

INFORME SOBRE

Adicciones comportamentales

Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de
drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES



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

INFORME SOBRE

Adicciones comportamentales

Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de
drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES



Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones
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)

Begoña BRIME. Noelia LLORENS. Marta MOLINA. Eva SÁNCHEZ. Rosario SENDINO.

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 a 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). Ministerio de Hacienda.

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@mscbs.es
Internet: <http://www.pnsd.mscbs.gob.es>

EDITA Y DISTRIBUYE

© MINISTERIO DE SANIDAD, CONSUMO Y BIENESTAR SOCIAL
Centro de Publicaciones
© SECRETARÍA DE ESTADO DE SERVICIOS SOCIALES
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

NIPO: 731-19-002-1

Índice

1. Introducción	5
2. Objetivos	7
3. Metodología	8
4. Resultados	15
4.1. Situación general del juego con dinero (online y presencial) en la población de 15-64 años	15
4.2. Jugar dinero online en la población de 15 a 64 años	18
4.3. Jugar dinero online en la población de estudiantes de 14 a 18 años	22
4.4. Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en la población de 15-64 años	27
4.5. Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en los estudiantes de 14-18 años	31
4.6. Juego problemático y trastorno del juego	34
4.7. Uso compulsivo de internet	41
5. Conclusiones	49



1. Introducción

Se entiende por juego toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego.

El juego como actividad lúdica y/o económica data aproximadamente de 2.000 años a.c. Los babilónicos, etruscos, egipcios, chinos, indios precolombinos, griegos, romanos, entre otros, realizaban distintos juegos de azar¹, considerándose en la antigüedad una de las principales aficiones de la clase alta. A lo largo de la historia, desde el punto de vista social, se reconoce como una de las grandes plagas de la humanidad por su gran poder destructivo².

Hoy en día, según datos de la Dirección General de Ordenación del Juego, en España prácticamente la totalidad de la población reconoce haber participado en juegos de azar al menos en alguna ocasión, concretamente tres de cada cuatro personas afirma haber jugado a este tipo de juegos de manera presencial. La forma presencial de participar en juegos de azar es la modalidad más empleada, aunque es cierto que se ha producido un repunte en los juegos de azar online³. Es una realidad que, hoy en día, el juego con dinero es cada vez es más accesible ya que puede hacerse a través de las nuevas tecnologías.

Sin duda, las nuevas tecnologías han incurrido con fuerza en nuestra sociedad, siendo prácticamente generalizado el uso de internet en toda la población y es responsabilidad de todos los

¹Elisardo Becoña. Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem. Psychological reports, 1997. 81(1), 275-287.

²Bisso Andrade, A. Ludopatía. Rev Soc Peru Med Interna 2007; vol 20 (2), 63-67.

³Dirección General de Ordenación del Juego. Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Ministerio de Hacienda, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones. Centro de Publicaciones.

actores implicados 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 online) y adicciones a través de las nuevas tecnologías. Dentro del Plan de acción sobre adicciones 2018-2020, existen 4 acciones específicas dirigidas tanto a la prevención como a ampliar la base de información disponible sobre este fenómeno.

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las Comunidades 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 cada dos años 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 doce ediciones. Ambas encuestas permiten observar la evolución de las prevalencias de consumo de alcohol, tabaco, hipnosedantes y drogas psicoactivas de comercio ilegal y de otras conductas adictivas.

Como novedad respecto a años anteriores, se ha incluido desde 2014 un nuevo módulo en ambas encuestas para conocer el alcance que el uso compulsivo de internet o el juego con dinero tiene 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 conseguir información que permita diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el consumo y los problemas de drogas y de otras conductas adictivas.

Este informe monográfico tiene por objetivo principal aportar información de valor para conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego con dinero y el uso compulsivo de internet, en España. De esta manera, se espera contribuir 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 y su evolución desde 2014.
- Determinar posibles diferencias del alcance del juego de dinero online y fuera de internet por sexo, edad, frecuencia de hábito, tipo de juego y mayor cantidad de dinero gastada en un solo día.
- Conocer la prevalencia del juego problemático y del trastorno del juego en la población española de 15 a 64 años.
- Conocer la prevalencia del uso compulsivo de internet en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, y la evolución de dicho uso desde 2014.
- Determinar las posibles diferencias del uso compulsivo de internet por sexo y edad.

3. Metodología

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

Estas preguntas se introdujeron en ambas encuestas a partir de 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 es limitada.

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 en la encuesta ESTUDES con el fin de mejorar el rendimiento en el estudio, 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. ESPAD 2015)⁴.

Respecto a la encuesta en población general EDADES, se introdujo el módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas en 2015. Consta 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 otros países como Italia, el hecho 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 asociaban la pregunta sobre juego sólo con internet y no de manera presencial. Este cambio también se realizó en la encuesta ESPAD 2019 tras observar los mismos resultados.

⁴ ESPAD: The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. <http://www.espad.org/>

Con el objetivo de explorar posibles usos problemáticos, en ambas encuestas se incorporó desde 2014 la escala *Compulsive internet use scale* (CIUS), que permite aproximar 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.

A efectos de este informe se definen los siguientes conceptos:

- Posible juego problemático: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-V.
- Posible trastorno del juego: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 4 en la escala DSM-V.
- Posible uso compulsivo de Internet: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 28 en la escala *Compulsive internet use scale* (CIUS).

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).
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 realiza 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).

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 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 válida 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 período 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 inicialmente 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.

4. Resultados

4.1.

Situación general del juego con dinero (online y presencial) en la población de 15-64 años

En 2017, un 60,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres) (Tabla1).

Tabla 1. Frecuencia con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero online y/o fuera de internet en los últimos 12 meses, según edad y sexo (%). España, 2017.

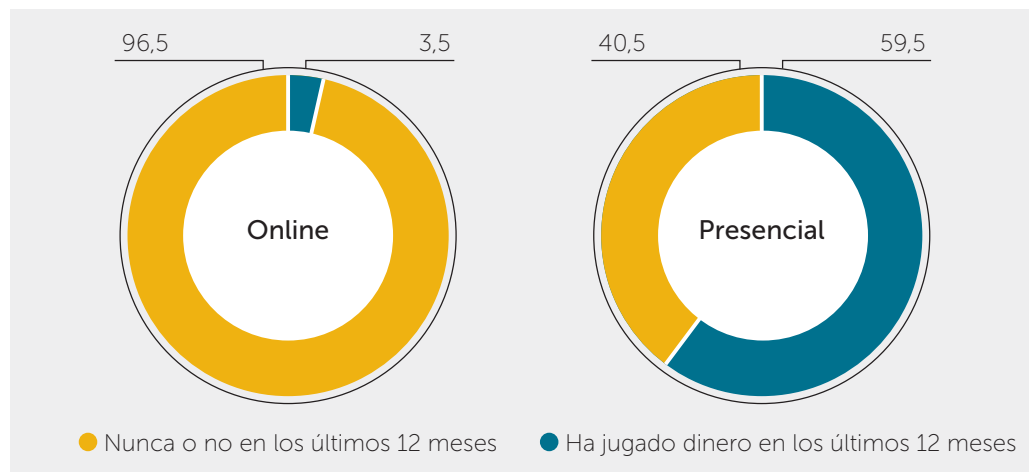
	15-64		
	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	39,8	36,5	43,1
Ha jugado dinero (online y fuera) en los últimos 12 meses	60,2	63,5	56,9

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

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

Se observa una gran diferencia entre las prevalencia de juego con dinero online, con una prevalencia de juego en el último año de sólo el 3,5%, y el juego de manera presencial, con una prevalencia del 59,5% en el último año (Figura 1).

Figura 1. Prevalencia de juego online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2017.



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

También es importante mencionar a aquellos que han jugado **dinero tanto online como de manera presencial**, durante el último año. La prevalencia en este caso es únicamente del 2,8% de la población, siendo la gran mayoría de éstos hombres (Tabla 2).

Tabla 2. Frecuencia con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero online y fuera de internet en los últimos 12 meses, según edad y sexo (%). España, 2017.

