

INFORME SOBRE

Adicciones comportamentales 2020

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



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



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE SANIDAD

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL
SOBRE DROGAS

INFORME SOBRE

Adicciones comportamentales 2020

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



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



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE SANIDAD

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL
SOBRE DROGAS

GESTIÓN, ANÁLISIS Y REDACCIÓN

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA).
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD)

Carmen TRISTÁN. Begoña BRIME. Noelia LLORENS. Nuria GARCÍA. Luz LEÓN. Marián LÓPEZ.
Marta MOLINA. Eva SÁNCHEZ.

AGRADECIMIENTOS

El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones y la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas quieren agradecer su contribución en este informe a:

- Susana Jiménez Murcia. Coordinadora Unidad de Juego Patológico y Profesora Asociada Universidad Barcelona. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge, Hospitalet del Llobregat.
- Miguel J. Perelló del Río. Director del Centro de Aplicaciones Psicológicas. Valencia.
- La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

CONTACTO

Dirección: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
Plaza de España, 17 - 28008 Madrid
Teléfono: 91 822 00 00 - Fax: 91 822 61 08
Correo electrónico: cendocupnd@sanidad.gob.es
Internet: <https://www.pnsd.sanidad.gob.es>

EDITA Y DISTRIBUYE

© MINISTERIO DE SANIDAD, 2021
Centro de Publicaciones
© Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

NIPO: 133-21-001-5

Catálogo de Publicaciones de la Administración General del Estado (CPAGE): <https://cpage.mpr.gob.es/>

Cita Sugerida: Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comporta-mentales 2020: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2021. 68 p.

Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos	5
3. Metodología	6
4. Resultados	15
4.1. Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de 15-64 años	15
4.2. Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de estudiantes de 14 a 18 años	19
4.3. Encuesta EDADES. Jugar dinero online en la población de 15 a 64 años	20
4.4. Encuesta ESTUDES. Jugar dinero online en la población de estudiantes de 14 a 18 años	24
4.5. Encuesta EDADES. Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en la población de 15-64 años	29
4.6. Encuesta ESTUDES. Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en la población de estudiantes de 14 a 18 años	33
4.7. Juego problemático y trastorno del juego	39
4.8. Uso compulsivo de internet	53
4.9. Uso de videojuegos	59
5. Conclusiones	67

1. Introducción

Vivimos en sociedades cada vez más dinámicas y cambiantes donde las nuevas tecnologías presentan un uso prácticamente generalizado. En este contexto, existe una preocupación creciente por el potencial uso problemático de Internet, los medios digitales y las redes sociales, así como por el papel de las nuevas tecnologías como facilitadoras del acceso, o potenciadoras de otras conductas adictivas, especialmente de los juegos de apuesta y el juego online entre adolescentes.

Es responsabilidad de todas las instituciones y entidades implicadas y, en definitiva, de toda la sociedad prevenir el mal uso y los posibles problemas que se deriven de esta potente incursión en nuestra realidad social.

Desde el Plan Nacional Sobre Drogas se está dando respuesta a esta necesidad. Así, la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 ha incorporado como un nuevo campo en todas las líneas de actuación las adicciones sin sustancia o comportamentales, con especial énfasis en juego de apuesta (presencial u online) y adicciones a través de las nuevas tecnologías, que se concretan en acciones específicas dentro de sus planes cuatrienales de acción.

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las comunidades y ciudades autónomas realiza dos encuestas nacionales periódicas: la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES), que se realizan en años alternos. ESTUDES comenzó en 1994 y EDADES lo hizo en 1995, contando en la actualidad para cada una de ellas con resultados de trece ediciones. Ambas encuestas permiten observar la evolución de las prevalencias de consumo de alcohol, tabaco, hipnosedantes, analgésicos opioides y drogas psicoactivas de comercio ilegal, así como de otras conductas adictivas.

Desde 2014, se ha incluido una serie de módulos en ambas encuestas para conocer el alcance que el uso compulsivo de internet, el juego con dinero y, desde 2018/19, el posible trastorno por uso de videojuegos, tienen sobre la población general, así como profundizar en las conductas relacionadas con estos comportamientos.

A lo largo de este informe se presentan los resultados obtenidos en estos módulos.

2. Objetivos

El objetivo general de las encuestas ESTUDES y EDADES es aportar información relevante que permita diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el consumo y los problemas derivados del consumo de drogas y de otras conductas adictivas.

Este informe monográfico tiene por objetivo principal contribuir a conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego con dinero, el uso compulsivo de internet y el posible trastorno por uso de videojuegos en España. De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades.

A partir de este objetivo general, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Conocer la prevalencia de jugar dinero, tanto online como presencial, en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Determinar posibles diferencias del alcance del juego con dinero online y presencial por sexo, edad, frecuencia, tipo de juego y mayor cantidad de dinero gastada en un solo día.
- Conocer la prevalencia del posible juego problemático y del posible trastorno de juego en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer la prevalencia de posible uso compulsivo de internet en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Conocer la prevalencia del uso de videojuegos, así como de un posible trastorno asociado en la población de estudiantes de 14 a 18 años.

3. Metodología

Se ha realizado un estudio descriptivo del juego con dinero, el uso de videojuegos y el uso de internet a partir de las respuestas a las preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyos resultados tienen representatividad a nivel nacional.

Estas preguntas se introdujeron en 2014 de manera exploratoria y su formulación se ha ido adaptando al rendimiento y la realidad de cada edición. Es por ello que la comparabilidad entre las sucesivas ediciones presenta ciertas limitaciones.

En el año 2014 se introdujo por primera vez en la encuesta ESTUDES un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas (jugar con dinero). En 2016 se continuó preguntando sobre uso de internet y juego con dinero, pero reduciendo la extensión y modificando la formulación de las preguntas y su ubicación en el cuestionario, de manera que dichas preguntas se incorporaron en el apartado de actividades que se pueden realizar en el tiempo libre. Ese mismo año se introdujeron otros módulos adicionales en la encuesta, lo que hacía necesario reducir la extensión de otros apartados para no penalizar la tasa de respuesta general. Tanto en 2014 como en 2016, las preguntas sobre internet se incluyeron antes que las preguntas sobre juego, tal como se presentaban en otras encuestas europeas similares (p.e. encuesta escolar ESPAD 2015)¹. Tras analizar el comportamiento de estas preguntas, en 2018 se decidió situarlas después del módulo de "jugar con dinero" para evitar confusiones e interferencias entre las preguntas de internet y las de juego con dinero. Este año también se introdujo un módulo sobre uso de videojuegos.

En la encuesta en población general EDADES, se introdujo el módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas en 2015. Constaba inicialmente de 2 preguntas, que se ampliaron a seis en la edición de 2017. En este año también se modificó el orden de las preguntas de manera que las preguntas sobre internet se situaron detrás de las preguntas sobre juego. Esta decisión se tomó tras comprobar que, en encuestas similares realizadas en otros países, el he-

¹ ESPAD: The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. <http://www.espad.org/>

cho de incluir las preguntas del módulo de juego después de las de uso de internet modificaba los resultados disminuyendo las prevalencias, puesto que los encuestados tendían a entender la pregunta sobre juego como relacionada con internet, penalizando así las respuestas sobre juego de manera presencial. Este cambio también se realizó en la encuesta europea ESPAD 2019 tras observar los mismos resultados.

Con el objetivo de explorar posibles usos problemáticos, en ambas encuestas se han ido incorporando diferentes escalas para aproximarnos a estas realidades. Así, desde 2014 se introdujo la escala *Compulsive internet use scale* (CIUS), que permite conocer la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet. Además, en la encuesta EDADES 2017 se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-V para Trastorno por juego con el fin de explorar la existencia de posible juego problemático o trastornos del juego. La existencia de este posible juego problemático se investiga en población de estudiantes de 14 a 18 años en la edición 2018/19 de la encuesta ESTUDES a través de la escala Lie/Bet, que ya había sido testada e introducida en la encuesta europea ESPAD. En esta misma edición se incorpora una escala basada en criterios DSM-V como análisis exploratorio sobre la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos.

A efectos de este informe se definen los siguientes conceptos:

- Posible juego problemático en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-V².
- Posible trastorno del juego en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 4 en la escala DSM-V.
- Posible juego problemático en población de estudiantes de 14-18 años: persona que alcanza una puntuación 1-2 en la escala Lie/Bet.
- Posible uso compulsivo de Internet: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 28 en la escala *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS).
- Posible trastorno por uso de videojuegos: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 en la escala DSM-V.

A continuación se presentan unas tablas resumen con los principales aspectos metodológicos de las encuestas utilizadas para este informe:

EDADES 2015

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).

² Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego. Dirección General de Ordenación del Juego. Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones. Madrid: Ministerio de Hacienda y Función Pública, 2017.

ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.
Ámbito temporal. Periodicidad.	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. En 2015-2016 el periodo de recogida de información se realizó del 1 al 18 de diciembre de 2015 y del 7 de febrero al 29 de abril de 2016.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.127 en 2015), correspondientes a 8.117 municipios en 2015. En 2015 se seleccionaron 2.277 secciones censales correspondientes a 948 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la disproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	22.541 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,7%, oscilando entre el 2% en la Comunidad Valenciana y el 6,7% en Melilla.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2015 fue del 50,5%.
NOVEDADES	
Módulos Específicos	Módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), un módulo sobre hipnosedantes (incluye la escala DSM-V) y un módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2017

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.

Ámbito temporal. Periodicidad.	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. En 2017-2018 el periodo de recogida de información se realizó del 5 de febrero al 27 de abril de 2018.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.215 en 2017), correspondientes a 8.125 municipios en 2017. En 2017 se seleccionaron 2.147 secciones censales correspondientes a 954 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la disproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	21.249 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,8%, oscilando entre el 2,1% en Andalucía y el 4,7% en La Rioja.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2017 fue del 51%.
NOVEDADES	
Módulos Específicos	Módulo sobre alcohol (incluye la escala AUDIT), módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), módulo sobre nuevas sustancias, módulo sobre analgésicos opioides, módulo sobre juego (incluye la escala DSM-V) y módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2019/2020

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Ministerio de Sanidad.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.

Ambito temporal. Periodicidad.	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. El periodo de recogida de información se realizó del 7 de febrero al 13 de marzo de 2020.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Para el diseño muestral se tuvo en cuenta los últimos datos publicados en el momento del diseño de la investigación (2018). Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.288), correspondientes a 8.123 municipios. En esta edición se seleccionaron 1.793 secciones censales correspondientes a 744 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	17.899 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,8%, oscilando entre el 2,1% para la Comunidad Valenciana y el 8,6% para Melilla.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2019 fue del 37,2%.
NOVEDADES	
Módulos Específicos	Módulo sobre alcohol (incluye la escala AUDIT), módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), módulo sobre nuevas sustancias, módulo sobre analgésicos opioides, módulo sobre juego (incluye la escala DSM-V) y módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

ESTUDES 2014

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).

ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad.	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información ha sido del 14 de noviembre de 2014 al 8 de abril de 2015.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 941 centros educativos y 1.858 aulas, con una muestra valida final de 37.486 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,6% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 87% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 13% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a la colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años. El 85% de los alumnos participaron en el estudio, el porcentaje de alumnos ausentes en el momento de la cumplimentación del cuestionario fue del 15%.
NOVEDADES	
Módulos Específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre "nuevas sustancias" (desde 2010), un módulo sobre "consumo problemático de cannabis" (desde 2006) y un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas.

ESTUDES 2016

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad.	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 18 de noviembre de 2016 al 8 de marzo de 2017.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 863 centros educativos y 1.726 aulas, con una muestra válida final de 35.369 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,5% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.

Tasa de respuesta	El 91,4% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 8,6% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años.
NOVEDADES	
Módulos Específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre "nuevas sustancias" (desde 2010), un módulo sobre "consumo problemático de cannabis" (desde 2006), un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas (desde 2014) y un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio introducido por primera vez en 2016.

ESTUDES 2018

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad.	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 4 de febrero de 2019 al 5 de abril de 2019.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.

Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 917 centros educativos y 1.769 aulas, con una muestra válida final de 38.010 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,5% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 93,2% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 6,8% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años.
NOVEDADES	
Módulos Específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre "nuevas sustancias" (desde 2010), un módulo sobre "consumo problemático de cannabis" (desde 2006), un módulo sobre uso de internet (desde 2014), un módulo sobre juego (desde 2014), un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio introducido por primera vez en 2016 y un módulo sobre videojuegos introducido por primera vez en 2018.

NOTA: las prevalencias de este informe con valores inferiores al 1% deben interpretarse con cautela ya que pueden verse afectadas por un elevado error muestral.

4. Resultados

4.1.

Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de 15-64 años

En 2019/20, un 64,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero (66,8% en hombres y 61,5% en mujeres) (Tabla1).

Tabla 1. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2017-2019/2020.

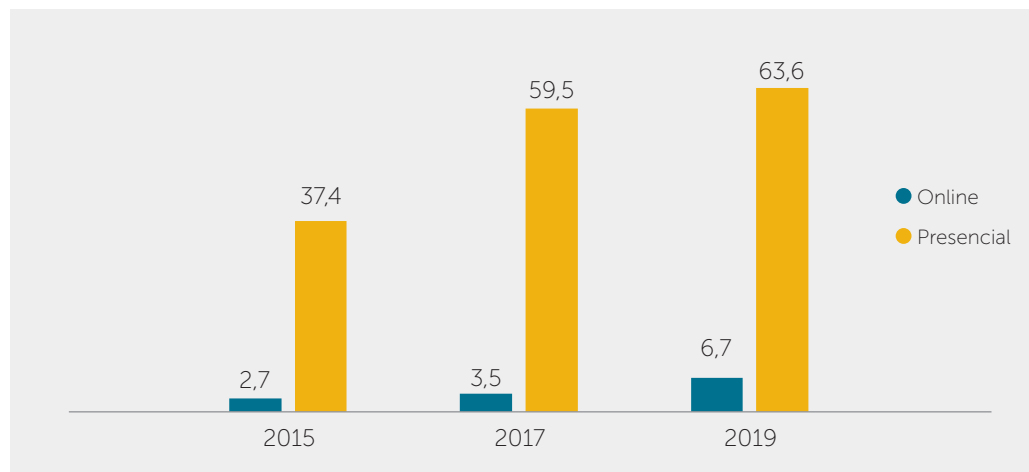
	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	39,8	36,5	43,1	35,8	33,2	38,5
Ha jugado dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	60,2	63,5	56,9	64,2	66,8	61,5

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Como en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online, con una prevalencia en 2019/20 del 6,7%, y el juego de manera presencial, con una prevalencia del 63,6% (Figura 1).

Figura 1. Prevalencia de juego con dinero online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2015-2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

La prevalencia de las personas que han jugado dinero, tanto online como presencial, durante el último año sigue siendo baja (6,1% de la población), pero se ha duplicado con respecto al año 2017 (2,8%), siendo la gran mayoría hombres (Tabla 2).

Tabla 2. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2017-2019/2020.

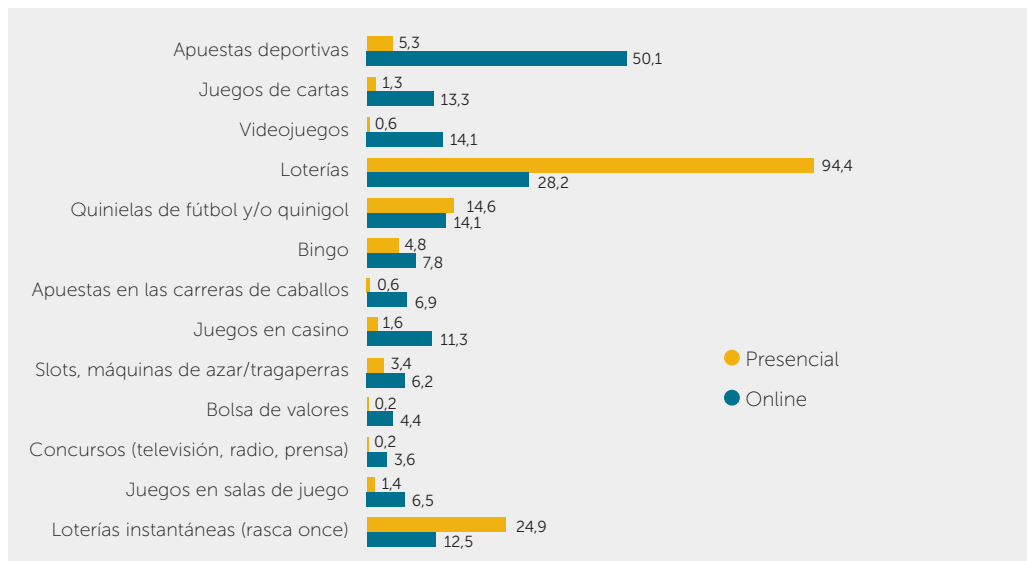
	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,2	95,3	99,0	93,9	91,9	96,0
Ha jugado dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	2,8	4,7	1,0	6,1	8,1	4,0

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

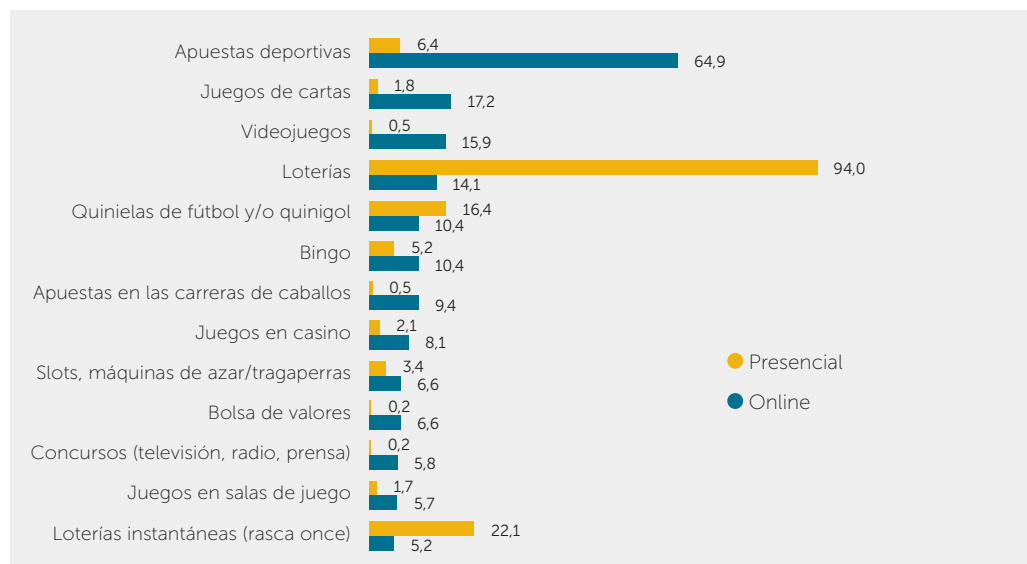
Respecto al tipo de juegos utilizados, se aprecian importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva, tanto en 2019/20 como en 2017 (Figura 2 y 3).

Figura 2. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

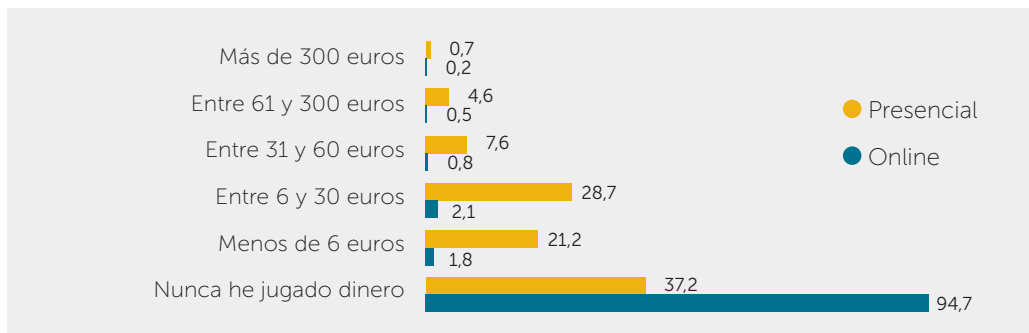
Figura 3. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2017.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

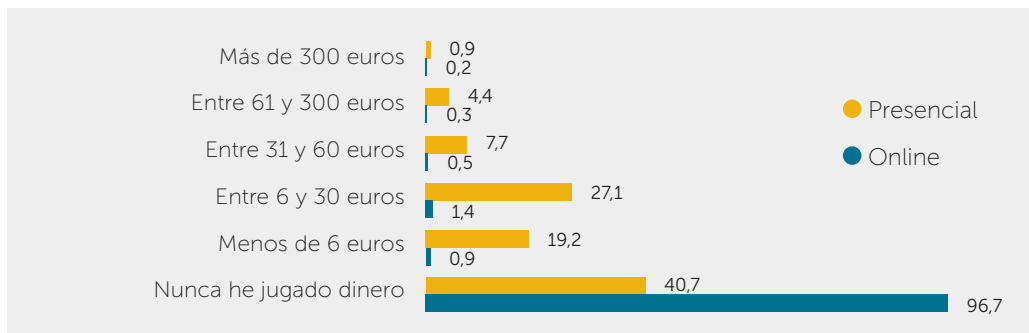
La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero está, en la mayoría de los casos, por debajo de los 30 euros (Figuras 4 y 5).

Figura 4. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Figura 5. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2017.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En cuanto a la edad de inicio, se aprecia una menor edad de inicio en el juego presencial que en el juego online en la población de 15 a 64 años. (Tabla 3)

Tabla 3. Edad con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial, (años). España, 2017-2019/2020.

	2017	2019
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	26,8	25,9
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	22,8	22,7

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

4.2.

Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de estudiantes de 14-18 años

En 2018, un 25,5 % de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado dinero (35,6% en hombres y 16,1% en mujeres). Evolutivamente, se aprecia una tendencia ascendente desde el inicio de la serie (Tabla 4).

Tabla 4. Frecuencia con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2018.

	2014			2016			2018		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses o nunca	77,7	66,4	88,8	83,9	75,0	93,1	74,5	64,4	83,9
Ha jugado dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses	22,3	33,6	11,2	16,1	25,0	6,9	25,5	35,6	16,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2018, un 7,4% de los estudiantes de 14 a 18 años han jugado dinero tanto online como presencial durante el último año, siendo chicos la gran mayoría (Tabla 5).

Tabla 5. Frecuencia con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero online y presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018.

	14-18 años		
	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	92,6	87,6	97,1
Ha jugado dinero (online y presencial) en los últimos 12 meses	7,4	12,4	2,9

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En cuanto a la edad de inicio, no se aprecian diferencias entre el juego online y el juego presencial, siendo de 14,7 años y 14,6 años, respectivamente. (Tabla 6)

Tabla 6. Edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial (fuera de internet), (años). España, 2018.

	14-18 años
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,7
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	14,6

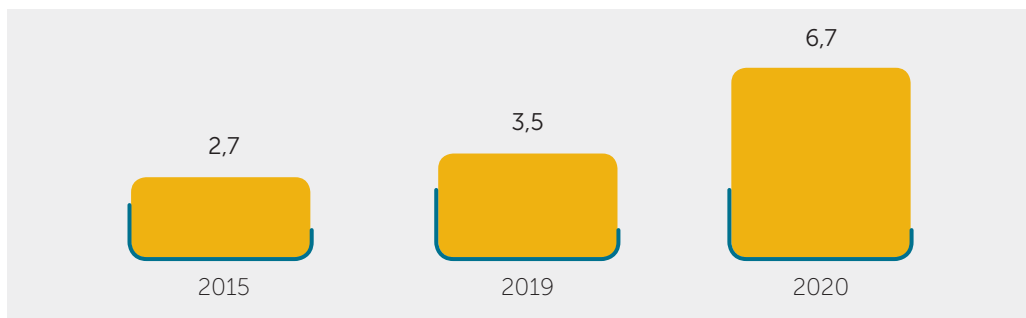
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.3.

Encuesta EDADES. Jugar dinero online en la población de 15 a 64 años

En 2019/20, el 6,7% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online en el último año. Este dato supone casi el doble de la prevalencia respecto a 2017 en que el 3,5% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online (Figura 6).

Figura 6. Evolución de la prevalencia de jugar dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Por sexo, son los hombres los que registran una mayor prevalencia de juego con dinero online (Tabla 7). Sin embargo, se observa que estas diferencias van disminuyendo según va aumentando la edad (Figura 7).

Tabla 7. Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2019/2020.

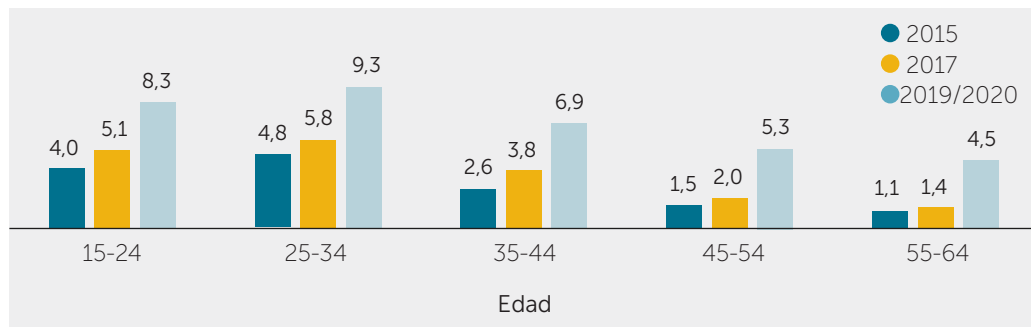
	2015			2017			2019		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca	97,3	95,4	99,2	96,5	94,2	98,8	93,3	90,9	95,8
Ha jugado dinero online en los últimos 12 meses	2,7	4,6	0,8	3,5	5,8	1,2	6,7	9,1	4,2

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Analizando las prevalencias por grupos de edad, en 2019/20 se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan dinero online (un 8,3% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 9,3% de los de 25 a 34 años), situación similar a la encontrada en 2017 (5,1 % y 5,8%, respectivamente). En el lado opuesto, el grupo de 55 a 64 años presenta una prevalencia inferior al 5% (Figura 7).

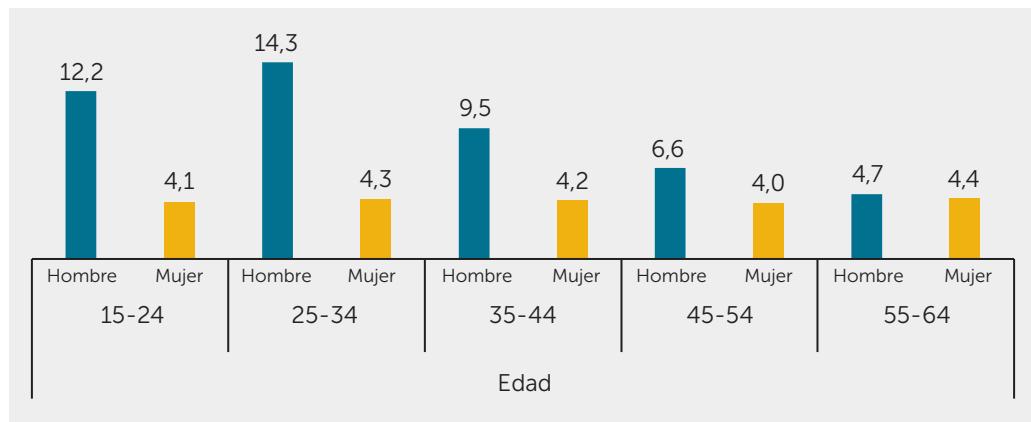
Figura 7. Prevalencia de juego con dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015-2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En los hombres se confirma la mayor prevalencia de juego con dinero online entre los más jóvenes. Sin embargo, entre las mujeres, la prevalencia es similar en todas las edades (Figura 8).

Figura 8. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En 2019/20 se observa que, no sólo ha aumentado la prevalencia de juego con dinero online, sino también la frecuencia con la que se juega. En ese año, el 2,4% de las personas de 15 a 64 años han jugado dinero online mensualmente o con más frecuencia, siendo este dato ligeramente mayor que en 2017, cuando el 1,6 % de la población de 15 a 64 años había jugado con esa frecuencia (Tabla 8).

Analizando estos datos según el sexo, se observa que hay un mayor porcentaje de hombres que de mujeres que juegan dinero online mensualmente o más frecuentemente, perfil que se mantiene desde 2015.

Tabla 8. Frecuencia con que la población de 15-64 años ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2019/2020.

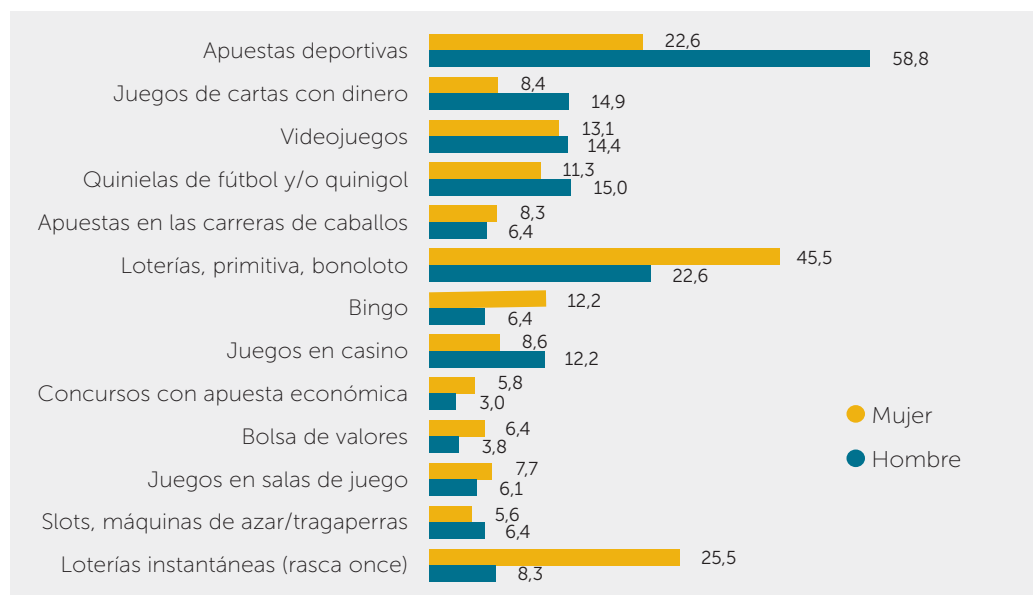
	2015			2017			2019		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,4	95,4	99,3	96,8	94,6	98,9	93,3	90,9	95,8
Anualmente	1,6	2,7	0,5	1,6	2,7	0,6	2,4	3,5	1,2
Mensualmente	0,6	1,1	0,1	1,0	1,7	0,2	1,7	2,4	0,9
Semanalmente	0,3	0,7	0,0	0,5	0,9	0,2	0,5	0,8	0,3
Diariamente	0,1	0,2	0,0	0,1	0,2	0,1	0,2	0,3	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

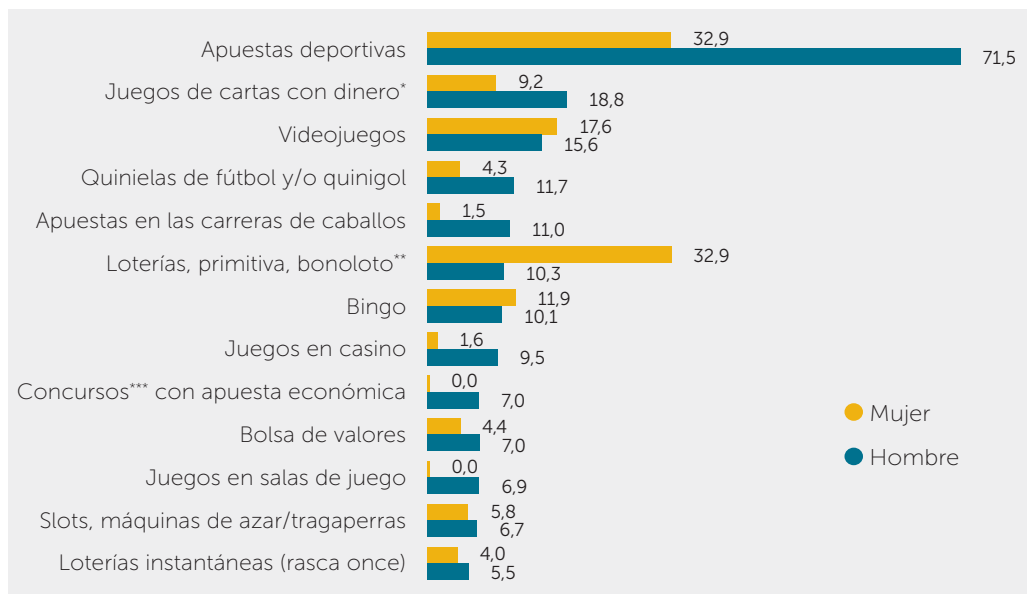
En 2019/20, los datos disponibles permiten analizar los distintos juegos a los que la población de 15 a 64 años juega online. Las apuestas deportivas son el juego más habitual en la población (50,1%), seguido de loterías, primitiva, bonoloto (28,2%) y de las quinielas de fútbol y/o quinigol y los videojuegos (que comparten el mismo porcentaje (14,1%). Esta prevalencia se mantiene en el grupo de los hombres exceptuándose los juegos de cartas que superan ligeramente a los videojuegos. En las mujeres los juegos de loterías (Primitiva, Bonoloto, ONCE...) tienen un mayor peso (Figuras 9 y 10).

