



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

Adicciones comportamentales 2020

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



Encuestas

EDADES

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

ESTUDES

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



EDADES

15-64 años



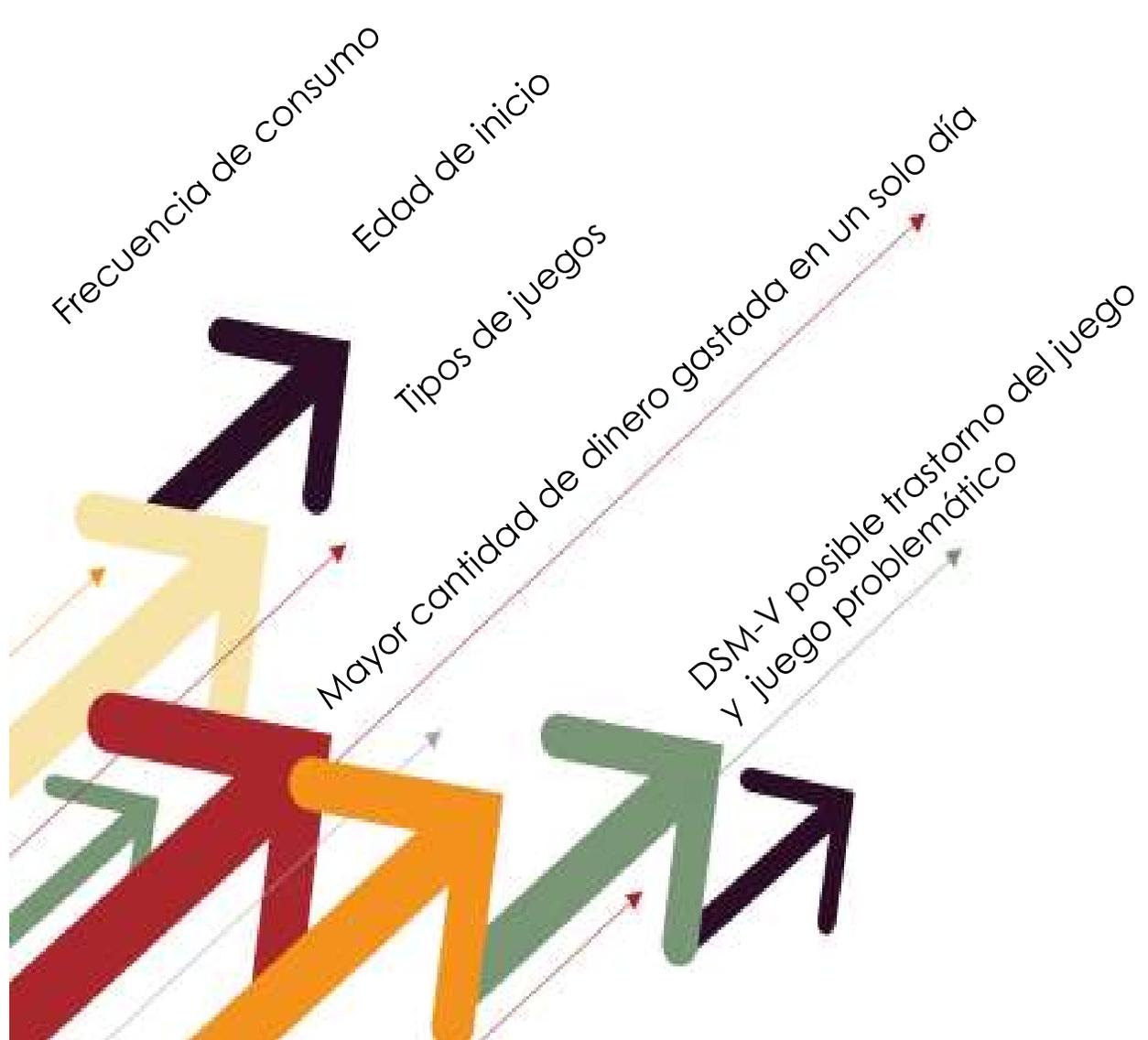
Módulo de juego con dinero

JUGAR CON DINERO ONLINE

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

JUGAR CON DINERO PRESENCIAL

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



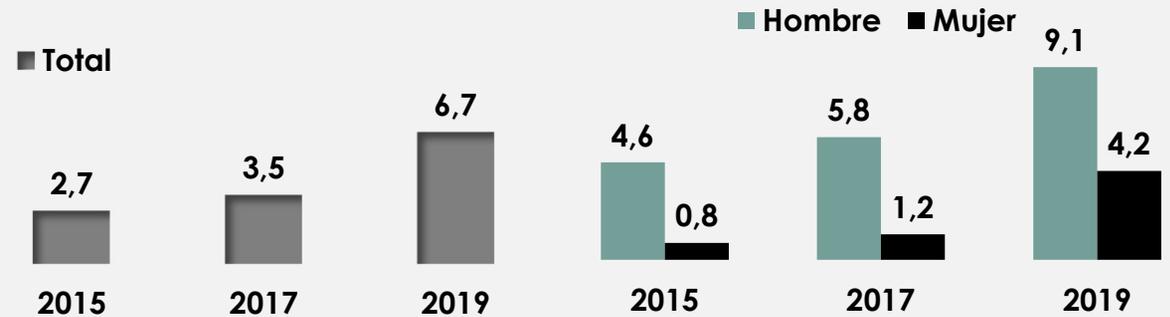


Módulo de juego con dinero

EDADES 2015-2019
15-64 años

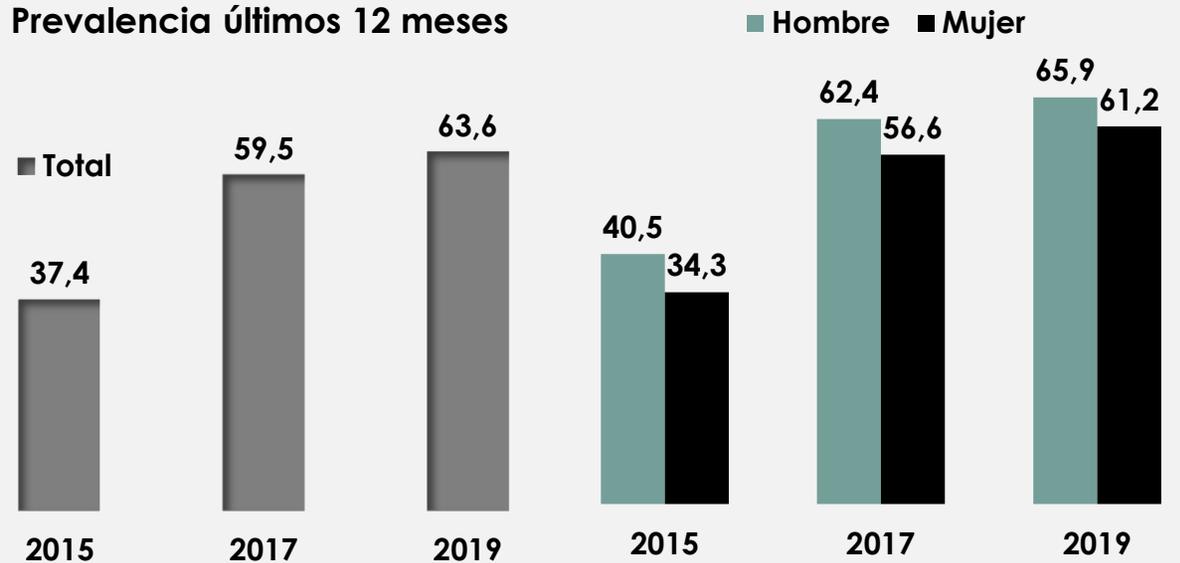
Jugar dinero online (en internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses



Jugar dinero presencial (fuera de internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses

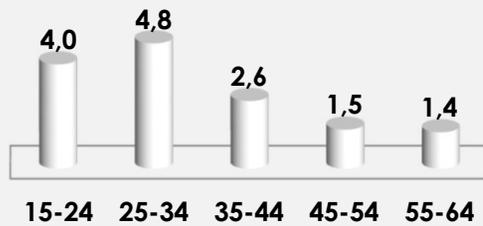


Jugar con dinero
online

Jugar con dinero
presencial

EDADES 2015

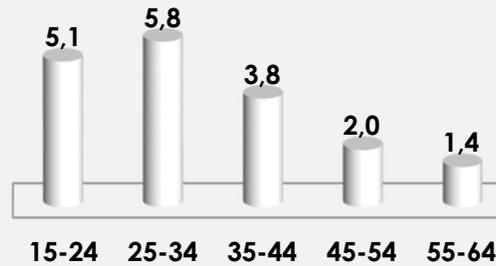
15-64 años 22.541 personas



15-24 25-34 35-44 45-54 55-64

EDADES 2017

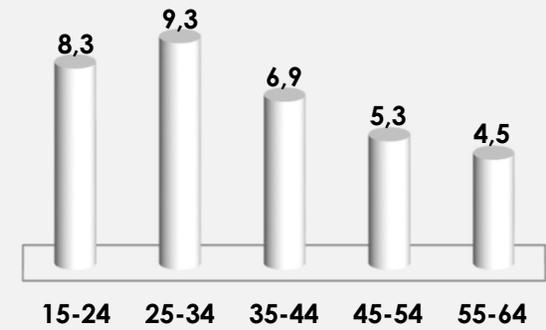
15-64 años 21.249 personas



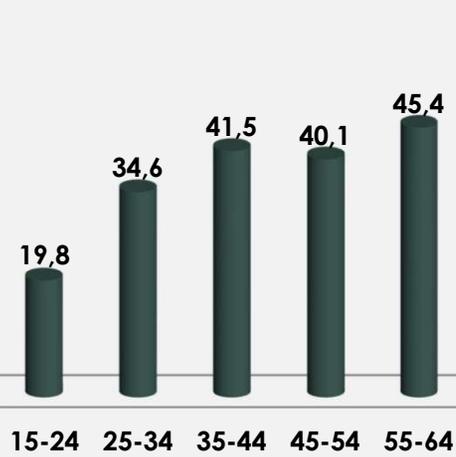
15-24 25-34 35-44 45-54 55-64

EDADES 2019

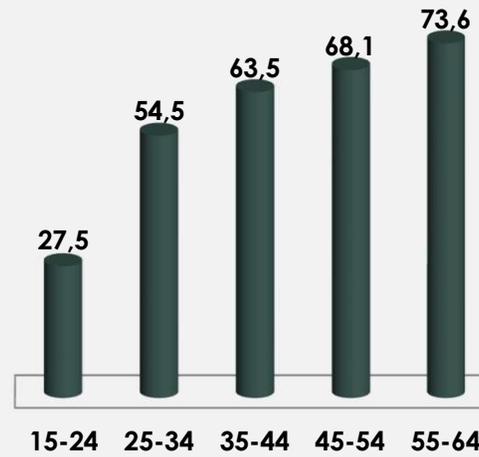
15-64 años 17.899 personas



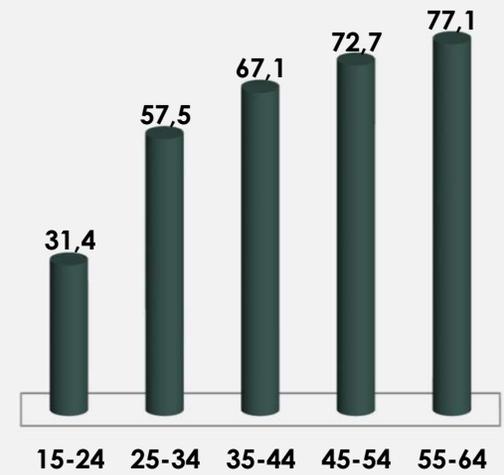
15-24 25-34 35-44 45-54 55-64



15-24 25-34 35-44 45-54 55-64



15-24 25-34 35-44 45-54 55-64



15-24 25-34 35-44 45-54 55-64

Prevalencia de juego con dinero según edad

EDADES 2015

15-64 años 22.541 personas

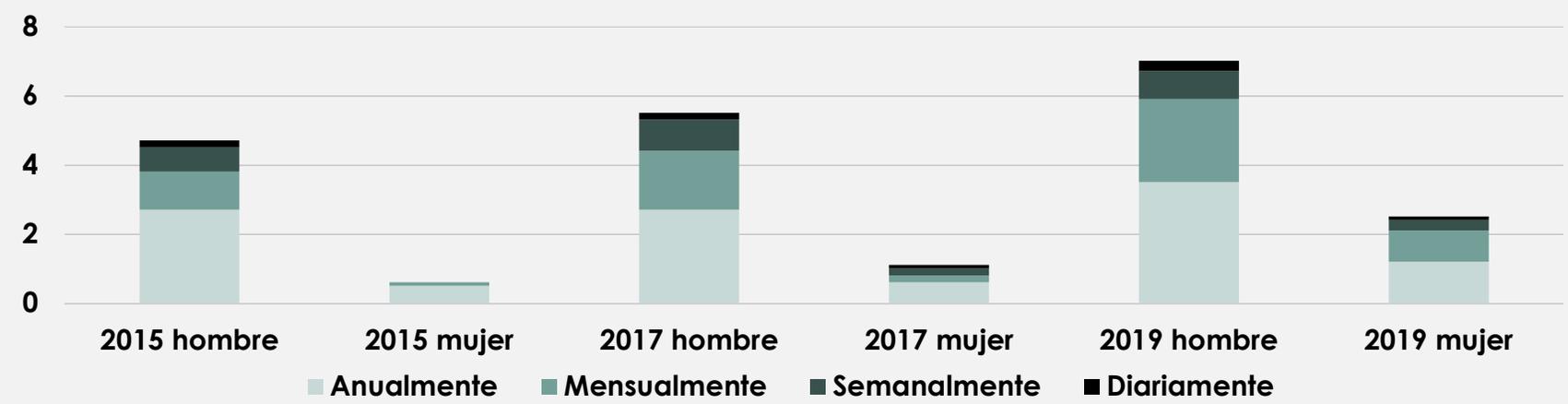
EDADES 2017

15-64 años 21.249 personas

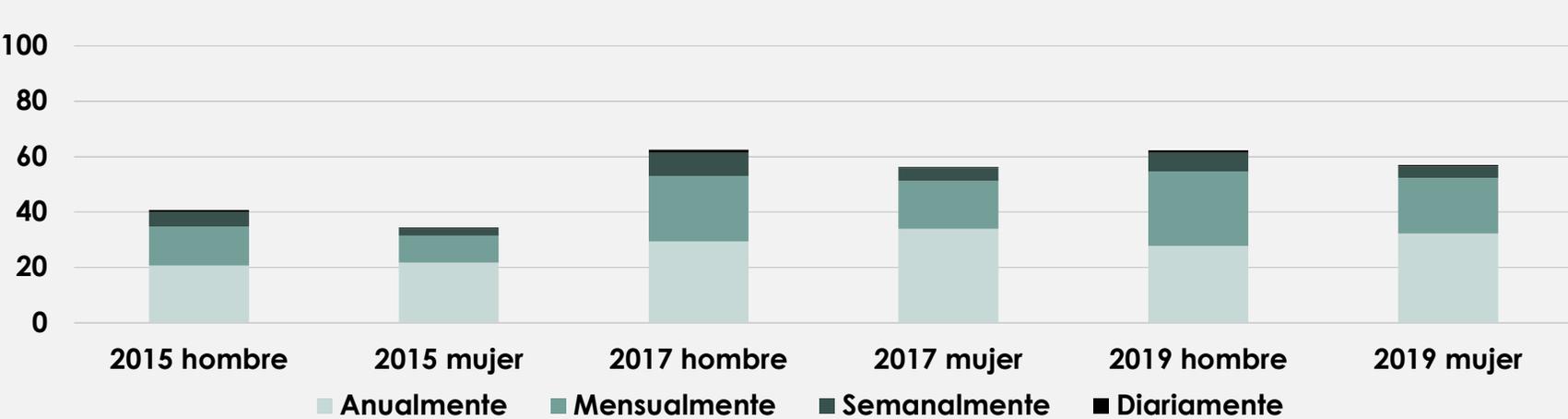
EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

