc.) amb un 15,36 % i 12,54 % respectivament. Cal destacar que la majoria de jugadors (60,81 %) va jugar només a un segment: 39,84 % apostes, 1,38 % bingo, 9,07 % casino i 10,52 % pòquer.

2.2 Despesa mitjana

L'Informe del Jugador en línia 2020 conclou que la despesa mitjana per jugador actiu és de 533 euros, tot i que precisa que aquesta dada es calcula a partir del conjunt de jugadors que juguen en línia, no de la població adulta en general. La despesa neta mitjana dels homes va ser de 574 euros a l'any, mentre que la de les dones és de 343 euros.

Per trams d'edat, la major despesa mitjana s'incrementa fins als 802 euros anuals en els jugadors amb edats compreses entre els 36 i 45 anys, i la menor despesa neta mitjana és de 233 euros anuals, corresponent a jugadors amb edats compreses entre els 18 i els 25 anys.

Aquest informe presenta un resum per a cada any de les dades principals: nombre de jugadors, despesa mitjana per jugador i distribució per sexe, edat i segment de joc; el nivell d'activitat dels jugadors, mesurat pel nombre mitjà de mesos d'activitat i el nombre de jugadors actius en cada mes, així com la distribució de dipòsits i retirades segons el mitjà de pagament.

3. Informe «Addiccions comportamentals 2020»

3.1 Un 64,2 % de la població de 15 a 64 anys ha jugat amb doblers a jocs d'atzar en línia i/o presencial

L'informe «Addiccions comportamentals 2020», elaborat per l'Observatori Espanyol de les Drogues i les Addiccions, a partir de les enquestes EDADES i ESTUDES, recull que els anys 2019 i 2020 un 64,2 % de la població de 15 a 64 anys ha jugat amb doblers a jocs d'atzar en línia i/o presencial (66,8 % en homes i 61,5 % en dones). A més, l'informe assenyala que, com en anys anteriors, se segueix observant una gran diferència entre la prevalença de joc amb doblers en línia (6,7 % el 2019 i 2020), i el joc de manera presencial (prevalença del 63,6 %).

Pel que fa al tipus de jocs utilitzats, l'estudi assenyala que entre aquells que juguen de manera presencial predominen les persones que juguen a la loteria convencional o loteries instantànies, mentre que el joc més practicat entre els que juguen en línia és l'aposta esportiva.

Pel que fa a l'edat d'inici, s'aprecia una menor edat d'inici en el joc presencial que en el joc en línia en la població de 15 a 64 anys. L'edat en la qual per primera vegada una persona ha jugat doblers en línia ha passat de 26,8 anys el 2017 a 25,9 el 2019, i pel que fa a l'edat d'inici presencial ha passat de 22,8 anys el 2017 a 22,7 anys el 2019.

3.2 Tendència ascendent del joc amb doblers en estudiants de 14 a 18 anys

Quant a la situació general del joc amb doblers en línia i/o presencial en la població d'estudiants de 14 a 18 anys, l'enquesta EDADES indica que el 2018, un 25,5 % dels estudiants de 14 a 18 anys ha jugat doblers (35,6 % en homes i 16,1 % en dones) i s'aprecia una tendència ascendent des de l'inici de la sèrie.

Així mateix, a partir de 2019/2020, el 6,7 % de la població entre 15 i 64 anys ha jugat doblers en línia el darrer any, fet que suposa gairebé el doble de la prevalença respecte a 2017 en què el 3,5 % de la població de 15 a 64 anys ha reconegut haver jugat doblers en línia.

En els homes es confirma la major prevalença de joc amb doblers en línia entre els més joves. No obstant això, entre les dones la prevalença és similar en totes les edats.

No només ha augmentat la prevalença de joc amb doblers en línia, sinó també la freqüència amb què es juga. El 2019-2020, el 2,4 % de les persones de 15 a 64 anys han jugat doblers en línia mensualment o amb més freqüència, sent aquesta dada lleugerament més alta que el 2017, quan el 1,6 % de la població de 15 a 64 anys havia jugat amb aquesta freqüència.

Les dades disponibles per als anys 2019-2020 permeten analitzar els diferents jocs als quals la població de 15 a 64 anys juga en línia. Les apostes esportives són el joc més habitual en la població (50,1 %), seguit de loteries, Primitiva, Bonoloto (28,2 %) i de les travesses de futbol i/o Quinigol i els videojocs (que comparteixen el mateix percentatge, un 14,1 %). Aquesta prevalença es manté en el grup dels homes, llevat dels jocs de cartes que superen lleugerament els videojocs. En les dones els jocs de loteries (Primitiva, Bonoloto, ONCE, etc.) tenen un pes major.

3.3 El joc en línia amb doblers augmenta segons l'edat

D'acord amb l'enquesta ESTUDES la prevalença de joc amb doblers en línia augmenta segons augmenta l'edat, sent els joves de 18 anys els que presenten una prevalença major tant el 2014 com en els anys 2016 i 2018.

Així mateix, de l'anàlisi de la freqüència de joc amb doblers en línia entre els estudiants de 14 a 18 anys en els últims dotze mesos, es desprèn que el 2018 únicament un 0,6 % dels estudiants juguen diàriament, sense mostrar canvis des de l'inici de la sèrie el 2014.

Pel que fa a el tipus de joc en línia s'observen les prevalences, tant per a homes com per a dones, pels videojocs i les apostes esportives.

