

INFORME SOBRE

Adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023

Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas 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 y otros trastornos adictivos 2023

Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas 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. Luz M^a LEÓN. Noelia LLORENS. Luisa M^a LÓPEZ. Eva SÁNCHEZ.

AGRADECIMIENTOS

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

- Los coordinadores de los departamentos autonómicos de drogas, así como los trabajadores de los sistemas de información sobre drogas en las Comunidades Autónomas e integrantes de Sistema Estatal de Información en Drogas y Adicciones (SEIDA).
- Susana Jiménez Murcia. Coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Hospital Universitario de Bellvitge, Hospitalet del Llobregat y profesora asociada de la Universidad de Barcelona
- Miguel J. Perelló del Río. Director de Perelló Psicólogos. Valencia.
- La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

CONTACTO

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

EDITA Y DISTRIBUYE

© MINISTERIO DE SANIDAD, 2023
Centro de Publicaciones
© Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

NIPO: 133-23-104-9

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

CITA SUGERIDA

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2023. 89 p.

Índice

Abreviaturas	4
1. Introducción	5
2. Objetivos	7
3. Metodología	8
4. Resultados	21
4.1. La distribución competencial de los juegos de azar y el mercado de los juegos de azar de ámbito estatal	21
4.2. Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de 15-64 años	22
4.3. Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero online y/o presencial en la población de estudiantes de 14-18 años	26
4.4. Encuesta EDADES. Jugar dinero online en la población de 15-64 años	28
4.5. Encuesta ESTUDES. Jugar dinero online en la población de estudiantes de 14 a 18 años	33
4.6. Encuesta EDADES. Jugar dinero presencial en la población de 15-64 años	36
4.7. Encuesta ESTUDES. Jugar dinero presencial en la población de estudiantes de 14 a 18 años	40
4.8. Juego problemático y Trastorno del juego	43
Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)	45
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)	50
4.9. Uso problemático de internet	56
Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)	57
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)	60
4.10. Uso de videojuegos	62
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)	63
Posible trastorno por uso de videojuegos en población de estudiantes de 14 a 18 años	68
4.11. Uso de pornografía	72
4.12. Indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancias	75
5. Conclusiones	85

Abreviaturas

CIE-11	11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS.
COVID-19	Enfermedad por Coronavirus 2019, por sus iniciales en inglés (<i>Coronavirus Disease 2019</i>).
eSports	Deportes electrónicos, de acuerdo con sus iniciales en inglés (<i>eSports</i>)
DGPNSD	Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
DSM	Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, por sus iniciales en inglés (<i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders</i>).
EDADES	Encuesta sobre Alcohol y Drogas en población general en España.
ESPAD	Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y otras Drogas, por sus iniciales en inglés (<i>The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs</i>).
ESTUDES	Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
OEDA	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones.
OMS	Organización Mundial de la Salud.
SEIDA	Sistema Estatal de Información sobre Drogas y Adicciones.

1. Introducción

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

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

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

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

Desde 2014, se ha incluido una serie de módulos en ambas encuestas para conocer el alcance que el uso problemático de internet, el juego con dinero y, desde 2019, el posible trastorno por uso de videojuegos, tienen sobre la población general o de estudiantes, así como profundizar en las conductas relacionadas con estos comportamientos.

La información de las encuestas se complementa con la información sobre las admisiones a tratamientos por adicciones comportamentales o sin sustancia como el trastorno por juego (también denominado ludopatía, juego problemático, juego patológico o adicción al juego). Para disponer de esta

información a nivel nacional, se creó en el año 2021 el indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancia. En 2023, por primera vez, se dispone de datos nacionales, concretamente de las admisiones a tratamiento en 2021.

A lo largo de este informe se presentan los resultados obtenidos en los módulos de las encuestas EDADES y ESTUDES, así como los resultados del indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales.

2. Objetivos

El objetivo general de las encuestas ESTUDES y EDADES y del indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales, es aportar información relevante que permita diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el uso y los problemas derivados del consumo de sustancias y otras conductas adictivas.

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

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

- Conocer la prevalencia del juego con dinero, tanto online como presencial, en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Determinar posibles diferencias del alcance del juego con dinero online y presencial por sexo, edad, frecuencia, tipo de juego y cantidad de dinero gastadas.
- Conocer la prevalencia del posible juego problemático y del posible trastorno de juego en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer la prevalencia de posible uso problemático de internet en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Conocer la prevalencia del uso de videojuegos, así como de un posible trastorno asociado en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer la prevalencia del uso de pornografía en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer el número de personas admitidas a tratamiento por adicciones comportamentales, el perfil que tienen y el tipo de adicción comportamental que genera la adicción

3. Metodología

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

Las preguntas sobre juego con dinero y uso de internet se introdujeron en 2014 en la encuesta ESTUDES de manera exploratoria y su formulación se ha ido modificando con el objetivo de mejorar la calidad de la información obtenida. Es por ello que la comparabilidad entre las sucesivas ediciones presenta ciertas limitaciones. Las preguntas sobre pornografía se han incluido por primera vez en la encuesta del 2023.

En el año 2014 se introdujo por primera vez en la encuesta ESTUDES un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas (jugar con dinero). En 2016 se continuó preguntando sobre uso de internet y juego con dinero, pero reduciendo la extensión y modificando la formulación de las preguntas y su ubicación en el cuestionario, de manera que dichas preguntas se incorporaron en el apartado de actividades que se pueden realizar en el tiempo libre. Ese mismo año se introdujeron otros módulos adicionales en la encuesta, lo que hacía necesario reducir la extensión de otros apartados para no penalizar la tasa de respuesta general. Tanto en 2014 como en 2016, las preguntas sobre internet se incluyeron antes que las preguntas sobre juego, tal como se presentaban en otras encuestas europeas similares (por ejemplo, Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y otras Drogas ESPAD)¹. Tras analizar el comportamiento de estas preguntas, en 2019 se decidió situarlas después del módulo de “jugar con dinero” para evitar confusiones e interferencias entre las preguntas de internet y las de juego con dinero. Ese año también se introdujo un módulo sobre uso de videojuegos.

En la encuesta en población general EDADES, se introdujo el módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas en 2015. Constaba inicialmente de 2 preguntas, que se ampliaron a seis en la edición de 2018. En ese año también se modificó el orden de las preguntas, de manera que las preguntas sobre internet se situaron detrás de las preguntas sobre juego. Esta decisión se tomó tras comprobar que, en encuestas similares realizadas en otros países, el hecho de incluir las preguntas del módulo de juego después de las de uso de internet modificaba los resultados disminuyendo las preva-

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

lencias, puesto que los encuestados tendían a entender las preguntas sobre juego como relacionadas con internet, penalizando así las respuestas sobre juego de manera presencial. Este cambio también se realizó en la encuesta europea ESPAD 2019 tras observar los mismos resultados.

Con el objetivo de explorar posibles usos problemáticos, en ambas encuestas se han ido incorporando diferentes escalas para aproximarnos a estas realidades. Así, desde 2014 se introdujo la escala *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS)², que permite conocer la prevalencia de un posible uso problemático de internet. Además, en la encuesta EDADES 2019 se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para Trastorno por juego con el fin de explorar la existencia de posible juego problemático o trastorno del juego. La existencia de este posible juego problemático se investiga en población de estudiantes de 14 a 18 años en la edición 2019 de la encuesta ESTUDES a través de la escala Lie/Bet³, que ya había sido testada e introducida en la encuesta europea ESPAD. En esta misma edición se incorpora una escala basada en criterios DSM-5 como análisis exploratorio sobre la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos.

A efectos de este informe se definen los siguientes conceptos:

- Posible juego problemático en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-5⁴.
- Posible trastorno del juego en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 4 en la escala DSM-5.
- Posible juego problemático en población de estudiantes de 14-18 años: persona que alcanza una puntuación 1-2 en la escala Lie/Bet.
- Posible uso problemático de Internet: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 28 en la escala *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS)⁵, tanto en población de 15-64 años como en población de estudiantes de 14-18 años.
- Posible trastorno por uso de videojuegos: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 en la escala DSM-5, tanto en población de 15-64 años como en población de estudiantes de 14-18 años.

En el año 2019 se planteó la necesidad de diseñar el indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancia como un indicador más del programa de indicadores del Sistema Estatal de Información sobre Drogas y Adicciones (SEIDA). Por tanto, actualmente el SEIDA está integrado por cuatro indicadores principales (tratamiento por consumo de sustancias psicoactivas, tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, urgencias y mortalidad) y dos indicadores transversales que se obtienen mediante el cruce de información de estos indicadores, de las encuestas y de otras fuentes de información (consumo problemático de sustancias psicoacti-

² 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 and Behavior*, 12, 1-6. doi:10.1089/cpb.2008.0181.

³ Johnson EE, Hamer R, Nora RM, Tan B, Eisentsein N, Engerhart C. The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep*, 80 (1997), pp. 83-8. <http://dx.doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>.

⁴ Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego. Dirección General de Ordenación del Juego. Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones. Madrid: Ministerio de Hacienda y Función Pública, 2017.

⁵ 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.

vas y enfermedades infecciosas relacionadas con el consumo de sustancias psicoactivas). Los cuatro indicadores principales recogen información con periodicidad anual y se gestionan en el marco del Plan Nacional sobre Drogas como una colaboración interinstitucional en el que tienen un papel muy activo las Comunidades y Ciudades Autónomas, así como las instituciones de las que procede la información (red asistencial de drogas, red asistencial de adicciones comportamentales, hospitales, institutos de medicina legal y laboratorios toxicológicos).

En 2023 se dispone por primera vez de datos de las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en España, concretamente las del año 2021.

A continuación, se presentan unas tablas resumen con los principales aspectos metodológicos de las encuestas y el indicador utilizados 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 realizó del 1 al 18 de diciembre de 2015 y del 7 de febrero al 29 de abril de 2016.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.127 en 2015), correspondientes a 8.117 municipios en 2015. En 2015 se seleccionaron 2.277 secciones censales correspondientes a 948 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la disproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	22.541 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para p=0,5) del 0,7%, oscilando entre el 2% en la Comunidad Valenciana y el 6,7% en Melilla.

TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2015 fue del 50,5%.
NOVEDADES	
Módulos específicos	Módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), un módulo sobre hipnosedantes (incluye la escala DSM-5) y un módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2018

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. 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 2018 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-5) y módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2020

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Ministerio de Sanidad.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.
Ámbito temporal. Periodicidad	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. El periodo de recogida de información se realizó del 7 de febrero al 13 de marzo de 2020.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Para el diseño muestral se tuvo en cuenta los últimos datos publicados en el momento del diseño de la investigación (2018). Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.288), correspondientes a 8.123 municipios. En esta edición se seleccionaron 1.793 secciones censales correspondientes a 744 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	17.899 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,8%, oscilando entre el 2,1% para la Comunidad Valenciana y el 8,6% para Melilla.

TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2019 fue del 37,2%.
NOVEDADES	
Módulos específicos	Módulo sobre alcohol (incluye la escala AUDIT), módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), módulo sobre nuevas sustancias, módulo sobre analgésicos opioides, módulo sobre juego (incluye la escala DSM-5) y módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2022

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Ministerio de Sanidad.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.
Ámbito temporal. Periodicidad	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. El trabajo de campo se ha realizado entre el 15 de febrero y el 3 de junio de 2022.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Para el diseño muestral se tuvo en cuenta los últimos datos publicados en el momento del diseño de la investigación que eran de 2020. Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales 36.366, correspondientes a 8.131 municipios. En esta edición se seleccionaron 2.639 secciones censales correspondientes a 1.004 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	26.344 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del $\pm 0,71\%$, oscilando entre el $\pm 1,96\%$ para la Comunidad de Madrid y el $\pm 6,48\%$ para Melilla.

TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2022 fue del 32,45%.
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-5), módulo sobre internet (incluye la escala CIUS) y módulo sobre suicidio.

ESTUDES 2014

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información ha sido del 14 de noviembre de 2014 al 8 de abril de 2015.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.

Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 941 centros educativos y 1.858 aulas, con una muestra 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”, un módulo sobre “consumo problemático de cannabis” y un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas.

ESTUDES 2016

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 18 de noviembre de 2016 al 8 de marzo de 2017.

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 863 centros educativos y 1.726 aulas, con una muestra válida final de 35.369 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,5% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo “auto-administrado” cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 91,4% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 8,6% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre “nuevas sustancias”, un módulo sobre “consumo problemático de cannabis”, un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas y un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio.

ESTUDES 2019

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

ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 4 de febrero de 2019 al 5 de abril de 2019.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 917 centros educativos y 1.769 aulas, con una muestra válida final de 38.010 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,5% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 93,2% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 6,8% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre "nuevas sustancias", un módulo sobre "consumo problemático de cannabis", un módulo sobre uso de internet, un módulo sobre juego, un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio y un módulo sobre videojuegos.

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

ESTUDES 2021

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.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 8 de marzo al 18 de mayo de 2021.
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 531 centros educativos y 1.324 aulas, con una muestra válida final de 22.321 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,7% 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. Con motivo de la pandemia, el encuestador no entra en el aula y es el profesor quien entrega los cuestionarios a los alumnos. 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 88,7% de los centros seleccionados participaron en la encuesta.

NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre “nuevas sustancias”, un módulo sobre “consumo problemático de cannabis”, un módulo sobre uso de internet, un módulo sobre juego, un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio y un módulo sobre videojuegos.

ESTUDES 2023

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.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 5 de febrero al 28 de mayo de 2023.
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 888 centros educativos y 1.992 aulas, con una muestra válida final de 42.208 alumnos.
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del $\pm 0,6\%$ 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 86,7% de los centros seleccionados participaron en la encuesta.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre “consumo problemático de cannabis”, un módulo sobre “nuevas sustancias psicoactivas”, un módulo sobre “uso de internet y otras conductas relacionadas”, un módulo sobre “juego con dinero” y un módulo sobre “sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio”, un módulo sobre “videojuegos” y un módulo sobre “pornografía”.

INDICADOR ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIONES COMPORTAMENTALES

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	Indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancia.
Definición de caso	Persona admitida a tratamiento ambulatorio por una adicción comportamentales /sin sustancia en un centro de tratamiento en un año determinado, en una comunidad o ciudad autónoma del estado español.
Responsable del indicador	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad.
ÁMBITO DEL INDICADOR	
Ámbito geográfico	Todo el territorio nacional. Cada Comunidad y Ciudad Autónoma será la responsable de recoger la información en su territorio y se contabilizarán el número de admisiones a tratamiento en cada una de ellas. El valor del indicador a nivel estatal se determina mediante la suma de las admisiones a tratamiento registradas en cada una de las Comunidades Autónomas.
Ámbito poblacional	Toda la población residente en España.
Ámbito temporal. Periodicidad	Recogida de información continua y anualmente. A efectos de notificación se considera un año natural, es decir en cada año se incluyen las admisiones, es decir, los inicios de tratamiento desde el 1 de enero al 31 de diciembre de ese año. Sólo se notificará la admisión a tratamiento en un centro por primera vez en ese año. Si una persona es admitida a tratamiento más de una vez en el mismo año y en la misma Comunidad Autónoma, sólo se considerará la primera admisión de ese año.
INFORMACIÓN RECOGIDA	
Información recogida	Existe un protocolo que especifica claramente las variables que se deberán registrar, así como los criterios establecidos para realizar la notificación: https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Protocolo_(adicciones_comportamentales).pdf

4. Resultados

4.1.

La distribución competencial de los juegos de azar y el mercado de los juegos de azar de ámbito estatal

Juego es la actividad en la que, con el fin de obtener premio, se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes, en alguna medida, del azar y con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores

La **comercialización de los juegos de azar** en España está sometida a la autorización de la administración que competencialmente tenga atribuida su regulación.

Si el ámbito de comercialización es nacional, el regulador competente es la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) salvo para la ONCE, en cuyo caso es por el Consejo de Protectorado. Si el ámbito es el de una Comunidad Autónoma, la competencia está atribuida a la unidad administrativa autonómica correspondiente.

Son **competencia Estatal** los juegos de azar online de ámbito estatal (apuestas, juegos de casino, póquer, máquinas de azar y bingo) y los concursos y los juegos sujetos a reserva de actividad (loterías): SELAE y ONCE, cuya actividad de juego se supervisa a través del Consejo de Protectorado de la ONCE.

Son **competencia Autonómica** los juegos presenciales: juegos de casino, bingo, máquinas de juego y azar y apuestas. El juego online autonómico, las loterías de ámbito autonómico y otros juegos de carácter tradicional.

Para contribuir a documentar la regulación existente por parte de las Comunidades Autónomas (CCAA) y la Administración General del Estado (AGE) en esta materia, la Delegación del Gobierno para el Plan nacional sobre Drogas dentro del Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020 de la vigente Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, incluye en una de sus acciones la realización de una **revisión de la normativa autonómica sobre adicciones sin sustancia**. Por ello, la DGPNSD ha realizado una recopilación de las principales restricciones reguladas en la legislación autonómica sobre juegos de azar y apuestas para la protección preventiva de la salud mental y del patrimonio de

los jugadores y apostantes, especialmente de los más vulnerables como son los menores de edad, y para la prevención específica de la ludopatía y de sus efectos negativos⁶.

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) informa anualmente de la evolución del mercado de juego online de ámbito nacional, desde junio de 2012, mes en el que comenzó el juego online regulado en España⁷ mediante la **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego** que regula básicamente la actividad de juego de ámbito estatal realizada a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos en la que los medios presenciales tienen un carácter accesorio, correspondiendo a la Dirección General de Ordenación del Juego su autorización, supervisión y control con el objeto de garantizar el adecuado funcionamiento del sector y la protección de los participantes y grupos vulnerables.