Figura 9. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Figura 10. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017.



* póquer, mus, blackjack, punto y banca...

** once cupones, juego activoeurojackpot, 7/39

*** televisión, radio, prensa

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

En la tabla 9 se puede observar la máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses por la población de 15 a 64 años. En 2019/20 el 2,2% de la población manifiesta que su cantidad máxima gastada en un solo día se encuentra entre los 6 y los 30 euros. La distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.

Tabla 9. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día en juego online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2017-2019/2020.

	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no ha jugado en últimos 12 meses	96,7	94,5	98,9	94,2	91,6	96,8
Menos de 6 euros	0,9	1,4	0,4	1,9	2,5	1,4
Entre 6 y 30 euros	1,4	2,3	0,5	2,2	3,4	1,1
Entre 31 y 60 euros	0,5	1,0	0,1	0,9	1,5	0,3
Entre 61 y 300 euros	0,3	0,5	0,0	0,5	0,9	0,2
Más de 300 euros	0,2	0,3	0,0	0,2	0,3	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

4.4.

Encuesta ESTUDES. Jugar dinero online en la población de estudiantes de 14 a 18 años

En 2018 el 10,3% de los estudiantes de 14 a 18 años jugaron dinero online, registrando un dato muy similar al obtenido al inicio de la serie en el año 2014 (10,2%).

Por sexo se observa que, tanto en 2018 como en los años anteriores, la prevalencia de juego con dinero online es mayor en los hombres que en las mujeres. (Tabla 10).

Tabla 10. Evolución de la frecuencia con la que la población de estudiantes de 14-18 años ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2018.

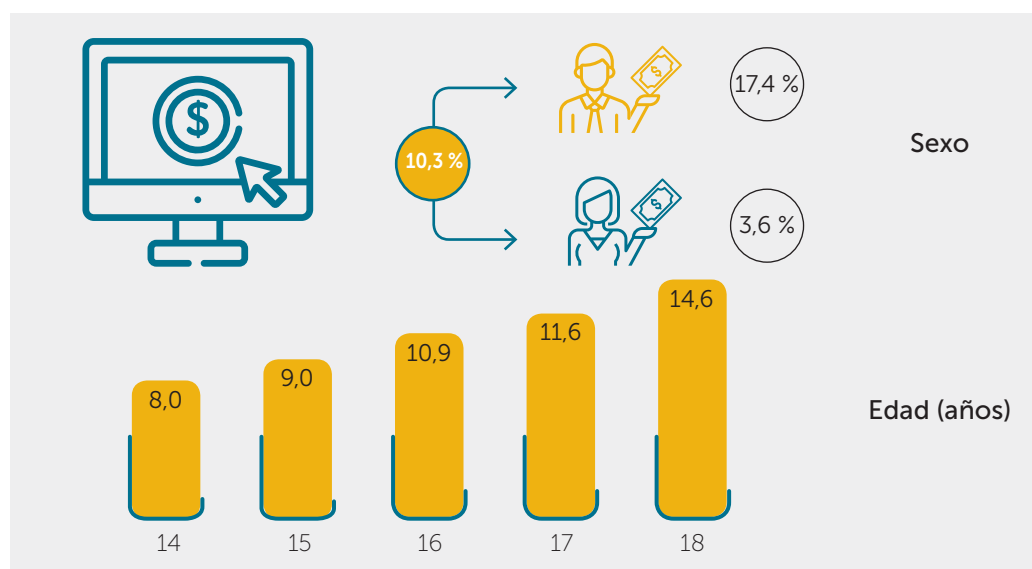
	2014			2016			2018		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca	89,8	83,3	96,2	93,6	89,8	97,5	89,7	82,6	96,4
Ha jugado dinero online en los últimos 12 meses	10,2	16,7	3,8	6,4	10,2	2,5	10,3	17,4	3,6

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

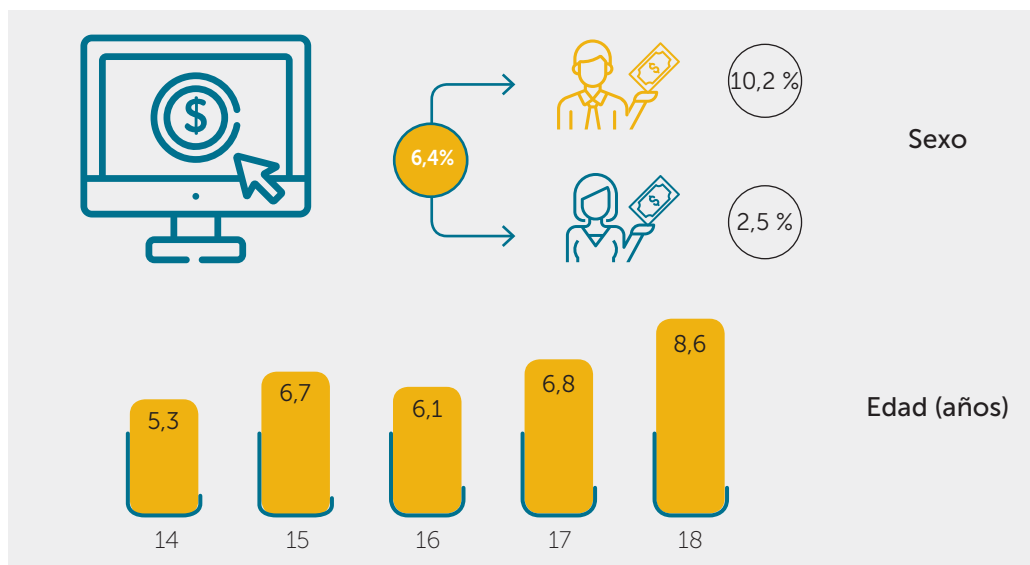
La prevalencia de juego con dinero online aumenta según aumenta la edad, siendo los jóvenes de 18 años los que presentan una prevalencia mayor tanto en 2014 como en 2016 y 2018 (Figuras 11, 12 y 13).

Figura 11. Prevalencia de jugar dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2018.



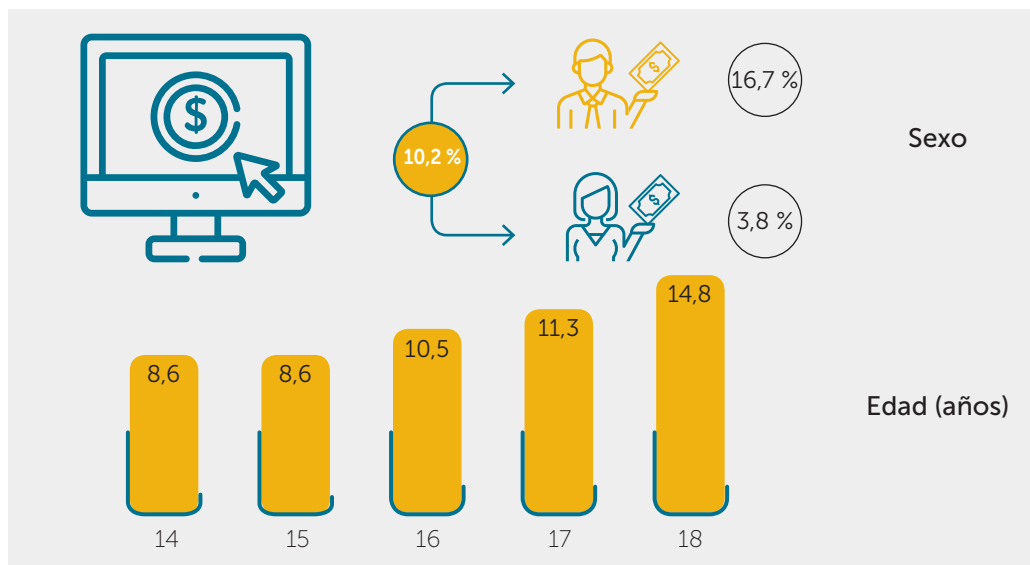
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 12. Prevalencia de jugar dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2016.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 13. Prevalencia de jugar dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2014.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

Cuando analizamos la frecuencia de juego con dinero online entre los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, en 2018 únicamente un 0,6% de los estudiantes juegan diariamente, no mostrando cambios desde el inicio de la serie en 2014 (Tablas 11, 12 y 13).

Tabla 11. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018.

		14-18 años		
		T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	Nunca	94,3	89,4	98,5
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	2,8	5,1	0,8
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	1,5	2,8	0,3
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	0,9	1,7	0,1
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	0,6	1,1	0,2

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Tabla 12. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2016.

		14-18 años		
		T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	Nunca	93,6	89,8	97,5
Anualmente (de 1 a 3 días al año)	Anualmente	2,7	4,4	0,9
Mensualmente (de 1 a 3 días al mes)	Mensualmente	1,7	3,1	0,3
Semanalmente (de 1 a 4 días por semana)	Semanalmente	0,8	1,3	0,2
Diariamente (de 5 a 7 días por semana)	Diariamente	1,2	1,3	1,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Tabla 13. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014.

		14-18 años		
		T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	Nunca	93,8	88,9	98,1
Anualmente (una vez al mes o menos)	Anualmente	3,0	5,2	1,1
Mensualmente (de 2 a 4 veces al mes)	Mensualmente	1,5	2,9	0,3
Semanalmente (de 2 a 5 veces a la semana)	Semanalmente	1,1	2,0	0,3
Diariamente (6 o más veces a la semana)	Diariamente	0,6	1,0	0,2

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2016, el tiempo que dedicaron los estudiantes de 14 a 18 años a jugar dinero online en un día de media en el último año fue, en el 4,7% de los casos, de una hora o menos al día. Cabe destacar que un 1,1% de los estudiantes habían jugado con dinero online 4 horas al día o más (Tabla 14).

Tabla 14. Tiempo de juego con dinero online en los estudiantes de 14-18 años en un día de media en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2016.

	14-18 años		
	T	H	M
Nunca	93,3	89,5	97,1
Media hora o menos al día	3,6	6,2	0,9
Alrededor de 1 hora al día	1,1	1,9	0,4
De 2 a 3 horas al día	0,9	1,2	0,6
4 horas al día o más	1,1	1,3	1,0

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2014, el tiempo dedicado al juego online en un día cualquiera entre los jóvenes de 14 a 18 años se midió en los últimos 30 días. Se observó que un 4% había jugado media hora o menos al día. Cabe destacar que un 2,1% de los estudiantes jugaban con dinero online, en un día cualquiera, 4 horas al día o más (Tabla 15).

Tabla 15. Tiempo de juego con dinero online en los estudiantes de 14-18 años en un día cualquiera en los últimos 30 días, según sexo (%). España, 2014.

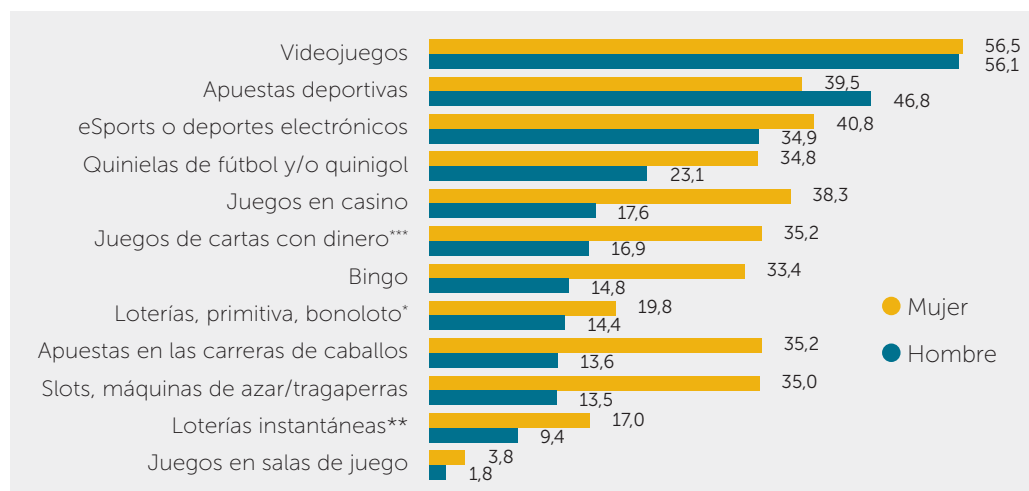
	14-18 años		
	T	H	M
Nunca	90,1	84,9	95,1
Media hora o menos al día	4,0	6,0	2,1
Alrededor de 1 hora al día	2,3	3,6	1,0
De 2 a 3 horas al día	1,6	2,4	0,8
4 horas al día o más	2,1	3,1	1,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

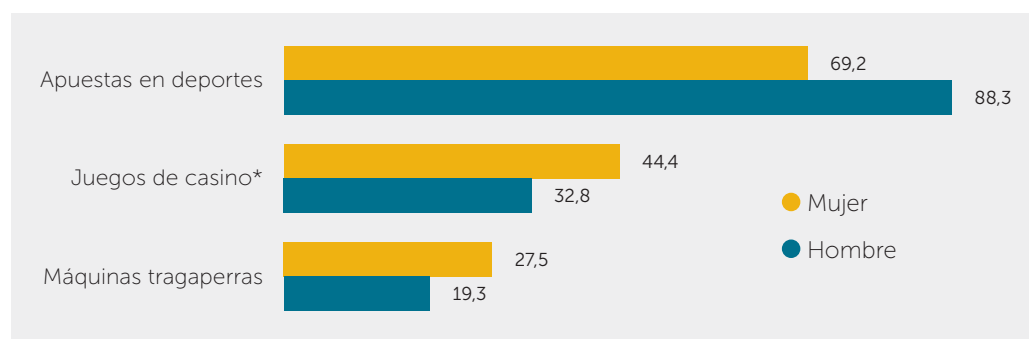
Al igual que en la encuesta del año 2014, en 2018 se ha obtenido información sobre el tipo de juego. Observando las prevalencias por tipo de juego online, vemos que tanto para los hombres como para las mujeres son los videojuegos y las apuestas deportivas los que cuentan con unos porcentajes más altos (Figuras 14 y 15).

Figura 14. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). España, 2018.



* once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 ** rascas once *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

Figura 15. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). España, 2014.



*Juegos de casino: ruleta, cartas, póker, blackjack, bridge, dados...

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto a la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años, en 2018, un 3,2% indica que ha gastado cantidades inferiores a los 6 euros, mientras que un 1,7% de todos los estudiantes ha gastado más de 30 euros en un solo día en juegos online (Tabla 16).

Tabla 16. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años		
	T	H	M
Nunca he jugado dinero	93,3	87,3	98,7
Menos de 6 euros	3,2	5,8	0,8
Entre 6 y 30 euros	1,9	3,7	0,2
Entre 31 y 60 euros	0,7	1,3	0,1
Entre 61 y 300 euros	0,5	1,0	0,1
Más de 300 euros	0,5	0,9	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

A diferencia de 2018, en 2014 los estudiantes se referían al gasto total en juego online en los últimos 12 meses y se observa cómo, el 2,4% de los estudiantes afirmaba haber gastado menos de 50 euros en el último año, mientras que un 0,4% afirmaba haber gastado más de 300 euros (Tabla 17).

Tabla 17. Cantidad de dinero gastada en los últimos 12 meses en juegos online en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2014.

	Estudiantes 14-18 años		
	T	H	M
Nunca he jugado dinero	96,9	93,7	99,1
Menos de 50 euros	2,4	4,5	0,6
Entre 50 y 100 euros	0,4	0,8	0,1
Entre 101 y 300 euros	0,2	0,4	0,1
Más de 300 euros	0,4	0,7	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.5.

Encuesta EDADES. Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en la población de 15-64 años

En 2019/20, el 63,6% de la población de 15 a 64 años declara haber jugado dinero de manera presencial en el último año, mientras que en 2017 esta cifra se situaba en el 59,5% (Figura 16). Este dato parece confirmar una tendencia ascendente desde el inicio de la serie.

Figura 16. Evolución de la prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En 2019/20 vemos que, independientemente del sexo, más de la mitad de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero de manera presencial en el último año. Se observa que la prevalencia de juego con dinero de forma presencial es superior entre los hombres que entre las mujeres en todas las ediciones (Tabla 18).

Tabla 18. Evolución de la prevalencia de juego con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2015-2019/2020.

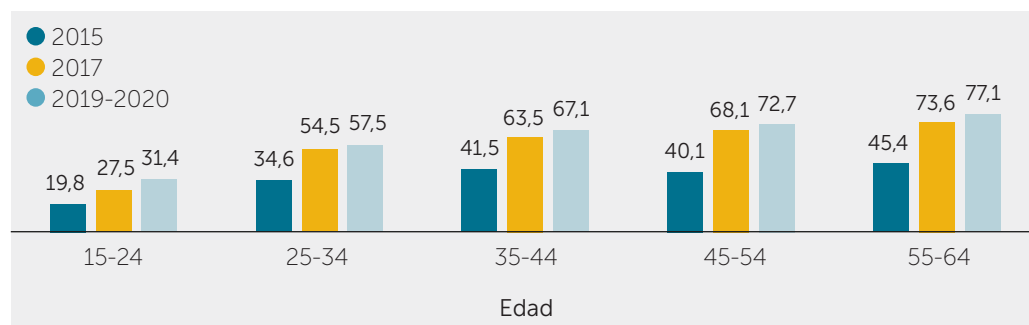
	2015			2017			2019		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses o nunca	62,6	59,5	65,7	40,5	37,6	43,4	40,6	37,9	43,2
Ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses	37,4	40,5	34,3	59,5	62,4	56,6	63,6	65,9	61,2

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Si se analiza la frecuencia de juego con dinero de manera presencial por edad vemos que, como en años anteriores, según va aumentando la edad, mayor es el porcentaje de personas que han jugado con dinero de manera presencial en el último año, pasando en 2019/20, de un 31,4% entre los más jóvenes hasta un 77,1% entre la población de 55 a 64 años. (Figura 17).

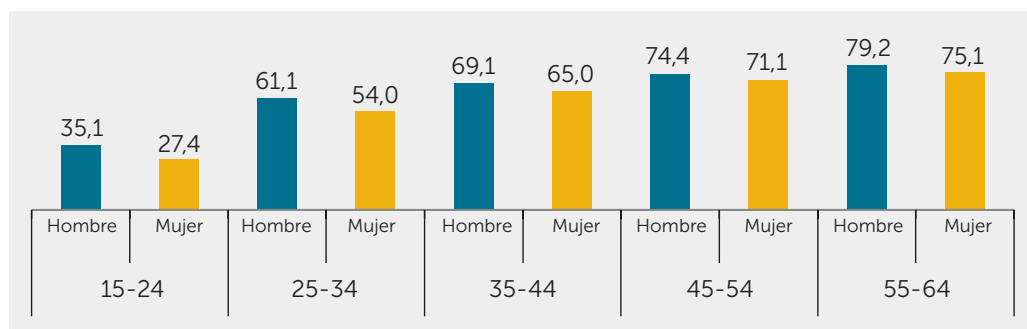
Figura 17. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015, 2017-2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Si se analiza la prevalencia de juego con dinero de manera presencial según la edad y el sexo, se observa como las diferencias por sexo tienden a reducirse a medida que aumenta la edad (Figura 18).

Figura 18. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Respecto a la frecuencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años, en 2019/20, aproximadamente un tercio (29,6%) de las personas de 15 a 64 años han jugado con dinero de manera presencial mensualmente o más frecuentemente, cifra similar en 2017 (27,8%). En general, se puede observar que juegan con mayor frecuencia los hombres que las mujeres (Tabla 19).

Tabla 19. Frecuencia con que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2019/2020.

	2015			2017			2019		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	62,6	59,5	65,7	40,9	37,6	44,0	40,6	37,9	43,2
Anualmente	21,1	20,5	21,6	31,5	29,2	33,8	29,8	27,6	32,1
Mensualmente	11,9	14,1	9,7	20,5	23,7	17,2	23,4	26,8	20,0
Semanalmente	4,0	5,3	2,6	6,6	8,3	4,7	5,6	6,8	4,3
Diariamente	0,5	0,6	0,3	0,7	1,1	0,3	0,6	0,9	0,4

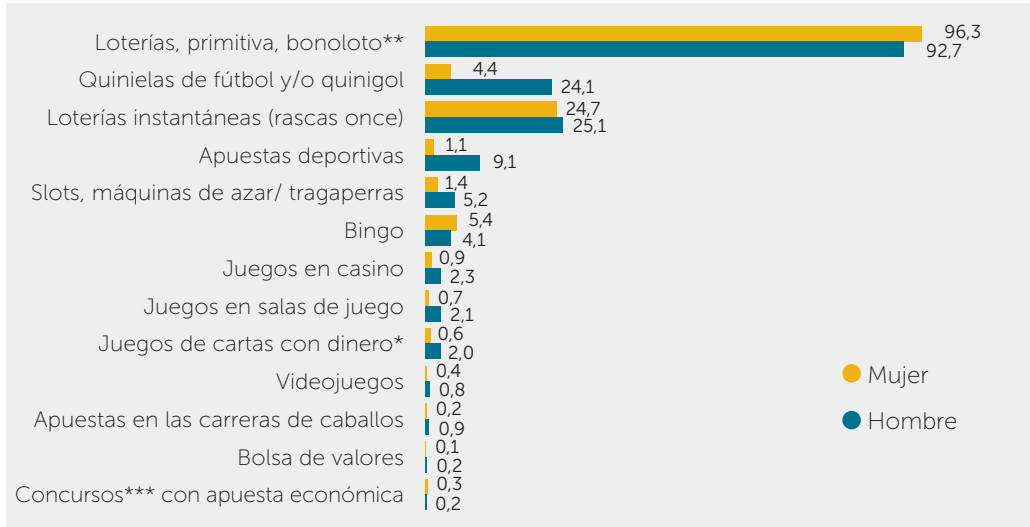
T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Entre la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en 2019/20, los tipos de juegos más usados fueron las loterías (primitiva, bonoloto, etc.) a las que jugó un mayor porcentaje de personas (94,4% vs 94% en 2017), seguidas de las loterías instantáneas (rascas) con un 24,9% vs 22,1% en 2017 y las quinielas de fútbol y/o quinigol (14,6% vs 16,4% en 2017).

En el grupo de los hombres las quinielas de fútbol son la tercera elección a la hora de jugar dinero de manera presencial mientras que, en las mujeres este puesto lo ocupa el bingo. La primera y segunda elección para ambos grupos son las loterías (Figuras 19 y 20).

Figura 19. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2019/2020.



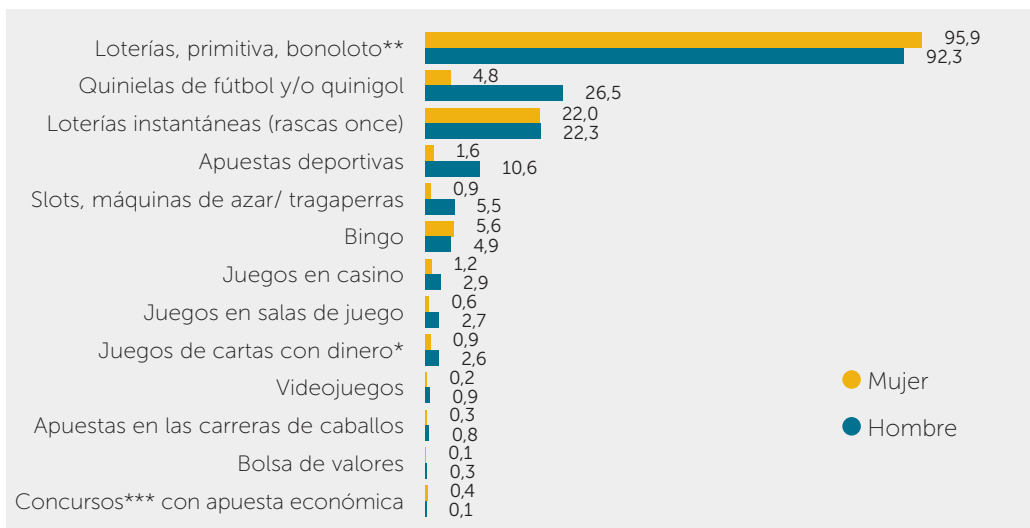
* póquer, mus, blackjack, punto y banca...

** once cupones, juego activoeurojackpot, 7/39

*** televisión, radio, prensa

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Figura 20. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017.



* póquer, mus, blackjack, punto y banca...

** once cupones, juego activoeurojackpot, 7/39

*** televisión, radio, prensa

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Respecto al análisis de las cantidades máximas diarias de dinero gastadas de manera presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15 a 64 años en 2019/20, el 30,7% ha jugado una cantidad máxima de dinero en un solo día que se encuentra entre los 6 y los 30 euros. Analizando los datos por sexo se aprecia una tendencia a mayor gasto entre los hombres (Tabla 20).

Tabla 20. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastado en un solo día en juego presencial en la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017-2019/2020.

	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no ha jugado en últimos 12 meses	40,7	37,8	43,6	32,7	29,8	35,6
Menos de 6 euros	19,2	19,0	19,4	22,7	22,5	23,0
Entre 6 y 30 euros	27,1	27,5	26,7	30,7	31,7	29,7
Entre 31 y 60 euros	7,7	9,0	6,5	8,1	9,0	7,3
Entre 61 y 300 euros	4,4	5,3	3,4	4,9	6,0	3,9
Más de 300 euros	0,9	1,5	0,4	0,8	1,1	0,5

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

4.6.

Encuesta ESTUDES. Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en la población de estudiantes de 14-18 años

En 2018, el 22,7% de los estudiantes de 14 a 18 años manifiestan haber jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, mostrando una tendencia global ascendente desde el inicio de la serie en el año 2014 (Tabla 21).

Con independencia del año analizado, por sexo se observa una mayor prevalencia de juego con dinero presencial en los hombres que en las mujeres.

Tabla 21. Evolución de la frecuencia con la que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2018.

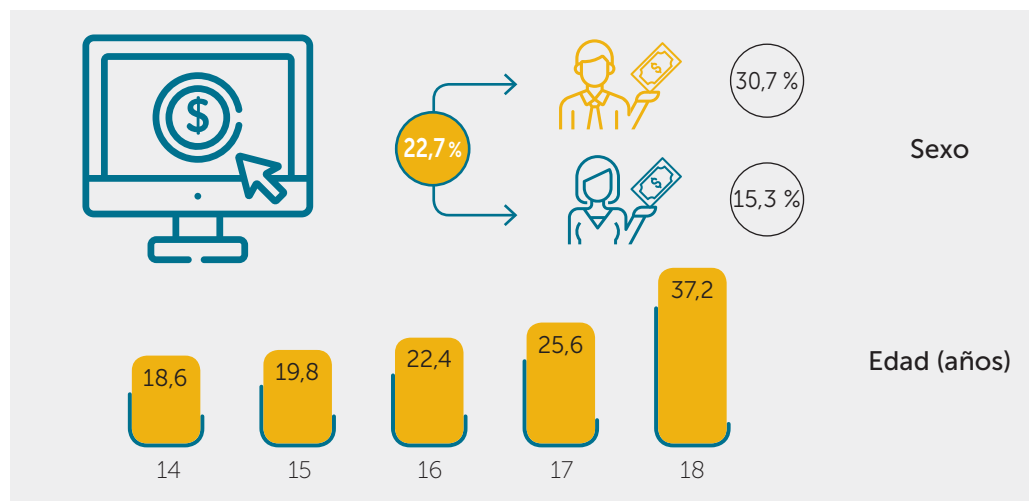
	2014			2016			2018		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No jugado dinero presencial en los últimos 12 meses o nunca	79,4	68,6	89,9	86,4	78,4	94,6	77,3	69,3	84,7
Ha jugado dinero presencial en los últimos 12 meses	20,6	31,4	10,1	13,6	21,6	5,4	22,7	30,7	15,3

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

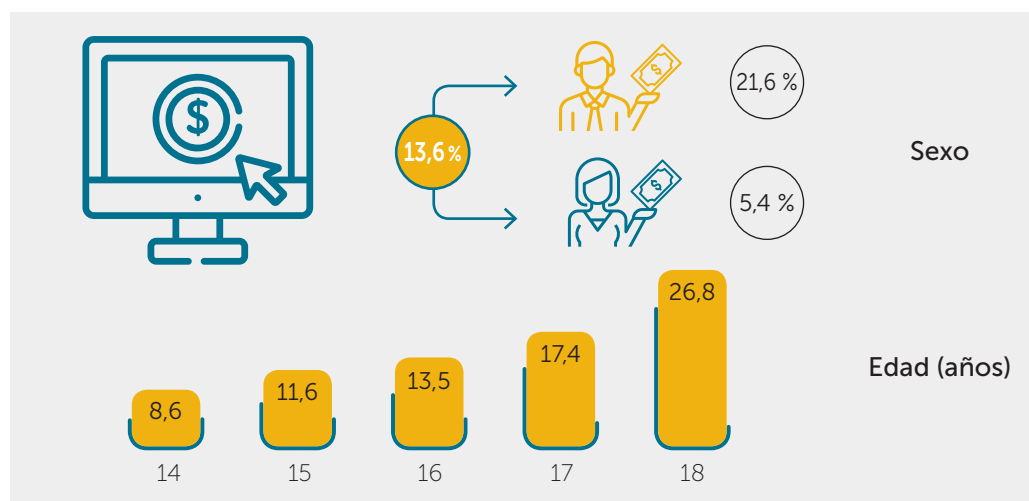
Al igual que ocurría con el juego online, se observa en toda la serie cómo el porcentaje de estudiantes de 14 a 18 años que ha jugado dinero de manera presencial en el último año, va incrementándose según va aumentando la edad de los individuos (Figuras 21, 22 y 23).

Figura 21. Prevalencia de jugar dinero de manera presencial en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2018.



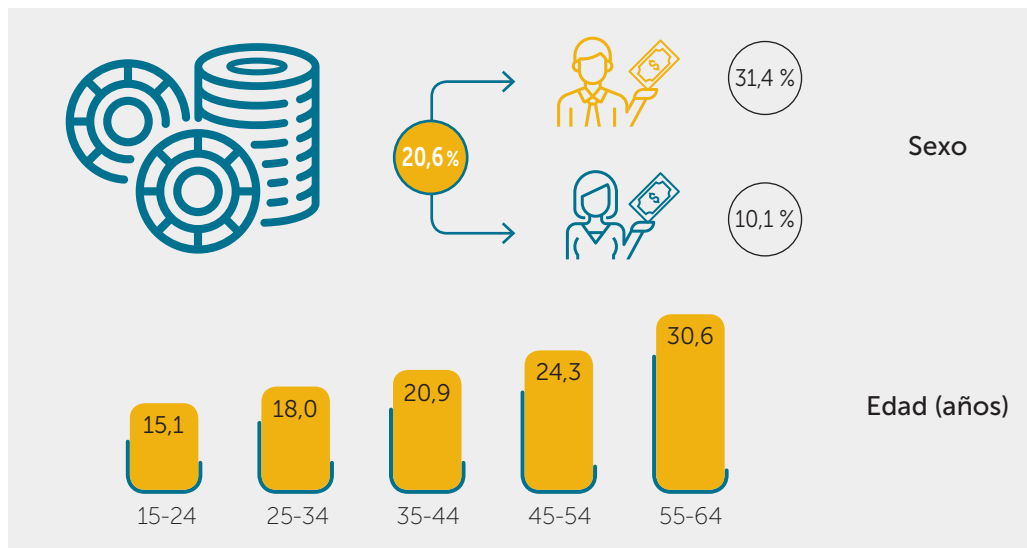
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 22. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2016.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 23. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2014.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2018, al igual que ocurría los años anteriores (2014 y 2016), la mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, lo han hecho un día al mes o menos, sin llegar a un 1% los estudiantes que han jugado diariamente (6 o más días a la semana). Por sexo, se puede apreciar que los hombres juegan de manera algo más frecuente que las mujeres (Tablas 22, 23 y 24).

Tabla 22. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018.

		14-18 años		
		T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	Nunca	86,1	78,0	93,6
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	7,9	11,6	4,6
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	3,6	6,2	1,3
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	1,6	3,1	0,4
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	0,7	1,2	0,2

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Tabla 23. Frecuencia con la que la población de estudiantes de 14-18 años ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2016.

		14-18 años		
		T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	Nunca	86,4	78,4	94,6
Anualmente (de 1 a 3 días al año)	Anualmente	6,5	9,4	3,6
Mensualmente (de 1 a 3 días al mes)	Mensualmente	4,6	7,9	1,3
Semanalmente (de 1 a 4 días por semana)	Semanalmente	2,0	3,5	0,4
Diariamente (de 5 a 7 días por semana)	Diariamente	0,5	0,9	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Tabla 24. Frecuencia con la que la población de estudiantes de 14-18 años ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014.

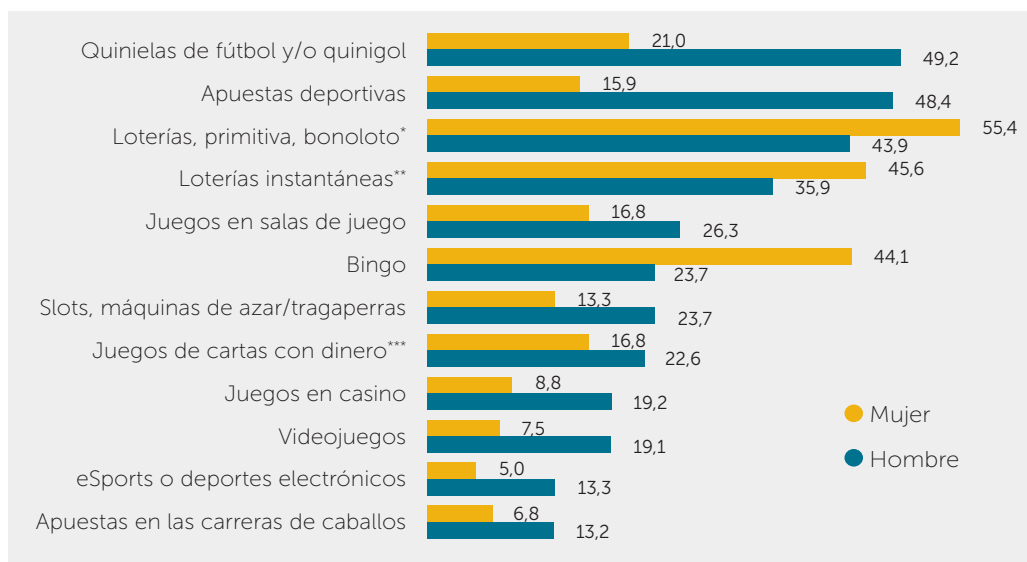
		14-18 años		
		T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	Nunca	81,0	70,5	91,0
Anualmente (una vez al mes o menos)	Anualmente	10,6	14,7	6,6
Mensualmente (de 2 a 4 veces al mes)	Mensualmente	5,3	9,3	1,5
Semanalmente (de 2 a 5 veces a la semana)	Semanalmente	2,4	4,3	0,6
Diariamente (6 o más veces a la semana)	Diariamente	0,7	1,2	0,3

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Al igual que en el año 2014, en 2018 se ha vuelto a preguntar por el tipo de juego utilizado por aquellos estudiantes que han jugado dinero de manera presencial, observándose grandes diferencias en función del sexo: en el caso de las mujeres destacan las loterías y el bingo, mientras que las prevalencias más altas en los hombres se registran para las apuestas deportivas y las quinielas de fútbol (Figuras 24 y 25).

Figura 24. Prevalencia de juego de manera presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2018.



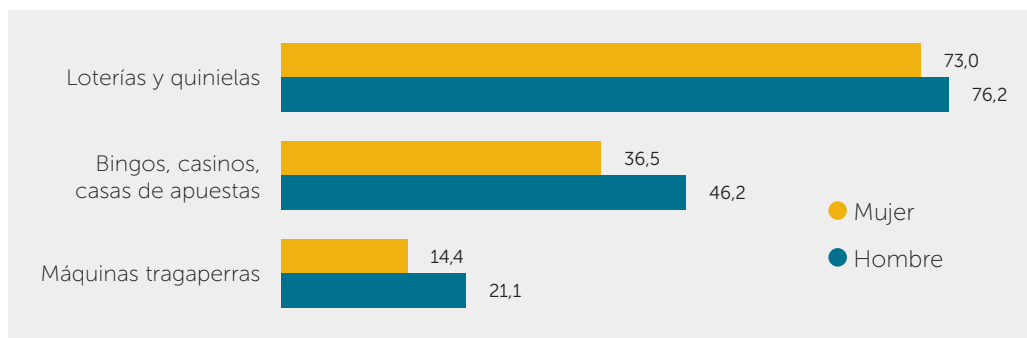
* once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** rascas once

*** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

Figura 25. Prevalencia de juego de manera presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2014.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2018 se pregunta a los estudiantes de 14 a 18 años por la cantidad máxima gastada en un solo día. Cabe destacar que la mayoría de los estudiantes han gastado cantidades inferiores a los 6 euros al día (12,6%) (Tabla 25). La distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.

Tabla 25. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años		
	T	H	M
Nunca he jugado dinero	81,5	73,8	88,5
Menos de 6 euros	12,6	16,7	8,9
Entre 6 y 30 euros	3,9	6,1	1,9
Entre 31 y 60 euros	1,0	1,6	0,4
Entre 61 y 300 euros	0,6	1,0	0,2
Más de 300 euros	0,5	0,8	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto a la cantidad total de dinero jugada en los últimos 12 meses, aspecto preguntado en la encuesta de 2014, el 13,3% de los estudiantes de 14 a 18 años afirma haberse gastado menos de 50 euros (Tabla 26).

Tabla 26. Cantidad de dinero gastada en los últimos 12 meses en juego presencial en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2014.

	Estudiantes 14-18 años		
	T	H	M
Nunca he jugado dinero	84,1	74,2	93,4
Menos de 50 euros	13,3	21,3	5,8
Entre 50 y 100 euros	1,3	2,3	0,4
Entre 101 y 300 euros	0,5	1,0	0,1
Más de 300 euros	0,7	1,1	0,3

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.7.

Juego problemático y Trastorno del juego

Cuando el juego se convierte en el centro de la vida de una persona; ocupando una gran parte de la actividad diaria, pensando en cómo jugar, cuando o de dónde sacar el dinero para poder jugar; y se es incapaz de dejar de jugar a pesar de las consecuencias negativas que dañan seriamente sus relaciones familiares, laborales o personales, estamos ante lo que se conoce como trastorno del juego.

La posibilidad de realizar ciertas actividades on line favorece muchos comportamientos potencialmente adictivos, incluido el trastorno de juego. La inmediatez de la recompensa, la fácil accesibilidad y acceso 24 horas al día, el anonimato y el entorno íntimo que proporcionan las nuevas tecnologías, facilitan la pérdida de control.

Inicialmente el trastorno del juego, o lo que se conoce también por juego patológico fue considerado como un trastorno en el control de los impulsos desde que fue reconocido como entidad nosológica en la clasificación americana de los trastornos mentales, DSM-III³, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Según la última versión de este manual, el DSM-V⁴ el juego patológico es “una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo”. Dada la evidencia actual, en el DSM-V el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”.

También la Organización Mundial de la Salud, que introdujo el juego patológico como entidad en la CIE-10⁴, lo consideró como un trastorno en el control de los impulsos.

Este trastorno suele empezar en la adolescencia en los hombres y en edades más avanzadas en mujeres, pasando por diversas oscilaciones, pero con tendencia a convertirse en un problema crónico. Es decir, se considera que el problema tiene un comienzo, seguido de períodos de remisión y agudización durante el resto de la vida adulta. Habitualmente, la preocupación, la necesidad y la conducta de juego aumentan durante los períodos de estrés y, así mismo, los problemas que surgen como resultado del juego tienden a una intensificación de la conducta de juego⁵.

Con la aparición del DSM-IV, se añade un nuevo aspecto en los criterios diagnósticos para este problema ya que se comienza a dar relevancia tanto a las consecuencias del juego como a los factores desencadenantes del mismo, sugiriéndose la necesidad de tratamientos tanto sintomáticos como no sintomáticos de este problema. Asimismo, en esta edición del manual diagnós-

³ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (third edition). Washington DC, 1980.

⁴ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (fifth edition). Washington DC, 2013.

⁵ World Health Organization (WHO). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems. (CIE-10). Ginebra, WHO, 1992.

tico se añade un criterio a los de su anterior versión, ya que se habla de un nuevo síntoma; "el juego se utiliza como estrategia para escapar de problemas, o para mitigar un estado de ánimo deprimido o disfórico".

Criterios diagnósticos DSM-V de trastorno por juego (312.31).

- A) El trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
 2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
 5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
 6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).
 7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
 8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
 9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
- B) Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Se puede describir el juego como un continuo, con niveles y estadios que reflejan el grado de implicación en el juego. En este sentido, se utilizan diferentes términos para clasificar las personas en función de sus patrones de juego⁶.

⁶ National Research Council (NRC, 1999).

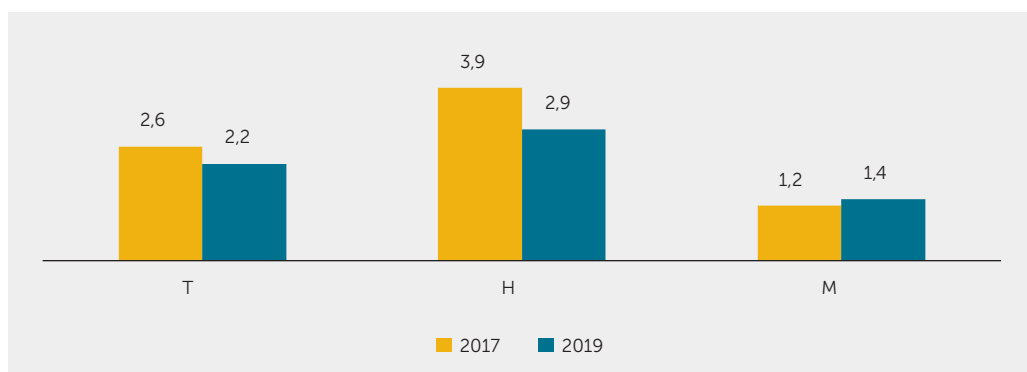
Desde esta perspectiva, obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-V se consideraría juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo. En esta categoría los síntomas pueden ser variados, puede tener problemas familiares o sentirse culpable por haber invertido demasiado tiempo o demasiado dinero en un episodio de juego, etc.... Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: trastorno del juego leve (DSM-V $\geq 4 \leq 5$), moderado (DSM-V $\geq 6 \leq 7$) o grave (DSM-V $\geq 8 \leq 9$).

Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

En la edición 2017 de la encuesta EDADES se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-V para explorar la existencia de posible juego problemático, que se ha mantenido en la edición 2019/20.

Aplicando la anterior categorización, podemos observar que, en 2019/20, se estima que el 2,2% de la población presentaría un posible juego problemático o trastorno del juego. De manera evolutiva este dato ha decrecido ligeramente con respecto al dato en 2017, cuando dicha prevalencia fue del 2,6%. El valor es superior en los hombres (Figura 26).

Figura 26. Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2017-2019/2020.



T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES)

Entre los jugadores de los últimos 12 meses que han contestado la escala DSM-V, en 2019/20 el 2,7% realizaría un posible juego problemático al haber obtenido una puntuación de 1 a 3 en dicha escala y el 1% presentaría un posible trastorno por juego, al obtener 4 o más ítems positivos en el DSM-V. Estos datos supondrían, extrapolando a la población española de 15 a 64 años, que el 1,6% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,6% presentarían un posible trastorno del juego (Tabla 27).

Tabla 27. Categorización de resultados de la escala DSM-V entre la población de 15-64 años y entre los jugadores en los últimos 12 meses (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses que han contestado la escala DSM-V	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses que han contestado la escala DSM-V
Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	2,0	3,4	1,6	2,7
Posible trastorno del juego (DSM-V ≥ 4)	0,5	0,9	0,6	1,0

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

El posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) es mayor entre las personas que juegan online que entre las que juegan de forma presencial tanto en 2017 como en 2019/20 en ambos sexos. En 2019/20, el 0,9% de la población de 15 a 64 años presenta un posible juego problemático o trastorno por juego online, valor que aumenta al 15,8% entre los que han jugado online en el último año (Tabla 28).

Tabla 28. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego en la población de 15-64 años y entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial
Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses	22,9	4,2	15,8	3,5
Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre el total de la población de 15-64 años	0,8	2,5	0,9	2,0

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Tanto para el juego realizado online como presencial, se observa que las personas que realizan un posible juego problemático juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años (Tablas 29 y 30).

Tabla 29. Frecuencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en las personas con posible juego problemático (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	Población 15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Nunca o no en los últimos 12 meses	96,5	0,0	93,3	0,0
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	3,5	100,0	6,7	100,0
Anualmente	50,9 [^]	33,0 [^]	49,5 [^]	31,6 [^]
Mensualmente	29,6 [^]	38,6 [^]	35,0 [^]	42,4 [^]
Semanalmente	15,6 [^]	20,3 [^]	11,3 [^]	19,7 [^]
Diariamente	3,9 [^]	8,0 [^]	4,2 [^]	6,2 [^]

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

[^] Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

Tabla 30. Frecuencia de juego con dinero presencial en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en los posibles jugadores problemáticos (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	Población 15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Nunca o no en los últimos 12 meses	40,5	0,0	36,4	0,0
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	59,5	100,0	63,6	100
Anualmente	53,2 [^]	33,6 [^]	50,2 [^]	28,7 [^]
Mensualmente	34,6 [^]	41,9 [^]	39,4 [^]	44,0 [^]
Semanalmente	11,1 [^]	21,1 [^]	9,4 [^]	24,7 [^]
Diariamente	1,1 [^]	3,4 [^]	1,0 [^]	2,7 [^]

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

[^] Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

No existen grandes diferencias en los tipos de juegos practicados online en función de la presencia o no de un posible juego problemático, siendo las apuestas deportivas el juego más frecuente en ambos casos, aunque se aprecia una pérdida de peso de las loterías en la población con posible juego problemático (Tabla 31).

Tabla 31. Prevalencia de juego online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Apuestas deportivas	64,9	61,1	50,1	65,2
Juegos de cartas con dinero***	17,2	19,6	13,3	21,6
Videojuegos	15,9	21,3	14,1	17,3
Loterías, primitiva, bonoloto*	14,1	8,5	28,2	10,6
Quinielas de fútbol y/o quinigol	10,4	9,4	14,1	9,0
Bingo	10,4	8,2	7,8	10,9
Apuestas en las carreras de caballos	9,4	13,5	6,9	8,7
Juegos en casino	8,1	4,6	11,3	20,1
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	6,6	0,0	6,2	14,1
Bolsa de valores	6,6	4,3	4,4	5,0
Concursos****	5,8	1,9	3,6	1,3
Juegos en salas de juego	5,7	1,9	6,5	12,9
Loterías instantáneas**	5,2	0,0	12,5	8,3

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES).

* once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** rascas once

*** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

****televisión, radio, prensa... con apuesta económica

En cambio, hay diferencias en los juegos practicados de manera presencial, donde se aprecia claramente que la población de 15 a 64 años juega en gran medida únicamente a la lotería, mientras que las personas que presentan un posible juego problemático juegan a una mayor variedad de juegos destacando, además de las loterías, las quinielas, las apuestas deportivas, las máquinas tragaperras y el bingo. No se aprecian grandes diferencias en 2019/2020 con respecto a 2017. (Tabla 32).

Tabla 32. Prevalencia de juego presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Loterías, primitiva, bonoloto*	94,0	88,3	94,4	81,9
Loterías instantáneas**	22,1	49,2	24,9	50,1
Quinielas de fútbol y/o quinigol	16,4	34,6	14,6	21,9
Apuestas deportivas	6,4	25,4	5,3	17,5
Bingo	5,2	23,3	4,8	16,0
Juegos en casino	2,1	17,6	1,6	10,8
Juegos de cartas con dinero***	1,8	18,8	1,3	5,4
Juegos en salas de juego	1,7	13,2	1,4	13,2
Apuestas en las carreras de caballos	0,5	3,0	0,6	2,7
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	0,5	19,1	3,4	15,2
Videojuegos	0,5	1,1	0,6	1,6
Concursos****	0,2	1,0	0,2	0,7
Bolsa de valores	0,2	1,9	0,2	0,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES).

* once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

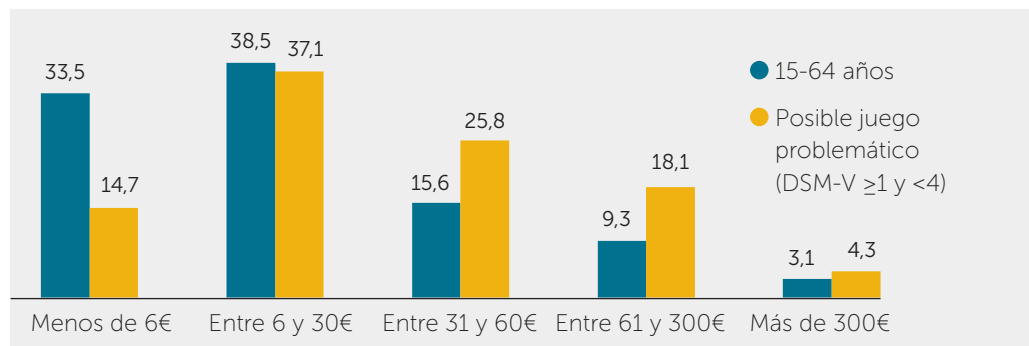
** rascas once

*** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

****televisión, radio, prensa... con apuesta económica

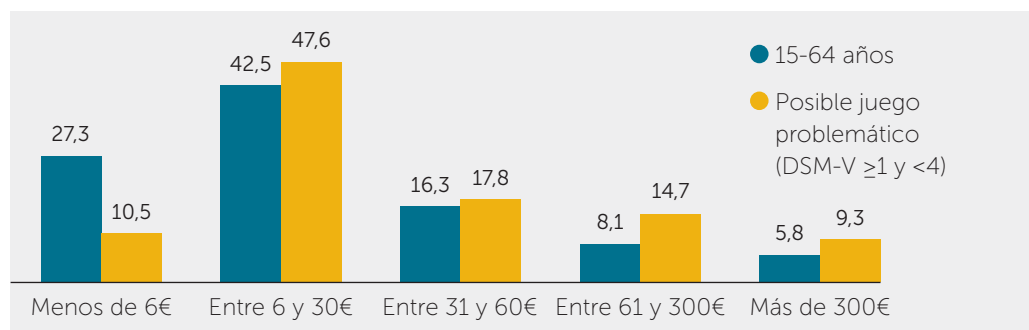
Si se compara la máxima cantidad de dinero gastada en un día se observa que, tanto online como en el juego presencial, son mayores las cantidades de dinero gastadas entre las personas con posible juego problemático (Figuras 27, 28, 29 y 30).

Figura 27. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos (%). España, 2019/2020.



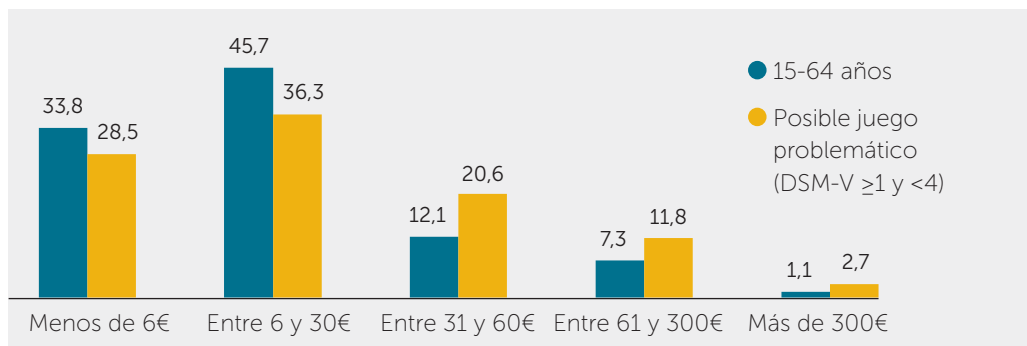
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)
 Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

Figura 28. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos (%). España, 2017.



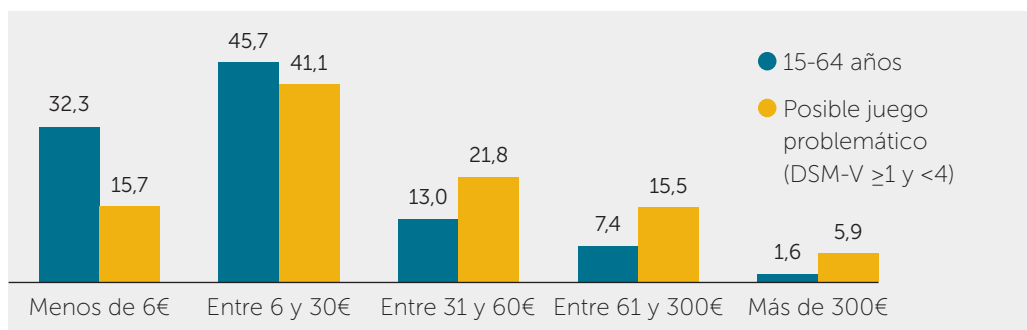
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)
 Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

Figura 29. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado dinero de manera presencial (fuera de internet) en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)
 Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

Figura 30. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado dinero de manera presencial (fuera de internet) en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos (%). España, 2017.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)
 Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

Se detecta mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, tales como borracheras, *binge drinking*, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario, entre las personas con posible juego problemático (Tabla 33).

Tabla 33. Prevalencia de borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días, consumo de riesgo de alcohol (AUDIT \geq 8) y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en la población general de 15 a 64 años y en los posibles jugadores problemáticos (%). España, 2017-2019/2020.

	2017		2019	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V \geq 1 y <4)	Población 15-64 años	Posible juego problemático (DSM-V \geq 1 y <4)
Borracheras	7,1	23,0	6,8	16,3
<i>Binge drinking</i>	15,1	35,6	15,4	41,0
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT \geq 8)	5,1	19,6	4,2	19,2
Tabaco diario	34,0	50,5	32,3	38,5

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

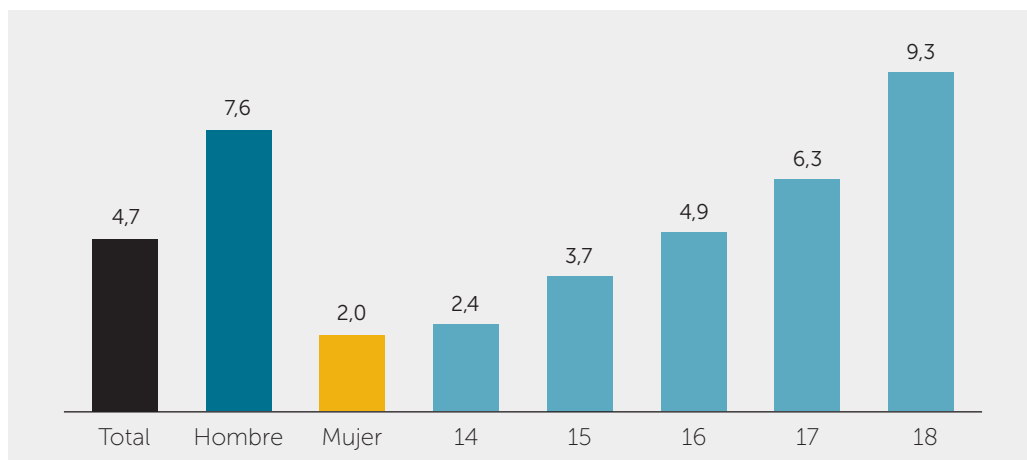
En la encuesta ESTUDES 2018/19, para explorar el posible juego problemático, se introdujo el cuestionario Lie-Bet, escala que ya se ha utilizado en la encuesta europea ESPAD de los años 2015 y 2019. Se trata de un instrumento de cribado de tan sólo dos preguntas en las que se indaga si el sujeto ha sentido la necesidad de apostar cada vez más o si ha mentado a personas significativas sobre cuánto dinero gasta en el juego. El cuestionario Lie/Bet, creado por Johnson et al (1997) sigue criterios del DSM-IV⁷ y destaca su utilidad como herramienta de cribado.

Según las respuestas obtenidas en la escala Lie/Bet, el 19,4% de los alumnos de 14 a 18 años que han jugado dinero en el último año serían candidatos para descartar un posible juego problemático. Por sexo, la prevalencia es superior entre los chicos que entre las chicas (22,6% y 12,7%, respectivamente), mientras que aumenta a medida que lo hace la edad*. Estos datos supondrían, extrapolando al total de la población de estudiantes de 14 a 18 años, que el 4,7% de los estudiantes serían candidatos para descartar un posible juego problemático. Por sexo, la prevalencia sería superior entre los chicos que entre las chicas (7,6% y 2,0%, respectivamente) (Figura 31).

* Porcentajes calculados sobre los casos que han contestado la escala.

⁷ Johnson EE, Hamer R, Nora RM, Tan B, Eisentsein N, Engerhart C. The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep.* 80 (1997), pp. 83-8. <http://dx.doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>.

Figura 31. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2018



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Entre los estudiantes que han jugado online, el 26,4% podrían tener un problema de juego problemático, porcentaje que desciende entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado con dinero de manera presencial hasta el 19,8% (Tabla 34).

Tabla 34. Prevalencia de posible juego problemático entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado con dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años con posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Han jugado dinero online	26,4
Han jugado dinero presencial	19,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

^ Porcentajes calculados sobre los casos que han contestado la escala.

Se aprecia claramente como los estudiantes que tiene un posible juego problemático juegan mayores cantidades de dinero, tanto a través de internet (tabla 35), como de manera presencial (tabla 36).

Tabla 35. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online y presentan un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Menos de 6 euros	47,3	31,1
Entre 6 y 30 euros	27,7	26,6
Entre 31 y 60 euros	10,4	15,8
Entre 61 y 300 euros	7,8	13,3
Más de 300 euros	6,9	13,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)
 Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses.

Tabla 36. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial y presentan un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Menos de 6 euros	68,1	45,5
Entre 6 y 30 euros	21,1	29,6
Entre 31 y 60 euros	5,2	10,3
Entre 61 y 300 euros	3,1	7,6
Más de 300 euros	2,5	7,1

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)
 Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses.

Respecto al tipo de juegos online, se observa que, tanto los jugadores online como los jugadores online que presentan un posible juego problemático, han jugado en mayor medida a videojuegos, apuestas deportivas o deportes electrónicos, aunque en aquellos con posible juego problemático son las apuestas deportivas el tipo de juego más jugado (Tabla 37).

Tabla 37. Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online y presenta un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Videojuegos	56,1	53,5
Apuestas deportivas	45,5	55,7
eSports o deportes electrónicos	35,9	40,5
Quinielas de fútbol y/o quinigol	25,1	30,7
Juegos en casino	21,2	29,9
Juegos de cartas con dinero***	20,1	27,5
Bingo	18,0	21,9
Apuestas en las carreras de caballos	17,4	23,7
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	17,3	22,8
Loterías, primitiva, bonoloto*	15,3	22,2
Loterías instantáneas**	10,7	14,6
Juegos en salas de juego	2,1	2,9

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto al juego con dinero de manera presencial, se observa que son las apuestas deportivas los juegos más jugados por aquellos estudiantes que presentan un posible juego problemático, mientras que, entre el total de estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en los últimos 12 meses a juegos de manera presencial, el juego más jugado son las loterías, primitiva o bonoloto (Tabla 38).

Tabla 38. Tipos de juegos utilizados entre en los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (%). España, 2018

	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial y presenta un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Loterías, primitiva, bonoloto*	48,0	48,4
Loterías instantáneas**	39,4	42,4
Quinielas de fútbol y/o quinigol	39,2	48,1
Apuestas deportivas	36,9	53,0
Bingo	30,9	32,7
Juegos en salas de juego	22,9	39,7
Juegos de cartas con dinero***	20,6	29,4
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	20,0	35,9
Juegos en casino	15,5	29,9
Videojuegos	15,0	22,0
Apuestas en las carreras de caballos	10,9	17,0
eSports o deportes electrónicos	10,4	19,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Los estudiantes que realizan un juego con dinero posiblemente problemático, presentan mayores prevalencias de consumo intensivo de sustancias como el alcohol, el cannabis y el tabaco que las encontradas entre los estudiantes en general (Tabla 39).

