

# INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y OTROS TRASTORNOS ADICTIVOS

## Resumen ejecutivo

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 problemático de internet, el posible trastorno por uso de videojuegos y el uso de pornografía en España. De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades.

Para ello se ha realizado un estudio descriptivo del juego con dinero, el uso de videojuegos, el uso de internet y el uso de pornografía 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. Además, se incorporan por primera vez, los datos de las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en España.

A continuación, se presentan los principales resultados de este informe:

### JUEGO CON DINERO (ONLINE Y/O PRESENCIAL)

#### Población de 15-64 años (EDADES)

- En 2022, un 58,1% de la población de 15 a 64 años **ha jugado con dinero online y/o presencial** (60,4% en hombres y 55,7% en mujeres).
- Como sucedía en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de **juego con dinero online**, en 2022 del 5,3%, y el **juego con dinero de manera presencial**, con una prevalencia del 57,4%.
- **Evolutivamente**, tanto en el juego con dinero online como en el presencial se observa un descenso respecto al dato obtenido en el año 2020 (6,7% y 63,6%, respectivamente).
- Por **sexo** son los hombres los que registran mayores prevalencias en ambos tipos de juego (online: 8% vs 2,5%; presencial: 59,2% vs 55,5%).
- Analizando las prevalencias por **grupos de edad**, se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan con dinero online (un 6,5% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 8,4% de los de 25 a 34 años). En el caso del juego con dinero presencial, se trata de una práctica que aumenta según va aumentando la edad de los encuestados.
- 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, esto se repite a lo largo de los diferentes años (2018-2022).
- La **cantidad mayor de dinero gastada** en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero online o presencial se sitúa en la mayoría de los casos, por debajo de los 30 euros. Se observa una mayor cantidad de dinero gastada en un solo día en aquellas personas que han jugado con dinero online siendo esta diferencia mayor en 2022. En ambos tipos de juego la distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.
- En cuanto a la **edad de inicio**, se sigue apreciando una menor edad de inicio en el juego presencial que en el juego online en la población de 15 a 64 años (23,3 vs 26,3 años).

#### Población de 14-18 años (ESTUDES)

- En 2023, el 21,5% de los estudiantes de entre 14 y 18 años **ha jugado con dinero online y/o presencial** en los últimos 12 meses (frente a 20,1% en 2021). Respecto al sexo, existen diferencias

significativas elevándose este porcentaje hasta el 29,4% en el caso de los hombres y descendiendo hasta el 13,3% en el caso de las mujeres.

- En 2023 la prevalencia de **juego con dinero presencial** fue del 17,7%, siendo superior a la prevalencia **de juego con dinero online** (10,7%).
- **Evolutivamente**, ambas prevalencias se han incrementado ligeramente respecto a 2021 (online: 9,4% en 2021; presencial: 17,2% en 2021) pero sin alcanzar los niveles de 2019.
- Por **sexo** son los hombres los que registran mayores prevalencias en ambos tipos de juego (online: 17,1% vs 4,3%; presencial: 23,4% vs 11,8%).
- Según la **edad**, en ambos tipos de juego la prevalencia en los últimos 12 meses experimenta un incremento progresivo a medida que aumenta la edad de los estudiantes.
- Con relación al **tipo de juego**, respecto al juego con dinero online, en primer lugar, se sitúan los videojuegos (51,5%) y en segundo lugar las apuestas deportivas (35,2%), tanto para los hombres como para las mujeres. Sin embargo, en la tercera posición sí se dan diferencias en función del sexo ya que en el caso de los hombres se sitúan las criptomonedas y en el caso de las mujeres el bingo. Respecto a la modalidad de apuesta con dinero físico, se observa que las loterías, primitiva o bonoloto se colocan en primer lugar con un 40,6%, seguido del bingo con un 35,9% y las loterías instantáneas con un 33,6%. Existen diferencias significativas en función del sexo. Para los hombres, los juegos más utilizados presencialmente son las loterías, primitiva, bonoloto; las apuestas deportivas y las quinielas de fútbol y/o quinigol, mientras que, en el caso de las mujeres, el bingo se sitúa como la modalidad de juego más representativa, seguido de loterías, primitiva, bonoloto y loterías instantáneas.
- La **cantidad mayor de dinero gastada** en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero online o presencial se sitúa en la mayoría de los casos, por debajo de los 6 euros. Se observa una mayor cantidad de dinero gastada en un solo día en aquellas personas que han jugado con dinero online. En ambos tipos de juego la distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.
- La **edad de inicio** es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 14,7 años y 14,8 años, respectivamente.