Jugar con dinero online



Jugar con dinero presencial



Frecuencia de juego con dinero según sexo

EDADES 2017
15-64 años 21.249 personas

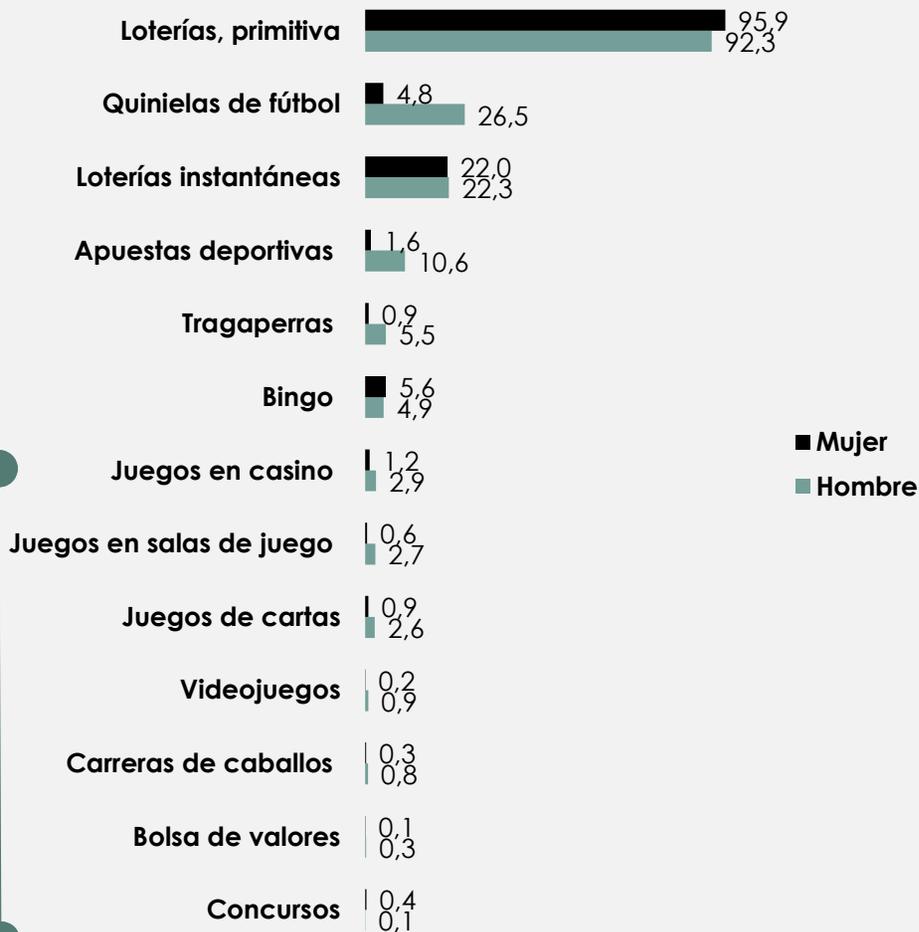


EDADES 2019
15-64 años 17.899 personas



EDADES 2017

15-64 años 21.249 personas



EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas



Jugar con dinero
online

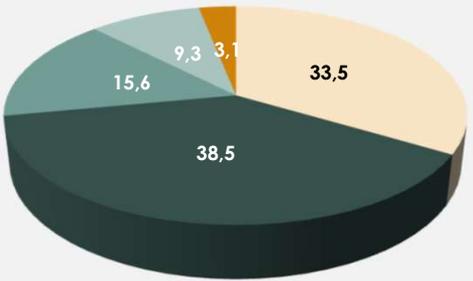
Jugar con dinero
presencial

EDADES 2017
15-64 años 21.249 personas

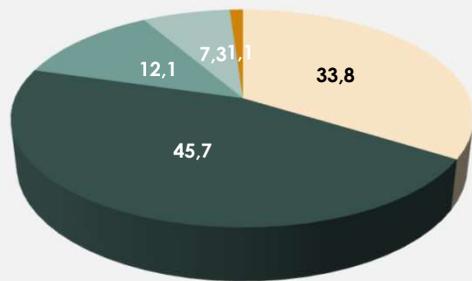
EDADES 2019
15-64 años 17.899 personas

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

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



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



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

Cantidad mayor de dinero gastada en un día
según sexo

Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático o trastorno del juego



Corrección DSM-V

9 preguntas

Puntuación total 9 puntos

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

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

EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

670.000 personas de 15 a 64 años

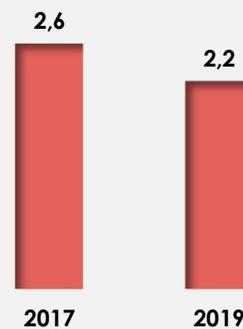
han realizado un posible **juego problemático o trastorno del juego** (DSM-V ≥ 1)

Perfil

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

Evolución

Prevalencia posible **juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1)**



Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático o trastorno del juego



EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

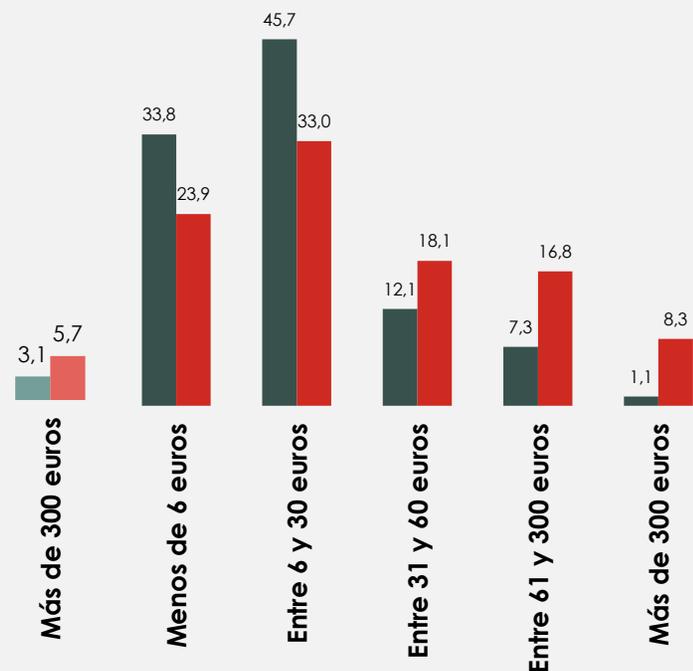
Perfil

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

han jugado dinero online



han jugado dinero presencial



■ 15-64 años

■ 15-64 años

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

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

Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático o trastorno
del juego



Corrección DSM-V

9 preguntas

Puntuación total 9 **puntos**

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

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

EDADES 2019

15-64 años 17.899 personas

Perfil

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

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



Módulo de internet

Respecto al uso de INTERNET

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

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



EDADES:

Prevalencia de uso de internet

Escala CIUS Uso compulsivo de internet

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



Módulo de internet

Escala CIUS

La puntuación total: 56 puntos

Uso compulsivo de internet: ≥ 28 puntos

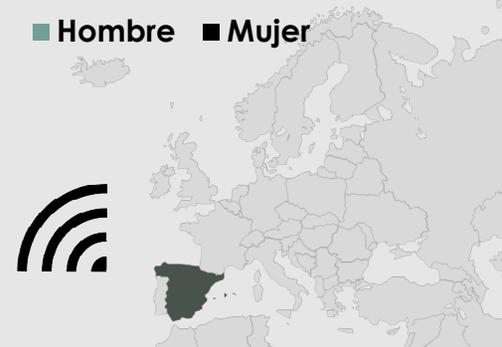
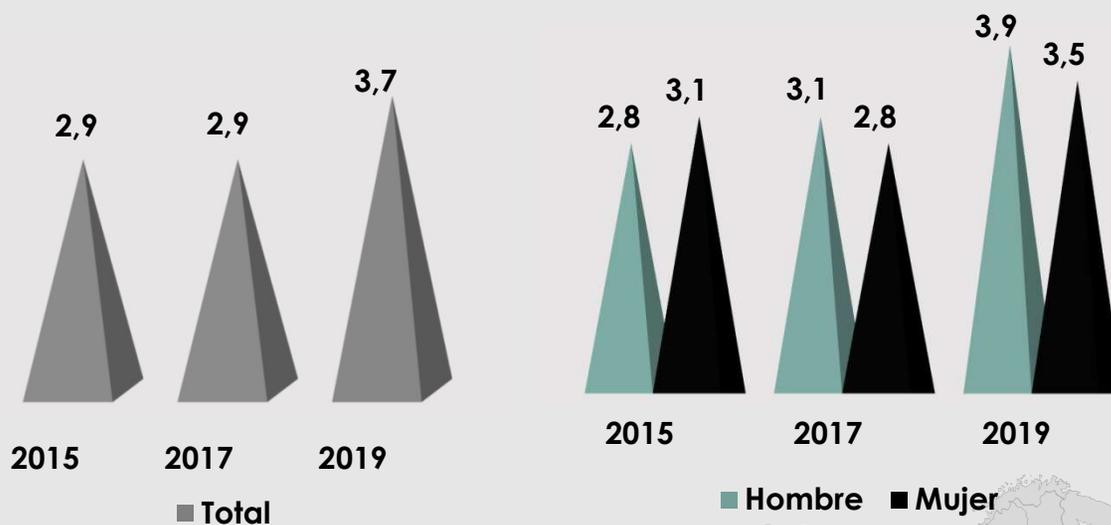
(Rooij et al 2011 y Rumpf 2011)

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

EDADES 2015-2019

15-64 años

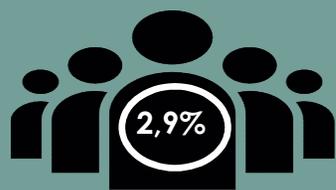
Uso compulsivo de internet (CIUS ≥ 28)



Uso compulsivo de internet (CIUS \geq 28)

EDADES 2015

22.541 personas



15-64 años



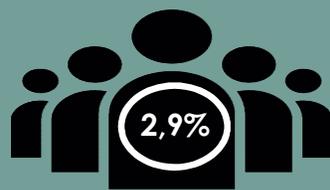
SEXO



EDAD

EDADES 2017

21.249 personas



15-64 años



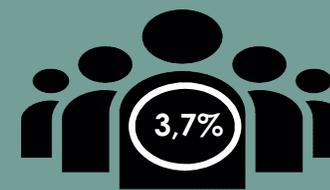
SEXO



EDAD

EDADES 2019

17.899 personas



15-64 años



SEXO



EDAD



ESTUDES

14-18 años



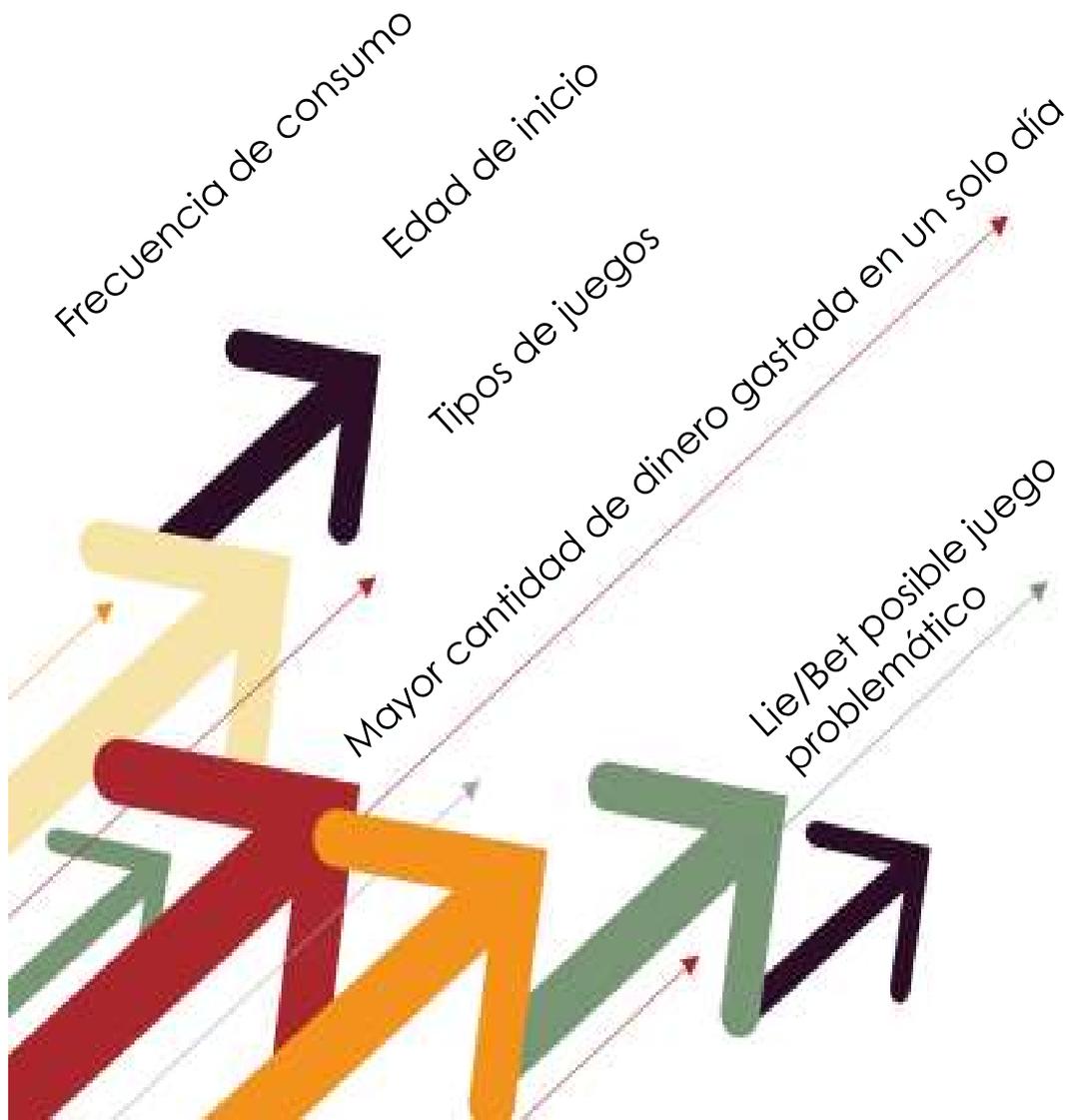
Módulo de juego con dinero

JUGAR CON DINERO ONLINE

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

JUGAR CON DINERO PRESENCIAL

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



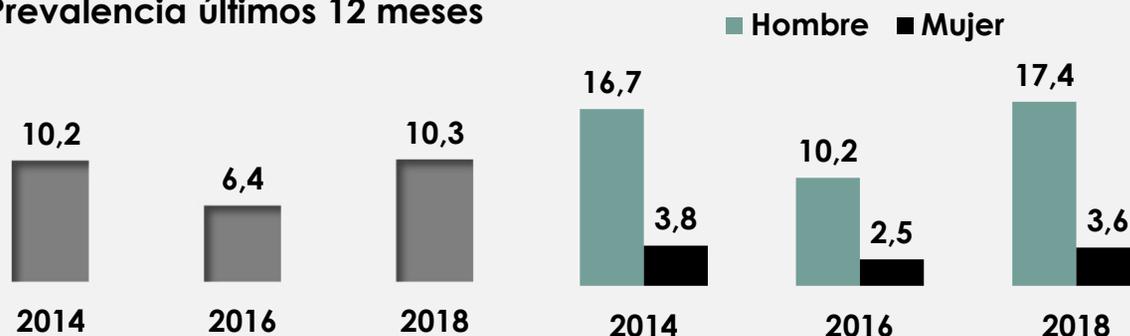


Módulo de juego con dinero

ESTUDES 2014-2018
14-18 años

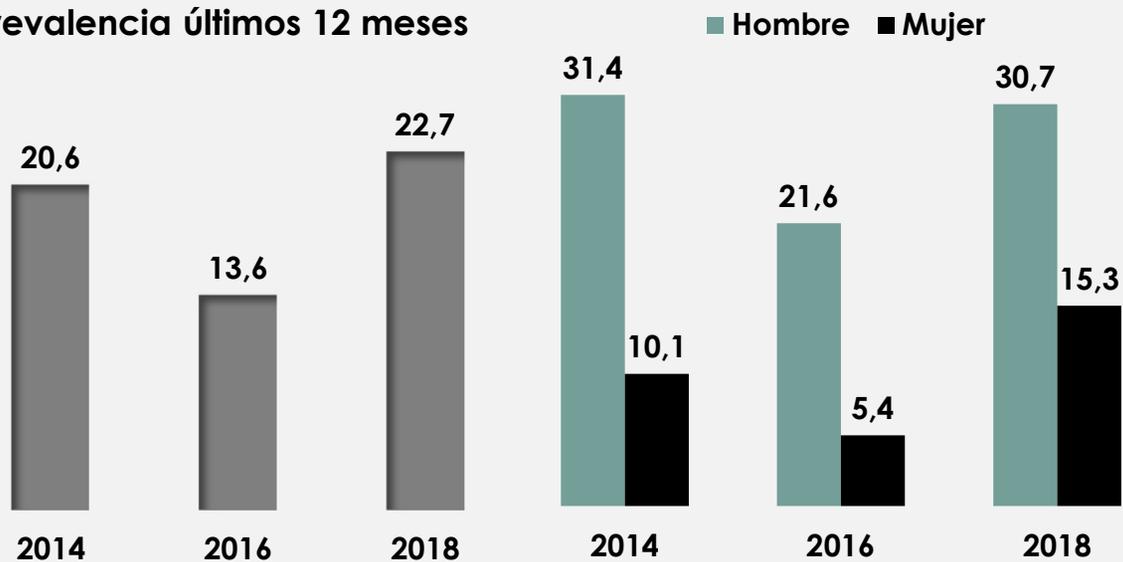
Jugar dinero online (en internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses



Jugar dinero presencial (fuera de internet) (%)