3.4 Tendència ascendent del joc presencial amb doblers

Segons l'enquesta EDADES, el 2019-2020 el 63,6 % de la població de 15 a 64 anys declara haver jugat doblers de manera presencial en el darrer any, mentre que el 2017 aquesta xifra se situava en el 59,5 %. Aquesta dada sembla confirmar una tendència ascendent des de l'inici de la sèrie.

A més, així com augmenta l'edat, més gran és el percentatge de persones que han jugat amb doblers de manera presencial en l'últim any, passant el 2019-2020 d'un 31,4 % entre els més joves fins a un 77,1 % entre la població de 55 a 64 anys. Les diferències per sexe es tendeixen a reduir a mesura que augmenta l'edat.

Pel que fa a la freqüència de joc amb doblers de manera presencial a la població de 15 a 64 anys, entre 2019-2020 aproximadament un terç (29,6 %) de les persones de 15 a 64 anys han jugat amb doblers de manera presencial mensualment o més freqüentment, xifra similar el 2017 (27,8 %). En general es pot observar que juguen amb més freqüència els homes que les dones.

Entre la població de 15 a 64 anys que ha jugat amb doblers de manera presencial, els tipus de jocs més usats varen ser les loteries (Primitiva, Bonoloto, etc.), a les quals va jugar un percentatge major de persones (94,4 % vs. 94 % el 2017), seguides de les loteries instantànies (rasca) (24,9 % vs. 22,1 % el 2017), i les travesses de futbol i/o Quinigol (14,6 % vs. 16,4 % el 2017).

En el grup dels homes les travesses de futbol són la tercera elecció a l'hora de jugar doblers de manera presencial, mentre entre les dones aquest lloc l'ocupa el bingo. La primera i segona elecció per a tots dos grups són les loteries.

3.5 Major tendència de despesa entre homes

Pel que fa a l'anàlisi de les quantitats màximes diàries de doblers gastades de manera presencial en els últims dotze mesos entre la població de 15 a 64 anys

entre 2019-2020, el 30,7 % ha jugat una quantitat màxima de doblers en un sol dia que es troba entre els 6 i els 30 euros. Les dades per sexe mostren una tendència a una despesa major entre els homes.

El 2018, el 22,7 % dels estudiants de 14 a 18 anys manifesten haver jugat doblers de manera presencial en els últims dotze mesos, mostrant una tendència global ascendent des de l'inici de la sèrie l'any 2014.

Tal com passava amb el joc en línia, s'observa en tota la sèrie com el percentatge d'estudiants de 14 a 18 anys que ha jugat doblers de manera presencial el darrer any s'incrementa segons va augmentant l'edat dels individus.

El 2018 s'ha tornat a preguntar pel tipus de joc utilitzat per aquells estudiants que han jugat doblers de manera presencial, i s'observen grans diferències en funció del sexe: en el cas de les dones destaquen les loteries i el bingo, mentre que les prevalences més altes en els homes es registren per a les apostes esportives i les travesses de futbol.

Cal destacar que la majoria dels estudiants han gastat quantitats inferiors als 6 euros al dia (12,6 %). La distribució per sexes mostra que la despesa realitzada per les dones és inferior a la dels homes.

Pel que fa a la quantitat total de doblers jugada en els últims dotze mesos, aspecte preguntat en l'enquesta de 2014, el 13,3 % dels estudiants de 14 a 18 anys afirma haver gastat menys de 50 euros.

3.6 Les apostes esportives són el tipus de joc en línia més freqüent i on es dona majorment el joc problemàtic

L'informe «Addiccions comportamentals 2020» aborda també el joc problemàtic i el trastorn del joc el 2019 y 2020. Aquest document assenyala que el possible joc problemàtic o trastorn del joc (escala DSM-V ≥ 1) és més gran entre les persones

que juguen en línia que entre les que juguen de forma presencial, tant el 2017 com el 2019/2020, en els dos sexes.

Els resultats han permès observar que les persones que duen a terme un possible joc problemàtic juguen doblers amb major freqüència que la població general de 15 a 64 anys, tant en el joc en línia com en el presencial.

Tot i que es mostren grans diferències en els tipus de jocs practicats en línia en funció de la presència o no d'un possible joc problemàtic, són les apostes esportives el joc més freqüent en ambdós casos. Així mateix, s'aprecia una pèrdua de pes de les loteries en la població amb possible joc problemàtic.

En canvi, hi ha diferències en els jocs practicats de manera presencial, on s'aprecia clarament que la població de 15 a 64 anys juga en gran mesura únicament a la loteria, mentre que les persones que presenten un possible joc problemàtic juguen a una major varietat de jocs destacant, a més de les loteries, les travesses, les apostes esportives, les màquines escurabutxaques i el bingo.

L'informe assenyala que, si es compara la màxima quantitat de doblers gastada en un dia s'observa que, tant en línia com en el joc presencial, són majors les quantitats de doblers gastats entre les persones amb possible joc problemàtic.

A més, s'ha detectat major prevalença de comportaments de risc, com ara borrarxeres, consum excessiu d'alcohol (*binge drinking*), consum de risc d'alcohol i consum de tabac diari, entre les persones amb possible joc problemàtic.

L'estudi indica que el 2,2 % de la població presentaria un possible joc problemàtic o trastorn del joc. De manera evolutiva aquesta dada ha minvat lleugerament respecte al 2017, quan la prevalença va ser del 2,6 %. Aquest valor és superior en els homes.

Segons aquest document, estam davant d'un trastorn del joc quan aquest es converteix en el centre de la vida d'una persona, quan ocupa gran part de l'activitat

diària, pensant en com jugar, quan o d'on treure els doblers per poder jugar, i és incapaç de deixar-lo malgrat les conseqüències negatives que malmeten seriosament les seves relacions familiars, laborals o personals.

S'afegeix, a més, que la possibilitat de realitzar certes activitats en línia afavoreix molts comportaments potencialment addictius, inclòs el trastorn de joc. «La immediatesa de la recompensa, la fàcil accessibilitat i l'accés 24 hores al dia, l'anonimat i l'entorn íntim que proporcionen les noves tecnologies, faciliten la pèrdua de control».

El trastorn del joc sol començar en l'adolescència en els homes i en edats més avançades en dones, passant per diverses oscil·lacions, però amb tendència a convertir-se en un problema crònic. És a dir, es considera que el problema té un començament, seguit de períodes de remissió i agudització durant la resta de la vida adulta.

Entre els jugadors dels últims dotze mesos que han contestat l'escala DSM-V de la classificació americana dels trastorns mentals el 2019-2020, el 2,7 % realitzaria un possible joc problemàtic en haver obtingut una puntuació d'1 a 3 en aquesta escala, i l'1 % presentaria un possible trastorn per joc en obtenir 4 o més ítems positius en el DSM-V, segons es desprèn de l'estudi. Aquestes dades suposarien, extrapolant-los a la població espanyola de 15 a 64 anys, que el 1,6 % de persones realitzarien un possible joc problemàtic i un 0,6 % presentarien un possible trastorn del joc.

3.7 El 2019 i 2020 va augmentar l'ús compulsiu d'Internet

Pel que fa l'ús compulsiu d'Internet, el 2019-2020 va augmentar la prevalença en la població de 15 a 64 anys, i un 20 % dels estudiants de 14 a 18 anys presenten un risc elevat d'estar fent un ús compulsiu d'Internet, segons l'informe «Addiccions comportamentals 2020».

Així, tant el 2015 com el 2017, gairebé un 3 % de la població de 15 a 64 anys feia un possible ús compulsiu d'Internet a Espanya, el que suposaria una xifra estimada d'aproximadament 900.000 persones. El 2019-2020 aquesta prevalença va augmentar al 3,7 %, la qual cosa suposa una xifra estimada d'aproximadament 1.139.000 persones.

Els resultats són semblants, tant per a homes com per a dones, en cadascuna de les edicions de l'enquesta. No obstant això, les dades sobre un possible ús compulsiu d'Internet és superior entre els més joves (15-24 anys).

Segons aquest informe, l'ús compulsiu és un fenomen creixent del nostre temps que sobretot es dona entre els grups més joves. En els últims anys, l'ús problemàtic d'Internet ha transcendit la consideració de trastorn del control d'impulsos per enquadrar-se en les addiccions comportamentals, tot acceptant que té una base comuna amb la resta de conductes addictives.

3.8 Un 20 % dels estudiants de 14 a 18 anys presenten un risc elevat d'estar realitzant un ús compulsiu d'Internet

El 2018, un 20 % dels estudiants de 14 a 18 anys presenten un risc elevat d'estar realitzant un ús compulsiu d'Internet a Espanya, xifra lleugerament inferior a la registrada el 2016 (un 21 %). Entre els resultats per edat no s'observen diferències significatives i es detecten les majors prevalences als 18 anys (22,3 %).

3.9 Ús de videojocs

L'enquesta ESTUDES entre la població d'estudiants de 14 a 18 anys revela que a Espanya el 82,2 % dels estudiants declaren haver jugat a videojocs en l'últim any. Pel que fa a l'activitat amb els eSports (competicions estructurades de videojocs), en els últims dotze mesos el 47,9 % dels alumnes han jugat i el 34,7 % han estat espectadors mentre altres hi jugaven.

Per sexes, s'observa com les tres activitats són molt més freqüents entre els al·lots que entre les al·lotes. Per exemple, en el cas dels videojocs, el 96 % dels al·lots han jugat en el darrer any, percentatge que baixa al 69 % en el cas de les al·lotes. Per edats, es registren les majors prevalences entre els estudiants de 14 anys i es redueixen segons avança l'edat dels alumnes.

Si s'analitza la freqüència amb què els estudiants han jugat a videojocs en l'últim any, destaca que prop del 50 % ho han fet almenys setmanalment. En la banda oposada, un 14,2 % dels alumnes han jugat com a màxim tres dies a l'any. Per sexe, són els homes els que han utilitzat els videojocs amb una major freqüència en els últims dotze mesos. Per edat no s'observen diferències destacables.

Els resultats de l'enquesta mostren que la gran majoria dels estudiants que han jugat a videojocs en els últims dotze mesos dediquen menys de dues hores al dia a aquesta activitat, sent tan sols un 5,6 % d'entre tots els estudiants aquells que han jugat més de cinc hores a el dia. Per sexe, s'aprecia que són els al·lots els qui dediquen un major nombre d'hores a jugar amb els videojocs, mentre que per edat no s'aprecien diferències de conducta ressenyables.

Així mateix, set de cada deu estudiants que han jugat a videojocs ho han fet sense cap despesa de doblers associada per millorar la seva posició, el seu personatge, accessoris, imatge, etc., mentre que un 19,2 % indica haver gastat menys de 50 euros i es registra que una mica menys del 10 % s'han gastat en l'últim any més de 50 euros per aquests motius. Pel que fa al sexe, són els joves els que han gastat majors quantitats de doblers i, per edat, els més joves són els que més doblers han gastat.

3.10 Possible trastorn per ús de videojocs

Entre el total d'estudiants de 14 a 18 anys, el 6,1 % presentaria un potencial trastorn per l'ús de videojocs, segons l'escala basada en criteris DSM-V. Aquest percentatge

es duplica (12,1 %) quan la població de referència és la d'estudiants que han jugat a videojocs en els últims dotze mesos. Per sexes s'aprecien grans diferències: aquest percentatge supera el 10 % entre els al·lots, mentre que entre les al·lotes la dada és inferior al 2 %. Per edat, les majors prevalences de possible trastorn es registren entre els alumnes de 14 i 15 anys.

Pel que fa a l'ús de videojocs en els últims dotze mesos, s'observa que la freqüència d'ús és molt més gran entre els estudiants de 14 a 18 anys que presenten un possible trastorn que entre el total d'estudiants de 14 a 18 anys jugadors.

També s'observen grans diferències en el temps dedicat, de mitjana, en un dia qualsevol a jugar als videojocs. Aquells estudiants amb un possible trastorn li dediquen, de mitjana, més temps que la resta d'estudiants de 14 a 18 anys a aquesta activitat. El 26,1 % dels estudiants de 14 a 18 anys amb un possible trastorn per videojocs dedica, de mitjana, més de cinc hores al dia davant del 5,6 % del total d'estudiants de 14 a 18 anys.

Els resultats indiquen que els estudiants de 14 a 18 anys amb un possible trastorn per videojocs han gastat en l'últim any molt més doblers en videojocs per millorar la seva posició, personatge, accessoris, imatge, etc., que el total dels estudiants de 14 a 18 anys jugadors.

Respecte a un altre tipus de conductes dels estudiants amb un possible trastorn per videojocs, s'observa que la prevalença de joc amb doblers en línia, presencial o possible joc problemàtic és més gran en aquest grup d'estudiants que entre el total d'estudiants de 14 a 18 anys.

4. Guia per reconèixer els símptomes de les diferents addiccions en adolescents

L'ús inadequat de les tecnologies, l'abús dels videojocs i el consum problemàtic de drogues són alguns dels riscos que ha volgut abordar la Confederación Española de

Asociaciones de Padres y Madres de Alumnado (CEAPA) amb l'edició de la guia «¿Cómo reconocer los síntomas de las distintas adicciones?» editada el maig de 2021 i que ha ressenyat *ojo.cat*.

Concretament, aquest document dona eines als pares i mares perquè puguin reconèixer o prevenir possibles conductes de risc en el consum de substàncies, els jocs d'atzar, videojocs, Internet o l'ús del mòbil.

La guia, que ha estat finançada pel Ministeri de Sanitat, planteja l'addicció com una situació de dependència, de pèrdua de control i d'interès en diferents àrees de la vida. Adverteixen, a més, que l'addicció és un dels riscos que pot existir, però no és l'únic ni el més freqüent.

La guia presenta una sèrie de consells sobre què poden fer les famílies en cas de detectar alguna conducta de risc o addicció.

5. IV Jornades d'Addiccions Comportamentals de la Fundació de Patologia Dual

5.1 El trastorn per joc és un problema de salut pública que ha de ser abordat de manera integral

Les addiccions comportamentals estan sent objecte de debat constant en els últims anys a Espanya, en fòrums que reuneixen a experts i administracions públiques. Una de les primeres publicacions que va realitzar l'Observatori del Joc en Línia varen ser les conclusions de la Mesa sobre Trastorn per Joc, inclosa en les IV Jornades d'Addiccions Comportamentals de la Fundació de Patologia Dual. En aquest document destaca el consens assolit entre els participants que el trastorn per joc és un problema de salut pública que necessita ser abordat de manera integral i intersectorial, amb la coordinació de diferents institucions.

L'informe de conclusions explica que la Direcció General d'Ordenació del Joc ha proposat com a línies estratègiques al voltant del joc en línia el desenvolupament

íntegre del programa sobre joc responsable; la publicació del Reial decret de comunicacions comercials, que incorpora la necessitat que els operadors estableixin mesures de detecció de jugadors amb comportament de joc de risc; la redacció del Reial decret de joc segur, amb la incorporació d'un catàleg de mesures de protecció dels jugadors, la derivació del 25 % de la taxa de joc i la regulació de les caixes de botí.

El document assenyala que els participants de la Mesa també varen insistir en la necessitat de dur a terme canvis legislatius i polítics per augmentar els mecanismes de control i la promoció d'hàbits saludables en matèria de joc.

En l'àmbit científic, els experts varen exposar que el trastorn de joc té origen en el cervell i que normalment va en paral·lel amb altres addiccions, de manera que varen insistir en un abordatge d'aquest problema específic i científic.

6. Informe Joc i Societat

6.1 La patronal reconeix que juntament amb el joc problemàtic s'estan incrementant altres problemes de comportament

La patronal CEJUEGO elabora anualment l'informe Joc i Societat per a, des del seu punt de vista i d'acord amb els seus interessos, traslladar les dades publicades per la Direcció General d'Ordenació del Joc. Crida l'atenció que en l'apartat de Joc problemàtic hagi reconegut algunes qüestions que s'estan agreujant. Davant aquestes conclusions, no es pot més que reiterar la importància del seguiment de les modalitats de les diverses modalitats de joc d'atzar per part de les institucions públiques responsables, així com d'unitats formades per equips multidisciplinaris.

6.2 Algunes dades en què posar el focus

La patronal del joc fa referència en el seu informe a dades de Sanitat referides a trastorns per joc fins al maig de 2019, segons les quals al voltant de 7.000 individus pateixen aquestes problemàtiques. Es tracta, segons l'informe, de dades «estables»,

però assenyalen que s'estan incrementant altres problemes de comportament, com ara quadres depressius, alcoholisme, drogoaddicció, etc.

D'altra banda, es destaca que el perfil dels clients de joc en línia és fonamentalment masculí: més del 80 % són homes. Només al bingo la presència de dones arriba al 40 %.

També se subratlla que els que juguen en línia no exclouen el joc presencial. Sistemàticament, el 90 % declara que participa en jocs presencials tant a les sales de joc com comprant butlletes.

Així mateix, hi ha una tendència a l'increment de el joc en línia en dies laborals. Les respostes referides a aquests dies varen passar del 75,6 % el 2016 a un 86 % el 2019, darrera dada disponible. Els dies laborables l'accés a les webs de joc en línia es destina a apostes esportives, bingo, jocs de casino i a jocs de loteria.

L'estudi inclou les dades de la DGOJ, segons les quals les franges d'edat més joves entre els jugadors recullen més del 60 % dels clients del joc en línia.

Així, els jugadors d'entre 18 i 25 anys varen representar el 2018 el 26,9 % del total, mentre que els d'entre 26 i 35 anys varen ser el 34,4 %. Els clients d'entre 36 i 45 anys el 22,1 %, i els d'entre 46 i 55 anys el 10,4 %.

L'estudi de CEJUEGO reconeix que, d'acord amb les dades de la DGJO, «Internet és un hàbitat favorable per a les apostes, ja que més de les tres quartes parts dels clients hi juguen».

Així mateix, els clients actius en la modalitat de joc d'apostes han mantingut una tendència a l'alça des de 2016.

7. Actius per tipus de joc en línia, segons la DGOJ

El nombre de clients actius alguna vegada a l'any va passar de 977.776 el 2016 (75 %) a 1.077.834 el 2017 (77,3 %) i a 1.142.487 el 2018 (77,4 %), darreres dades disponibles.

Els jocs de casino han tingut un increment sostingut en el terreny en línia en registrar 405.070 clients el 2016 (31,1 %), 476.994 el 2017 (34,2 %) i 574.862 el 2018 (38,9 %).

Pel que fa al pòquer, els clients que es varen connectar el 2016 sumen 389.592 (29,9 %), el 2017 varen ser 337.098 (24,2 %) i el 2018 es va assolir la suma de 360.658 (24,4 %).

Els clients de bingo també mantenen la tendència a l'alça: el 2017 varen ascendir a 72.926 (5,6 %), el 2018 varen ser 92.360 (6,6 %) i el 2018 varen arribar a la xifra de 101.686 (6,9 %).

8. Estudis a nivell internacional. Any 2020

8.1 Una experiència internacional recent: els passos del Regne Unit contra el dany per joc

Al Regne Unit, l'«Informe final sobre el sector del joc en línia» elaborat pels Grups parlamentaris de tots els partits (APPG, segons les seves sigles en anglès), del Parlament, ha posat l'atenció en els danys relacionats amb el joc i en la necessitat d'una revisió completa de la regulació d'aquesta indústria al Regne Unit. Aquest informe, publicat el juny de 2020, recull un seguit de recomanacions per al Govern, el regulador i la indústria, amb l'objectiu de reglamentar la indústria del joc en línia i així limitar el dany que pot causar en els jugadors i col·lectius vulnerables.

Concretament, el document proposa dur a terme una completa regulació del joc, així com una revisió urgent dels límits d'apostes, de dipòsits i premis en línia i una

classificació dels productes en línia. «Actualment no hi ha límits en absolut», indiquen amb referència al mercat del joc al Regne Unit.

Després de la publicació de l'Informe Provisional a l'octubre de 2019, el Grup va continuar escoltant els efectes nocius que el joc en línia pot tenir en les persones, les seves famílies i comunitats. «Hem conegut algunes dones molt valentes (algunes mares amb nins petits) que s'han presentat per parlar públicament sobre la seva addicció al joc, algunes de les quals ara fins i tot s'enfronten a la pena de presó com a resultat de delictes comesos per alimentar les seves addiccions. Hem escoltat moltes històries de jocs d'atzar que condueixen a problemes de salut mental, pèrdues financeres i, com vàrem escoltar amb molta força de l'organització benèfica Gambling with Lives, en alguns casos tràgics, el suïcidi», expressen, al temps que recorden les seves reunions amb el ministre de Jocs d'Atzar, la Comissió de Jocs d'Apostes, l'Associació de Normes de Publicitat i diverses organitzacions que estudien o treballen sobre les causes i impactes dels danys relacionats amb el joc.

Els més de 50 parlamentaris prominents que conformen l'APPG que investiga els danys causats pel joc han dut a terme la seva tasca sota la premissa que quan hi ha casos clars de dany, on les persones vulnerables i els nins estan en risc, «per suposat que el Govern, el regulador i la indústria han d'actuar per prevenir aquest dany d'una manera proporcionada i basada en l'evidència».