## JUEGO PROBLEMÁTICO Y TRASTORNO DEL JUEGO

Según la última versión del *Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, 5ª edición (DSM-5)* el trastorno por juego es "una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo". Dada la evidencia actual, en el DSM-5 el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos"

Según este manual obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-5 se consideraría juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad. Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: leve, moderado o grave

### Población de 15-64 años (EDADES)

- En la edición 2018 de la encuesta EDADES se introdujo por primera vez una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para explorar la existencia de posible juego problemático y/o trastorno del juego.
- Se estima que, en 2022, el 1,7% de la población mostraría un posible juego problemático (el 1,3% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,4% presentarían un posible trastorno del juego). De manera evolutiva este dato ha decrecido con respecto al dato en 2020, cuando la prevalencia de un posible juego problemático fue del 2,2%. Este valor es superior entre los hombres que entre las mujeres (1,6% vs 1% respectivamente)

- El posible juego problemático (DSM-5  $\geq 1$ ) entre la población que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses, es mayor entre las personas que juegan online (13,6%) que entre las que juegan de forma presencial (2,9%), situación que se mantiene estable evolutivamente y que ocurre en ambos sexos.
- Respecto al perfil de las personas que realizan un posible juego problemático se observa que:
  - juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años
  - juegan a una mayor variedad de juegos
  - gastan mayores cantidades de dinero
  - presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo, tales como borracheras, binge drinking, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario

#### *Población de 14-18 años (ESTUDES)*

- En la encuesta ESTUDES 2019, para explorar el posible juego problemático, se introdujo por primera vez el cuestionario Lie/Bet. 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 índice de prevalencia de posible juego problemático según este instrumento es Lie/Bet  $\geq 1$
- En 2023, se estima que el 4% de los estudiantes de 14 a 18 años podrían presentar un posible juego problemático. Esta cifra supone un ligero incremento respecto a 2021 (3,4%) fundamentalmente debido a un aumento de la prevalencia entre los hombres, ya que la prevalencia de juego entre las mujeres se ha mantenido estable en las 3 últimas ediciones.
- Por edad, se observa que la prevalencia de posible juego problemático aumenta a medida que aumenta la edad analizada, siendo los estudiantes de 18 años los que presentan las prevalencias más altas (8,3%).
- El 23,5% de los estudiantes que han jugado dinero online en 2023 tendrían un posible juego problemático mientras que entre los que han jugado con dinero de manera presencial este valor se sitúa en el 20,5%. Respecto a 2021, estas prevalencias han aumentado, haciéndolo en mayor medida en juego con dinero presencial, pasando de 18,2% al 20,5%
- Respecto al perfil de los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible juego problemático se observa que:
  - juegan dinero con una mayor frecuencia que el resto de estudiantes de 14-18 años
  - juegan a una mayor variedad de juegos (videojuegos, apuestas deportivas y slots, máquinas de azar/tragaperras)
  - gastan mayores cantidades de dinero
  - presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo y consumo de sustancias psicoactivas, tales como borracheras, binge drinking y consumo de cannabis.

#### **USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET**

El uso problemático de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se define como un uso generalizado y compulsivo de internet, asociado a una pérdida de control y consecuencias negativas para el individuo.

A partir de las encuestas ESTUDES 2014 y EDADES 2015 se introdujo una escala para medir el uso problemático de internet: The Compulsive internet Use Scale, CIUS. 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 posible uso problemático de internet.