Prevalencia últimos 12 meses

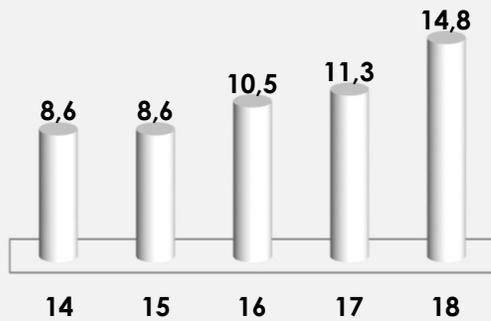


Jugar con dinero
online

Jugar con dinero
presencial

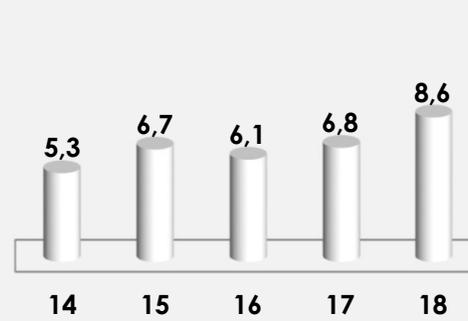
ESTUDES 2014

14-18 años 37.486 estudiantes



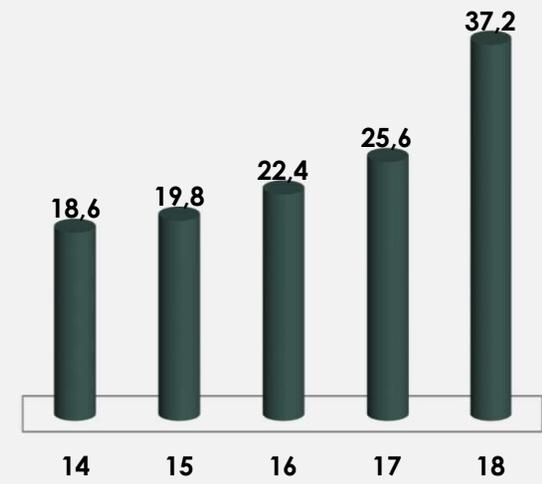
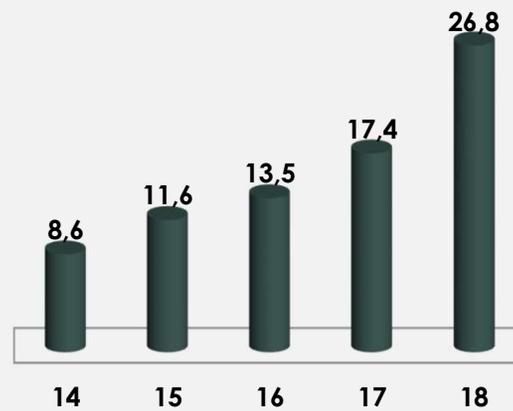
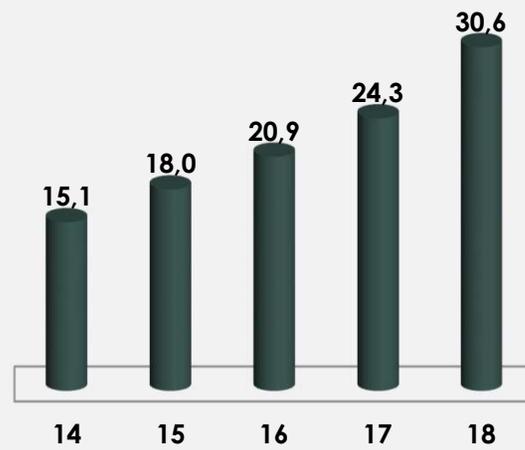
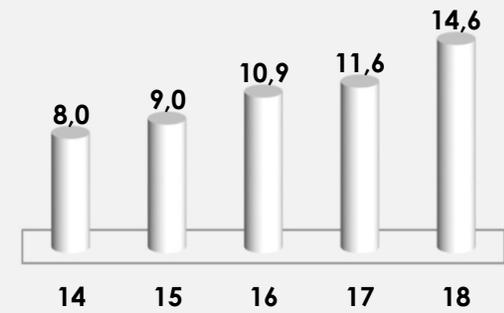
ESTUDES 2016

14-18 años 35.369 estudiantes



ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes



Prevalencia de juego con dinero según edad

ESTUDES 2014

14-18 años 37.486 estudiantes

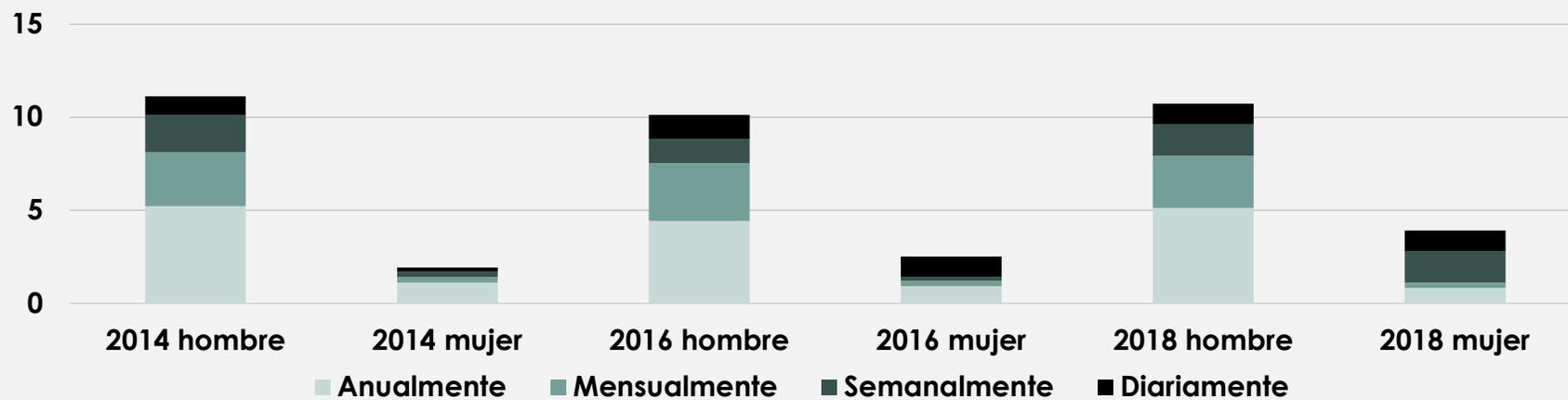
ESTUDES 2016

14-18 años 35.369 estudiantes

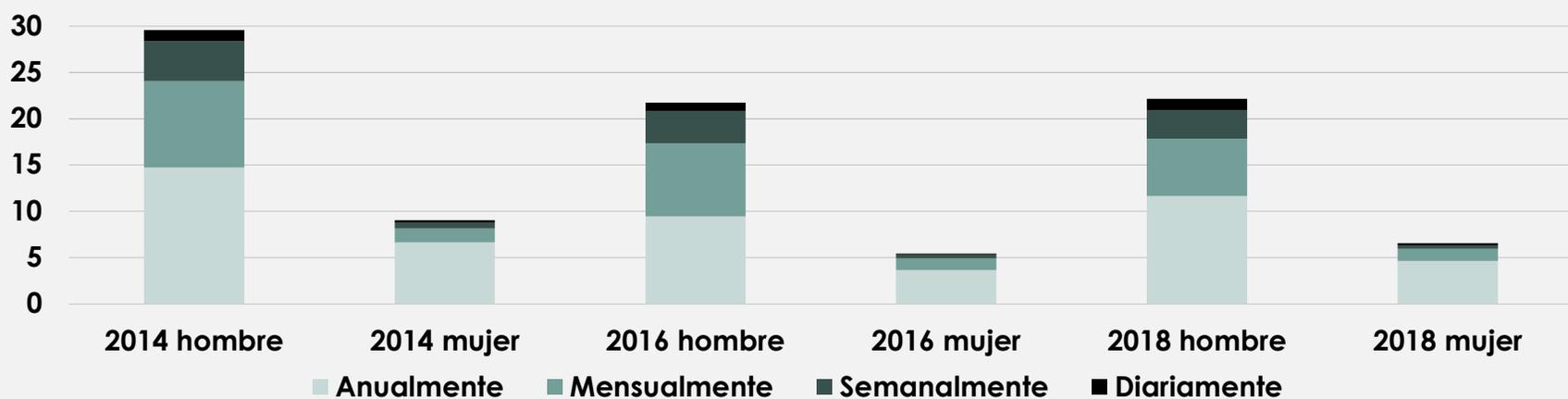
ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

Jugar con dinero
online



Jugar con dinero
presencial



Frecuencia de juego con dinero según sexo

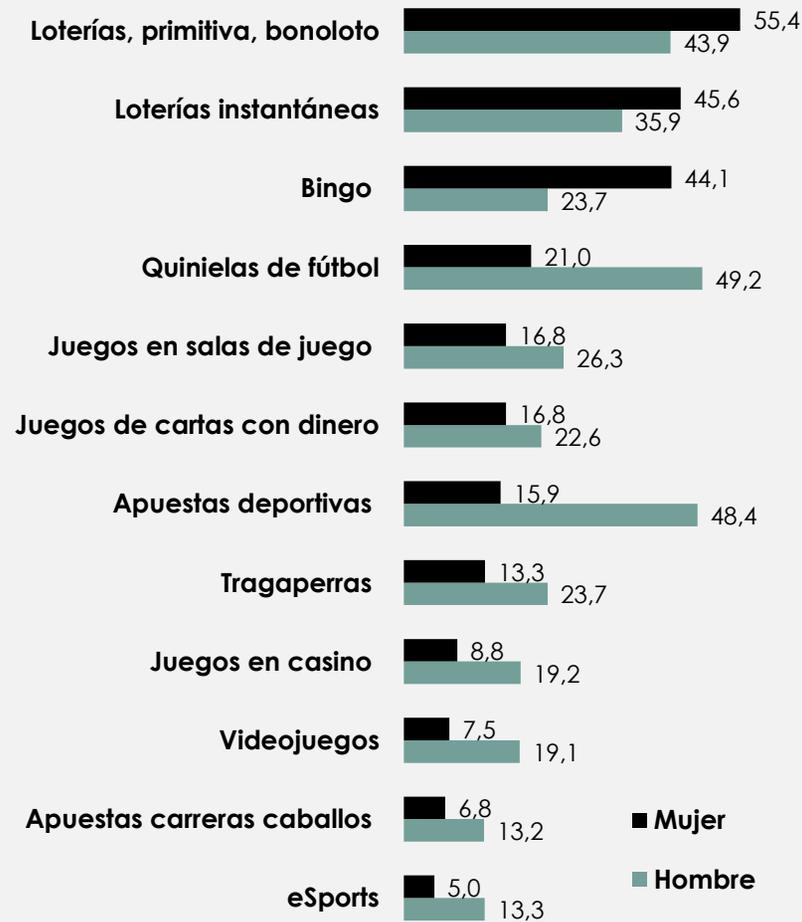
Tipos de juego con dinero según sexo

ESTUDES 2018 14-18 años 38.010 estudiantes



Jugar con dinero online

ESTUDES 2018 14-18 años 38.010 estudiantes



Jugar con dinero presencial

ESTUDES 2018

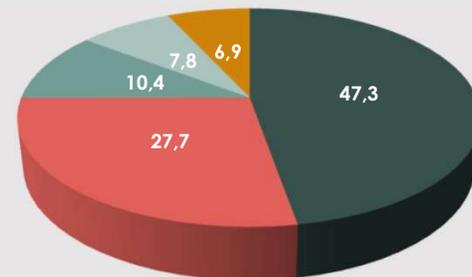
14-18 años 38.010 estudiantes

Jugar con dinero
online

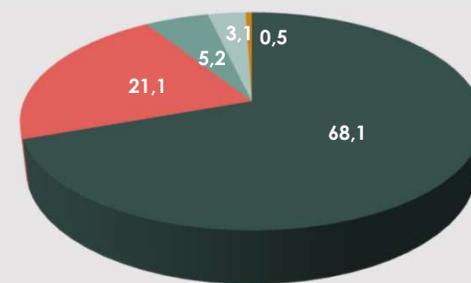
	2018		
	T	H	M
Menos de 6 euros	47,3	45,7	60,7
Entre 6 y 30 euros	27,7	28,9	17,8
Entre 31 y 60 euros	10,4	10,4	9,9
Entre 61 y 300 euros	7,8	8,0	5,4
Más de 300 euros	6,9	7,0	6,3

Jugar con dinero
presencial

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



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



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

Cantidad mayor de dinero gastada en un día
según sexo

Módulo de juego con dinero

Posible Juego problemático



Corrección Lie/Bet

2 preguntas

Puntuación total 2 puntos

≥ 1 punto: posible juego problemático

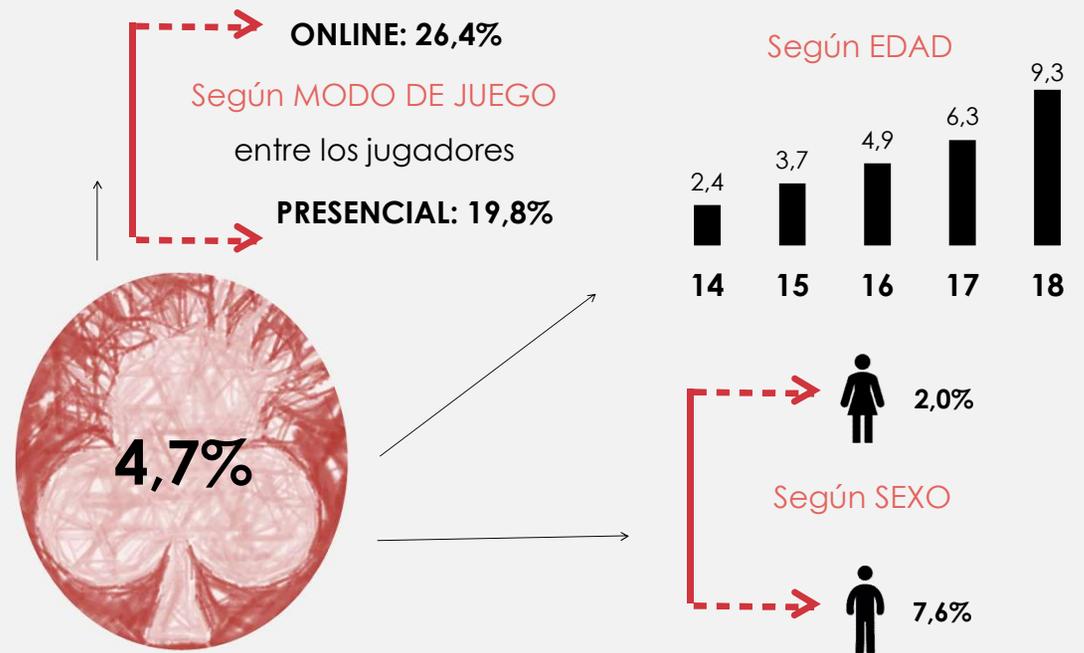
ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

61.200 estudiantes de 14 a 18 años

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

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



Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático



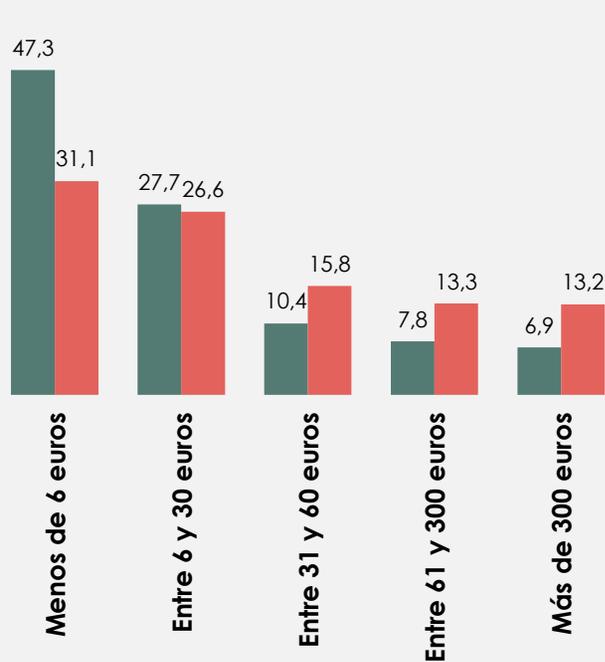
ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

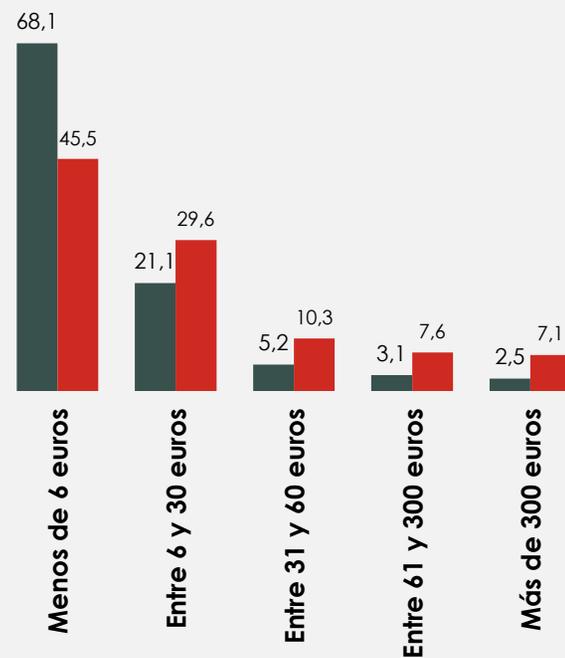
Perfil

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

han jugado dinero online



han jugado dinero presencial



■ Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online

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

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

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

Módulo de juego con dinero

Posible juego problemático



ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes

Perfil

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

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



Módulo de internet

Respecto al uso de INTERNET

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

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



ESTUDES:

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

Escala CIUS Uso compulsivo de internet

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



Módulo de internet

Escala CIUS

La puntuación total: 56 puntos

Uso compulsivo de internet: ≥ 28 puntos

(Rooij et al 2011 y Rumpf 2011)

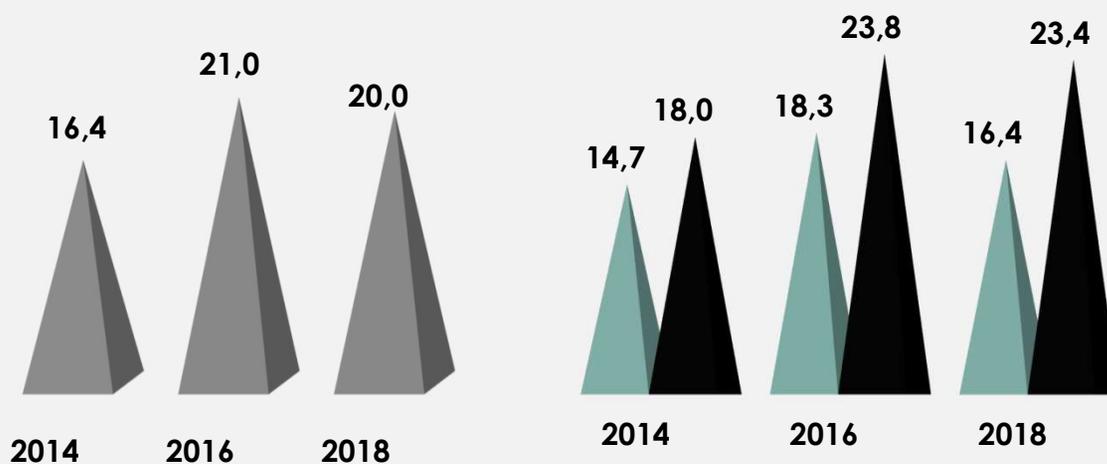
Incluida en ESPAD

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

ESTUDES 2014-2018

Estudiantes 14-18 años

Uso compulsivo de internet (CIUS ≥ 28)



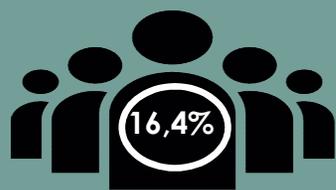
■ Hombre ■ Mujer



Uso compulsivo de internet (CIUS \geq 28)

ESTUDES 2014

37.486 estudiantes



14-18 años

18,0% 14,7%



SEXO



14

15

16

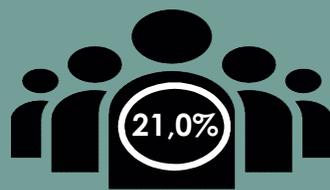
17

18

EDAD

ESTUDES 2016

35.369 estudiantes

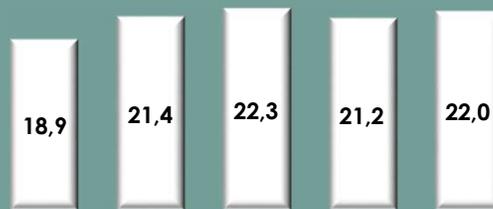


14-18 años

23,8% 18,3%



SEXO



14

15

16

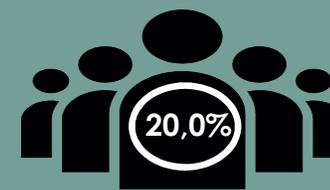
17

18

EDAD

ESTUDES 2018

38.010 estudiantes

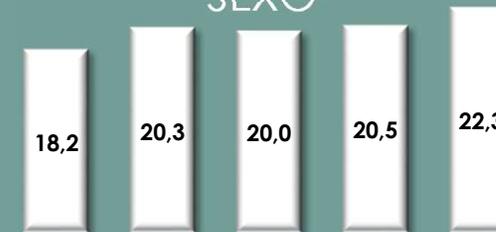


14-18 años

23,4% 16,4%



SEXO



14

15

16

17

18

EDAD



Módulo de videojuegos

Respecto a los VIDEOJUEGOS

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

Incluye videojuegos, eSports y espectador en eSports



Prevalencia de uso

Horas de media dedicadas en un día

Dinero gastado en total en los últimos 12 meses

DSM-V Posible trastorno por videojuegos

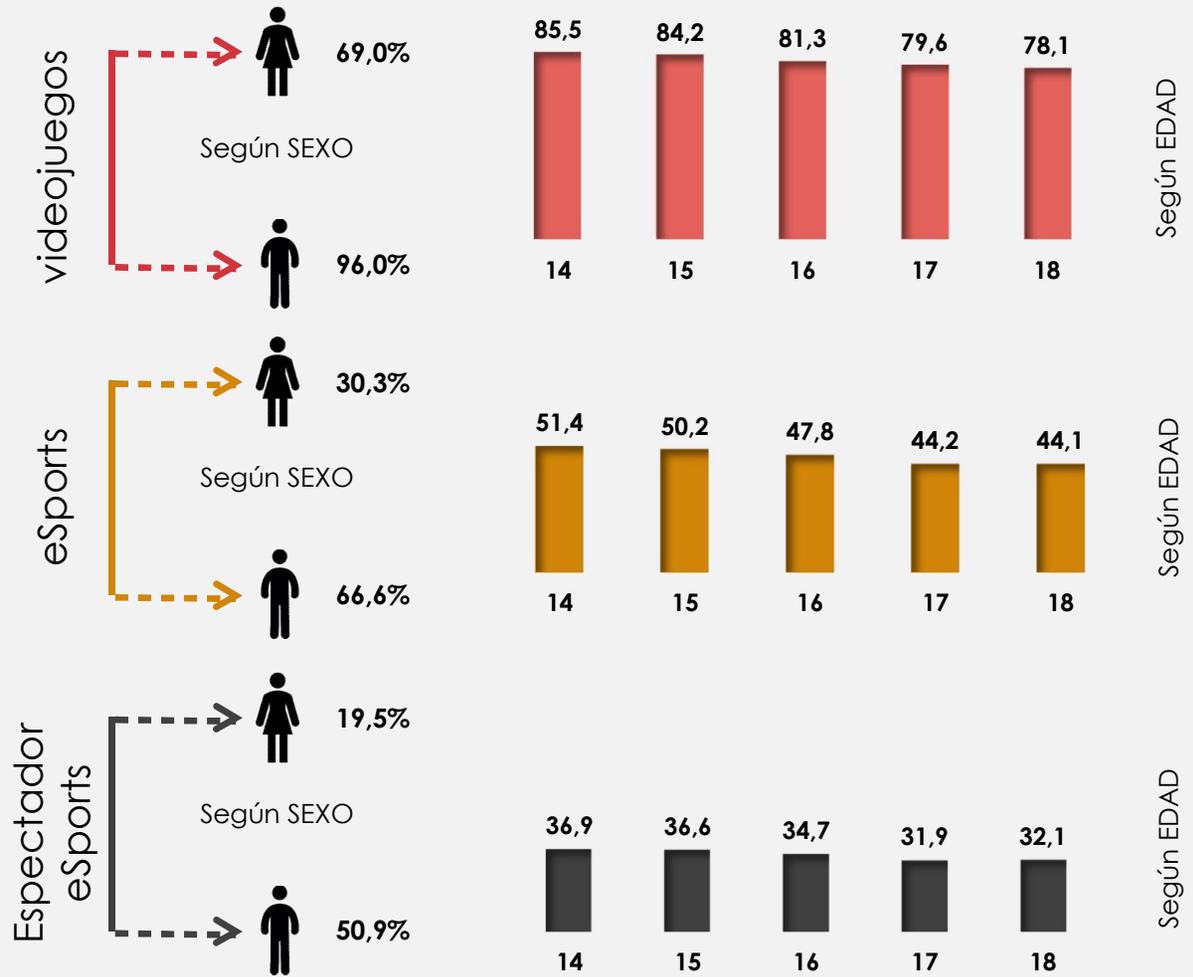
	SÍ	NO
¿Estás frecuentemente pensando en LOS VIDEOJUEGOS o en cómo vas a jugar el siguiente juego o la siguiente partida?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te sientes irritado, inquieto, o triste si no puedes jugar a los VIDEOJUEGOS?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Necesitas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