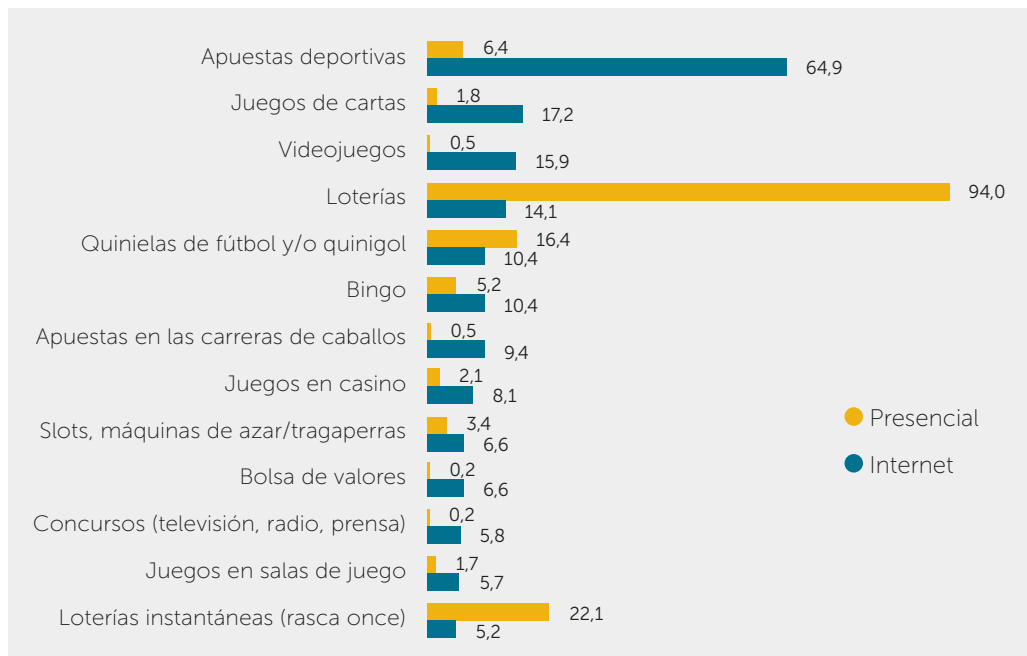
	15-64		
	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,2	95,3	99,0
Ha jugado dinero (online y fuera) en los últimos 12 meses	2,8	4,7	1,0

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

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

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 a loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva (Figura 2).

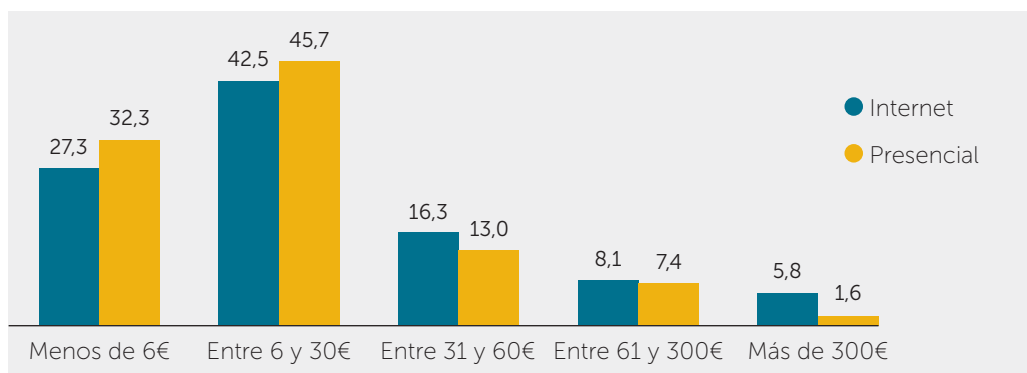
Figura 2. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2017.



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

La **cantidad mayor de dinero gastada** en un solo día en que se ha jugado dinero está en la mayoría de la población por debajo de los 30 euros (Figura 3)

Figura 3. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado dinero en internet o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2017.



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

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

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

	15-64 años
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	26,8
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	22,8

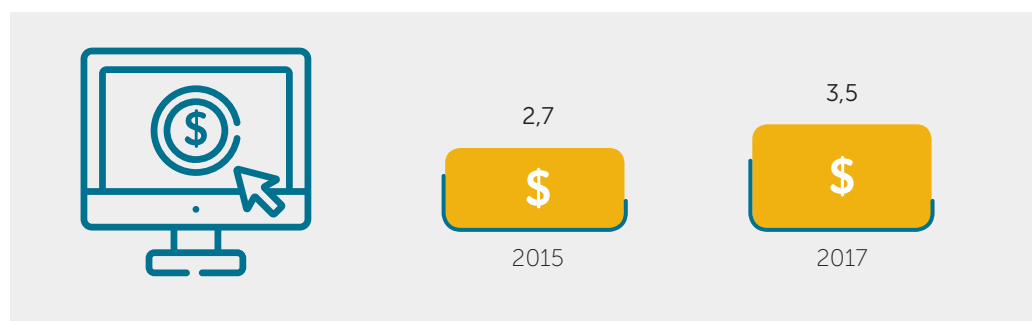
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

4.2.

Jugar dinero online en la población de 15 a 64 años

En 2017, contemplando el tramo temporal de los últimos 12 meses, se observa que el 3,5% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online. Este dato supone un aumento de la prevalencia respecto al 2015 en el que el 2,7% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online (Figura 4).

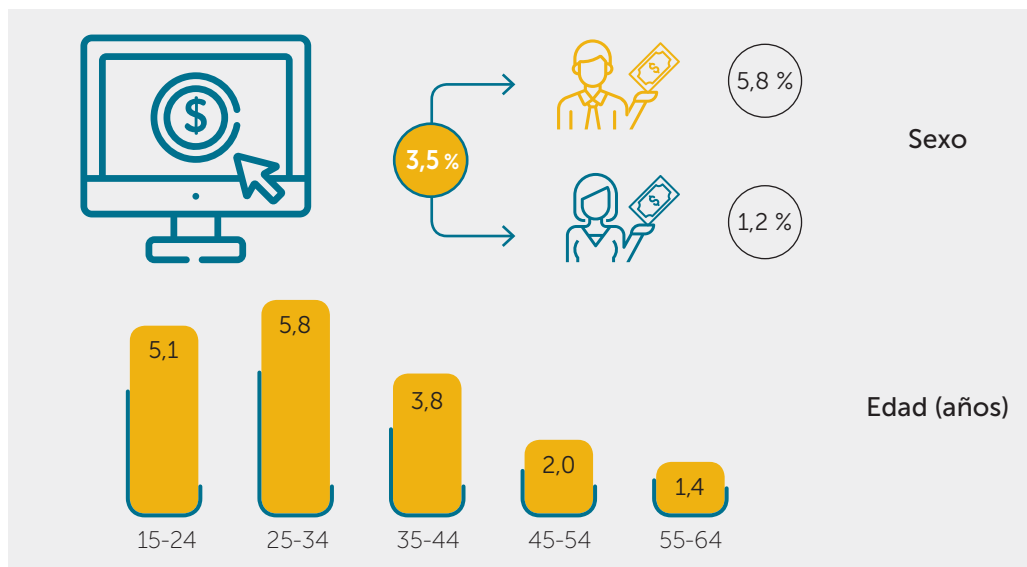
Figura 4. Evolución de la prevalencia de jugar dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2017.



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

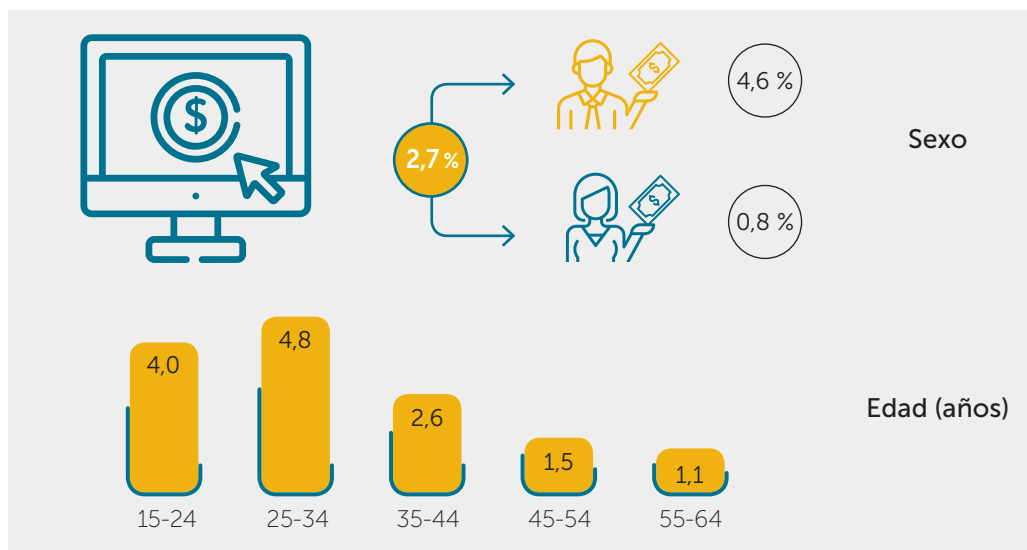
Analizando las prevalencias por **grupos de edad**, en 2017 se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan dinero online (un 5,1% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 5,8% de los de 25 a 34 años), situación similar a la encontrada en 2015 (4,0 % y 4,8%, respectivamente) (Figuras 5 y 6).

Figura 5. Prevalencia de jugar dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2017.



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

Figura 6. Prevalencia de jugar dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2015.



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

Por sexo, tanto en 2017 como en 2015, son los hombres los que registran mayores porcentajes de juego con dinero online (Tabla 4).

Tabla 4. Evolución de la frecuencia con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2017.

	2015			2017		
	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
Ha jugado dinero online	2,7	4,6	0,8	3,5	5,8	1,2

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

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

En 2017 se observa que, no sólo ha aumentado la prevalencia de jugar dinero online, sino también la **frecuencia** con la que se juega. En ese año, prácticamente la mitad de las personas de 15 a 64 años que han jugado dinero online lo han hecho mensualmente o con más frecuencia (49,1%), siendo este dato mayor que en 2015 donde, aproximadamente el 40% de la población había jugado con esta frecuencia (Tablas 5 y 6).

Analizando estos datos según el sexo se observa que hay un mayor porcentaje de hombres que juegan dinero mensualmente que de mujeres, dato que se mantienen desde 2015.

Tabla 5. Frecuencia de juego en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017.

		15-64		
		T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	50,9	49,1	60,2
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	29,6	31,6	19,3
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	15,6	15,8	15,0
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	3,9	3,6	5,5

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

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

Tabla 6. Frecuencia de juego en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015.

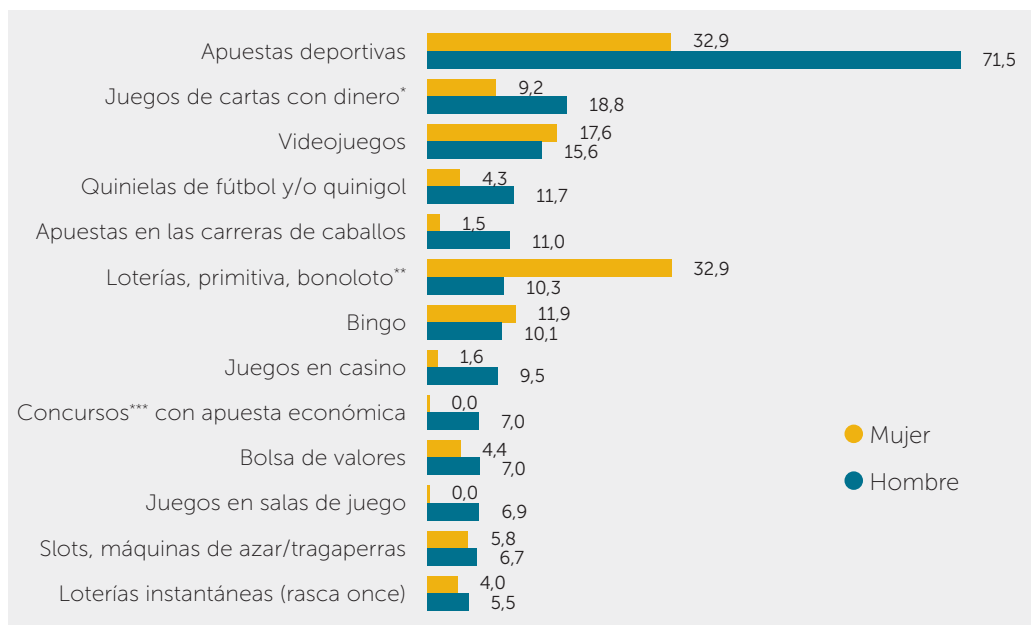
		15-64		
		T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	59,9	58,5	68,8
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	23,2	23,7	19,8
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	12,6	13,5	7,3
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	4,3	4,3	4,2

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

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

En 2017, 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 (64,9%), seguido de juegos de carta con dinero (17,2%) y de los videojuegos (15,9%). Esta prevalencia se mantiene en el grupo de los hombres pero no en las mujeres donde los juegos de loterías (Primitiva, Bonoloto, ONCE...) tienen un mayor peso (Figura 7).

Figura 7. 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 activo eurojackpot, 7/39

*** televisión, radio, prensa

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

En la tabla 7 se puede observar la **máxima cantidad de dinero gastada** en un solo día por la población de 15 a 64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses. Cuatro de cada diez personas manifiestan 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 7. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día en juego online en la población de 15-64 años que ha jugado en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017.

	15-64		
	Total	Hombre	Mujer
Menos de 6 euros	27,3	25,0	38,7
Entre 6 y 30 euros	42,5	41,8	46,0
Entre 31 y 60 euros	16,3	17,6	9,3
Entre 61 y 300 euros	8,1	9,2	2,5
Más de 300 euros	5,8	6,3	3,5

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

Respecto a la **cantidad máxima gastada** en un solo día se observan diferencias en función del tipo de juego. El 31,7% de los que han jugado a apuestas deportivas se han gastado entre 30 y 300 euros en un día frente al 10% de los que han jugado a loterías, primitiva, bonoloto...

4.3.

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

En 2016 el 6,4% de los estudiantes de 14 a 18 años jugaron dinero online, mientras que en 2014, la prevalencia de juego con dinero online fue del 10,2%. Hay que recordar que la comparabilidad de ambas cifras es limitada debido a los cambios introducidos en la formulación de las preguntas sobre juego con dinero entre ambas ediciones ESTUDES 2014 y 2016.

Por sexo se observa que tanto en 2014 como en 2016 la prevalencia de juego con dinero online es mayor en los hombres que en las mujeres y el descenso en la prevalencia de juego con dinero online desde 2014 se aprecia en mayor grado en los hombres (Tabla 8).

Tabla 8. 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, 2014-2016.

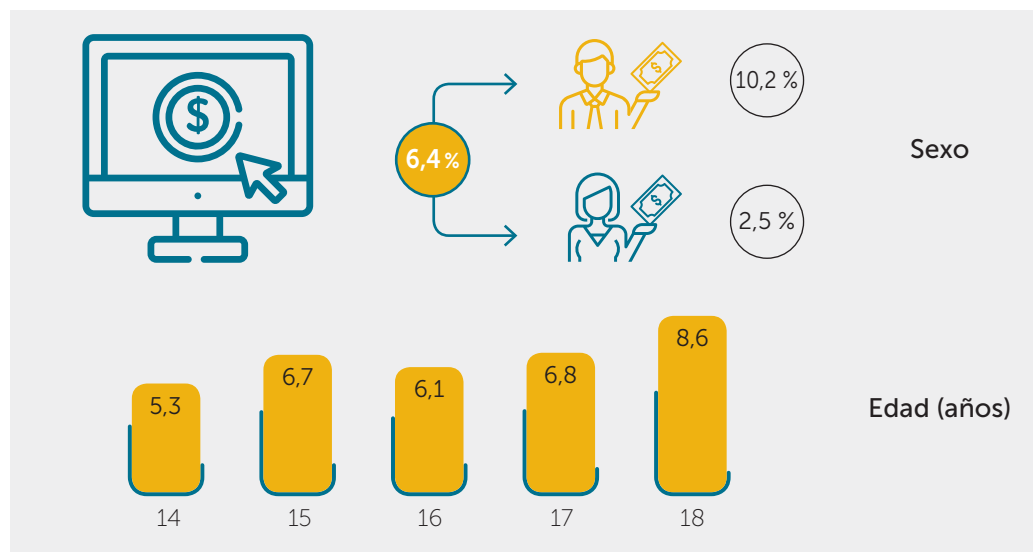
	2014			2016		
	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca	89,8	83,3	96,2	93,6	89,8	97,5
Ha jugado dinero online	10,2	16,7	3,8	6,4	10,2	2,5

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

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

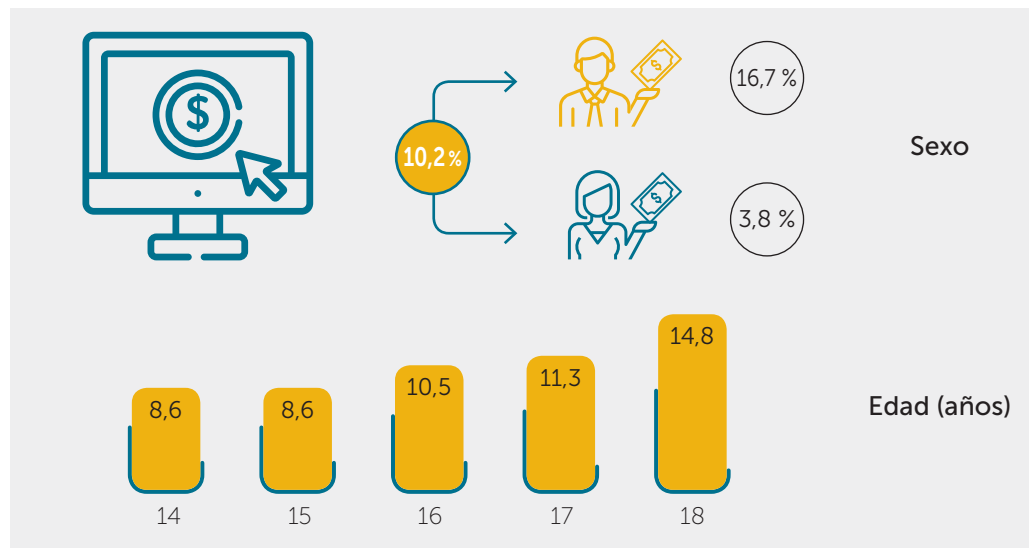
Respecto a la **edad** la prevalencia de juego con dinero online aumenta según aumenta la edad, siendo los jóvenes de 18 años los que presentan una prevalencia mayor tanto en 2014 como en 2016 (Figuras 8 y 9).

Figura 8. 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 9. Prevalencia de juego con 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 Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto a la **frecuencia de juego** con dinero online entre los jóvenes de 14 a 18 años en 2016, en los últimos 12 meses un 1,2% de los estudiantes juegan diariamente, cifra superior a la obtenida en 2014 (0,6%). Hay que tener en cuenta que la redacción de la pregunta ha cambiado ligeramente ya que, en 2016 se definió "diariamente" como de 5 a 7 días a la semana y en 2014 se consideraba 6 días o más a la semana (Tablas 9 y 10).

Tabla 9. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2016.

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

		14-18		
		T	H	M
Nunca	Nunca	93,8	88,9	98,1
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	3,0	5,2	1,1
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	1,5	2,9	0,3
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	1,1	2,0	0,3
Diariamente (6 o más días 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 dedican los estudiantes de 14 a 18 años que declaran jugar dinero online en un día cualquiera es, en el 53% de los casos, de una hora o menos al día. Cabe destacar que un 16,9% de los estudiantes que han jugado con dinero online en un día cualquiera lo han hecho 4 horas al día o más (Tabla 11).

Tabla 11. 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		
		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 jugadores se midió en los últimos 30 días. Se observó que un 40,5% había jugado media hora o menos al día. Cabe destacar que un 20,8% de los estudiantes que jugaban con dinero online, en un día cualquiera lo hacían 4 horas al día o más (Tabla 12).

Tabla 12. 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.

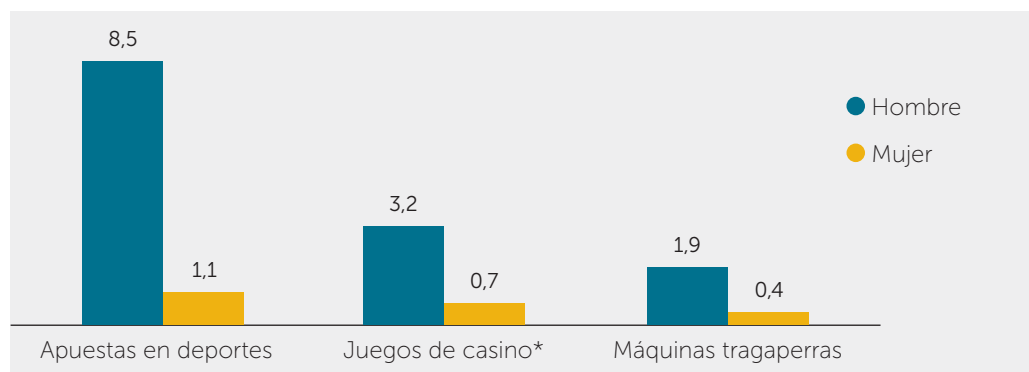
	14-18		
	T	H	M
Nunca	90,1	84,9	95,1
Media hora o menos al día	4,0	6,0	2,1
Alrededor de 1 hora al día	2,3	3,6	1,0
De 2 a 3 horas al día	1,6	2,4	0,8
4 horas al día o más	2,1	3,1	1,1

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

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

En la encuesta del año 2014 se obtuvo información también sobre el tipo de juego y la cantidad de dinero jugada. Respecto al **tipo de juego** online, se comprueba que la mayoría de los estudiantes de enseñanzas secundarias de 14 a 18 años jugadores eran varones y jugaron en apuestas deportivas (Figura 10).

Figura 10. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, 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 de dinero jugada** en los últimos 12 meses, en 2014, la mayoría de estudiantes que ha jugado con dinero online (70,3%) afirman haber gastado menos de 50 euros y un 11,2% afirma haber gastado más de 300 euros (Tabla 13).

Tabla 13. 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 jugadora (%). España, 2014.

Menos de 50 euros	70,3
Entre 50 y 100 euros	12,6
Entre 101 y 300 euros	5,9
Más de 300 euros	11,2

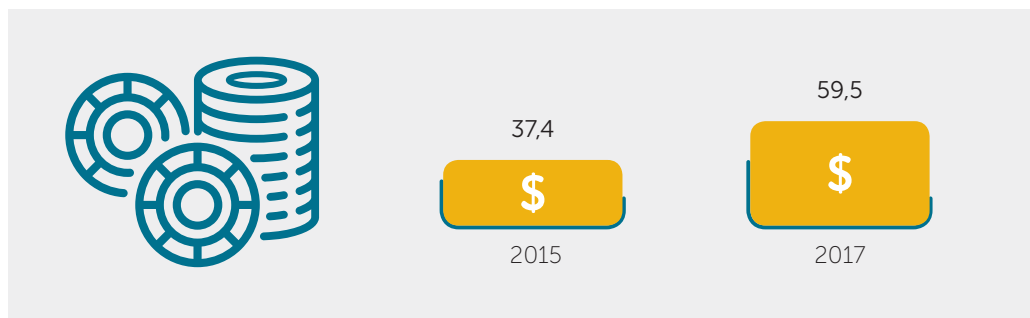
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.4.

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

En 2017, el 59.5% de la población de 15 a 64 años declara haber jugado dinero de manera presencial en el último año, mientras que en 2015 esta cifra se situaba en el 37,4% (Figura 11). . Será necesario esperar a obtener resultados de encuestas posteriores para valorar si este incremento se debe a los cambios metodológicos acontecidos entre ambas ediciones o a un aumento real del fenómeno.

Figura 11. Evolución de la prevalencia de jugar dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2017.



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

En 2017 vemos que, independientemente del **sexo**, más de la mitad de la población de 15 a 64 años ha jugado dinero de manera presencial en el último año. Tanto en 2015 como en 2017 se observa que la prevalencia de juego con dinero de forma presencial es superior entre los hombres (40,5% en 2015 y 62,4% en 2017) que entre las mujeres (34,3% en 2015 y 56,6% en 2017). (Tabla 14).

Tabla 14. Evolución de la frecuencia con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2017.

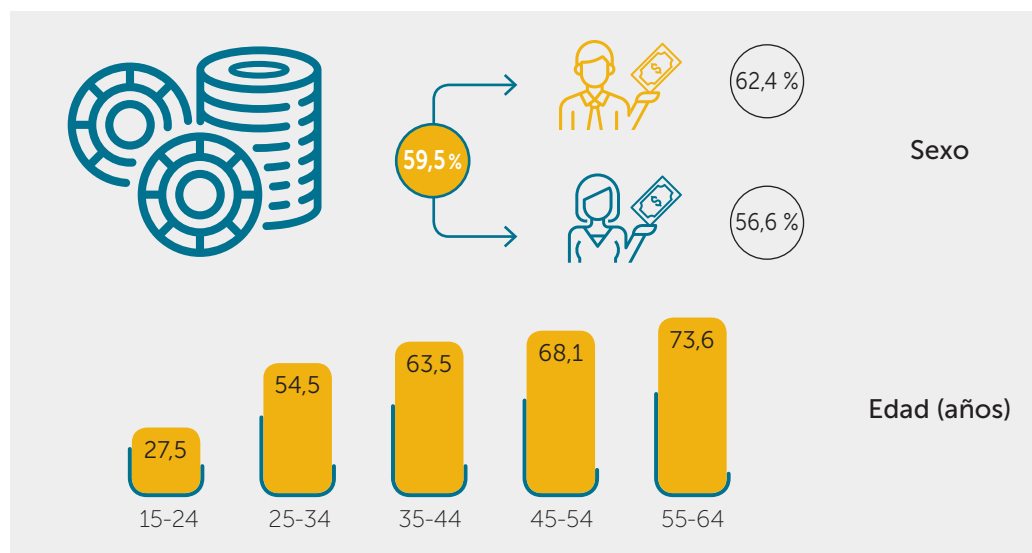
	2015			2017		
	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses o nunca	62,6	59,5	65,7	40,5	37,6	43,4
Ha jugado dinero de manera presencial	37,4	40,5	34,3	59,5	62,4	56,6

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

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

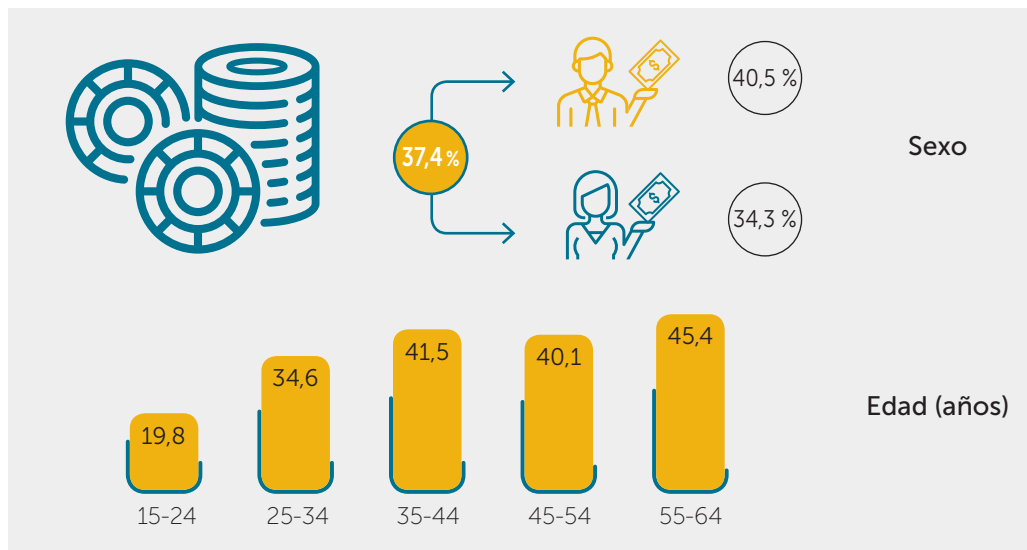
Si analizamos la frecuencia de juego por **edad**, vemos que tanto en 2015 como en 2017, según va aumentando la edad de los individuos, mayor es el porcentaje de personas que han jugado dinero de manera presencial en el último año (Figuras 12 y 13).

Figura 12. 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, 2017.



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

Figura 13. 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, 2015.



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

Respecto a la **frecuencia de juego** con dinero de forma presencial en la población de 15 a 64 años, tanto en 2015 como en 2017, algo más de la mitad de las personas de 15 a 64 años que han jugado dinero de manera presencial lo han hecho un día al mes o menos y una de cada 10 personas lo ha hecho semanalmente, es decir de 2 a 5 días a la semana. En general se puede observar que juegan con mayor frecuencia los hombres que las mujeres. (Tablas 15 y 16).

Tabla 15. Frecuencia de juego en la población de 15-64 años que ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017.

		15-64		
		T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	53,2	46,8	60,4
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	34,6	38,1	30,7
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	11,1	13,4	8,4
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	1,1	1,7	0,5

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

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

Tabla 16. Frecuencia de juego en la población de 15-64 años que ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015.

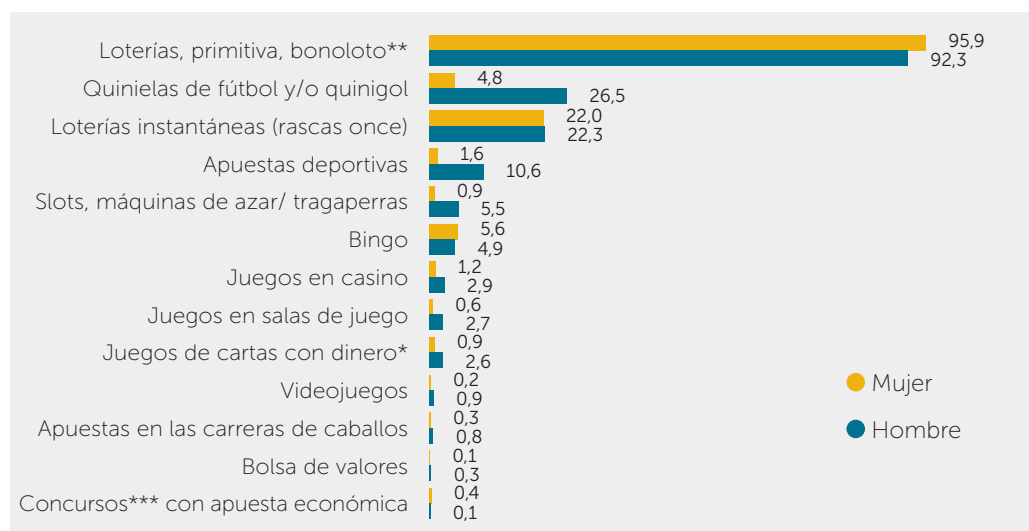
		15-64		
		T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	56,3	50,6	63,1
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	31,8	34,7	28,2
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	10,6	13,1	7,7
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	1,3	1,6	1,0

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

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

Entre la población de 15 a 64 que han jugado dinero de manera presencial en 2017, los **tipos de juegos** más usados fueron las loterías (primitiva, bonoloto, etc....) a las que jugó un mayor porcentaje de personas (94%), seguidas de las loterías instantáneas (rasca once) con un 22,1% y las quinielas de fútbol y/o quinigol (16,4%). Se observan diferencias por sexo respecto al tipo de juegos usados. En el grupo de los hombres son las quinielas de fútbol la segunda elección a la hora de jugar dinero de manera presencial, a diferencia de las mujeres que optan por las loterías instantáneas como segunda elección; la primera elección para ambos grupos son las loterías (Figura 14).

Figura 14. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado 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 (EDADES)

Respecto al análisis de las **cantidades máximas diarias de dinero gastadas** de manera presencial entre la población de 15 a 64 años en 2017, la mayoría de los que han jugado dinero de manera presencial (45,7%) 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 no se aprecian grandes diferencias (Tabla 17).

Tabla 17. 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.

	15-64		
	T	H	M
Menos de 6 euros	32,3	30,5	34,4
Entre 6 y 30 euros	45,7	44,1	47,4
Entre 31 y 60 euros	13,0	14,4	11,5
Entre 61 y 300 euros	7,4	8,5	6,1
Más de 300 euros	1,6	2,4	0,7

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

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

4.5.

Jugar dinero de manera presencial (fuera de internet) en los estudiantes de 14-18 años

En el año 2014, el 20,6% de los estudiantes de 14 a 18 años declaran haber jugado dinero de manera presencial, prevalencia que en 2016 se sitúa en el 13,6%. Hay que recordar que la comparabilidad de ambas cifras es limitada por los cambios metodológicos existentes entre ambas ediciones de ESTUDES.

Respecto a las diferencias por **sexo** se observa una mayor prevalencia de juego con dinero presencial en los hombres que en las mujeres tanto en 2014 como en 2016 (Tabla 18).

Tabla 18. 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, 2014-2016.

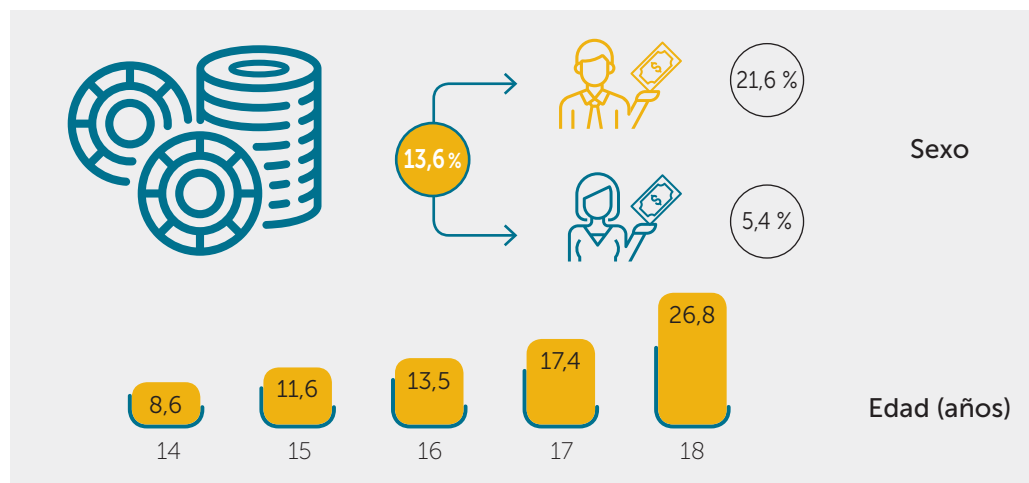
	2014			2016		
	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses o nunca	79,4	68,6	89,9	86,4	78,4	94,6
Ha jugado dinero de manera presencial	20,6	31,4	10,1	13,6	21,6	5,4