Tabla 39. Prevalencia de borrachera, *binge drinking* y consumo de cannabis en los últimos 30 días y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Borracheras	24,3	46,5
<i>Binge drinking</i>	32,3	57,0
Cannabis	19,3	43,2
Tabaco diario	9,8	21,5

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.8.

Uso compulsivo de internet

El uso de internet está ampliamente extendido en la población española. Según la encuesta EDADES 2019/20, prácticamente la totalidad de la población ha utilizado internet con fines lúdicos alguna vez en la vida, en el último año y en el último mes.

Por edad, las mayores prevalencias (alrededor al 98%) se observan entre los individuos de 15 a 44 años, mientras que la prevalencia desciende hasta un 85% cuando analizamos a los mayores de 55 años. No se observan diferencias entre hombres y mujeres (Tabla 40).

Tabla 40. Prevalencia de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2019/2020.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	14	15	16	17	18
Alguna vez en la vida	95,3	95,4	95,2	98,4	98,8	98,5	95,9	85,7
Últimos 12 meses	94,5	94,7	94,4	98,1	98,3	97,9	95,0	84,2
Últimos 30 días	93,8	93,9	93,7	98,0	98,1	97,3	94,1	82,7

FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Al analizar los tipos de actividades realizadas por Internet, se observa que tanto en hombres como en mujeres las actividades más realizadas son usar mensajería instantánea, intercambiar mensajes (p. ej. WhatsApp®), buscar información sobre bienes y servicios, recibir o enviar correos electrónicos y ver contenidos de video de sitios para compartir (por ejemplo YouTube)⁸.

El uso compulsivo de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se da, sobre todo, en los grupos más jóvenes⁹. En los últimos años, el uso problemático de internet ha trascendido la consideración de trastorno del control de impulsos¹⁰ para encuadrarse en las adicciones comportamentales, aceptando que tiene una base común con el resto de conductas adictivas^{11, 12, 13, 14, 15, 16, 17}. El manual DSM-V incluye el trastorno por juego en los trastornos adictivos

⁸ Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares. INE. Disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608

⁹ Fioravanti G, Dèttore D, Casale S. Adolescent internet addiction: testing the association between self-esteem, the perception of internet attributes, and preference for online social interactions. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2012 Jun;15(6):318-23.

¹⁰ Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in clinical practice: a sourcebook*. 17, 19-31. <http://netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>

¹¹ Griffiths, M. (2000). internet addiction- Time to be taken seriously? *Addiction Research and Theory*, 8, 413-418.

¹² Brezing, C., Derevensky, J. L. y Potenza, M. N. (2010). Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic internet use. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 19, 625-641.

y el trastorno por Juego online (internet Gaming Disorder) en el apartado "condiciones para más estudios en el futuro" (Sección III)¹⁸.

Las consecuencias a nivel psicológico y conductual que el uso compulsivo de internet provoca en las personas y sobre todo en los más jóvenes, demandan una respuesta eficaz. Uno de los grandes retos en este contexto es el de disponer de datos que permitan conocer el estado de situación a nivel poblacional. Con este fin, se introdujo en la encuestas ESTUDES 2014, 2016 y 2018 y EDADES 2015 y 2017 una escala para medir el uso compulsivo de internet: *The Compulsive internet Use Scale*, CIUS¹⁹. Se trata de una escala validada para la detección precoz de posibles casos de riesgo y que consta de un total de 56 puntos, en la que una puntuación mayor o igual a 28 indica un riesgo para un posible uso compulsivo de internet. Los resultados obtenidos al aplicar esta escala en las encuestas EDADES y ESTUDES desde 2014 se muestran a continuación.

Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

Tanto en 2015 como en 2017, casi un 3% de la población de 15 a 64 años realizó un posible uso compulsivo de internet en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 900.000 personas. En 2019/20, esta prevalencia aumentó al 3,7%, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 1.139.000 personas (Tabla 41).

Tabla 41. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años (%). España, 2015-2017.

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS \geq 28)
2015	2,9
2017	2,9
2019	3,7

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

¹³ Goldstein, R. Z. y Volkow, N. D. (2011). Dysfunction of the prefrontal cortex in addiction: neuroimaging findings and clinical implications. *Nature Reviews Neuroscience*, 12, 652-669.

¹⁴ Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A. y Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 233-241.

¹⁵ Kormas, G., Critselis, E., Janikian, M., Kafetzis, D. y Tsitsika, A. (2011). Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic internet use among adolescents: a cross-sectional study. *Bio Medical Central Public Health*, 11, 595.

¹⁶ Montag, C., Kirsch, P., Sauer, C., Markert, S. y Reuter, M. (2012). The role of the CHRNA4 gene in internet addiction: a case-control study. *Journal of Addiction Medicine*, 6, 191-195.

¹⁷ Zhou, Y., Lin, F. C., Du, Y. S., Qin, L. D., Zhao, Z. M., Xu, J. R.,... Lei, H. (2011). Gray matter abnormalities in internet addiction: a voxel-based morphometry study. *European Journal of Radiology*, 79, 92-95.

¹⁸ Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26, 91-95.

¹⁹ Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., y Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 1-6.

La prevalencia es similar entre hombres y mujeres en ambas ediciones de la encuesta (Tabla 42).

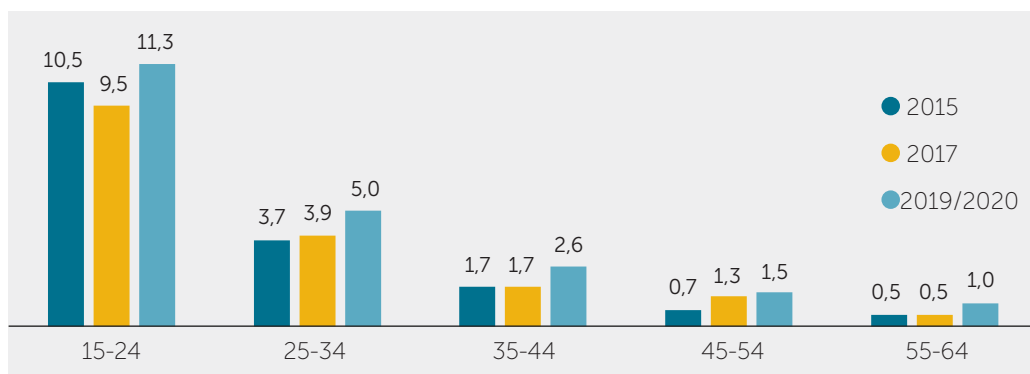
Tabla 42. Prevalencia de un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según sexo (%). España, 2015-2019/2020.

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS \geq 28)	
	Hombre	Mujer
2015	2,8	3,1
2017	3,1	2,8
2019	3,9	3,5

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

La prevalencia de posible uso compulsivo de internet es superior entre los más jóvenes (15-24 años), patrón que se mantiene en las sucesivas ediciones de la encuesta EDADES (Figura 32).

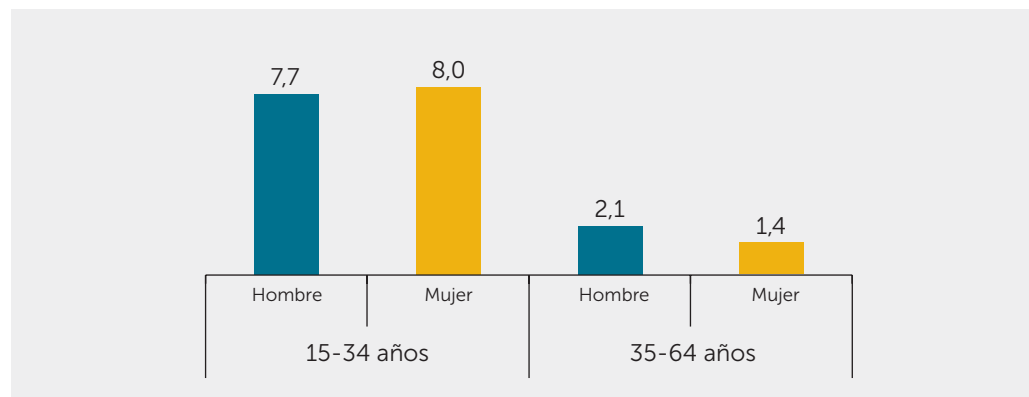
Figura 32. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad (%). España, 2015-2019.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Entre los más jóvenes (15-24 años), las mujeres presentan mayores prevalencias de un posible uso compulsivo de internet, de forma contraria a lo que ocurre en el grupo de mayor edad (Figura 33).

Figura 33. Prevalencia de un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad y sexo (%). España, 2019/2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Tanto en 2019/20 como en las ediciones anteriores, se observan diferencias en relación a los consumos intensivos de alcohol (borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días) y consumo de cannabis en los últimos 30 días entre la población de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet y la población general de 15 a 64 años (Tabla 43).

Tabla 43. Prevalencia de *binge drinking* borracheras y consumo de cannabis en los últimos 30 días entre la población de 15 a 64 años y la población de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet (puntuación en la escala CIUS ≥ 28) (%). España, 2015-2019/2020.

	2015		2017		2019	
	15-64 años	Población con puntuación CIUS ≥ 2 (posible uso compulsivo de internet)	15-64 años	Población con puntuación CIUS ≥ 2 (posible uso compulsivo de internet)	15-64 años	Población con puntuación CIUS ≥ 2 (posible uso compulsivo de internet)
<i>Binge drinking</i>	17,9	32,3	15,1	30,0	15,4	29,1
Borracheras	6,5	17,3	7,1	18,4	6,8	17,7
Cannabis	2,1	17,8	2,1	16,9	2,9	6,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

En 2018, un 20% de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de estar realizando un uso compulsivo de internet en España, cifra ligeramente inferior a la registrada en 2016 (21%) (Tabla 44).

Tabla 44. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de estudiantes de 14 a 18 años (%). España 2014-2018

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS ≥ 28)
2014	16,4
2016	21,0
2018	20,0

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Al igual que sucedía en los años anteriores, la prevalencia de posible uso compulsivo de internet es superior en las mujeres que en los hombres (Tabla 45).

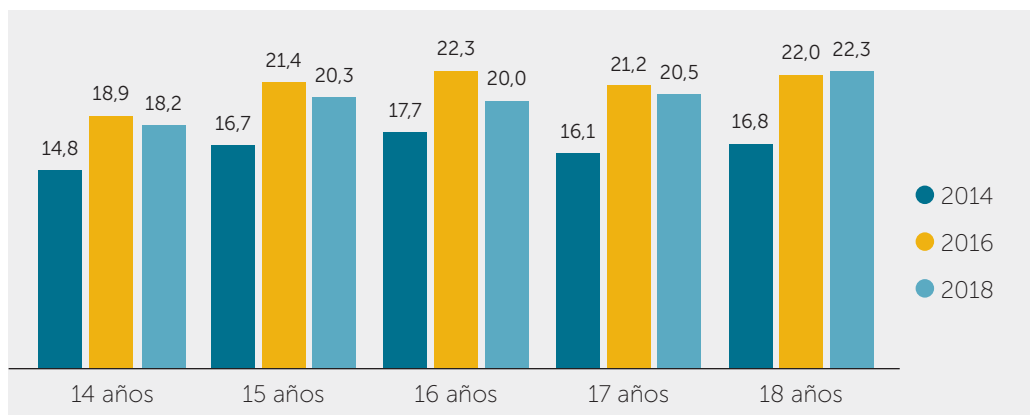
Tabla 45. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2014-2018.

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS ≥ 28)	
	Hombre	Mujer
2014	14,7	18,0
2016	18,3	23,8
2018	16,4	23,4

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Entre los resultados por edad no se observan diferencias significativas, detectándose las mayores prevalencias a los 18 años (22,3%) (Figura 34).

Figura 34. Prevalencia de usuarios de internet con un posible uso compulsivo de internet entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2014-2018.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Como se observa en 2014 y 2016, también en 2018 se aprecian diferencias en relación a los consumos intensivos de alcohol (borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días), consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet y la población general de estudiantes de 14 a 18 años (Tablas 46, 47, 48).

Tabla 46. Prevalencia de *binge drinking*, borracheras, consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años y la población de estudiantes con un posible uso compulsivo de internet (%). España, 2018.

	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS \geq 28)
<i>Binge drinking</i>	32,3	37,9
Borracheras	24,3	30,7
Cannabis	19,3	23,0
Tabaco diario	9,8	10,4

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Tabla 47. Prevalencia de *binge drinking*, borracheras, consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años y la población de estudiantes con un posible uso compulsivo de internet (%). España, 2016.

	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS \geq 28)
<i>Binge drinking</i>	31,7	39,3
Borracheras	21,8	28,8
Cannabis	18,3	21,7
Tabaco diario	8,8	10,4

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Tabla 48. Prevalencia de *binge drinking*, borracheras, consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años y la población de estudiantes con un posible uso compulsivo de internet (%). España, 2014.

	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS \geq 28)
<i>Binge drinking</i>	32,2	40,4
Borracheras	22,2	28,4
Cannabis	18,6	22,9
Tabaco diario	8,9	10,7

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.9.

Uso de videojuegos

En las últimas décadas, el potencial adictivo de los videojuegos ha sido un tema ampliamente discutido en los medios de comunicación y, en la literatura científica, desde el año 1992 hay más de 1000 artículos científicos publicados relacionados con este tema.

Este debate científico hizo que el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) de la Asociación Americana de Psiquiatras del año 2013, en la sección III, reservada a las condiciones que requieren estudio posterior, incluyese el Trastorno por Juego en Internet (*Internet Gaming Disorder*), especificando que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas.

Posteriormente, en el año 2018, la OMS incluyó el trastorno por uso de videojuegos en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). La decisión de incluir el trastorno por juego en la CIE-11 se basó en revisiones de la evidencia científica disponible y reflejó un consenso de expertos de diferentes disciplinas y regiones geográficas del mundo que participaron en el proceso de consultas técnicas emprendidas por la OMS en el proceso de desarrollo de la CIE-11.

El trastorno por uso de videojuegos se define, según la CIE-11, como un patrón de comportamiento de juego ("juego digital" o "videojuego") caracterizado por un control deficiente sobre el juego, aumentando la prioridad dada al juego sobre otras actividades en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses y actividades diarias, junto a la continuación del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

Para que se diagnostique el trastorno por uso de videojuegos, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para provocar un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento y, normalmente, habría sido evidente durante al menos 12 meses.

La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) es la base para la identificación de tendencias y estadísticas de salud a nivel mundial y el estándar internacional para informar sobre enfermedades y afecciones de salud. Es utilizado por profesionales de todo el mundo para el diagnóstico y categorización de enfermedades. La inclusión de un trastorno en el CIE es una consideración que los países tienen en cuenta al planificar estrategias de salud pública y monitorizar las tendencias de los trastornos.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2014 incluye, dentro del campo de actuaciones como un eje fundamental de la Estrategia, las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuesta (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

Asimismo, la Estrategia indica que las denominadas “adicciones sin sustancia” o conductas adictivas en las que no intervienen drogas (ludopatía, internet, videojuegos, pantallas, etc.) han irrumpido de manera notable en los últimos años y su presencia ya se está dejando notar en las demandas asistenciales.

Por todo ello en el año 2018 dentro del marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones se incluyó un módulo sobre videojuegos. La primera parte del módulo incluyó preguntas generales sobre prevalencia y frecuencia de uso y, en una segunda parte, se incluyeron preguntas basadas en los criterios DSM-V para poder detectar un posible trastorno por videojuegos. También se incluyeron preguntas sobre el uso de deportes electrónicos (“eSports”) como jugador, o bien, como espectador. A continuación, se detallan los principales resultados de su análisis.

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

En España, el 82,2% de los estudiantes declaran haber jugado a videojuegos en el último año. En cuanto a la actividad con los eSports en los últimos 12 meses, el 47,9% de los alumnos han jugado y el 34,7% han sido espectadores mientras otros jugaban.

