



Juego y pornografía en la adolescencia, tenemos un problema

- El 21,5% de la población española de entre 14 y 18 años ha jugado con dinero 'online' o presencial en el último año, y el 44,5% de los...



adolescente ordenador

Adolescencia, Pornografía, Adicciones

<https://www.telemadrid.es/noticias/sociedad/Juego-y-pornografia-en-la-adolescencia-tenemos-un-problema-0-...>
Telemadrid

Domingo, 17 diciembre 2023

El 21,5% de la población española de entre 14 y 18 años ha jugado con dinero 'online' o presencial en el último año, y el 44,5% de los adolescentes españoles ha visto pornografía en el último mes. Son datos que recogen las encuestas sobre **Alcohol** y **Drogas** en España (EDADES) y sobre Uso de **Drogas** en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES), dados a conocer por el ministerio de Sanidad.

Según la encuesta ESTUDES revela que, en la población de estudiantes de 14 a 18 años, la prevalencia de juego con dinero se sitúa en 2023 en 21,5%, cifra mayor que el 20,1 por ciento de 2021.

Concretamente, el juego 'online' en el último año ha alcanzado el máximo histórico con un 10,7% en 2023, frente al 9,4% de 2021, siendo muy superior en el caso de los hombres (17,1%) que en el de las mujeres (4,3%).

Los adolescentes que prueban el juego tienen el triple de riesgo de convertirse en ludópatas

Además, la prevalencia de juego 'online' se incrementa según aumenta la edad, siendo en los estudiantes de 18 años donde más ha incrementado (18,8% en 2023 frente a 15,3% en 2021). Los juegos 'online' más populares continúan siendo los videojuegos, seguido de las apuestas deportivas, pero en la tercera posición hay diferencias entre ambos sexos puesto que para hombres son las criptomonedas y para mujeres, el bingo.

Por otro lado, la encuesta EDADES revela que, en 2022, un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año mientras que, un 96,6 por ciento ha usado internet con fines lúdicos.

Cocaína, alcohol, ansiolíticos... este es el perfil de adicciones según tu sexo

Por otro lado, ESTUDES revela que, en 2023, un 21,5% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, 'online' o ambos) y un 83,1% ha jugado a videojuegos.

Dentro de los dos tipos de juego, 'online' o presencial, se concluye que el juego presencial está mucho más extendido ya que, según la encuesta EDADES, en 2022 más de la mitad de la población de 15 a 64 años (57,4%) ha jugado con dinero en el último año, haciéndolo mayoritariamente a través de juegos de lotería convencional e instantánea. De la misma manera que en juego 'online', la mayor cantidad de dinero gastada en un solo día se sitúa en el rango de 6 a 30 euros.

USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

Con respecto al **uso de internet**, en la población de estudiantes de 14 a 18 años, la encuesta ESTUDES 2023 muestra que el uso problemático de internet se ha reducido (20,5%) respecto a 2021 (23,5%), siendo superior entre las mujeres (25,9%). Respecto al uso de los videojuegos, el 83,1% de los estudiantes declaran haber jugado a videojuegos, aumentando hasta el 96,2 por ciento en el caso de los chicos, y se observa una tendencia negativa del uso de videojuegos a medida que aumenta la edad.

Ayuso anuncia un protocolo pionero en España para prevenir las adicciones a las pantallas de los alumnos

Estas prevalencias se incrementan según aumenta la edad de los alumnos. Las prevalencias de consumo de **alcohol, tabaco** y **cannabis** siguen siendo superiores entre los individuos que realizan un posible uso problemático de internet que entre los que no.

Aproximadamente, la mitad de los jugadores de videojuegos ha jugado al menos una vez a la semana en el último año, siendo lo más habitual jugar menos de dos horas al día (48,6%) y no gastar dinero para mejorar su posición, personaje, accesorios o imagen (72%).

CONSUMO DE PORNOGRAFIA

Por último, en esta última medición de la encuesta ESTUDES se ha incorporado un módulo para conocer el **uso de pornografía**. El 44,5% de los adolescentes españoles entre 14 y 18 años ha consumido pornografía en los últimos 30 días y un 66,8% admite haber recurrido a ella al menos una vez en la vida, según el informe.

Lanzan un sistema de verificación de edad para proteger a los menores de contenido sensible en Internet

El informe también revela que el 58,6% de los adolescentes encuestados ha consumido pornografía en los últimos doce meses. Según el estudio, el término pornografía se refiere "a cualquier material literario, artístico, o cinematográfico que exhibe de manera explícita genitales y acciones sexuales, y tiene como objetivo principal excitar al espectador de manera sexual".

Al distinguir por sexo, existen grandes diferencias, siendo mucho mayor el consumo de pornografía entre los chicos que entre las jóvenes. Entre quienes han consumido en el último mes, el 68,4% son alumnos y el 19,3%, alumnas.

Y por edad, el informe llama la atención en que el 37,1% de los jóvenes de 14 años ha visto pornografía en los últimos 30 días.

Generación pornografía: Porno a 2 clicks

En relación al dispositivo utilizado para el visualizar la pornografía, se observa que el mayor consumo se realiza desde el móvil (92,4%), seguido por el consumo desde ordenador o tablet, con el 36,6%.