#### *Población de 15-64 años (EDADES)*

- En 2022, un 3,5% de la población de 15 a 64 años realizó un posible uso problemático de internet en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 1.096.000 personas. Evolutivamente este dato se ha reducido ligeramente respecto al obtenido en 2020 (3,7%).
- La prevalencia es similar entre hombres y mujeres en todas las ediciones de la encuesta. Respecto a la edad, el uso problemático de internet es superior entre los individuos más jóvenes (15-24 años). En el tramo de 15-34 años, las mujeres presentan mayores prevalencias de un posible uso problemático de internet que los hombres.
- Tanto en 2022 como en las ediciones anteriores, se observan diferencias en relación a otras conductas de riesgo como los consumos intensivos de alcohol (borracheras y binge drinking en los últimos 30 días) y el consumo de cannabis en los últimos 30 días, entre la población de 15 a 64 años con un posible uso problemático de internet y la población general de 15 a 64 años, siendo en todos los casos las prevalencias superiores en la población con un posible uso problemático de internet.

#### *Población de 14-18 años (ESTUDES)*

- En 2023 la prevalencia del uso problemático de internet en los estudiantes de 14 a 18 años ha sido del 20,5%, habiéndose reducido 3 puntos porcentuales respecto al resultado de 2021.
- Al analizar este indicador por sexo, se observa que, al igual que en años anteriores, el posible uso problemático de internet es mayor en las mujeres que en los hombres (25,9% en mujeres y 15,3% en hombres).
- La prevalencia de usuarios de internet con un posible uso problemático aumenta según lo hace la edad. Respecto a 2021, desciende la prevalencia en todas las edades a excepción de los 18 años que se mantiene estable (23,3% vs 23,6%)
- En relación a otras conductas de riesgo, se observa, al igual que en la población general (15-64 años) que los consumos intensivos de alcohol, consumo de cannabis y tabaco diario en los últimos 30 días, son mayores entre los estudiantes con un posible uso problemático de internet que en el resto de estudiantes

#### **USO DE VIDEOJUEGOS**

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 aparición 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.

En el año 2019 se incluyó un módulo sobre videojuegos en el marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones (ESTUDES). 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-5 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.

#### *Población de 14-18 años (ESTUDES)*

- En relación a la prevalencia de uso de videojuegos en 2023, el 83,1% de los estudiantes declara haber jugado a videojuegos (96,2% de los hombres y 69,7% de las mujeres). Al igual que ocurría en 2019 y 2021, la prevalencia de uso es mayor entre los chicos que entre las chicas.
- En cuanto a la edad, se aprecia una tendencia negativa según incrementa la edad de los usuarios.

- Analizando la frecuencia de uso de videojuegos en 2023, lo más común es el uso semanal de los videojuegos (29,8%). Si bien se dan tendencias distintas entre los chicos y las chicas: el 43% de los chicos han jugado a videojuegos semanalmente en los últimos 12 meses y sin embargo en el caso de las chicas, sólo lo han hecho con esta frecuencia el 16,0%.
- Según la escala basada en criterios DSM-5, en 2023, el 5,1% del total de los estudiantes de 14 a 18 años presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos. Este porcentaje es el menor de los registrados desde 2019.
- Por sexo, son los hombres los que tienen mayor posibilidad de sufrir trastorno por uso de videojuegos, a pesar de haber descendido este porcentaje considerablemente frente al dato registrado en 2021 (11,3% vs 7,7%)
- Al analizar las prevalencias por edad, se ve un descenso generalizado respecto a 2021 menos en el caso de los 18 años que se convierte en la edad con mayor posibilidad de trastorno por el uso de videojuegos siendo similar al porcentaje de 14 años (5,9% y 5,8% respectivamente)
- En relación a la frecuencia de uso de videojuegos, es mayor entre los estudiantes que presentan un posible trastorno por videojuegos que entre los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses (tanto en días como en número de horas). También juegan mayores cantidades de dinero para mejorar su posición en los videojuegos, habiendo incrementado el gasto de más de 100 euros respecto a 2021 (del 15,8% al 19,1%).
- Si se observan otro tipo de conductas tales como la prevalencia de juego con dinero online, presencial o juego problemático es mayor en los estudiantes con posible trastorno por videojuegos que en entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años.

## USO DE PORNOGRAFÍA

El término pornografía se refiere a cualquier material literario, artístico, o cinematográfico que exhibe de manera explícita genitales y acciones sexuales, y que tiene como objetivo principal excitar al espectador de manera sexual.