Por sexo, podemos observar como las tres actividades son mucho más frecuentes entre los chicos que entre las chicas. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos, el 96% de los chicos han jugado en el último año, porcentaje que desciende al 69% en el caso de las chicas.

Por edad, se registran las mayores prevalencias entre los estudiantes de 14 años, reduciéndose las mismas según avanza la edad de los alumnos (Tabla 49).

Tabla 49. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2018.

	Total	Sexo		Edad					
		H	M	14	15	16	17	18	
Videojuegos	82,2	96,0	69,0	85,5	84,2	81,3	79,6	78,1	
eSports	47,9	66,6	30,3	51,4	50,2	47,8	44,2	44,1	
Espectador de eSports	34,7	50,9	19,5	36,9	36,6	34,7	31,9	32,1	

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Analizando la frecuencia con la que los estudiantes han jugado a videojuegos en el último año destacamos que cerca del 50% lo han hecho al menos semanalmente. En el lado opuesto, tenemos un 14,2% de los alumnos que han jugado como máximo 3 días al año. Por sexo, son los hombres los que han utilizado los videojuegos con una mayor frecuencia en los últimos 12 meses. Por edad no se observan diferencias destacables (Tabla 50).

Tabla 50. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2018.

		Total	Sexo		Edad					
			H	M	14	15	16	17	18	
Nunca o no en los últimos 12 meses	Nunca	18,4	4,1	32,4	15,1	16,3	19,4	21,0	22,6	
De 1 a 3 días al año	Anualmente	14,2	4,7	23,5	12,8	14,0	14,2	15,5	14,5	
De 1 a 3 días al mes	Mensualmente	20,6	16,9	24,3	20,0	19,8	21,6	21,2	19,5	
De 1 a 4 días por semana	Semanalmente	28,6	43,2	14,3	33,7	30,6	27,7	24,9	25,2	
De 5 a 7 días por semana	Diariamente	18,1	31,0	5,4	18,5	19,3	17,2	17,4	18,2	

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Se observa que la gran mayoría de los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses dedican menos de 2 horas al día a realizar dicha actividad, siendo tan solo un 5,6% de entre todos los estudiantes, aquellos que han jugado más de 5 horas al día. Por sexo, apreciamos como son los chicos los que dedican un mayor número de horas a jugar con los videojuegos mientras que, por edad, no se aprecian diferencias de conducta reseñables (Tabla 51).

Tabla 51. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2018.

	Total	Sexo		Edad					
		H	M	14	15	16	17	18	
Nunca o no en los últimos 12 meses	20,4	4,3	38,0	16,6	18,1	21,3	23,3	24,9	
Menos de 2 horas	50,9	49,5	52,6	51,8	51,0	51,6	50,7	46,4	
De 2 a 5 horas al día	23,0	36,5	8,1	25,5	24,9	21,4	20,9	23,1	
De 6 a 8 horas al día	3,7	6,4	0,8	4,1	3,9	3,7	3,4	3,1	
Más de 8 horas al día	1,9	3,3	0,4	2,0	2,1	1,9	1,7	2,5	

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Siete de cada diez estudiantes que han jugado a los videojuegos, lo han hecho sin ningún gasto de dinero asociado para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., mientras que un 19,2% indica haberse gastado menos de 50€ y se registra que algo menos del 10% se han gastado en el último año más de 50 € por estos motivos. En lo que respecta al sexo, son los chicos los que han gastado mayores cantidades de dinero y, por edad, son los más jóvenes los que más dinero han gastado (Tabla 52).

Tabla 52. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., según edad y sexo (%). España, 2018.

	Total	Sexo		Edad					
		H	M	14	15	16	17	18	
Nada	71,6	56,1	92,1	65,5	68,5	73,1	77,0	75,5	
Entre 1 y 50 euros	19,2	29,2	5,9	22,8	21,5	18,6	15,2	16,4	
Entre 51 y 100 euros	4,8	7,6	1,2	6,3	5,7	4,0	3,8	3,9	
Más de 100 euros	4,4	7,1	0,8	5,5	4,3	4,3	4,0	4,2	

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Posible trastorno por uso de videojuegos en población de estudiantes de 14 a 18 años

Entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 6,1% presentaría un potencial trastorno por uso de videojuegos según la escala basada en criterios DSM-V. Este porcentaje se duplica (12,1%) cuando la población de referencia es la de estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses.

Por sexo, se aprecian grandes diferencias. Este porcentaje supera el 10% entre los chicos mientras que entre las chicas el dato es inferior al 2%. Por edad, las mayores prevalencias de posible trastorno se registran entre los alumnos de 14 y 15 años (Tabla 53).

Tabla 53. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2018.

	Total	Sexo		Edad					
		H	M	14	15	16	17	18	
Posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-V ≥ 5)	6,1	10,4	1,9	7,5	6,5	5,3	5,5	5,9	

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto al uso de videojuegos en los últimos 12 meses, se observa que la frecuencia de uso es mucho mayor entre los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible trastorno que entre el total de estudiantes de 14 a 18 años jugadores (Tabla 54).

Tabla 54. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5) (%). España, 2018.

		En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5)
Nunca o no en los últimos 12 meses	Nunca	18,4	0,0
De 1 a 3 días al año	Anualmente	14,2	1,9
De 1 a 3 días al mes	Mensualmente	20,6	6,9
De 1 a 4 días por semana	Semanalmente	28,6	33,0
De 5 a 7 días por semana	Diariamente	18,1	58,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

También se observan grandes diferencias en el tiempo dedicado, de media, en un día cualquiera a jugar a los videojuegos. Aquellos estudiantes con una posible trastorno, le dedican de media, más tiempo que el resto de estudiantes de 14 a 18 años a esta actividad. El 26,1% de los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos dedica, de media, más de 5 horas en un día frente al 5,6% del total de estudiantes de 14 a 18 años (Tabla 55).

Tabla 55. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses (número de horas de media que dedican a esa actividad al día) entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5) (%). España, 2018.

	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5)
Nunca o no en los últimos 12 meses	20,4	0,0
Menos de 2 horas	50,9	23,4
De 2 a 5 horas al día	23,0	50,5
De 6 a 8 horas al día	3,7	15,6
Más de 8 horas al día	1,9	10,5

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

Asimismo, se observa que los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos han gastado en el último año mucho más dinero en los videojuegos para mejorar su posición, personaje, accesorios, imagen, etc. que el total de los estudiantes de 14 a 18 años jugadores (Tabla 56).

Tabla 56. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5), según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc. (%). España, 2018.

	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5)
Nada	71,6	34,8
Entre 1 y 50 euros	19,2	33,4
Entre 51 y 100 euros	4,8	14,5
Más de 100 euros	4,4	4,4

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

Respecto a otro tipo de conductas realizadas por los estudiantes con un posible trastorno por videojuegos, se observa que la prevalencia de juego con dinero online, presencial o posible juego problemático es mayor en este grupo de estudiantes que entre el total de estudiantes de 14 a 18 años (Tabla 57).

Tabla 57. Prevalencia de juego con dinero online, presencial y posible juego problemático (Lie/Bet >1) entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5) (%). España, 2018.

	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático (LIE/BET >1)
Estudiantes 14-18 años total	10,3	22,7	4,7
Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5)	27,7	35,0	14,9

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

Por último, no se observan grandes diferencias respecto al consumo de sustancias psicoactivas legales (tabaco y alcohol) entre los estudiantes de 14 a 18 años y los estudiantes de la misma edad que presentan un posible trastorno por videojuegos (Tabla 58).

Tabla 58. Prevalencia de borracheras, *binge drinking* y consumo de tabaco en los últimos 30 días entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5) (%). España, 2018.

	Total estudiantes 14-18 años	Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5)
Borracheras	24,3	24,9
<i>Binge drinking</i>	32,3	34,7
Tabaco	26,7	29,3

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

	Encuesta EDADES Población 15-64 años						Encuesta ESTUDES Población estudiante 14-18 años						
	Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial		Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial		Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial		
	2015	2017	2019	2015	2017	2019	2015	2017	2019	2015	2016	2018	2016
Prevalencia últimos 12 meses	2,7	3,5	6,7	37,4	59,5	63,6	10,2	10,2	6,4	10,3	20,6	13,6	22,7
Estimación nº jugadores	837.823	1.079.548	2.068.956	11.605.397	18.341.316	19.639.637	151.932	98.684	160.474	306.843	209.703	357.205	
Prevalencia hombres (%)	4,6	5,8	9,1	40,5	62,4	65,9	16,7	10,2	17,4	31,4	21,6	30,7	
Prevalencia mujeres (%)	0,8	1,2	4,2	34,3	56,6	61,2	3,8	2,5	3,6	10,1	5,4	15,3	
Prevalencia 15-24 años (%)	4,0	5,1	8,3	19,8	27,5	31,4	-	-	-	-	-	-	
Prevalencia 25-34 años (%)	4,8	5,8	9,3	34,6	54,5	57,5	-	-	-	-	-	-	
Prevalencia 35-44 años (%)	2,6	3,8	6,9	41,5	63,5	67,1	-	-	-	-	-	-	
Prevalencia 44-54 años (%)	1,5	2,0	5,3	40,1	68,1	72,7	-	-	-	-	-	-	
Prevalencia 55-64 años (%)	1,1	1,4	4,5	45,4	73,6	77,1	-	-	-	-	-	-	
Prevalencia 14 años (%)	-	-	-	-	-	-	8,6	5,3	8,0	15,1	8,6	18,6	
Prevalencia 15 años (%)	-	-	-	-	-	-	8,6	6,7	9,0	18	11,6	19,8	
Prevalencia 16 años (%)	-	-	-	-	-	-	10,5	6,1	10,9	20,9	13,5	22,4	
Prevalencia 17 años (%)	-	-	-	-	-	-	11,3	6,8	11,6	24,3	17,4	25,6	
Prevalencia 18 años (%)	-	-	-	-	-	-	14,8	8,6	14,6	30,6	26,8	37,2	
Frecuencia de juego diaria en población jugadora	4,3	3,9	4,2	1,3	1,1	1,0	9,1	19,0	10,2	3,9	3,8	4,9	
Gasto > 300 euros en un solo día en población jugadora	-	5,8	3,1	-	1,6	1,1	11,2	-	6,9	4,4	-	2,5	

^a El total corresponde a alumnos matriculados en 3º y 4º de ESO, Bachillerato, Ciclos formativos medios de Formación Profesional (régimen general, ordinario) con edades entre los 14 y 18 años. Curso 2012-2013 Fuente: Mº de Educación, Cultura y Deporte.

^b El total corresponde a alumnos matriculados en 3º y 4º de ESO, Bachillerato, Curso de Formación Profesional Básica y Ciclos formativos medios de Formación Profesional (régimen general, ordinario) con edades entre los 14 y 18 años. Curso 2014-2015 Fuente: Mº de Educación, Cultura y Deporte.

^c Incluye 5 días a la semana. En 2014, 2015 y 2017 diariamente corresponde a 6 o más días a la semana.

^d Gasto > 300 euros en los últimos 12 meses

5. Conclusiones

El análisis de los resultados de las encuestas EDADES y ESTUDES a partir de 2014 confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad. En 2019/20, un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) mientras que, un 94,5% ha usado internet con fines lúdicos y, en 2018, un 82,2% de estudiantes de 14 a 18 años ha jugado a videojuegos.

En cuanto al juego online, en 2019/20 el 6,7% de la población de 15 a 64 años según la encuesta EDADES ha jugado con dinero online durante el último año (3,5% en 2017), porcentaje que es mayor en los hombres (9,1%) que en las mujeres (4,2%). Además, este tipo de juego es más frecuente entre las personas más jóvenes, descendiendo su prevalencia a medida que aumenta la edad. En la población que juega online, el juego que predomina entre los hombres son las apuestas deportivas (58,8%) mientras que, entre las mujeres predominan los juegos tipo loterías, incluidas primitivas o bonoloto, (45,5%). La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de los jugadores se encuentra entre los 6 y los 30 euros.

En la población de estudiantes de 14 a 18 años, según la encuesta ESTUDES la prevalencia de jugar dinero online es superior (10,3% en 2018) con una importante diferencia por sexo, siendo mayor en los hombres (17,4%) que en las mujeres (3,6%). En estudiantes, con independencia del sexo, el juego preferido online son los videojuegos, seguidos de las apuestas deportivas. Además, según datos de 2018, respecto a la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses, un 3,2% de los estudiantes indica que ha gastado cantidades inferiores a los 6 euros y un 1,7%, más de 30 euros.

El juego presencial está mucho más extendido ya que, según la encuesta EDADES, más de la mitad de la población de 15 a 64 años (63,6% en 2019/20) 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. En el juego presencial, las diferencias por sexo son mucho menores y, al contrario de lo que ocurre con el juego online, su prevalencia aumenta notablemente con la edad.

Los datos de la encuesta ESTUDES indican que, en la población de estudiantes de 14 a 18 años, el juego presencial también es más frecuente que el juego online (22,7% en 2018), aunque menos prevalente que en población general. En esta población sí existe una diferencia significativa por sexo, siendo bastante superior en los hombres que en las mujeres. La mayoría de estudiantes de 14 a 18 años, tanto hombres como mujeres, que han jugado dinero de manera presencial lo han hecho en loterías y quinielas. La cantidad máxima de dinero gastada en uno solo día en los últimos 12 meses, para la gran mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años, es de menos de 6 euros.

Como se ha señalado, el uso de juego con dinero y de internet tiene una alta prevalencia en la población española. Sin embargo, no todo este uso se puede catalogar de problemático. En la encuesta EDADES 2017 se introdujo una escala específica para poder obtener una aproximación a este fenómeno a nivel poblacional. Así, aplicando los criterios DSM-V, en 2019/20 un 1,6% de la población de 15 a 64 años realizaría un posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4) y un 0,6% presentaría un posible trastorno del juego (DSM-V ≥ 4). Cuando comparamos la manera de jugar de la población en general con los individuos que muestran un posible juego problemático, vemos que éstos presentan una mayor frecuencia de juego y un mayor gasto de dinero en un sólo día. También se observa que los posibles jugadores problemáticos presentan mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, como: borracheras, *binge drinking*, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario.

En la encuesta ESTUDES 2018/19, entre los estudiantes de enseñanzas secundarias, el 4,7% de los alumnos de 14 a 18 años serían candidatos para descartar un posible juego problemático según la escala Lie/ Bet, siendo mayor la prevalencia entre los chicos que entre las chicas. Esta población juega mayores cantidades de dinero y muestra prevalencias más altas de consumos de riesgo como *binge drinking* o tabaquismo diario.

Respecto al uso de internet, los datos de la encuesta EDADES indican que en 2019/20 un 3,7%, de la población de 15 a 64 años ha realizado un posible uso compulsivo del internet, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 1.139.000 de personas. Este valor apenas presenta diferencias por sexo y supone un incremento respecto a lo detectado en 2015 y 2017. En la encuesta ESTUDES 2018/19 se obtiene que, entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet es bastante superior (20,0%), aunque ligeramente inferior a la registrada en 2016. También las prevalencias de consumo de alcohol y cannabis son superiores entre los individuos que realizan un posible uso compulsivo de internet.

Finalmente, en cuanto al uso de los videojuegos, según la encuesta ESTUDES 2018/19, entre estudiantes de 14 a 18 años se observa que algo más del 80% han jugado en el último año, porcentaje que es notablemente mayor entre los chicos, con una prevalencia de juego que va disminuyendo según va avanzando la edad. Entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 6,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos según la escala basada en criterios DSM-V.

En lo que respecta a la relación con los eSports, los datos de la encuesta ESTUDES 2018/19 muestran que, en los últimos 12 meses, el 47,9% de estudiantes había jugado y el 34,7% habían sido espectadores mientras otros jugaban.

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