Videojuegos



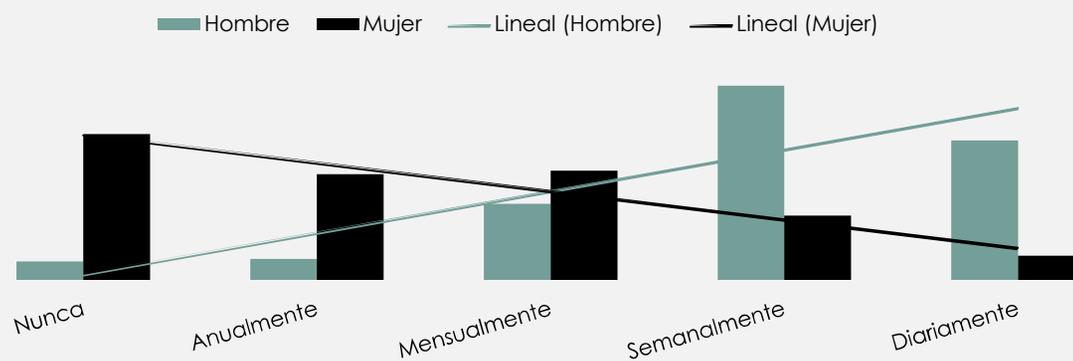
ESTUDES 2018

14-18 años 38.010 estudiantes



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

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

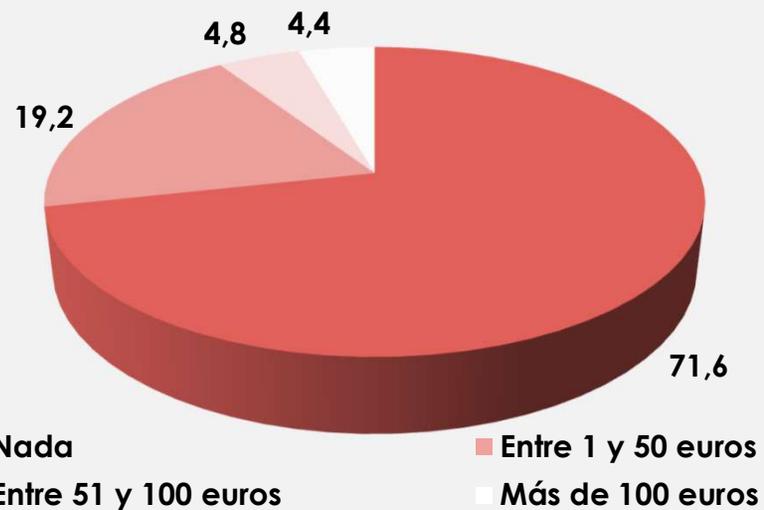


Videojuegos

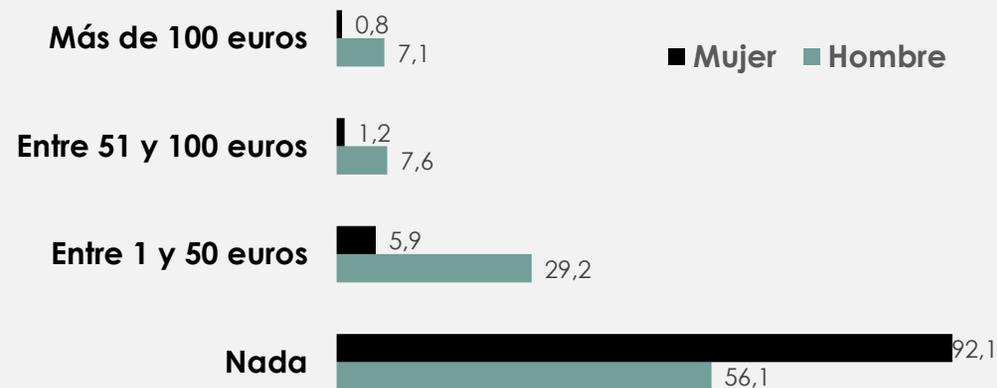
Dinero gastado en total
en videojuegos en los
últimos 12 meses



Total entre jugadores



según sexo



Videojuegos

Posible trastorno por videojuegos

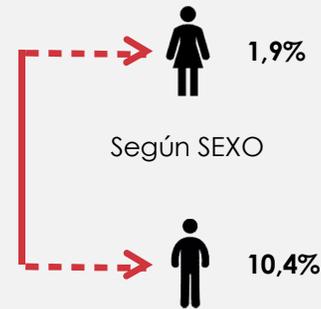
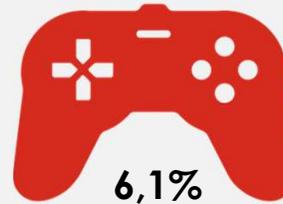


Corrección DSM-V

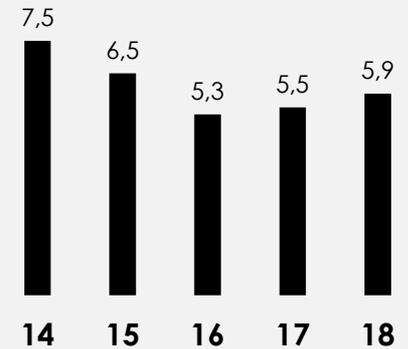
9 preguntas (estado de ánimo, tiempo para jugar, consecuencias negativas...)

≥ 5 Posible trastorno por videojuegos

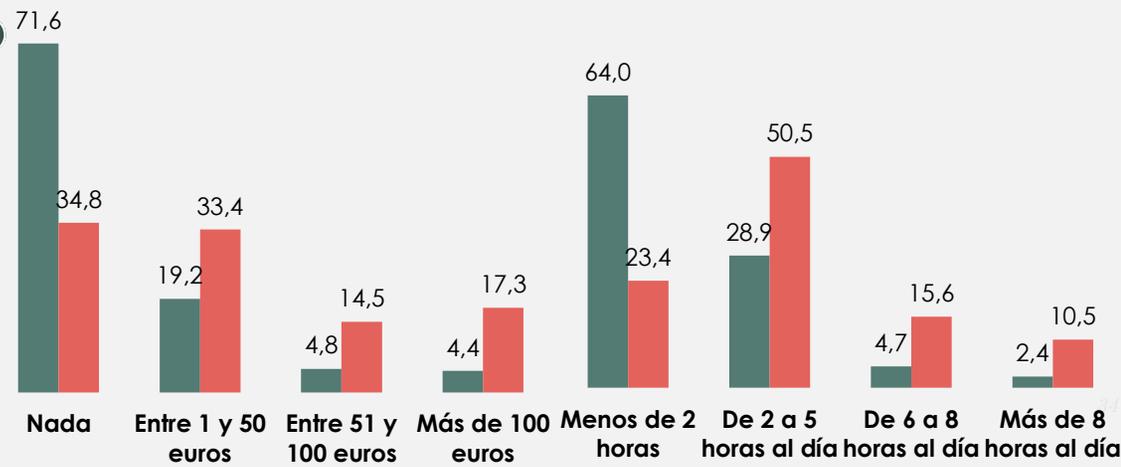
Total entre todos los estudiantes



Según EDAD



Según dinero gastado y frecuencia de juego



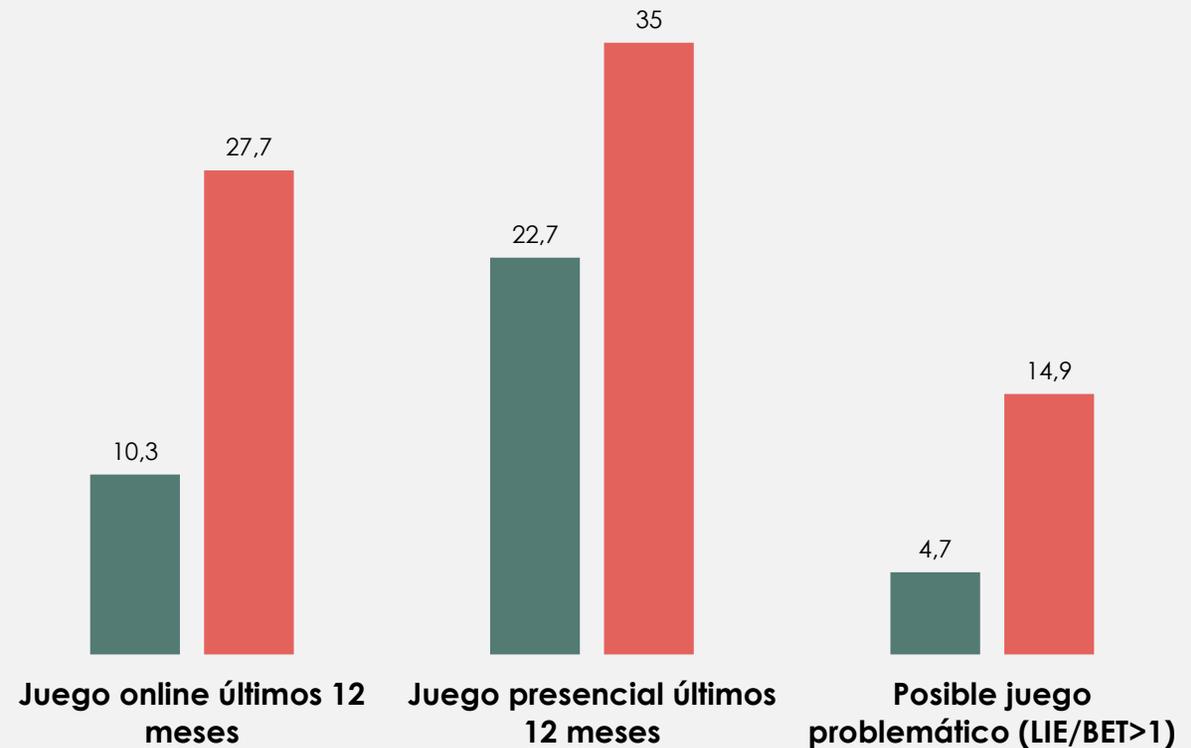
■ Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses
 ■ Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥5)

Videojuegos

Posible trastorno por videojuegos



Según el juego con dinero y el uso de internet realizado



■ Estudiantes 14-18 años total

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



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

Muchas gracias

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