Actualmente, el acceso a la pornografía se ha modificado drásticamente debido al fácil acceso a través de internet y la aparición de nuevas tecnologías. Los adolescentes se inician en esta práctica a edades muy tempranas y aumenta su uso debido a: fácil acceso al contenido por internet (accesibilidad), bajo o nulo coste de este material (asequibilidad) y anonimidad de Internet (anonimato).

Con el fin de explorar las prevalencias de uso de pornografía en jóvenes se introdujo en la encuesta ESTUDES del año 2023 un módulo sobre el uso de pornografía. Sus principales resultados se muestran a continuación.

### *Población de 14-18 años (ESTUDES)*

- El 66,8% de los estudiantes admiten haber usado pornografía al menos una vez en su vida, el 58,6% en los últimos 12 meses y el 44,5% en los últimos 30 días.
- Al diferenciar por sexo, existen grandes diferencias, siendo mucho mayor el uso de pornografía entre los hombres que entre las mujeres para los tres tramos temporales analizados. Es en el consumo en el último mes donde se dan las mayores diferencias (el 68,4% de los alumnos vs 19,3% de las alumnas).
- Por edad se observa una relación directa con el uso de pornografía ya que según incrementa la edad se incrementa la prevalencia de uso en los tres tramos temporales considerados. Es remarcable que el 37,1% de los jóvenes de 14 años han visto pornografía en el último mes.
- En cuanto a la compañía con la que se realiza el consumo de pornografía, el 85% de los estudiantes de entre 14 y 18 años la usa solo, llegando al 91% en el caso de los hombres. Sin embargo, las mujeres mantienen una mayor visualización tanto en parejas como con amigos siendo destacable la diferencia de 12,3 puntos porcentuales existente entre la visualización con amigos entre ambos sexos (37,0% de mujeres y 24,7% de hombres)

- En relación al dispositivo utilizado para visualizar la pornografía, se observa que el mayor uso de pornografía se realiza desde el móvil (92,4%), seguido por el uso desde el ordenador o tablet (36,6%). Al diferenciar por sexo, la mayor discrepancia se da en el uso de ordenador o Tablet, donde el 41,1% de los hombres visualizan por este medio mientras que desciende hasta el 27,9% en el caso de las mujeres

#### INDICADOR ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIONES COMPORTAMENTALES/SIN SUSTANCIAS

- El indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales/sin sustancias en una comunidad/ciudad autónoma y en un año dado. Inicia su recogida en todas las CCAA y CA en 2021
- Su objetivo es complementar la información obtenida en las encuestas con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de adicciones comportamentales o sin sustancia.
- Se dispone de un protocolo detallado en el que quedan descritas las variables incluidas en el mismo, las adicciones comportamentales/sin sustancia recogidas y los criterios de inclusión y exclusión. Esta información puede consultarse en la web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD)
- En 2021 se notificaron 4.052 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales 3.520 fueron admisiones en hombres y 528 mujeres. En 2021 se notificaron 69.487 admisiones a tratamiento por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas incluyendo drogas ilegales y alcohol.
- En 2021 el 80,7% de las admisiones a tratamiento han sido por trastorno por juego (n=3269), el 10,2% por uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos(n=412), el 4% por adicción a las compras (n=162) y el 2,5% por trastornos relacionados con el sexo (n=102).
- La mayoría de los admitidos a tratamiento fueron hombres (87%), lo que implica una menor presencia de mujeres que en las admisiones a tratamiento por sustancias psicoactivas (ilegales y alcohol).
- La edad media de los admitidos a tratamiento es de 36,6 años, encontrando muchas diferencias en función del trastorno comportamental que genera la admisión (juego: 38 años; videojuegos: 21 años; compras: 45,1 años; sexo: 39,3 años; alimentación: 37,4 años)
- El 23,7% presentan patología dual (un diagnóstico de salud mental) diferente al trastorno por el que es admitido a tratamiento. Siendo más elevado este porcentaje entre las mujeres (43,6%) que entre los hombres (20,7%).
- A pesar de que la adicción comportamental que más admisiones genera en ambos sexos es el juego, en el caso de las mujeres el peso de este trastorno supone el 51,9%, teniendo mucho más peso que entre los hombres, las adicciones a las compras y el uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos.