



Juego con dinero, uso de videojuegos  
y uso compulsivo de internet en las  
encuestas de drogas y otras  
adicciones en España EDADES y  
ESTUDES

# Adicciones comportamentales 2020

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones,  
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre  
Drogas, Ministerio de Sanidad



# Encuestas

---

## EDADES

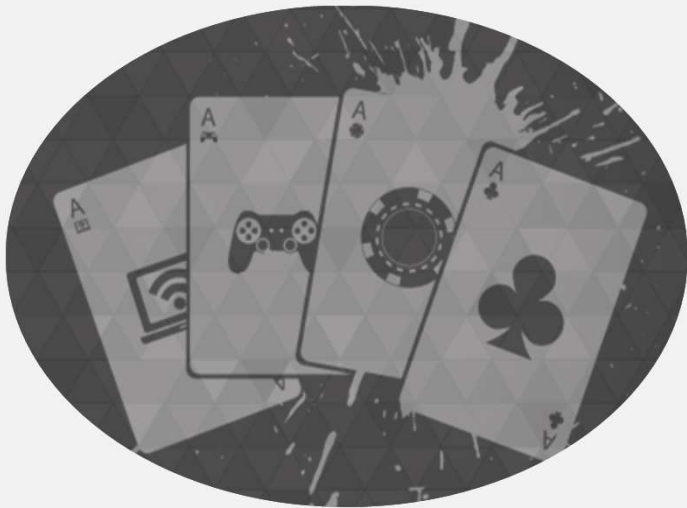
---

- 15-64 años
- Años: 2015, 2017 y 2019
- Módulo de **juego con dinero**
- Módulo de **internet**

## ESTUDES

---

- 14-18 años
- Años: 2014, 2016 y 2018
- Módulo de **juego con dinero**
- Módulo de **internet**
- Módulo de **videojuegos**



# EDADES 15-64 años



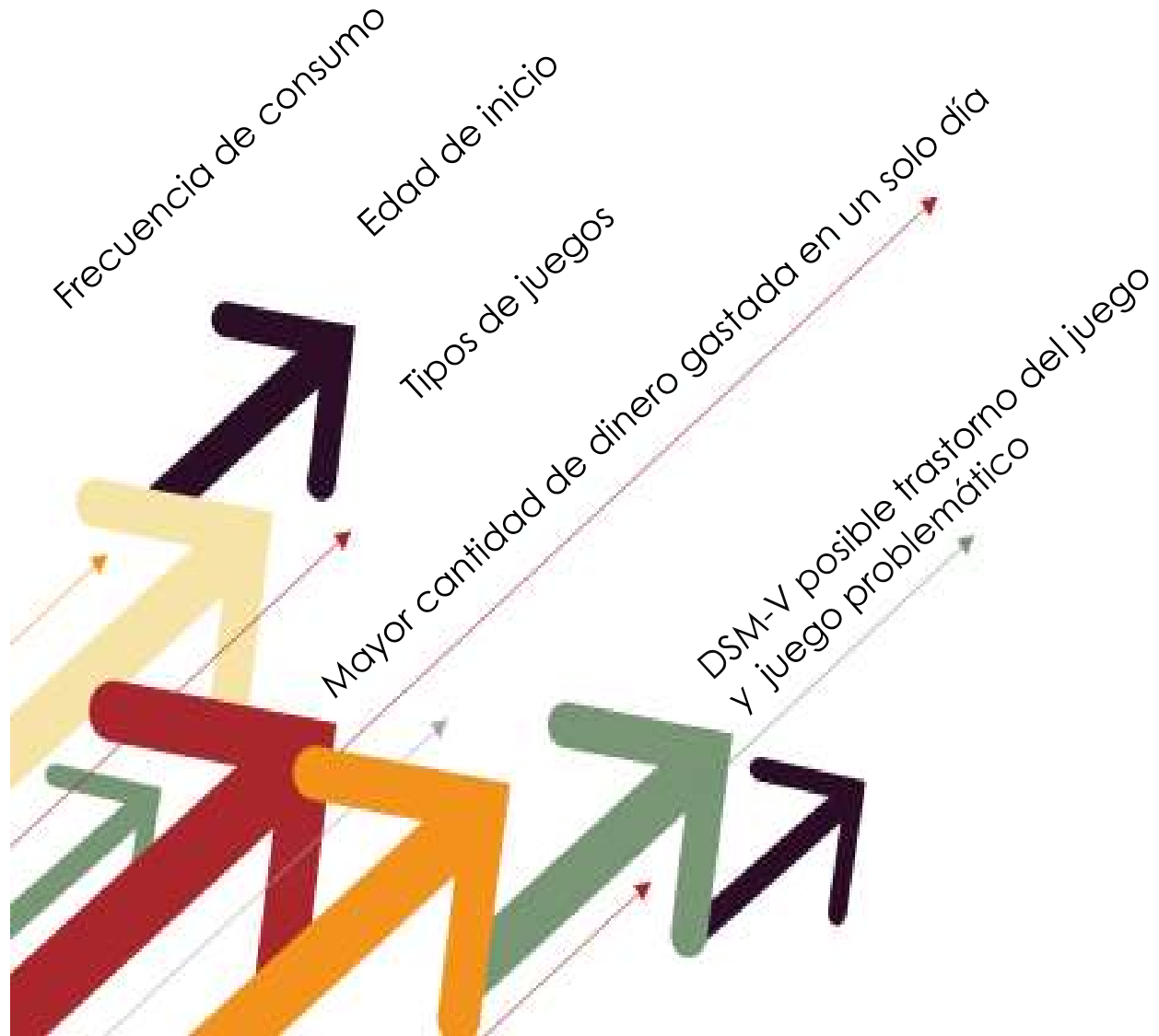
## Módulo de juego con dinero

### **JUGAR CON DINERO ONLINE**

si ha accedido mediante un dispositivo personal (móvil, ordenador, Tablet, etc.) a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas con el objetivo de ganar dinero.

### **JUGAR CON DINERO PRESENCIAL**

si ha acudido físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas o ha utilizado terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros con el objetivo de ganar dinero



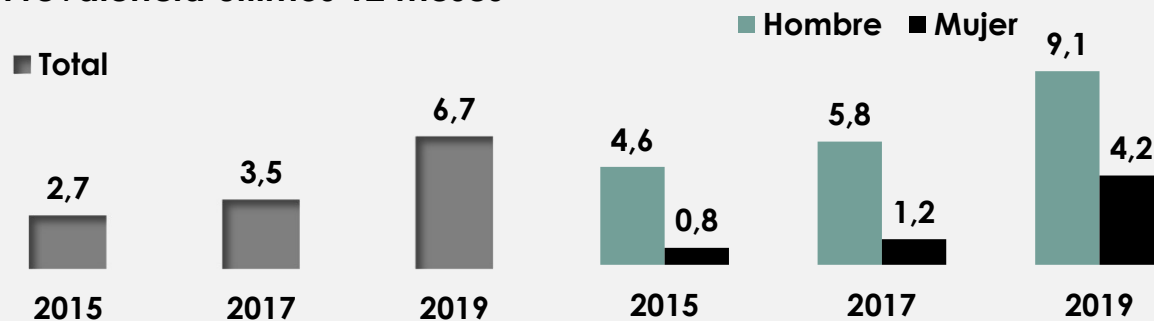


## Módulo de juego con dinero

EDADES 2015-2019  
15-64 años

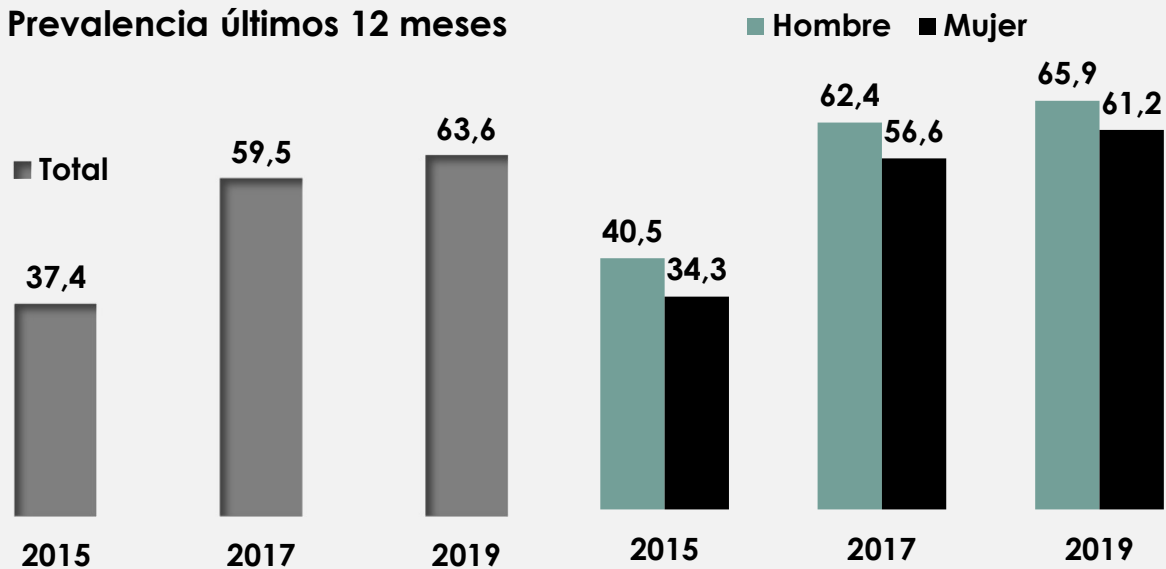
### Jugar dinero online (en internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses



### Jugar dinero presencial (fuera de internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses

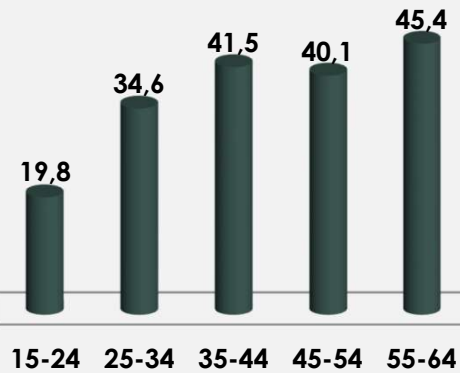
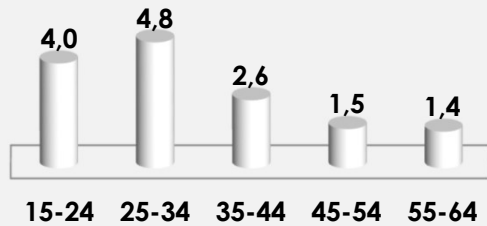


Jugar con dinero  
online

Jugar con dinero  
presencial

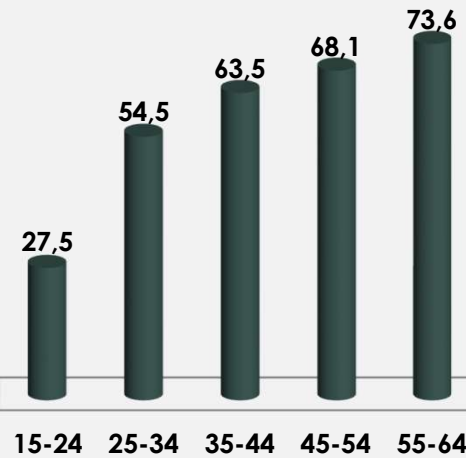
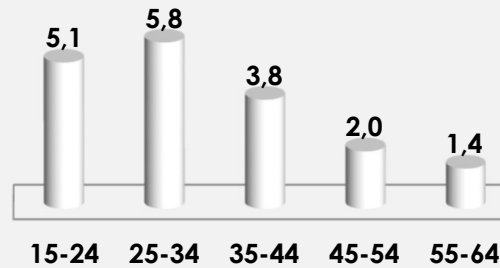
### EDADES 2015

15-64 años 22.541 personas



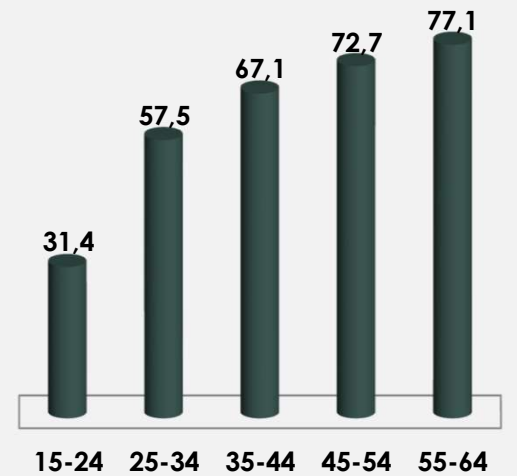
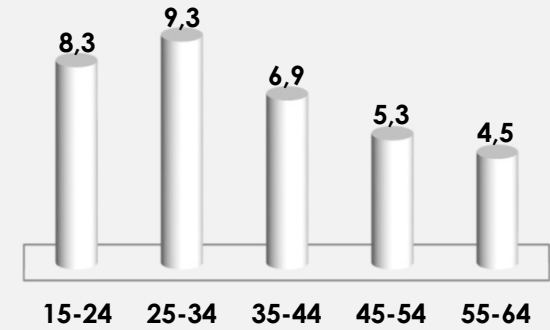
### EDADES 2017

15-64 años 21.249 personas



### EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas



Prevalencia de juego con dinero según edad

### EDADES 2015

15-64 años 22.541 personas

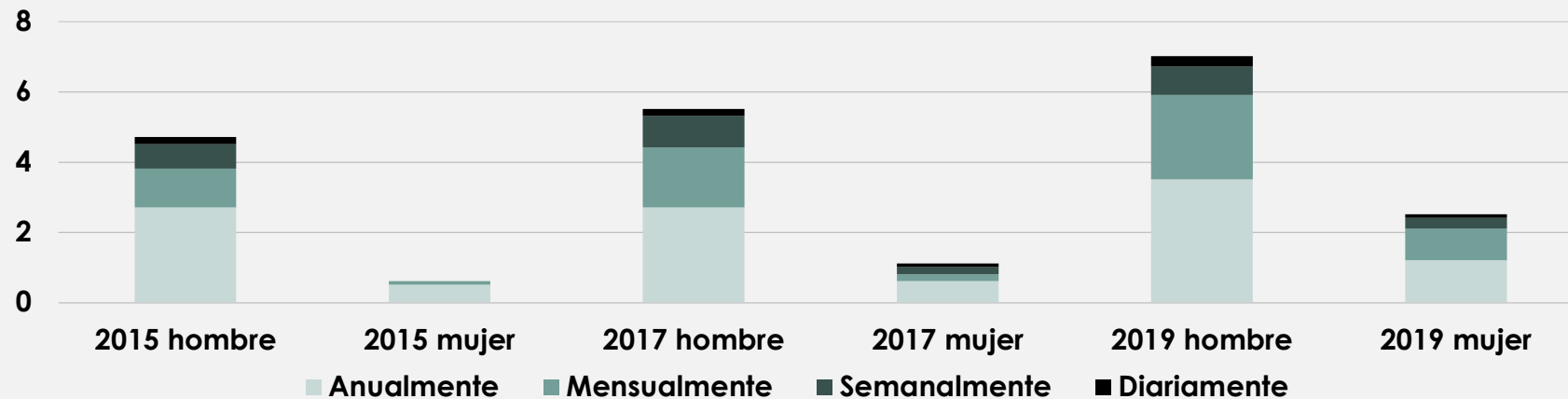
### EDADES 2017

15-64 años 21.249 personas

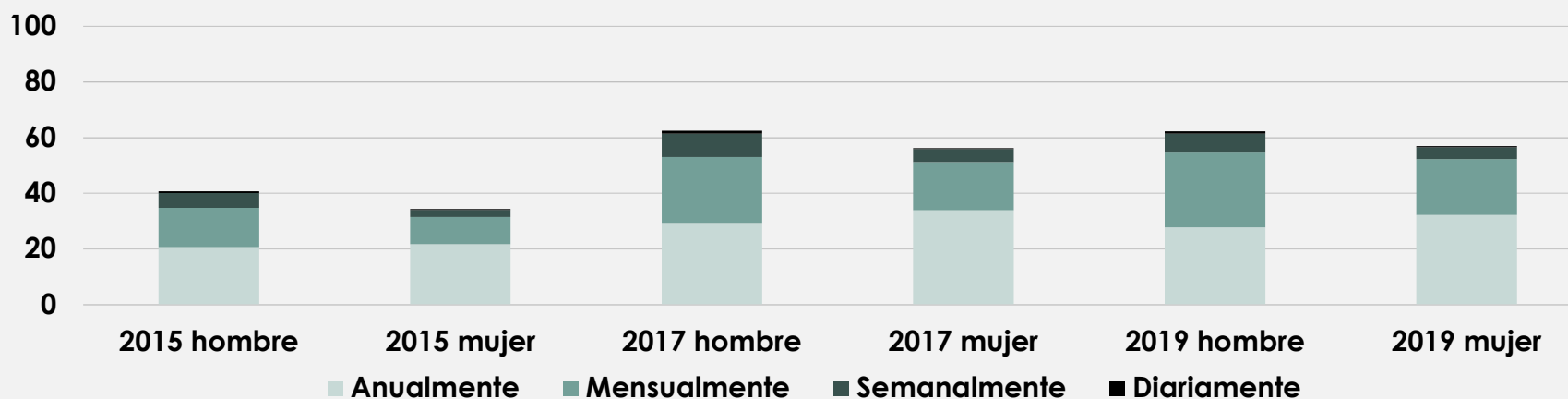
### EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

Jugar con dinero  
online

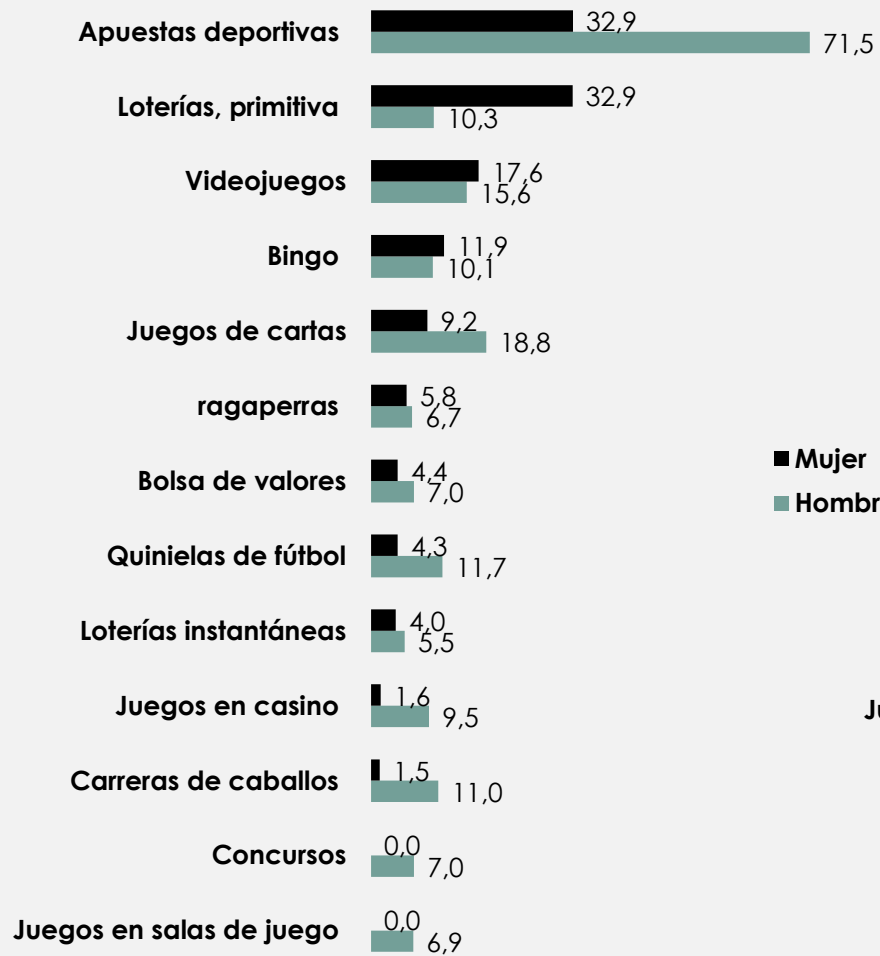


Jugar con dinero  
presencial



Frecuencia de juego con dinero según sexo

**EDADES 2017**  
15-64 años 21.249 personas



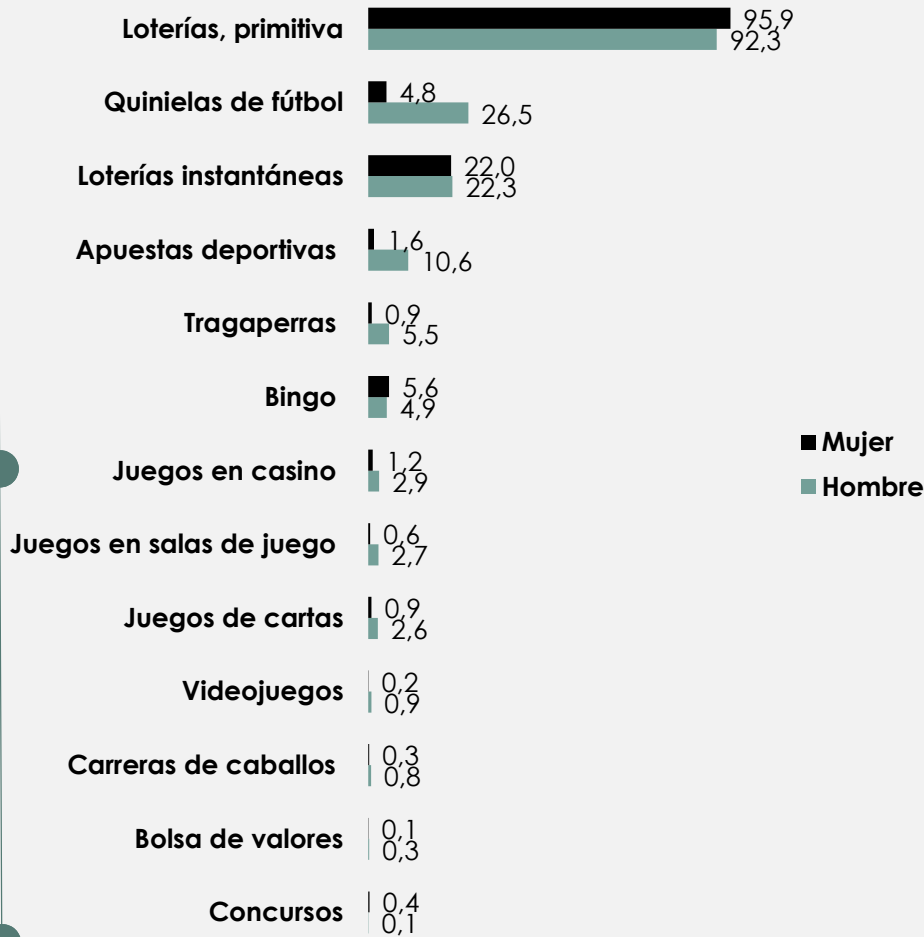
**EDADES 2019**  
15-64 años 17.899 personas





## EDADES 2017

15-64 años 21.249 personas



## EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas



Jugar con dinero  
online

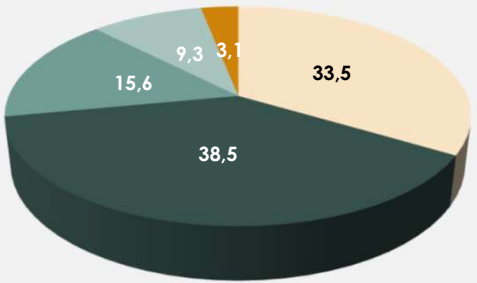
Jugar con dinero  
presencial

**EDADES 2017**  
15-64 años 21.249 personas

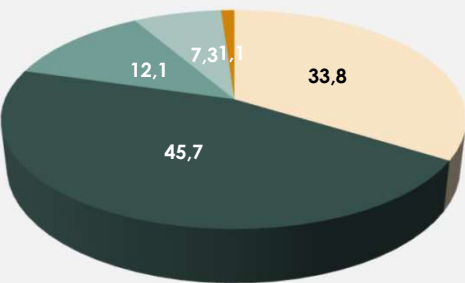
**EDADES 2019**  
15-64 años 17.899 personas

	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	27,3	25,0	38,7	33,5	29,0	45,5
Entre 6 y 30 euros	42,5	41,8	46,0	38,5	39,8	35,2
Entre 31 y 60 euros	16,3	17,6	9,3	15,6	17,5	10,5
Entre 61 y 300 euros	8,1	9,2	2,5	9,3	10,2	6,8
Más de 300 euros	5,8	6,3	3,5	3,1	3,4	2,0

	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	32,3	30,5	34,3	33,8	32,0	35,7
Entre 6 y 30 euros	45,7	44,1	47,4	45,7	45,2	46,1
Entre 31 y 60 euros	13,0	14,4	11,5	12,1	12,8	11,3
Entre 61 y 300 euros	7,4	8,5	6,1	7,3	8,5	6,1
Más de 300 euros	1,6	2,4	0,7	1,1	1,5	0,7



Menos de 6 euros Entre 6 y 30 euros  
Entre 31 y 60 euros Entre 61 y 300 euros  
Más de 300 euros



Menos de 6 euros Entre 6 y 30 euros  
Entre 31 y 60 euros Entre 61 y 300 euros  
Más de 300 euros

Cantidad mayor de dinero gastada en un día  
según sexo

# Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático o trastorno del juego



## Corrección DSM-V

9 preguntas

Puntuación total 9 puntos

De 1 a 3 puntos: **juego problemático**

A partir de 4 puntos: **trastorno del juego**

EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

**670.000** personas de 15 a 64 años

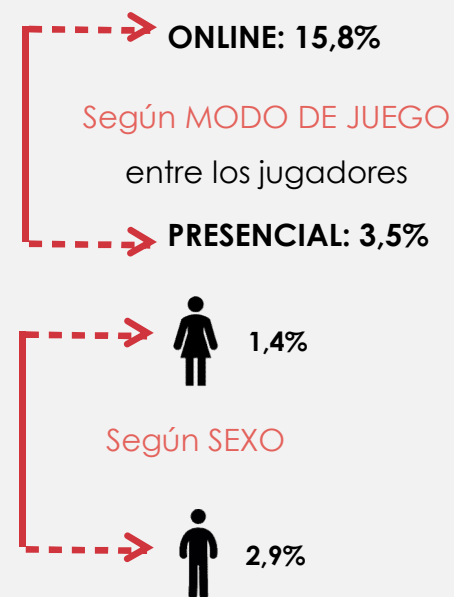
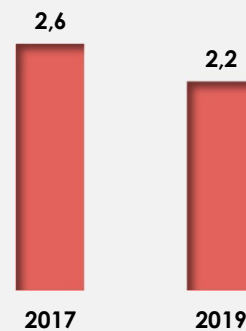
han realizado un posible **juego problemático o trastorno del juego** (DSM-V  $\geq 1$ )

### Perfil

- Juegan con **más frecuencia**: semanalmente o diariamente
- Gastan **más dinero**
- Mayor consumo de **alcohol y tabaco**

### Evolución

Prevalencia posible **juego problemático o trastorno del juego (DSM-V  $\geq 1$ )**



# Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático o trastorno del juego



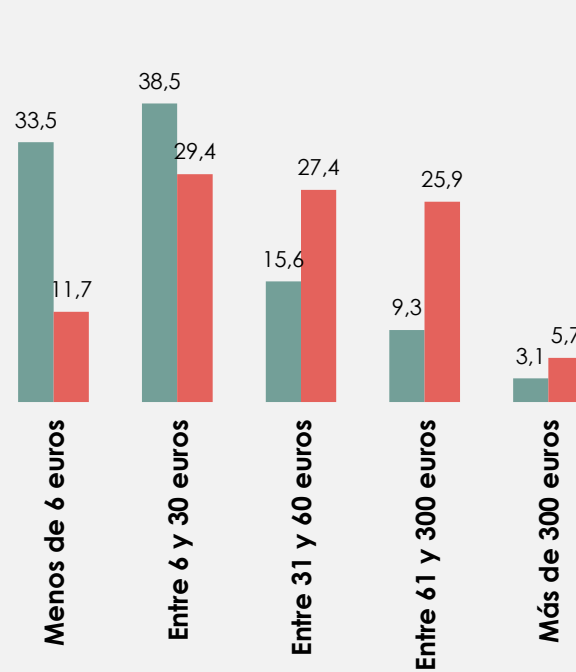
## EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

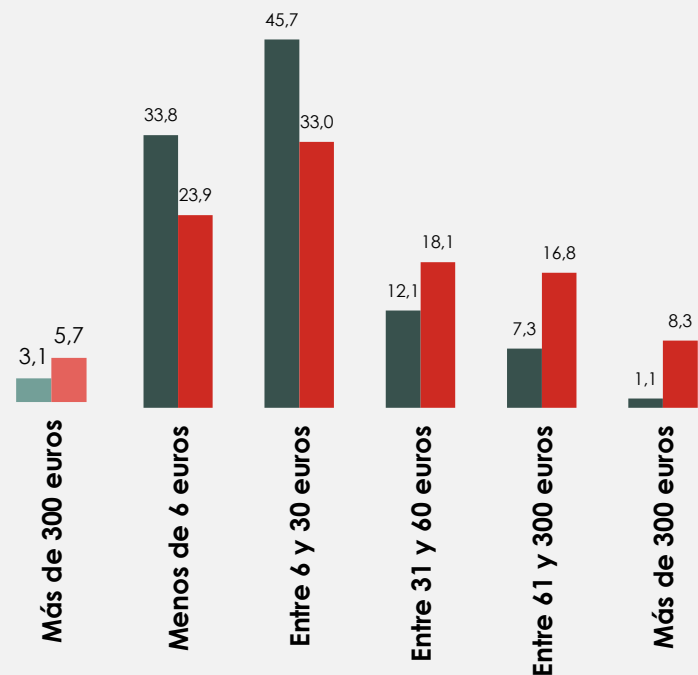
### Perfil

- La **cantidad de dinero gastada en un solo día** de juego en el último año **es mayor** en aquellos con un posible juego problemático

#### han jugado dinero online



#### han jugado dinero presencial



■ 15-64 años

■ 15-64 años

■ Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥1)

■ Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥1)

# Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático o trastorno del juego



## Corrección DSM-V

9 preguntas

Puntuación total 9 puntos

De 1 a 3 puntos: **juego problemático**

A partir de 4 puntos: **trastorno del juego**

EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

## Perfil

- Las personas que realizan un juego con dinero posiblemente problemático o con trastorno del juego presentan **mayores prevalencias de consumo intensivo de sustancias como el alcohol y el tabaco** que las encontradas entre la población en general

	15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V $\geq 1$ y $< 4$ )
Borracheras	6,8	16,3
Binge drinking	15,4	41,0
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT $\geq 8$ )	4,2	19,2
Tabaco diario	32,3	38,5



# Módulo de internet

## Respecto al uso de INTERNET

Chateando, mandando o recibiendo e-mails, WhatsApp, usando redes sociales, jugando con o sin dinero, escuchando o descargándote música, viendo o descargándose videos...

No tenga en cuenta el tiempo que emplea en internet para hacer deberes o trabajar, sólo indique aquí el tiempo que emplea en internet por diversión



## EDADES:

Prevalencia de uso de internet

Escala CIUS Uso compulsivo de internet

	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VEZ	A MENUDO	MUY FRECUENTEMENTE
1 ¿Con qué frecuencia le ha resultado difícil <b>dejar de usar internet</b> cuando estaba conectado?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
2 ¿Con qué frecuencia ha seguido <b>conectado</b> a internet a <b>pesar de querer parar</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
3 ¿Con qué frecuencia sus padres, o amigos le dicen que <b>debería pasar menos tiempo</b> en internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
4 ¿Con qué frecuencia <b>prefiere conectarse a internet</b> en vez de pasar el tiempo con otros (padres, amigos...)?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
5 ¿Con qué frecuencia <b>duerme menos</b> por estar conectado a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
6 ¿Con qué frecuencia se encuentra <b>pensando en internet</b> , aunque no esté conectado?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
7 ¿Con qué frecuencia <b>está deseando conectarse</b> a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
8 ¿Con qué frecuencia piensa que <b>debería usar menos internet</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
9 ¿Con qué frecuencia <b>ha intentado pasar menos tiempo</b> conectado a internet y no lo ha conseguido?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
10 ¿Con qué frecuencia intenta <b>terminar su trabajo a toda prisa</b> para conectarse a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
11 ¿Con qué frecuencia <b>descuida sus obligaciones</b> (deberes, estar con la familia...) porque prefiere conectarse a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
12 ¿Con qué frecuencia <b>se conecta</b> a internet cuando <b>estas "de bajón"</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
13 ¿Con qué frecuencia <b>se conecta</b> a internet para <b>olvidar sus penas o sentimientos negativos</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
14 ¿Con qué frecuencia se siente <b>inquieto, frustrado o irritado</b> si <b>no puede usar internet</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4



# Módulo de internet

## Escala CIUS

La puntuación total: 56 puntos

Uso compulsivo de internet:  $\geq 28$  puntos

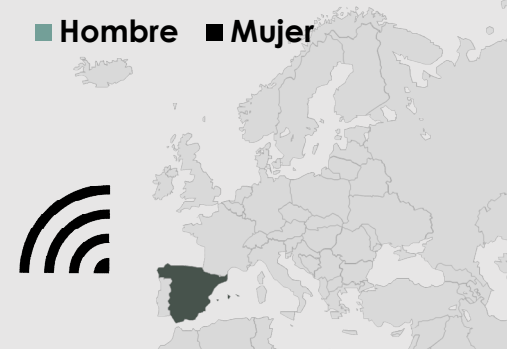
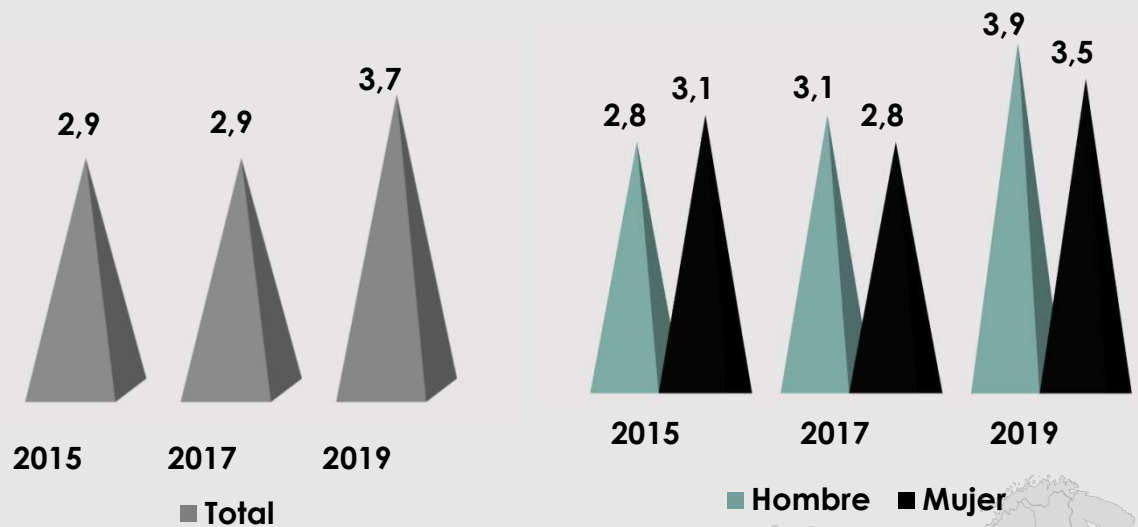
(Rooij et al 2011 y Rumpf 2011)

Pregunta	Respuesta 1 puntuación	Respuesta 2 puntuación	Respuesta 3 puntuación	Respuesta 4 puntuación	Respuesta 5 puntuación
	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VEZ	A MENUDO	MUY FRECUENTE MUY FRECUENTE
CIUS	0	1	2	3	4

EDADES 2015-2019

15-64 años

## Uso compulsivo de internet (CIUS $\geq 28$ )



# Uso compulsivo de internet (CIUS $\geq$ 28)

EDADES 2015

22.541 personas



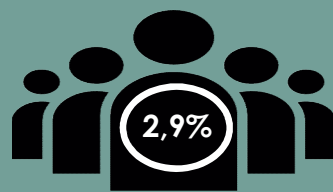
15-64 años



EDAD

EDADES 2017

21.249 personas



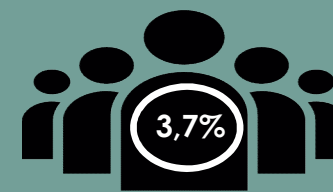
15-64 años



EDAD

EDADES 2019

17.899 personas



15-64 años



EDAD





# ESTUDES

## 14-18 años



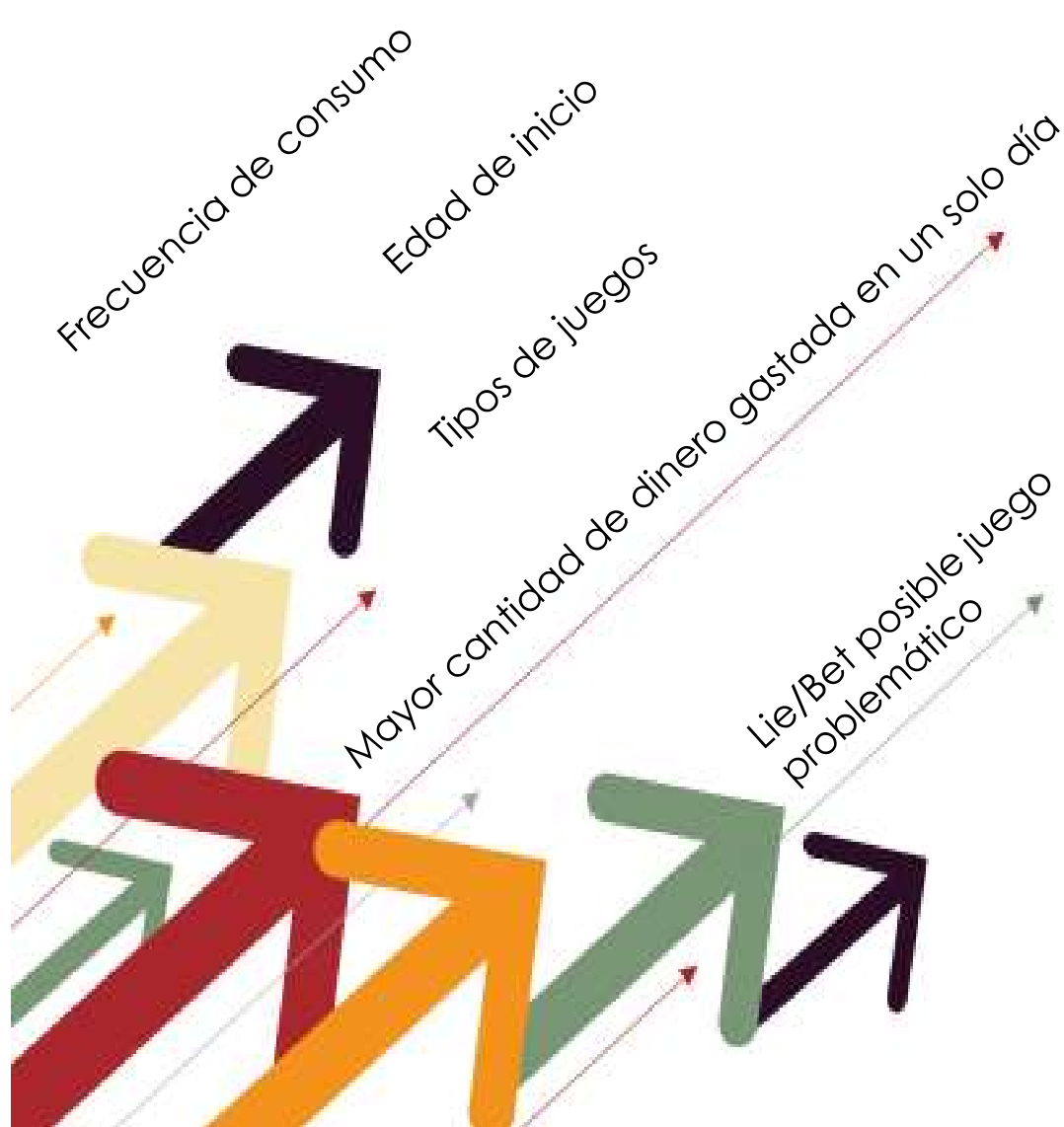
## Módulo de juego con dinero

### **JUGAR CON DINERO ONLINE**

si ha accedido mediante un dispositivo personal (móvil, ordenador, Tablet, etc.) a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas con el objetivo de ganar dinero.

### **JUGAR CON DINERO PRESENCIAL**

si ha acudido físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas o ha utilizado terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros con el objetivo de ganar dinero



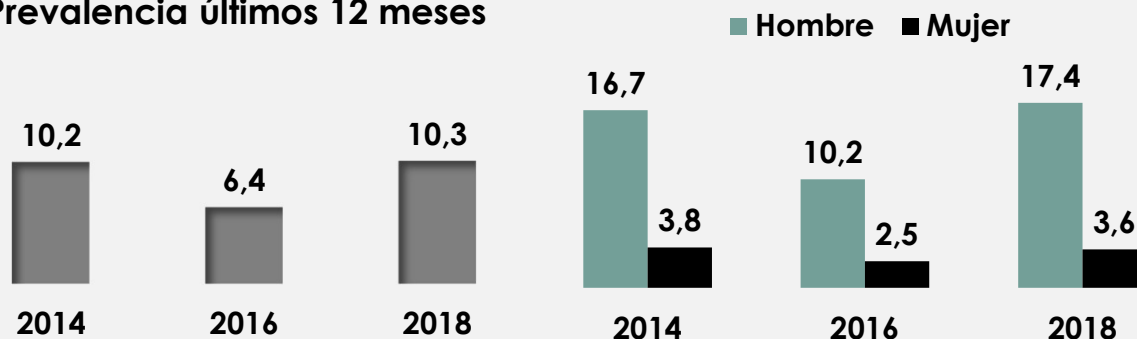


## Módulo de juego con dinero

ESTUDES 2014-2018  
14-18 años

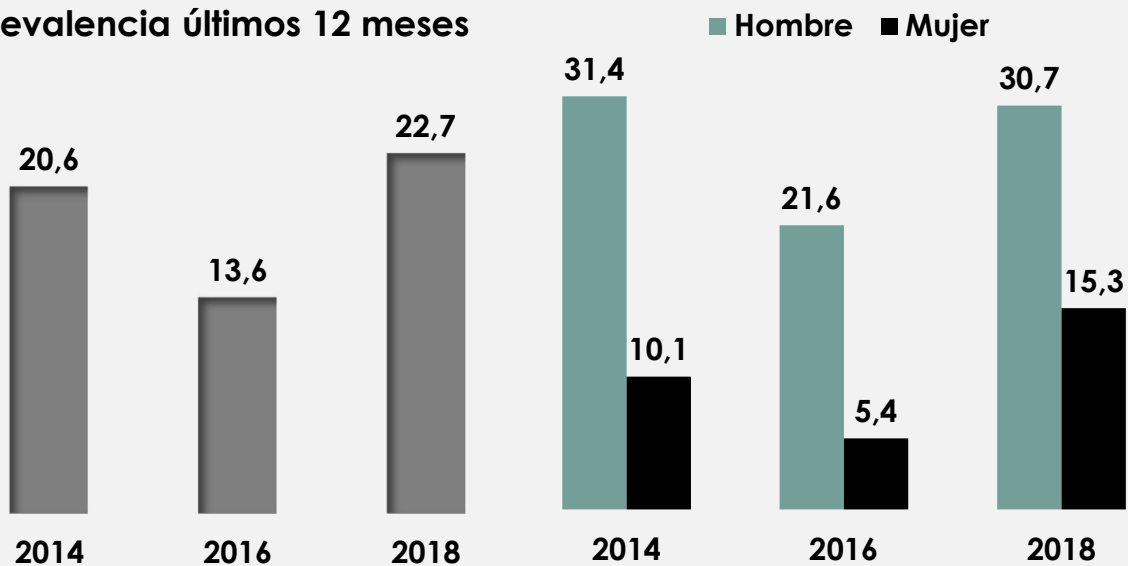
### Jugar dinero online (en internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses



### Jugar dinero presencial (fuera de internet) (%)

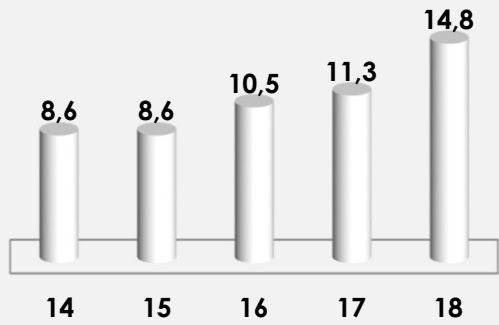
Prevalencia últimos 12 meses



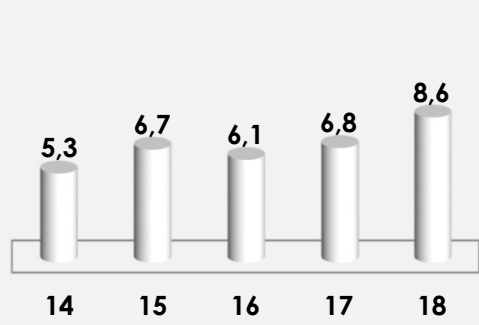
Jugar con dinero  
online

Jugar con dinero  
presencial

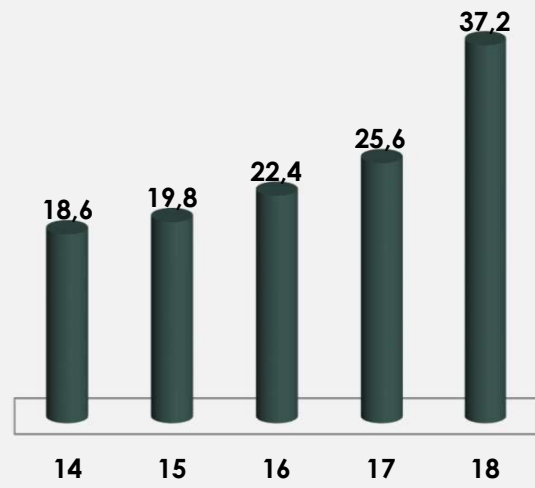
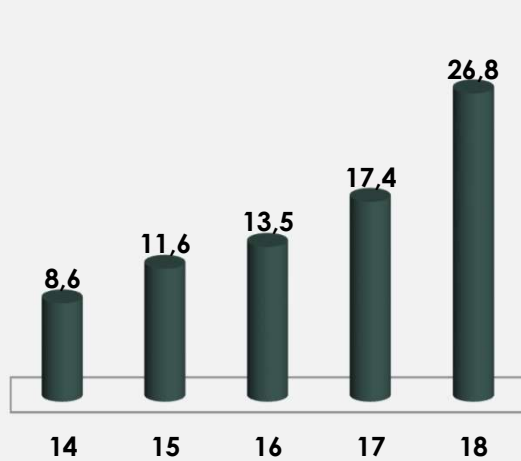
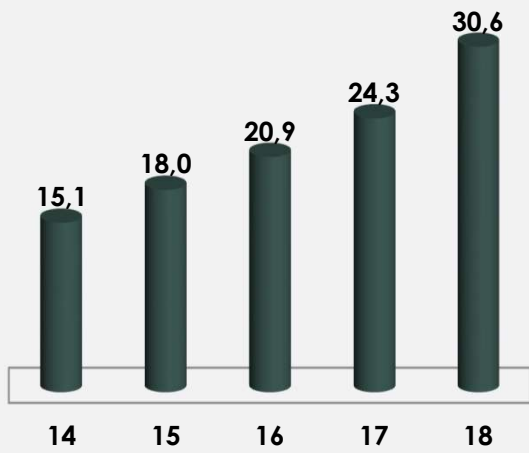
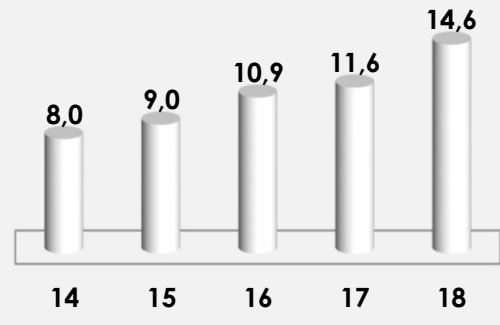
**ESTUDES 2014**  
14-18 años 37.486 estudiantes



**ESTUDES 2016**  
14-18 años 35.369 estudiantes



**ESTUDES 2018**  
14-18 años 38.010 estudiantes



Prevalencia de juego con dinero según edad

### ESTUDES 2014

14-18 años 37.486 estudiantes

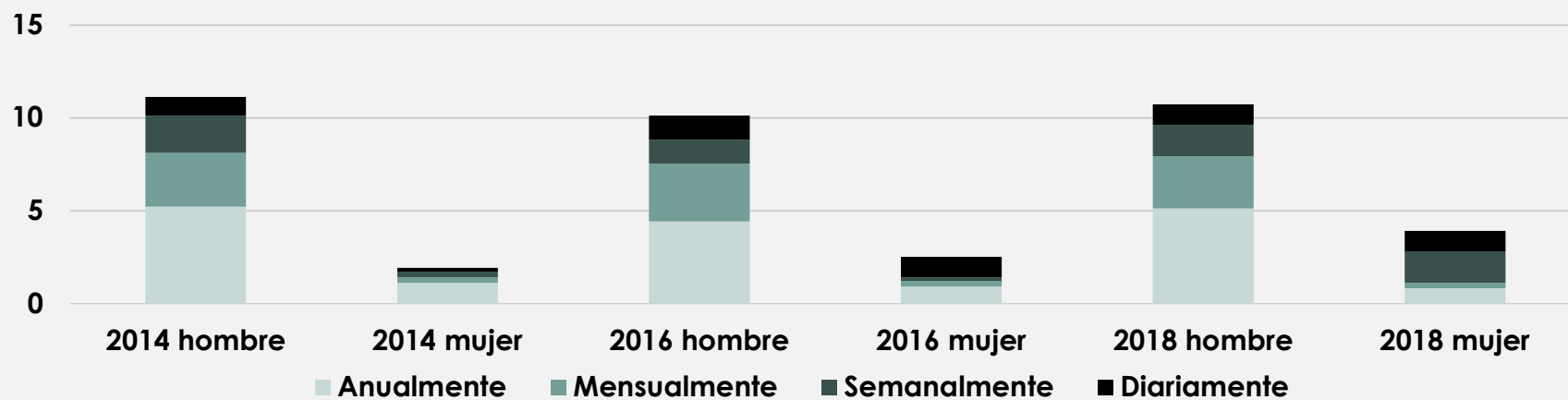
### ESTUDES 2016

14-18 años 35.369 estudiantes

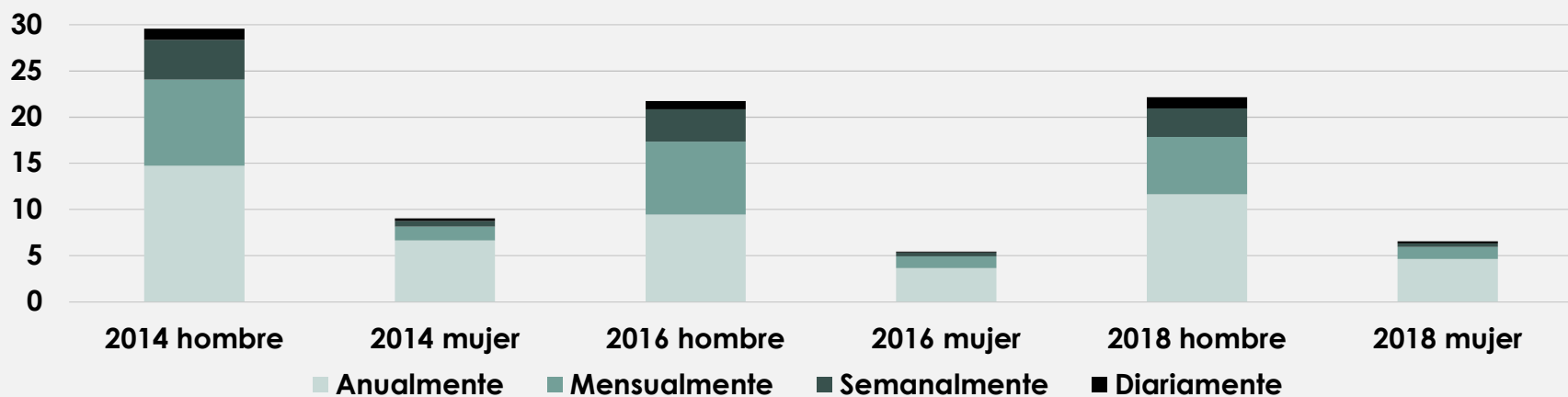
### ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