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

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

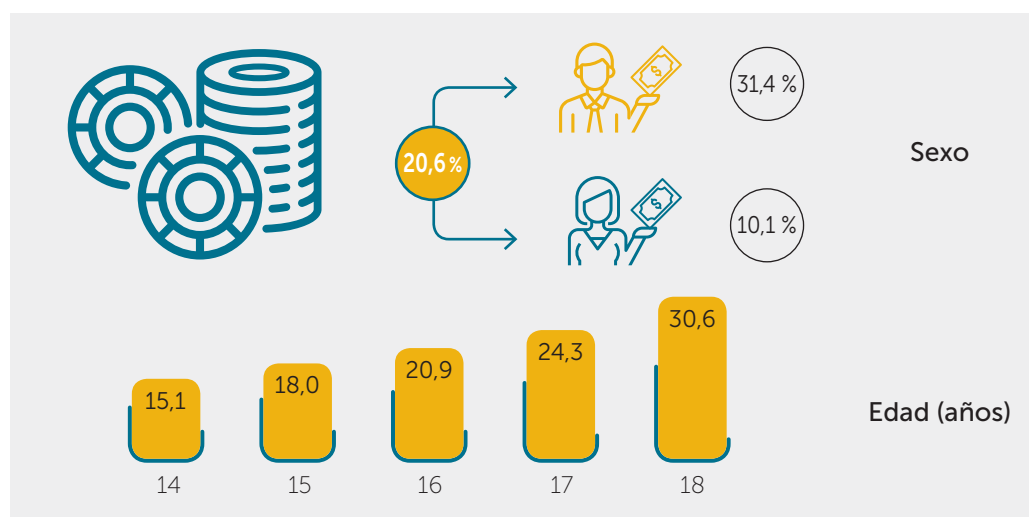
Si se analiza la prevalencia de juego por **edad** se observa que, según va aumentando la edad de los individuos, mayor es el porcentaje de estudiantes que ha jugado dinero de manera presencial en el último año (Figura 15 y 16).

Figura 15. 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 16. 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)

Respecto a la **frecuencia de juego** con dinero de forma presencial en los estudiantes de 14 a 18 años, tanto en 2014 como en 2016, aproximadamente la mitad de los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial lo han hecho un día al mes o menos y no ha llegado al 4% los que lo han hecho diariamente (6 o más días a la semana). En general se puede observar que juegan con mayor frecuencia los hombres que las mujeres. (Tablas 19 y 20).

Tabla 19. 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		
		T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	48,0	43,4	66,5
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	33,8	36,5	23,3
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	14,4	16,0	7,9
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	3,8	4,2	2,3

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

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

Tabla 20. 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.

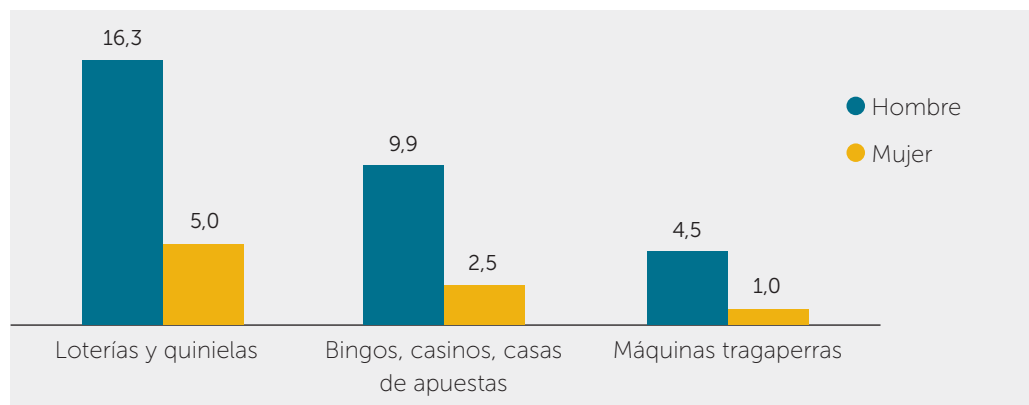
		14-18		
		T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	Anualmente	55,6	49,8	73,7
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	Mensualmente	27,9	31,4	16,9
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	Semanalmente	12,6	14,6	6,3
Diariamente (6 o más días a la semana)	Diariamente	3,9	4,1	3,1

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

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

Respecto al **tipo de juego** con dinero jugado sólo se dispone de información para el año 2014. En dicho año la mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años, tanto hombres como mujeres, que jugaron dinero de manera presencial lo hicieron en loterías y quinielas (Figura 17).

Figura 17. Frecuencia con la que los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años juegan dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según el tipo de juego y según el sexo. (%). España, 2014.



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

Respecto a la **cantidad de dinero jugada** en los últimos 12 meses, aspecto preguntado en la encuesta de 2014, la mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años (83,7%) afirman haberse gastado menos de 50 euros (Tabla 21).

Tabla 21. Distribución de la cantidad de dinero gastada en juego presencial en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años en los últimos 12 meses (%). España, 2014.

Menos de 50 euros	83,7
Entre 50 y 100 euros	8,5
Entre 101 y 300 euros	3,4
Más de 300 euros	4,4

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

4.6.

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, personales, estamos ante lo que se conoce como **trastorno del juego**.

Muchos comportamientos potencialmente adictivos, incluidos el **trastorno de juego** encuentran su herramienta perfecta online. 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, se convierten en un instrumento en el que las personas dan rienda suelta al comportamiento adictivo, facilitando el descontrol.

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-III**⁵, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Según, la última versión de este manual, el **DSM-V**⁶ 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 el **CIE-10**⁷, 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, 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 juego⁸.

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 diagnóstico 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”.

⁵ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (third edition). Washington DC, 1980.

⁶ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (fifth edition). Washington DC, 2013.

⁷ World Health Organization (WHO). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems. (CIE-10). Ginebra, WHO, 1992.

⁸ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (third edition). Washington DC, 1980.

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 maniaco.

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 juego⁹.

Desde esta perspectiva, obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-V se considera **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.... Y una puntuación igual o mayor a 4 se considera **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 $\geq 8 \leq 9$).

⁹ National Research Council (NRC, 1999).

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. Aplicando la anterior categorización, entre los jugadores de los últimos 12 meses* el 15,4% realizarían un juego problemático al haber obtenido una puntuación de 1 a 3 en dicha escala y el 9,3% presentan un posible trastorno por juego, al obtener 4 o más ítems positivos en el DSM-V. Estos datos suponen, extrapolando a la población española de 15 a 64 años, que el 0,4% de personas realizan un juego problemático y un 0,3% tienen un posible trastorno del juego (Tabla 22).

*Que han contestado la escala DSM-V

Tabla 22. Categorización de resultados de la escala DSM-V entre la población de 15-64 años y entre los que han jugado en los últimos 12 meses (%). España, 2017.

	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses *
Juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	0,4	15,4
Trastorno del juego (DSM-V ≥ 4)	0,3	9,3
Trastorno del juego leve (DSM-V ≥ 4 ≤ 5)	0,1	4,8
Trastorno del juego moderado (DSM-V ≥ 6 ≤ 7)	0,1	2,1
Trastorno del juego grave (DSM-V ≥ 8 ≤ 9)	0,1	2,4

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

*Que han contestado la escala DSM-V

Tanto para el juego realizado online, como presencial (fuera de internet), apreciamos claramente que los individuos que realizan un juego problemático juegan dinero con una mayor frecuencia que la población de 15-64 años (Tablas 23 y 24).

Tabla 23. Distribución de la frecuencia de jugar dinero online en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.

	15-64 años	Juego problemático
Nunca o no en los últimos 12 meses	96,5	0,0
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	3,5	100,0
Anualmente	50,9	32,7
Mensualmente	29,6	41,6
Semanalmente	15,6	21,3
Diariamente	3,9	4,4

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

Tabla 24. Distribución de la frecuencia de jugar dinero presencial (fuera de internet) en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.

	15-64 años	Juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Nunca o no en los últimos 12 meses	40,5	0,0
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	59,5	100,0
Anualmente	53,2	29,7
Mensualmente	34,6	41,5
Semanalmente	11,1	25,3
Diariamente	1,1	3,4

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

No existen grandes diferencias en los **tipos de juegos** practicados online en función de la presencia o no de un juego problemático, siendo las apuestas deportivas el juego más frecuente en ambos casos (64,9% y 63,8%, respectivamente). Únicamente se aprecia un mayor porcentaje de personas que juegan dinero en las carreras de caballos y en los videojuegos entre aquellas personas con posible juego problemático (Tabla 25).