La investigació recull el creixement significatiu dels jocs d'atzar en línia en la dècada passada. Així, segons la informació proporcionada per la Comissió del Joc a l'Oficina Nacional d'Auditoria (NAO, segons les seves sigles en anglès), les operacions de joc amb llicència al Regne Unit varen experimentar un creixement del 57 % en deu anys fins a 2018-2019. A més, el rendiment brut total del joc, exclosa la Loteria Nacional, generat per les empreses de joc el 2018-2019, va ascendir a 11.300 milions de lliures esterlines.

Així mateix, es considera que l'augment significatiu registrat en jocs d'atzar amb llicència en aquest país es deu en gran mesura a l'augment de les operacions de jocs d'atzar en línia i mòbils. Segons l'anàlisi proporcionat per la NAO, el rendiment de les empreses de jocs d'atzar de les operacions de joc en línia amb llicència va augmentar de 1.000 milions de lliures esterlines a 5.300 milions en un període de deu anys, de 2009 al 2019.

Amb el creixement dels jocs d'atzar en línia també hi ha hagut un creixement significatiu en el dany del joc en línia, sosté l'informe. La Gambling Commission estima que hi ha aproximadament 395.000 jugadors amb problemes a Gran Bretanya, amb 1,8 milions més de jugadors en risc que també poden estar patint danys, encara que una enquesta recent de GambleAware suggereix que aquesta xifra podria ser molt més gran.

8.2 Costos per a la societat

A més, indiquen, l'impacte del dany del joc en línia va molt més enllà del mateix jugador, ja que afecta les famílies, les comunitats i condueix a costos majors per a la societat en general a través del cost del tractament, els pagaments d'assistència social, l'impacte en el Servei Nacional de Salut (NHS, segons les seves sigles en anglès), etc. És per aquest motiu que diversos agents han plantejat aquest assumpte com un problema de salut pública, «una proposta amb la qual estam d'acord», afirma l'APPG en el seu informe.

Amb l'objectiu d'oferir una protecció millor a les persones vulnerables, les seves famílies i comunitats, algunes de les recomanacions del Grup, que reproduïm de manera textual, són les següents:

- Una revisió urgent dels límits d'apostes, dipòsits i premis en línia, així com una revisió completa i classificació dels productes en línia. Actualment no hi ha límits en absolut.

-
- L'aposta pel contingut de les escurabutxaques en línia no ha de ser superior a dues lliures, atès el potencial de causar danys.
 - Cal prohibir els esquemes i incentius VIP. Aquests esquemes són molt rendibles per a les empreses de jocs d'atzar que ofereixen apostes molt altes i continuen provocant danys importants.
 - Prohibició de tota la publicitat de jocs d'atzar com passava abans de 2005.
 - Una revisió completa de la regulació del joc al Regne Unit. La Comissió de Joc no és adequada per al seu propòsit.
 - Cal crear un Defensor del Poble per al Joc per a la reparació del consumidor.
 - Els operadors de jocs d'atzar haurien de pagar una taxa «intel·ligent» per finançar la investigació, l'educació, la protecció i el tractament independents.
 - Es requereix urgentment una nova llei de jocs d'atzar. Si bé es poden realitzar alguns canvis immediats a través de la legislació secundària i el Govern ha de considerar quins canvis es poden fer a curt termini, es requereix una revisió de la Llei de jocs d'atzar de 2005, adequada per a la nostra era digital.

8.3 Progrés

Després de la publicació de l'Informe Provisional el 2019, el Grup reconeix alguns avenços positius cap a una major regulació dels jocs d'atzar en línia. L'APPG es va mostrar complaguda perquè el Govern fes avançar la seva recomanació de revisar la legislació sobre jocs d'atzar en el seu manifest i va estar d'acord en què la Llei actual és, de fet, una «legislació analògica» en l'era digital.

D'acord amb la recomanació de l'APPG, la Comissió d'Apostes també va anunciar que els jocs d'atzar amb targetes de crèdit es prohibirien a partir d'abril de 2020. L'APPG ho va acollir amb gran satisfacció tot i que, afegeixen, «és lamentable que la

Comissió del Joc hagi tardat dos anys a realitzar aquest canvi tan simple que les parts interessades, inclosos nosaltres, hàviem estat demanant».

El Grup també va donar la benvinguda a mesures com la orientació recent de la Comissió de Joc, que novament va donar llum verda a una sol·licitud de l'APPG per garantir que les persones no puguin apostar amb targetes de crèdit a través de sistemes de pagament com PayPal o a través de la seva factura de telèfon mòbil. Per a l'APPG, els jocs d'atzar amb altres formes de crèdit, com préstecs i descoberts, també haurien d'estar prohibits, d'acord amb l'objectiu últim de la prohibició de la targeta de crèdit que les persones no haurien d'apostar amb crèdit de cap tipus.

L'APPG ha demanat també que s'estableixin mesures estrictes de protecció per protegir els jugadors vulnerables durant la pandèmia de la Covid-19. Durant aquest període l'informe ha detectat danys com:

- El 64 % dels jugadors compromesos gasten més temps o doblers.
- Hi ha una major proporció del joc en escurabutxaques en línia més addictives (25 %), pòquer en línia (38 %) i esports virtuals (40 %).
- Les sessions de més d'una hora han augmentat un 23 % interanual. També s'informa que l'interès de cerca en els casinos en línia ha arribat a un màxim històric des que va començar el bloqueig. Google Trends mostra que els jocs d'apostes s'han mogut en línia enmig del tancament de llocs de joc físics i la cancel·lació d'esdeveniments esportius.