Jugar con dinero online



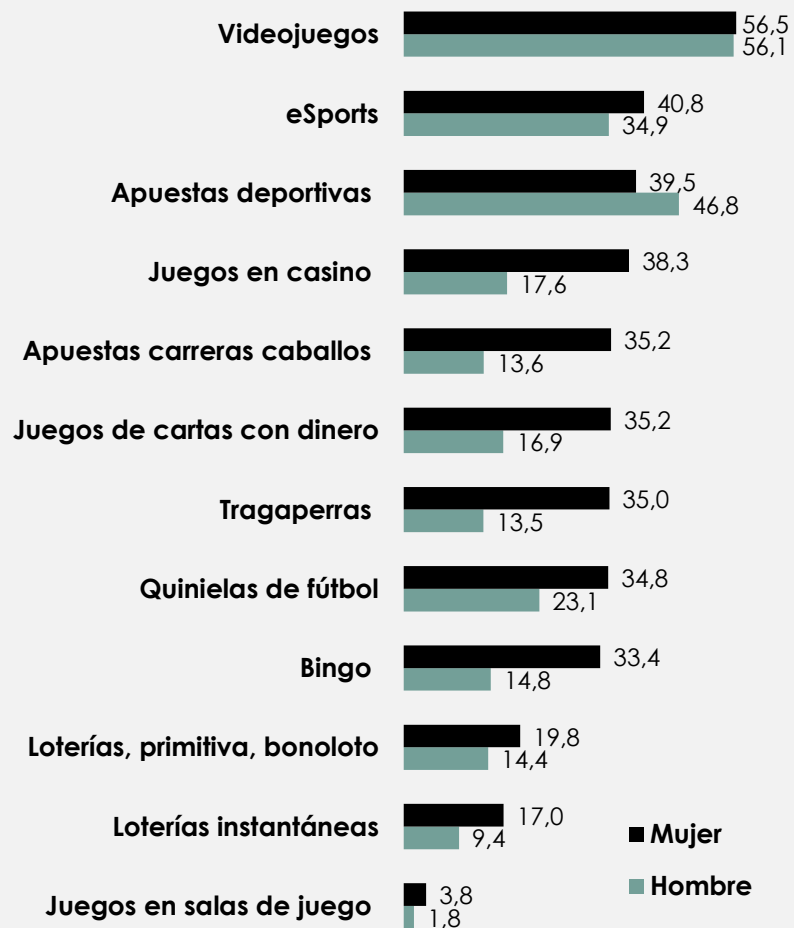
Jugar con dinero presencial



Frecuencia de juego con dinero según sexo

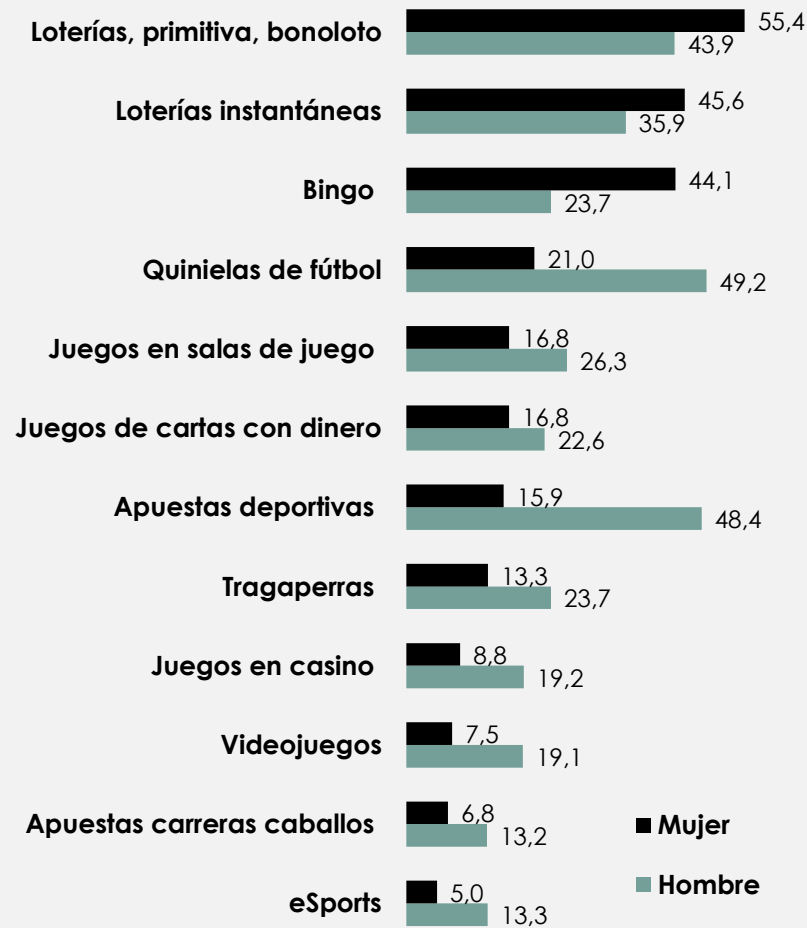
Tipos de juego con dinero según sexo

### ESTUDES 2018 14-18 años 38.010 estudiantes



Jugar con dinero online

### ESTUDES 2018 14-18 años 38.010 estudiantes



Jugar con dinero presencial

# ESTUDES 2018

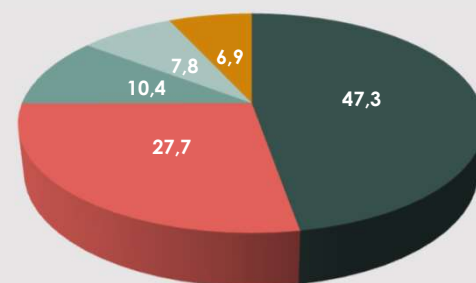
14-18 años 38.010 estudiantes

Jugar con dinero  
online

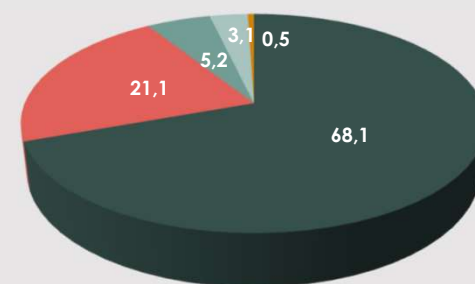
	2018		
	T	H	M
Menos de 6 euros	<b>47,3</b>	45,7	60,7
Entre 6 y 30 euros	<b>27,7</b>	28,9	17,8
Entre 31 y 60 euros	<b>10,4</b>	10,4	9,9
Entre 61 y 300 euros	<b>7,8</b>	8,0	5,4
Más de 300 euros	<b>6,9</b>	7,0	6,3

Jugar con dinero  
presencial

	2018		
	T	H	M
Menos de 6 euros	<b>68,1</b>	63,8	77,1
Entre 6 y 30 euros	<b>21,1</b>	23,2	16,8
Entre 31 y 60 euros	<b>5,2</b>	6,0	3,3
Entre 61 y 300 euros	<b>3,1</b>	3,8	1,8
Más de 300 euros	<b>2,5</b>	3,2	1,0



■ Menos de 6 euros    ■ Entre 6 y 30 euros  
■ Entre 31 y 60 euros    ■ Entre 61 y 300 euros  
■ Más de 300 euros



■ Menos de 6 euros    ■ Entre 6 y 30 euros  
■ Entre 31 y 60 euros    ■ Entre 61 y 300 euros  
■ Más de 300 euros

Cantidad mayor de dinero gastada en un día  
según sexo

# Módulo de juego con dinero

Posible Juego problemático



## Corrección Lie/Bet

2 preguntas

Puntuación total 2 puntos

≥ 1 punto: posible juego problemático

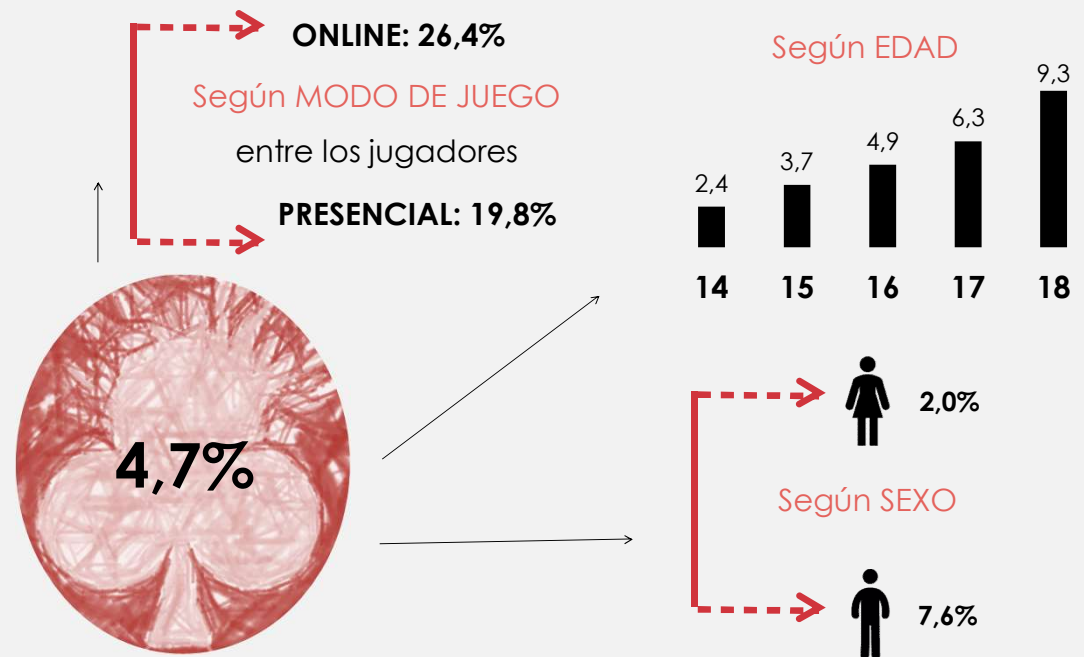
ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

**61.200** estudiantes de 14 a 18 años

han realizado un posible **juego problemático (Lie/Bet)**

Prevalencia posible **juego problemático**  
entre total estudiantes de 14-18 años





# Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático



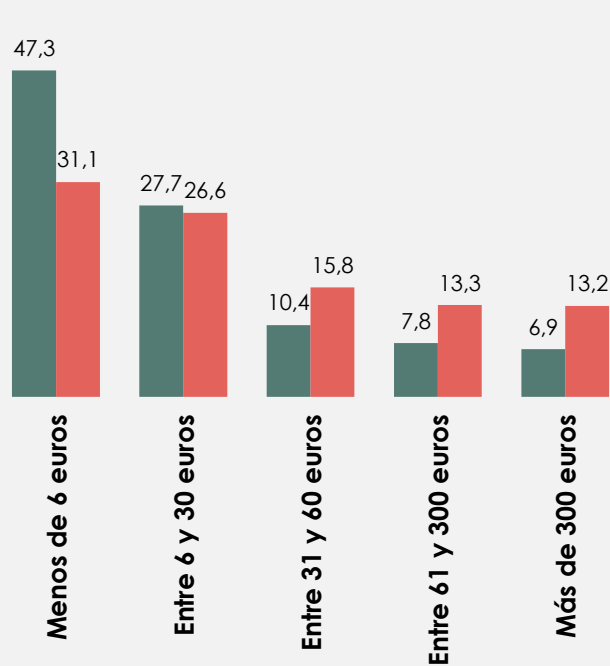
## ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

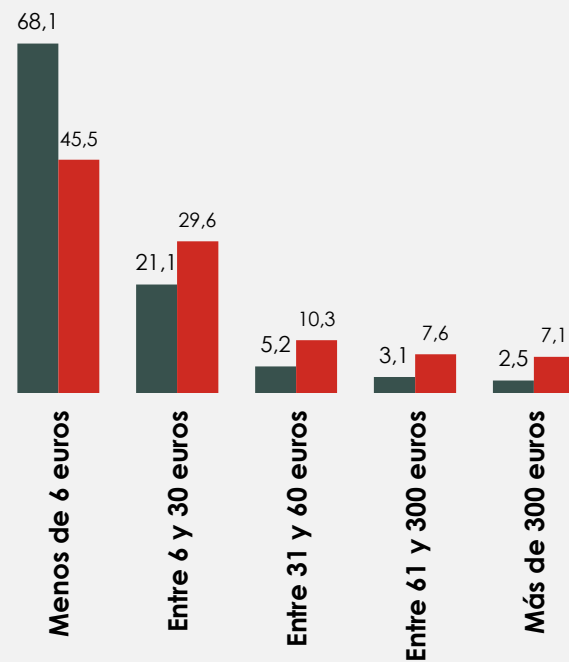
### Perfil

- La **cantidad de dinero gastada en un solo día** de juego en el último año **es mayor** en aquellos con un posible juego problemático

#### han jugado dinero online



#### han jugado dinero presencial



■ Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online

■ Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial

■ Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet≥1)

■ Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet≥1)

# Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático



ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

## Perfil

- Los estudiantes que realizan un juego con dinero posiblemente patológico presentan **mayores prevalencias de consumo intensivo de sustancias como el alcohol, el cannabis y el tabaco** que las encontradas entre los estudiantes en general

	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes con posible juego problemático
Borracheras	24,3	46,5
Binge drinking	32,3	57,0
Cannabis	19,3	43,2
Tabaco diario	9,8	21,5



# Módulo de internet

## Respecto al uso de INTERNET

Chateando, mandando o recibiendo e-mails, WhatsApp, usando redes sociales, jugando con o sin dinero, escuchando o descargándote música, viendo o descargándose videos...

No tenga en cuenta el tiempo que emplea en internet para hacer deberes o trabajar, sólo indique aquí el tiempo que emplea en internet por diversión



### ESTUDES:

Usos de internet: redes sociales, música, compras, páginas sólo para adultos...

Escala CIUS Uso compulsivo de internet

	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VEZ	A MENUDO	MUY FRECUENTEMENTE
1 ¿Con qué frecuencia le ha resultado difícil <b>dejar de usar internet</b> cuando estaba conectado?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
2 ¿Con qué frecuencia ha seguido <b>conectado</b> a internet a <b>pesar de querer parar</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
3 ¿Con qué frecuencia sus padres, o amigos le dicen que <b>debería pasar menos tiempo</b> en internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
4 ¿Con qué frecuencia <b>prefiere conectarse a internet</b> en vez de pasar el tiempo con otros (padres, amigos...)?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
5 ¿Con qué frecuencia <b>duerme menos</b> por estar conectado a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
6 ¿Con qué frecuencia se encuentra <b>pensando en internet</b> , aunque no esté conectado?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
7 ¿Con qué frecuencia <b>está deseando conectarse</b> a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
8 ¿Con qué frecuencia piensa que <b>debería usar menos internet</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
9 ¿Con qué frecuencia <b>ha intentado pasar menos tiempo</b> conectado a internet y no lo ha conseguido?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
10 ¿Con qué frecuencia intenta <b>terminar su trabajo a toda prisa</b> para conectarse a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
11 ¿Con qué frecuencia <b>descuida sus obligaciones</b> (deberes, estar con la familia...) porque prefiere conectarse a internet?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
12 ¿Con qué frecuencia <b>se conecta</b> a internet cuando <b>estas "de bajón"</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
13 ¿Con qué frecuencia <b>se conecta</b> a internet para <b>olvidar sus penas o sentimientos negativos</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
14 ¿Con qué frecuencia se siente <b>inquieto, frustrado o irritado</b> si <b>no puede usar internet</b> ?	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4



# Módulo de internet

## Escala CIUS

La puntuación total: 56 puntos

Uso compulsivo de internet:  $\geq 28$  puntos

(Rooij et al 2011 y Rumpf 2011)

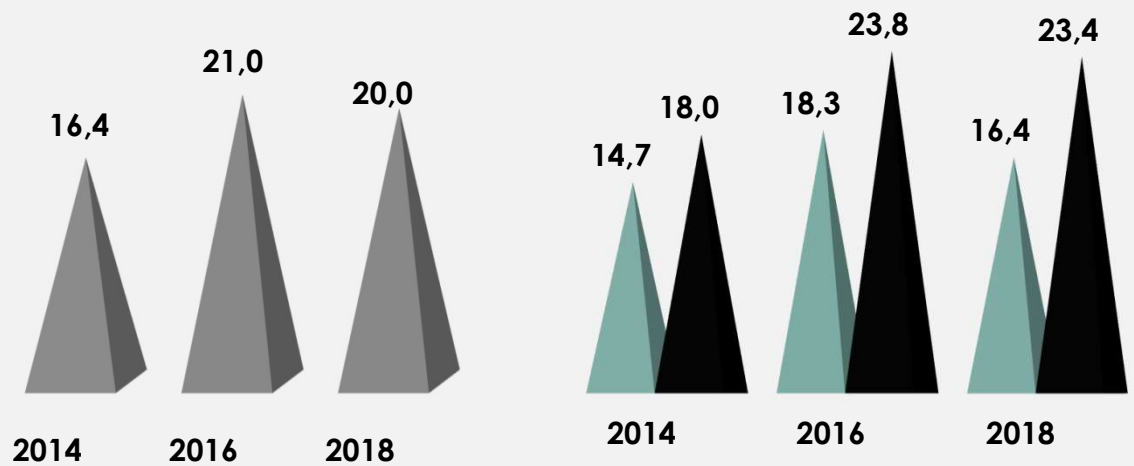
Incluida en ESPAD

Pregunta	Respuesta 1 puntuación	Respuesta 2 puntuación	Respuesta 3 puntuación	Respuesta 4 puntuación	Respuesta 5 puntuación
	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VEZ	A MENUDO	MUY FRECUENTE MUY FRECUENTE
CIUS	0	1	2	3	4

## ESTUDES 2014-2018

Estudiantes 14-18 años

### Uso compulsivo de internet (CIUS $\geq 28$ )



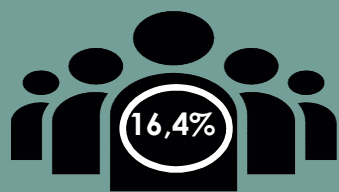
■ Hombre ■ Mujer



# Uso compulsivo de internet (CIUS $\geq$ 28)

ESTUDES 2014

37.486 estudiantes

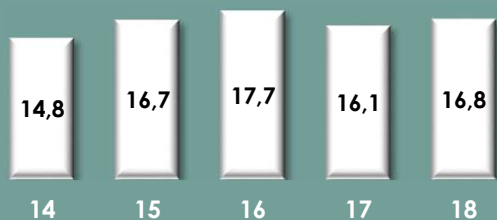


14-18 años

18,0% 14,7%



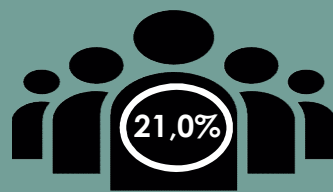
SEXO



EDAD

ESTUDES 2016

35.369 estudiantes

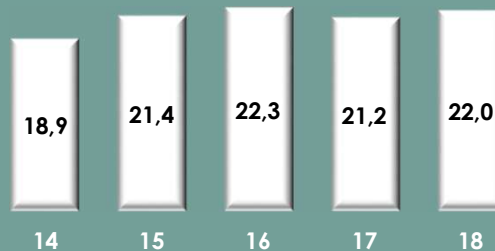


14-18 años

23,8% 18,3%



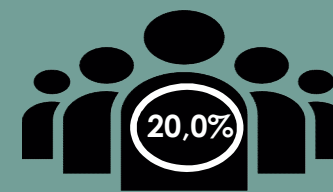
SEXO



EDAD

ESTUDES 2018

38.010 estudiantes

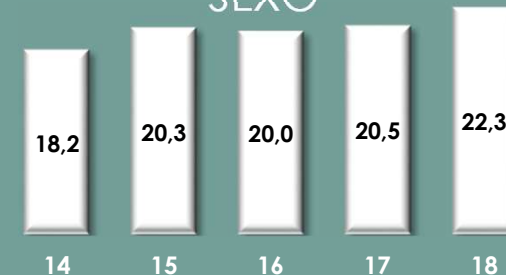


14-18 años

23,4% 16,4%



SEXO



EDAD



## Módulo de videojuegos

### Respecto a los VIDEOJUEGOS

Incluye juegos tanto con conexión a internet como sin conexión a internet usando un ordenador, una Tablet, una consola, un Smartphone u otro dispositivo electrónico y pueden ser de estrategia, puzzles, de aventura, de fútbol, de guerra, etc.

Incluye videojuegos, eSports y espectador en eSports



### Prevalencia de uso

Horas de media dedicadas en un día

Dinero gastado en total en los últimos 12 meses

### DSM-V Posible trastorno por videojuegos

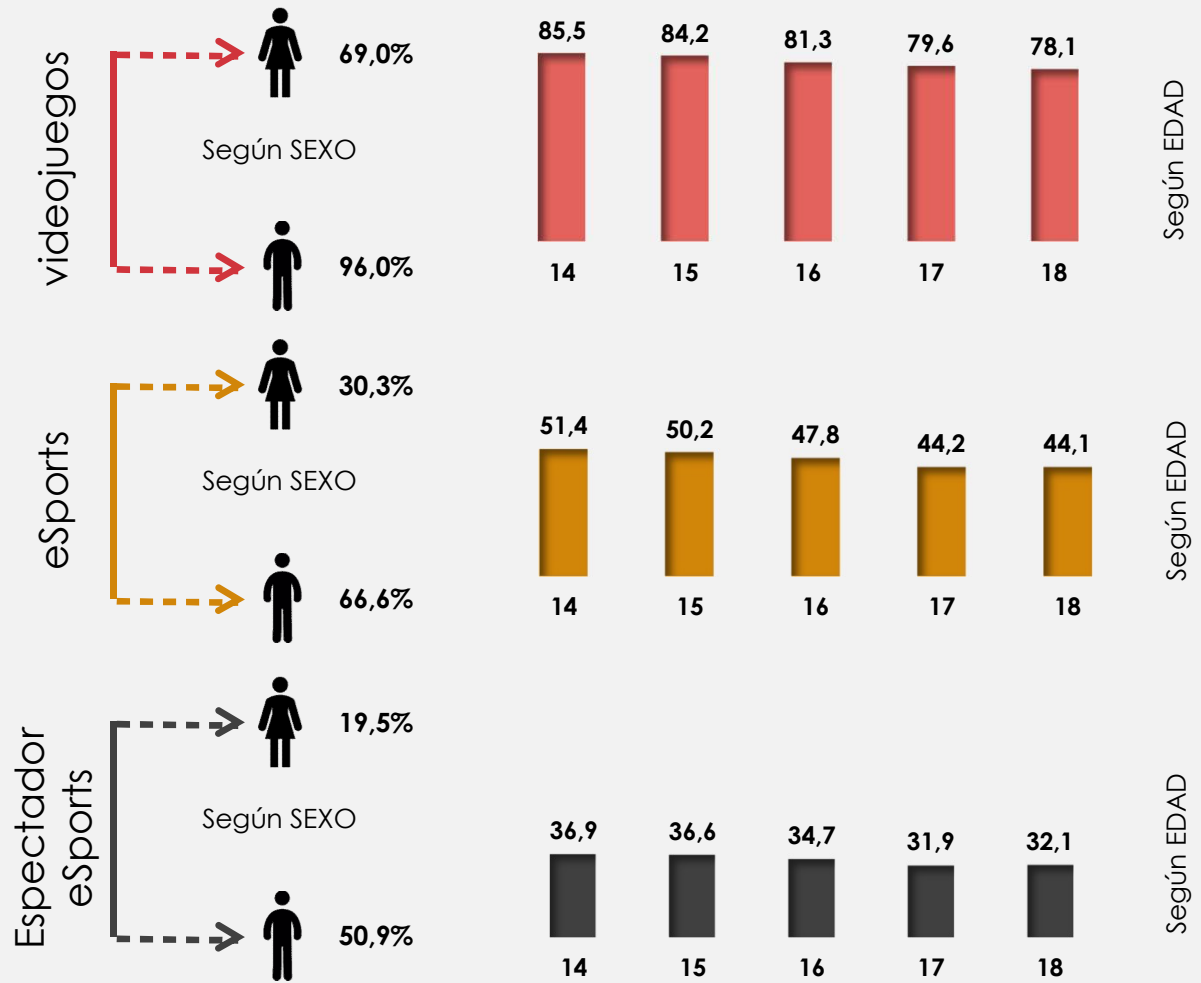
	SÍ	NO
¿Estás frecuentemente <b>pensando en LOS VIDEOJUEGOS</b> o en cómo vas a jugar el siguiente juego o la siguiente partida?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te sientes <b>irritado, inquieto, o triste</b> si no puedes jugar a los VIDEOJUEGOS?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Necesitas estar cada vez <b>más tiempo</b> jugando a los VIDEOJUEGOS?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has <b>intentado pasar menos tiempo</b> jugando a VIDEOJUEGOS y no lo has conseguido?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Por jugar a los VIDEOJUEGOS has <b>perdido interés por otras actividades</b> que hacías antes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Continúas jugando mucho con los VIDEOJUEGOS a pesar de conocer las <b>consecuencias negativas</b> que eso tiene?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has <b>engañado a tus familiares</b> u otras personas sobre el tiempo que pasas jugando a VIDEOJUEGOS?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has jugado a VIDEOJUEGOS para <b>sentirte mejor cuando estás "de bajón" o cuando estás enfadado o nervioso</b> ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has puesto en peligro o <b>perdido alguna amistad</b> o relación importante o has dejado de lado los estudios por jugar a VIDEOJUEGOS?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# Videojuegos



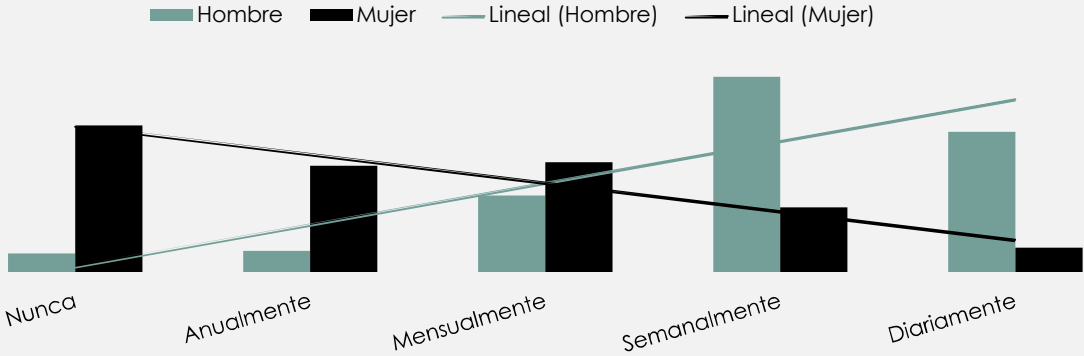
## ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes



### Frecuencia de uso de videojuegos en últimos 12 meses entre el total de estudiantes

	Total 2018	Sexo		Edad					
		H	M	14	15	16	17	18	14-17
Nunca	18,4	<b>4,1</b>	<b>32,4</b>	15,1	16,3	19,4	21,0	22,6	18,2
Anualmente	14,2	<b>4,7</b>	<b>23,5</b>	12,8	14,0	14,2	15,5	14,5	14,2
Mensualmente	20,6	<b>16,9</b>	<b>24,3</b>	20,0	19,8	21,6	21,2	19,5	20,7
Semanalmente	28,6	<b>43,2</b>	<b>14,3</b>	33,7	30,6	27,7	24,9	25,2	28,9
Diariamente	18,1	<b>31,0</b>	<b>5,4</b>	18,5	19,3	17,2	17,4	18,2	18,0



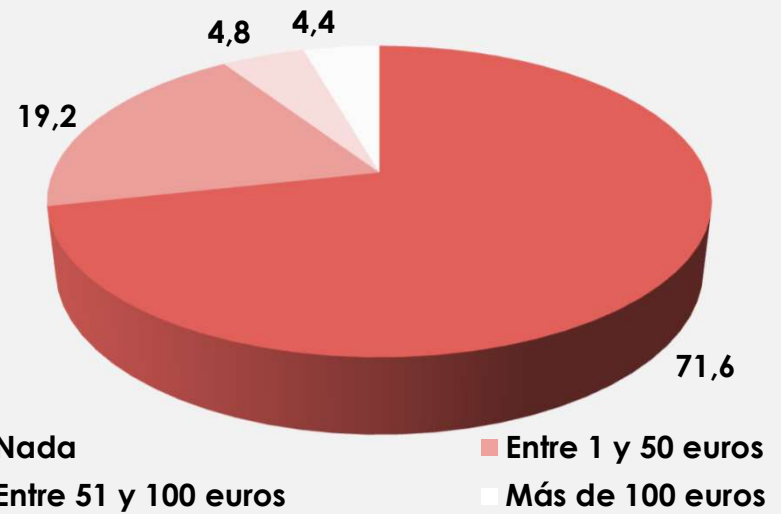


# Videojuegos

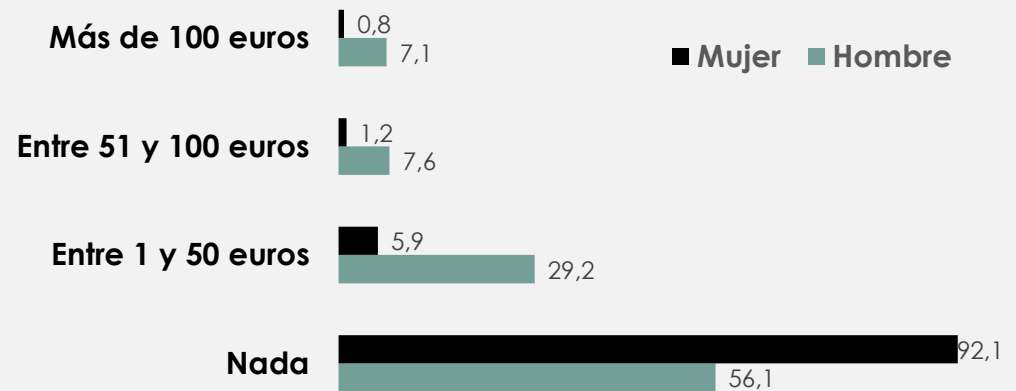
Dinero gastado en total  
en videojuegos en los  
últimos 12 meses



Total entre jugadores



según sexo



# Videojuegos

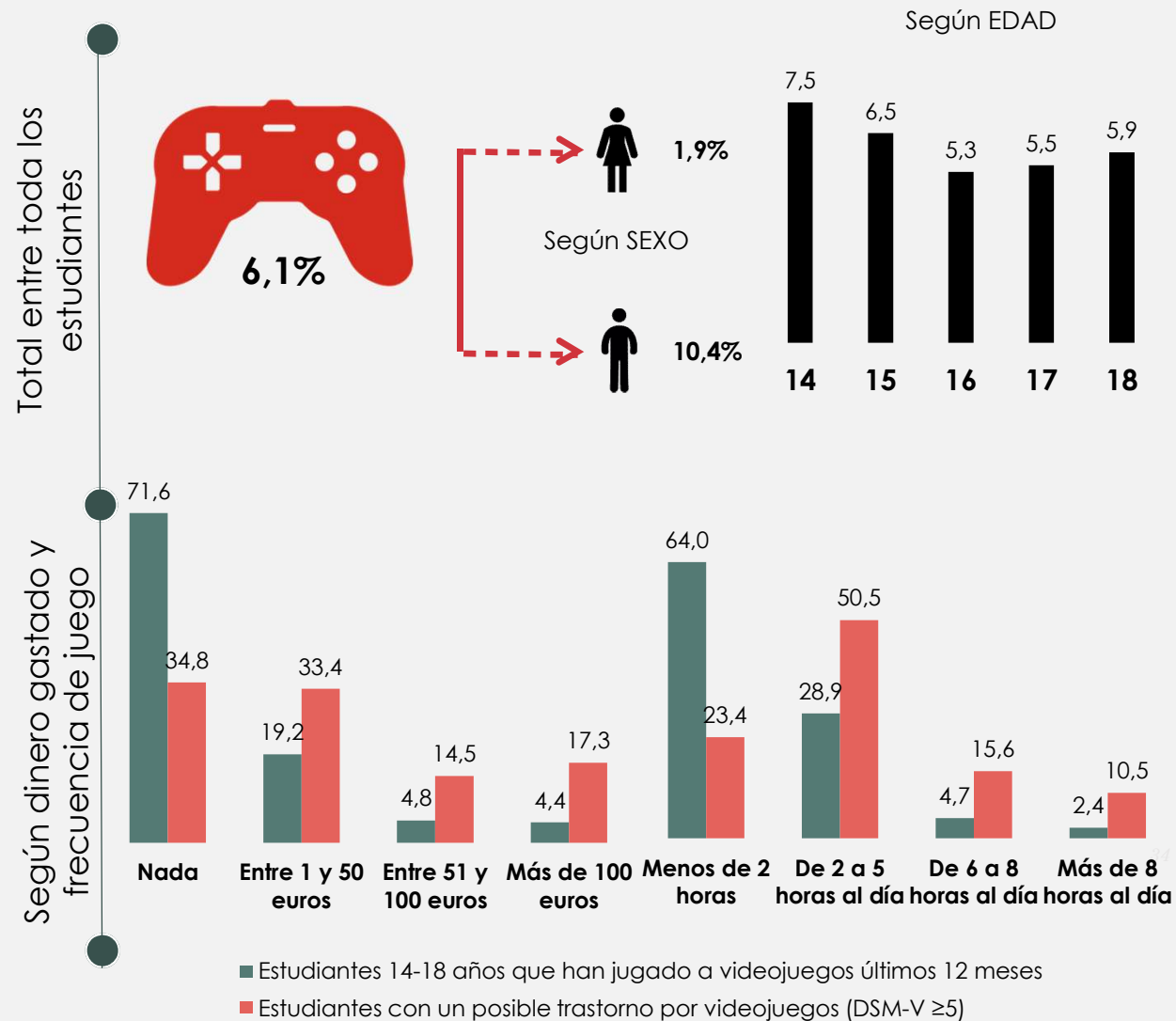
Posible trastorno por videojuegos



## Corrección DSM-V

9 preguntas (estado de ánimo, tiempo para jugar, consecuencias negativas...)

≥ 5 Posible trastorno por videojuegos

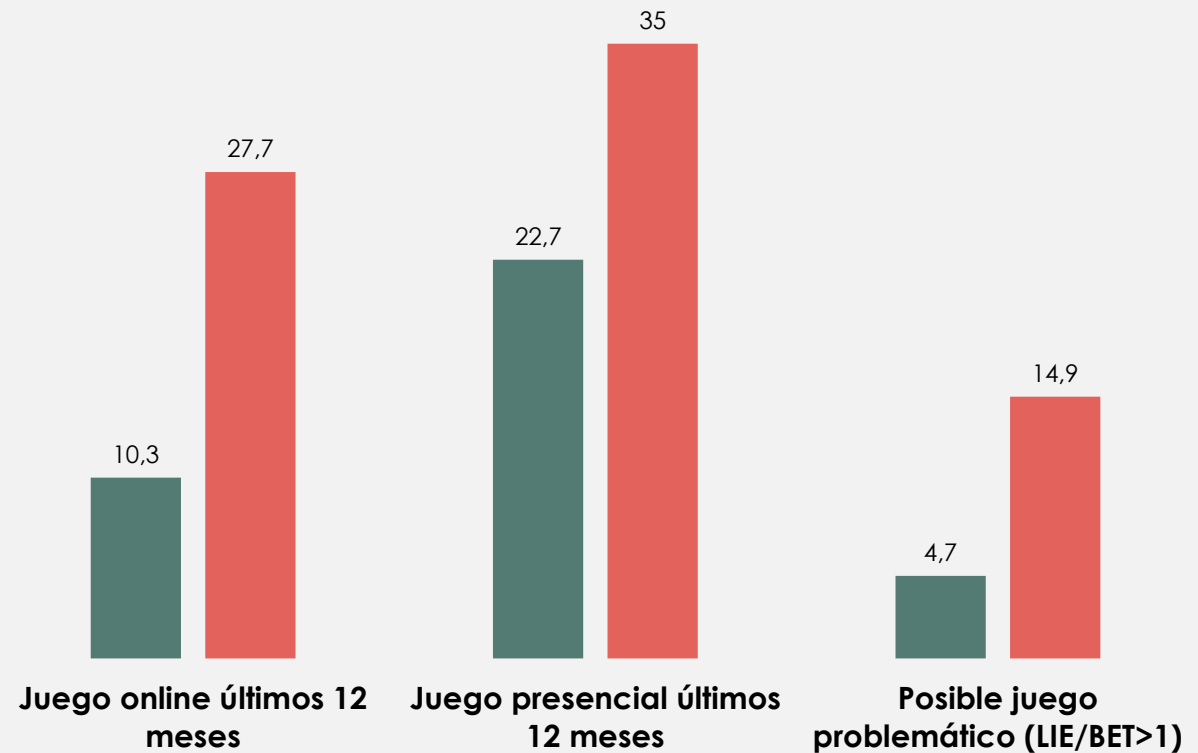


# Videojuegos

Posible trastorno por videojuegos



Según el juego con dinero y el uso de internet realizado



■ Estudiantes 14-18 años total

■ Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥5)



Juego con dinero, uso de videojuegos  
y uso compulsivo de internet en las  
encuestas de drogas y otras  
adicciones en España EDADES y  
ESTUDES

# Muchas gracias

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones  
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas  
Ministerio de Sanidad