Tabla 25. Tipos de juegos en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.

	15-64 años	Juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Apuestas deportivas	64,9	63,8
Juegos de cartas con dinero	17,2	17,9
Videojuegos	15,9	22,9
Loterías	14,1	10,2
Quinielas de fútbol y/o quinigol	10,4	11,2
Bingo	10,4	8,5
Apuestas en las carreras de caballos	9,4	16,1
Juegos en casino	8,1	4,2
Slots, máquinas de azar/tragaperras	6,6	0,0
Bolsa de valores	6,6	1,7
Concursos (televisión, radio, prensa)	5,8	2,3
Juegos en salas de juego	5,7	2,3
Loterías instantáneas (rascas once)	5,2	0,0

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

En cambio hay grandes diferencias en los juegos practicados de manera presencial (fuera de internet), donde se aprecia claramente que la población general de 15 a 64 años juega en gran medida únicamente a la lotería, mientras que las personas que presentan un 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 (Tabla 26).

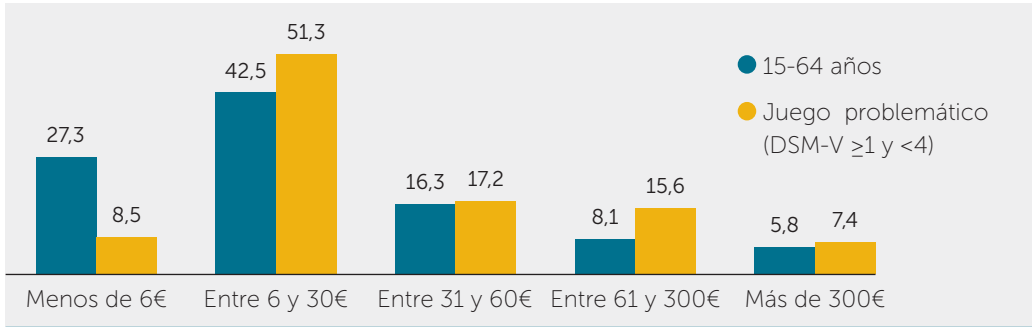
Tabla 26. Tipos de juegos en la población de 15-64 años que ha jugado dinero de manera presencial (fuera de internet) en los últimos 12 meses, en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.

	15-64 años	Juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Loterías	94,0	87,8
Loterías instantáneas (rascas once)	22,1	51,6
Quinielas de fútbol y/o quinielol	16,4	41,8
Apuestas deportivas	6,4	39,0
Bingo	5,2	34,6
Slots, máquinas de azar/tragaperras	3,4	37,8
Juegos en casino	2,1	27,4
Juegos de cartas con dinero	1,8	25,1
Juegos en salas de juego	1,7	22,9
Apuestas en las carreras de caballos	0,5	3,3
Videojuegos	0,5	3,0
Concursos (televisión, radio, prensa)	0,2	2,2
Bolsa de valores	0,2	0,0

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

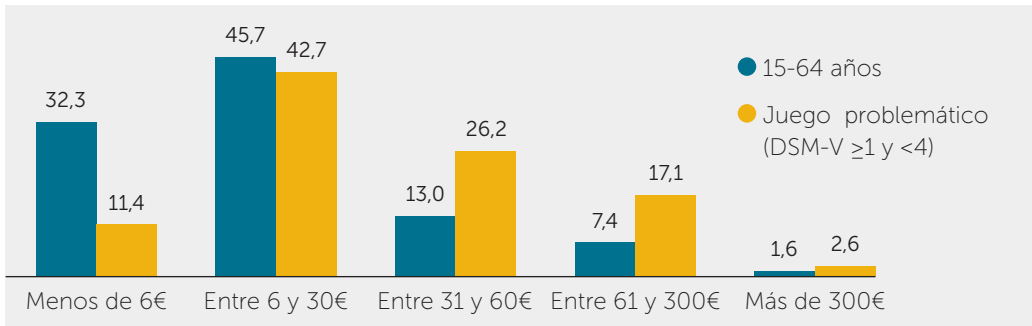
Si comparamos la **máxima cantidad de dinero gastada** en un día se observa que, tanto online como en el juego presencial, son mayores las cantidades de dinero gastadas de manera diaria entre las personas catalogadas como con posible juego problemático (Figuras 18 y 19).

Figura 18. 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, en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.



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

Figura 19. 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, en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.



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

Entre los individuos catalogados como con posible juego problemático se observa un mayor porcentaje de **patologías autodeclaradas** como la ansiedad o la depresión que lo observado en población general (Tabla 27).

Tabla 27. Prevalencia autodeclarada de distintas patologías en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.

	15-64 años	Juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Ludopatía	0,3	4,6
Ansiedad	7,9	17,3
Depresión	5,9	8,3
Insomnio	4,3	3,0

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

Se detecta una correlación entre el posible juego con dinero de manera problemática y el consumo intensivo de drogas legales como el alcohol y el tabaco, presentando los jugadores problemáticos mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, como: borracheras, binge drinking, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario (Tabla 28).

Tabla 28. Prevalencia de borracheras y binge drinking en los últimos 30 días, consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8) y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en la población general de 15 a 64 años y en los jugadores problemáticos (%). España, 2017.

	15-64 años	Juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)
Borracheras	7,1	34,9
Binge drinking	15,1	48,8
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8)	5,1	26,7
Tabaco diario	34,0	54,4

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

4.7.

Uso compulsivo de internet

El uso de internet está ampliamente extendido en la población española. Según datos de la encuesta ESTUDES 2016, el 99,8% de los estudiantes de 14 a 18 años ha utilizado internet en los últimos 12 meses.

El **uso compulsivo de internet** es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se da, sobre todo, en los grupos de gente joven¹⁰. En los últimos años, el uso patológico de internet ha trascendido la

¹⁰ 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.

consideración de trastorno del control de impulsos¹¹ para encuadrarse en las adicciones comportamentales¹², aceptando que tiene una base común con el resto de conductas adictivas^{13,14,15,16,17,18}. El **DSM-V** incluye el juego patológico en los trastornos adictivos y el trastorno por Juego online (*Internet Gaming Disorder*) en el apartado "condiciones para más estudios en el futuro" (Sección III)¹⁹.

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 las encuestas ESTUDES 2014 y 2016 y EDADES 2015 y 2017 una escala para medir el uso compulsivo de internet: *The Compulsive internet Use Scale*, **CIUS**²⁰. 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 en 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 (Tabla 29).

¹¹ Young, K. S. (1999). internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. Innovations in clinical practice: a sourcebook. 17, 19-31. Recuperado de <http://netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>

¹² Griffiths, M. (2000). internet addiction- Time to be taken seriously? *Addiction Research and Theory*, 8, 413-418.

¹³ 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.

¹⁴ 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.

¹⁵ 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.

¹⁶ 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.

¹⁷ Montag, C., Kirsch, P., Sauer, C., Markett, 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.

¹⁸ 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.

¹⁹ Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26, 91-95.

²⁰ 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.

Tabla 29. 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

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

La prevalencia es similar entre hombres y mujeres, no detectándose cambios en función del sexo entre los años comparados (Tabla 30).

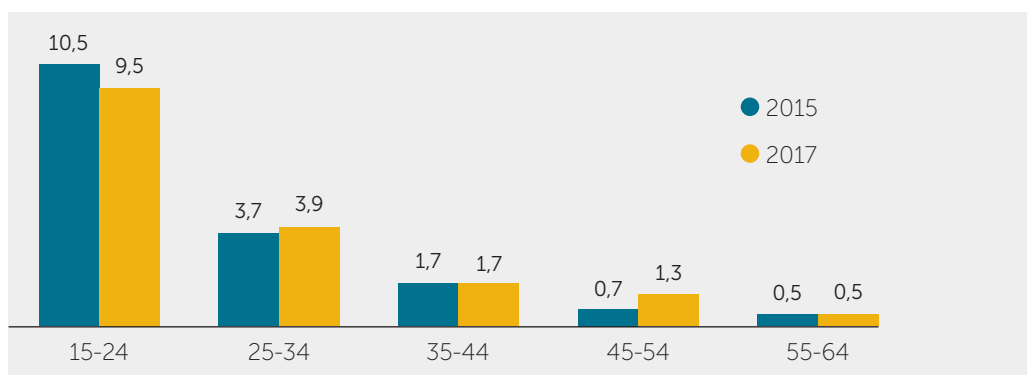
Tabla 30. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según sexo. España, 2015-2017.

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

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), no detectándose diferencias significativas por grupos de edad entre 2015 y 2017 (Figura 20).

Figura 20. 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, 2015-2017.