9. Una ullada a les Illes Balears

9.1 Enquesta EDATS 2019-2020 a les Illes Balears

L'enquesta EDATS 2019-2020, realitzada a les Illes Balears, va dirigida a la població general d'entre 18 i 64 anys resident a la comunitat autònoma. Per a aquesta edició

la mostra va ser de 540 enquestes, més petita que en anys anteriors, perquè es va veure interrompuda per la pandèmia de la Covid-19.

Pel que fa al joc amb doblers a Internet, un 4,90 % de la població ha realitzat aquesta pràctica. La major prevalença es dona en el tram d'edat de 35 a 44 anys (6,90 %), seguits dels trams de 25 a 34 anys (5,60 %) i de 15 a 24 anys (4,90 %).

En canvi, el joc amb doblers presencial entre la població de 15 a 64 anys té una major incidència, amb una mitjana de el 66,5 %. El tram d'edat de 55 a 64 és el que majoritàriament declara haver jugat (84,40 %), seguit de la població de 45 a 54 anys (81,30 %), de 35 a 44 anys, (69,20 %), de 25 a 34 anys (58,20 %) i, finalment, un 28,30 % del tram de 15 a 24 anys.

Pel que fa a l'ús compulsiu d'Internet, l'enquesta EDATS per a les Illes Balears revela que la major incidència d'un possible ús compulsiu es presenta a la població de 15 a 24 anys (32,80 %), seguit del tram de 25 a 34 anys (18,20 %), de 35 a 44 anys (14,60 %), de 45 a 54 anys (7,40 %) i de 55 a 64 anys (6,90 %). Per sexes, els percentatges són similars: un 14,7 % són homes, mentre que un 15,5 % són dones.

9.2 Més persones autoprohibides del joc el 2020 a les Illes Balears

D'acord amb el Registre estatal del Ministeri de Consum, les Illes Balears són la comunitat autònoma on més ha crescut el nombre de persones autoexcloses del joc el 2020: un 56,9 %, en comparació amb les dades de 2019. Concretament, en el Registre estatal consten 1.183 persones autoprohibides a les Illes durant el 2020, davant les 754 de 2019.

Cal destacar que actualment hi ha un registre de caràcter estatal i cada comunitat autònoma en té un de propi. La base de dades que depèn del Ministeri de Consum impedeix l'accés al joc en línia, mentre que, si una persona s'inscriu en el de la seva comunitat, veurà restringida la seva capacitat de jugar en els establiments físics de joc regulats per les comunitats autònomes.

Amb l'objectiu de facilitar aquest procés, la Conselleria de Transició Energètica i Sectors Productius del Govern de les Illes Balears va habilitar el 2020 una oficina única a les seves instal·lacions perquè les persones interessades poguessin inscriure's de manera més àgil en el Registre d'autoprohibits.

El Registre d'autoprohibits impedeix l'accés a locals de joc i apostes a les persones que s'hi donen d'alta. D'aquesta manera, l'Administració i les empreses impossibiliten l'entrada a locals de joc i, en el cas del Registre estatal, també impedeix l'accés a portals en línia en què es pot apostar. En aquesta base de dades es poden inscriure voluntàriament les persones que es volen protegir a si mateixes i les seves famílies dels efectes d'una acció compulsiva del joc.

9.3 Admissions a tractament per addiccions comportamentals a les Illes Balears

La Direcció General de Salut Pública i Participació de les Illes Balears va participar el 2020 en el programa pilot per a l'elaboració d'un indicador a admissions a tractament per addiccions comportamentals. Aquesta iniciativa ha permès comptar amb dades actualitzades en el transcurs de l'any estudiat, tot i que la tendència de les dades es podria veure influïda per la Covid-19.

Aquesta investigació va permetre registrar fins a 96 notificacions d'inici de tractament per addiccions comportamentals (joc amb doblers i videojocs) durant l'any 2020.

Cal destacar que la participació en el programa pilot per a l'elaboració d'un indicador a admissions a tractaments per addiccions comportamentals es va realitzar de manera voluntària.

L'estudi considera tractament qualsevol intervenció realitzada per professionals qualificats de centres autoritzats per superar o controlar una addicció o dependència. És a dir, el nombre d'històries clíniques obertes per addicció

comportamental per primera vegada en un any determinat en una comunitat o ciutat autònoma. En cas que una mateixa persona realitzi més d'un tractament en el mateix any, només es considera la primera admissió.

La font de dades a les Illes Balears són els centres notificadors que ofereixen tractament assistencial, tant públics com privats. Les dades que es presenten corresponen als inicis de tractament recollits durant l'any 2020. Entre els centres públics estan totes les Unitats de Conductes Addictives (UCA) que integren la xarxa assistencial que dona cobertura a totes les Illes.

Pel que fa a la part concertada-privada, els centres notificadors han estat la Fundació Projecte Home i l'Associació Juguesca.

9.4 Resultats

Com s'ha esmentat, el 2020 es varen recollir 96 notificacions d'inici de tractament per addiccions comportamentals (joc amb doblers i videojocs). El 90,62 % eren homes i el 9,37 % eren dones. La distribució per illes va ser de 77 inicis a Mallorca, 6 a Menorca i 13 a Eivissa.