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

Cuando se valoran la presencia de diferentes **patologías autodeclaradas** entre las personas con un posible uso compulsivo de internet frente a la población general, se observa que, los primeros, refieren padecer en mayor medida ansiedad, insomnio y depresión (Tabla 31).

Tabla 31. Prevalencia de distintas patologías autodeclaradas entre la población general de 15 a 64 años y la población con una puntuación en la escala CIUS ≥ 28 (%). España, 2017.

	Ansiedad	Insomnio	Depresión
Población de 15 a 64 años	7,9	4,3	5,9
Población con una puntuación CIUS ≥ 28 (posible uso compulsivo de internet)	13,7	8,3	7,2

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

Tanto en 2017 como en 2015, 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 general de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet y la población general de 15 a 64 años (Tablas 32 y 33).

Tabla 32. 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 una puntuación en la escala CIUS ≥ 28 (%). España, 2017.

	15-64 años	Población con puntuación CIUS ≥ 28 (posible uso compulsivo de internet)
Binge drinking	15,1	30,0
Borracheras	7,1	18,4
Cannabis	2,1	16,9

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

Tabla 33. 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 una puntuación en la escala CIUS ≥ 28 (%). España, 2015.

	15-64 años	Población con puntuación CIUS ≥ 2 (posible uso compulsivo de internet)
Binge drinking	17,9	32,3
Borracheras	6,5	17,3
Cannabis	2,1	17,8

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

Resultados de la encuesta ESTUDES en población de estudiantes de 14 a 18 años

En 2016, un 21% de los estudiantes de 14 a 18 años realizó un posible uso compulsivo de internet en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 456.500 jóvenes. Esta prevalencia es 4,6 puntos porcentuales superior a la del año 2014 (aproximadamente 100.000 jóvenes más) (Tabla 34).

Tabla 34. 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, 2014-2016.

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS \geq 28)
2014	16,4
2016	21,0

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

Tanto en 2014 como en 2017, la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet es superior entre las mujeres estudiantes (Tabla 35).

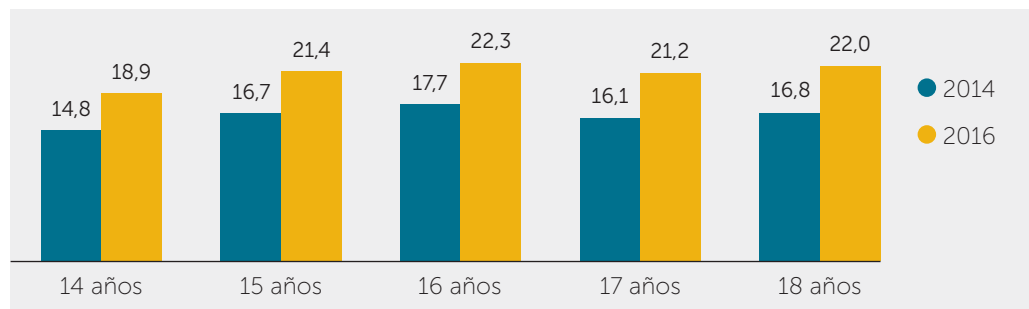
Tabla 35. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo. España, 2014-2016.

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS \geq 28)	
	Hombre	Mujer
2014	14,7	18,0
2016	18,3	23,8

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

Entre los resultados se observan pequeñas diferencias por **edad**, detectándose las mayores prevalencias a los 16 años, junto a un aumento generalizado en todas las edades, respecto a 2014 (Figura 21).

Figura 21. 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 edad. España, 2014-2016.



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

Tanto en 2016 como en 2014 se observan 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 36 y 37).

Tabla 36. 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 una puntuación en la escala CIUS ≥ 28 (%). España, 2016.

	14-18 años	Estudiantes con puntuación CIUS ≥ 28 (posible uso compulsivo de internet)
Binge drinking	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 37. 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 una puntuación en la escala CIUS ≥ 28 (%). España, 2014.

	14-18 años	Estudiantes con puntuación CIUS ≥ 28 (posible uso compulsivo de internet)
Binge drinking	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)

	Población 15-64 años				Población 14-18 años			
	Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial		Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial	
	2015	2017	2015	2017	2014	2016	2014	2016
Prevalencia últimos 12 meses (%)	2,7	3,5	37,4	59,5	10,2	6,4	20,6	13,6
Estimación nº jugadores en el total de la población	837.823	1.079.548	11.605.397	18.352.316	151.932 ^a	98.684 ^b	306.843 ^a	209.703 ^b
Prevalencia hombres (%)	4,6	5,8	40,5	62,4	16,7	10,2	31,4	21,6
Prevalencia mujeres (%)	0,8	1,2	34,3	56,6	3,8	2,5	10,1	5,4
Prevalencia 15-24 años (%)	4,0	5,1	19,8	27,5	-	-	-	-
Prevalencia 25-34 años (%)	4,8	5,8	34,6	54,5	-	-	-	-
Prevalencia 35-44 años (%)	2,6	3,8	41,5	63,5	-	-	-	-
Prevalencia 45-54 años (%)	1,5	2,0	40,1	68,1	-	-	-	-
Prevalencia 55-64 años (%)	1,1	1,4	45,4	73,6	-	-	-	-
Prevalencia 14 años (%)	-	-	-	-	8,6	5,3	15,1	8,6
Prevalencia 15 años (%)	-	-	-	-	8,6	6,7	18,0	11,6
Prevalencia 16 años (%)	-	-	-	-	10,5	6,1	20,9	13,5
Prevalencia 17 años (%)	-	-	-	-	11,3	6,8	24,3	17,4
Prevalencia 18 años (%)	-	-	-	-	14,8	8,6	30,6	26,8
Frecuencia de juego diaria en población jugadora	4,3	3,9	1,3	1,1	9,1	1,2 ^c	3,9	0,5 ^c
Gasto > 300 euros en un solo día en población jugadora	-	5,8	-	1,6	11,2 ^d	-	4,4 ^d	-

^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 y el uso de internet son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad. En 2017, un 60,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado juegos con dinero (presencial, online o ambos) mientras que en 2016, un 99,8% de los estudiantes de 14 a 18 años ha utilizado internet en el año previo.

Específicamente, en cuanto al **juego online**, en 2017 el 3,5% de la población de 15 a 64 años ha jugado **dinero online** durante el último año (2,7% en 2015), porcentaje que es mayor en los hombres (5,8%) que en las mujeres (1,2%). Además, este tipo de juego es más frecuente entre los 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 (71,5%) mientras que, entre las mujeres, estas apuestas están igualadas con los juegos tipo loterías (incluidas primitivas, quinielas o bonoloto). La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de la población se encuentra entre los 6 y los 30 euros.

En la población de estudiantes de 14 a 18 años la prevalencia de jugar dinero online es mayor (6,4% en 2016) con una importante diferencia por sexo, siendo mayor en los hombres (10,2%) que en las mujeres (2,5%). Destaca que, en 2016, el 2% de los estudiantes han jugado con una frecuencia semanal o mayor y otro tanto le han dedicado más de dos horas de media en un día de juego. Entre los estudiantes, el juego preferido online son las apuestas deportivas. Además, según datos de 2014, el 11,2% de ellos gastó más de 300 euros en 12 meses.

El **juego presencial (fuera de internet)** está mucho más extendido, ya que más de la mitad de la población de 15 a 64 años (59,5% en 2017 y 37,4% en 2015) ha jugado dinero de esta manera en 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.

En la población de estudiantes de 14 a 18 años el juego presencial es más frecuente que a través de internet pero las cifras no alcanzan los niveles de la población general (13,6% en 2016). En esta población sí existe una diferencia significativa por sexo, siendo mayor en los hombres que en las mujeres, con una relación 4 :1 para el año 2016.

La mayoría de los 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 de dinero jugada en los últimos 12 meses, para la mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años, es de menos de 50 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 2017 un 0,4% de la población de 15 a 64 años realizaría un **posible juego problemático** y un 0,3% presentaría un **posible trastorno del juego**. 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. En cuanto al consumo de alcohol y tabaco, se observa que las prevalencias de consumo de estas sustancias son mayores entre los individuos que realizan un juego problemático.

Finalmente, respecto al uso de internet, en 2017 existe un 2,9% de la población de 15 a 64 años que realizaría un **posible uso compulsivo del internet**, valor que permanece constante respecto a 2015 y sin apenas diferencias por sexo. En la población de estudiantes de 14 a 18 años la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet en 2016 es 7 veces mayor (21%), presentando una tendencia ascendente desde 2014 (cuando la prevalencia era de 16,4%), en todas las edades y mayor entre las mujeres, que será necesario observar. También las prevalencias de consumo de alcohol y cannabis son superiores entre los individuos que realizan un posible uso compulsivo de internet.

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