Les dades confirmen que les edats d'inici de l'addicció comportamental són majors en el tram d'edat de 18 a 25 anys. No obstant això, en la recollida de dades s'observa que hi ha 22 persones (22,91 %) que han iniciat l'addicció sent menors d'edat. D'aquestes, aproximadament un 50 % és per addiccions a videojocs, però el restant 50 % és per addicció a jocs presencials o en línia. Aquesta dada és significativa, subratlla l'informe, a causa que els menors de 18 anys no poden entrar a sales de joc ni poden accedir a jocs en línia.

De les persones menors d'edat (11 a 17 anys), cal destacar que 11 d'elles seguien estudiant quan varen iniciar l'addicció i set havien començat una relació laboral.

Una altra dada que permet extreure aquest treball és que les persones que majoritàriament varen iniciar un tractament per una addicció comportamental

estan compreses en el tram d'edat de 26 a 35 anys. Les dones inicien el tractament a partir dels 36 anys, si bé s'ha de tenir en compte la poca presència a la mostra d'aquest any.

D'acord amb els resultats, es pot dir que l'inici del tractament es dona 10 anys després d'haver iniciat l'addicció.

A més, la població que ha iniciat un tractament està compresa majoritàriament entre els que han superat l'educació primària i la secundària. També hi ha un grup que ha superat el batxillerat. Per tant, es tracta d'una població amb una mínima formació.

Respecte dels que han iniciat un tractament per a videojocs (10 casos) són tots homes, el 70 % té estudis finalitzats de primària i varen iniciar el tractament entre els 14 i els 16 anys.

Tots els que han iniciat un tractament per videojocs són menors d'edat, si bé hi ha un altre grup de menors (54,5 %) que han iniciat el tractament per jocs, tant presencials com en línia.

Els jocs més implantats són els que es realitzen a les sales de joc, com les màquines d'atzar ubicades en aquestes sales o en establiments d'hostaleria i restauració, on l'accés és bastant fàcil.

El 98 % de les persones que varen iniciar un tractament vivien a casa seva i gairebé un 45 % de les persones viuen amb els progenitors.

Més de la meitat de les persones estudiades no estaven inscrits en els registres voluntaris per evitar l'accés a locals de joc a la comunitat o territori espanyol.

L'informe adverteix que les addiccions comportamentals poden dur associat un consum de substàncies psicoactives. Les dades recollides indiquen que, de totes les substàncies, l'alcohol és la que major associació té amb el joc.

Un 28,12 % de les persones que varen iniciar un tractament tenen un diagnòstic de salut mental. Dins aquest 28,12 % hi ha un 74,07 % que són homes i un 25,92 % que són dones. Entre els casos amb antecedents de salut mental diagnosticats, hi ha tres que són menors d'edat i tots homes.

9.5 Apostes amb doblers i deutes en les persones tractades

El 71,8 % de les persones tractades a les Illes Balears declara no haver realitzat cap tractament previ, mentre que el 18,75 % ho fa per la mateixa addicció. S'observa que l'aposta màxima en un dia està entre 100 i 1.000 euros, si bé un 30,24 % supera els 1.000 euros.

Un 50 % dels que inicien tractament fan una aposta mitjana entre 100 i 1.000 euros. Un 34,89 % no té cap deute a l'inici del tractament, però un 30,23 % tenen un deute d'entre 1.000 i 10.000 euros.

Bibliografia

EDADES ILLES BALEARS 2019-2020. Enquesta sobre alcohol i drogues a les Illes Balears.

https://www.caib.es/sites/padib/es/observatori_autonomic_de_drogues/archivopub.do?ctrl=MCRST352ZI362034&id=362034

Guia ¿Cómo reconocer los síntomas de las distintas adicciones? Mengual Alba. CEAPA.

<https://www.ceapa.es/wp-content/uploads/2021/05/C%C3%93MO-RECONOCER-LOS-S%CC%82NTOMAS-DE-LAS-DISTINTAS-ADICCIONES.pdf>

Indicador admissions a tractament per addiccions comportamentals. Direcció General de Salut Pública i Participació de les Illes Balears.

https://www.caib.es/sites/padib/es/observatori_autonomic_de_drogues/archivopub.do?ctrl=MCRST352ZI353857&id=353857

Informe del jugador online. Análisis del perfil del jugador online 2020. Dirección General de Ordenación del Juego.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

Informe Joc i Societat. CEJUEGO.

https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/04/Juego_y_Sociedad_XI_2020.pdf

Informe Joventut a Espanya 2020. Dirección General del INJUVE i Observatorio de la Juventud en España

http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2021/03/informe_juventud_espana_2020.pdf

Informe sobre Adicciones comportamentales 2020. Ministeri de Sanitat.

https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

*IV Jornadas de Adicciones Comportamentales. Fundación de Patología Dual.
Conclusiones de la Mesa sobre Trastorno por Juego.*

http://www.ojo.cat/sites/ojo/ca/n/experts_i_actors_politics_conclouen_que_el_trastorn_per_joc_es_un_problema_de_salut_publica_que_ha_de_ser_abordat_de_manera_integral/

Les Illes Balears són la comunitat autònoma on més ha crescut el nombre de persones autoprohibides del joc el 2020, segons dades del Ministeri de Consum. Ojo.cat.

http://www.ojo.cat/sites/ojo/ca/n/les_illes_balears_son_la_comunitat_autonoma_on_mes_ha_crescut_el_nombre_de_persones_autoprohibides_del_joc_el_2020_segons_dades_del_ministeri_de_consum/

Online Gambling Harm Inquiry. Final Report. Report from the Gambling Related. Harm All Party Parliamentary Group. Juny 2020.

<https://t.co/CI9ELxEHj8?amp=1>