Los datos que a continuación aparecen en este resumen incluyen las operaciones realizadas por los operadores de juegos no reservados con licencia de ámbito nacional. No se incluyen las apuestas mutuas de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado correspondientes al canal online. Los datos se obtienen fundamentalmente a partir de la información suministrada a la DGOJ trimestralmente por los operadores de juego habilitados.

En 2021 el GGR (Gross Gaming Revenue o **Margen Neto de Juego**) que es el importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego deducidos los bonos y los premios satisfechos por el operador a los participantes, fue de **815,30 millones de €**, un **4,17% menos que en el año anterior**. Respecto al año anterior, decrecen significativamente las apuestas en un -16,23%. Este decrecimiento se debe fundamentalmente a las apuestas deportivas de contrapartida tanto convencionales como en directo. En 2021 también disminuye en un -69,93% el mercado de otras apuestas de contrapartida y las apuestas hípcas de contrapartida presentan pérdidas por valor de 4,48 millones de euros.

Estos 815,30 millones de € de GGR se distribuyeron en 305,88 millones de € en Apuestas (37,52%); 14,47 millones de € en Bingo (1,78%); 407,14 millones de € en Casino (49,94%); 2,39 millones de € en Concursos (0,29%) y 85,42 millones de € en Póquer (10,48%).

El **bingo** disminuyó en 2021 con una tasa de variación anual del -12,41%.

4.2.

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

En 2022, un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero (60,4% en hombres y 55,7% en mujeres) (Tabla 1).

⁶ Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Legislación autonómica vigente sobre juegos de azar y apuestas con finalidad preventiva. Madrid: Ministerio de Sanidad, 2021. 106p.

⁷ Memoria de Actividad 2021. Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Secretaría General de Consumo y Juego. Ministerio de Consumo.

Tabla 1. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.

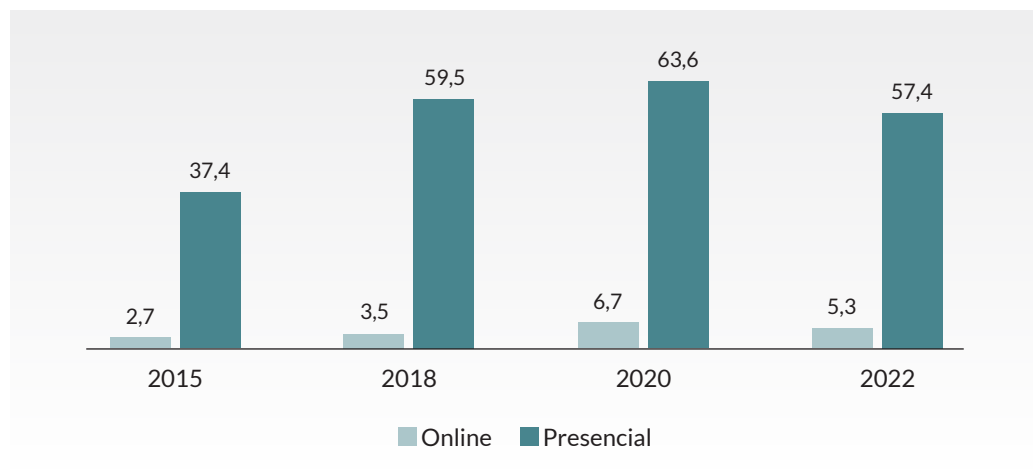
	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	39,8	36,5	43,1	35,8	33,2	38,5	41,9	39,6	44,3
Ha jugado con dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	60,2	63,5	56,9	64,2	66,8	61,5	58,1	60,4	55,7

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

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

Como sucedía en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online, con una prevalencia en 2022 del 5,3%, y el juego de manera presencial, con una prevalencia del 57,4% (Figura 1).

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



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

La prevalencia de las personas que han jugado con dinero, tanto online como presencial, durante el último año continúa siendo baja (4,5% de la población), habiéndose registrado un descenso con respecto al año 2020 (6,1% de la población) (Tabla 2).

Tabla 2. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.

	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,2	95,3	99,0	93,9	91,9	96,0	95,5	93,2	97,7
Ha jugado dinero (online y presencial) en los últimos 12 meses	2,8	4,7	1,0	6,1	8,1	4,0	4,5	6,8	2,3

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

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

Respecto al tipo de juegos utilizados, se aprecian importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva, esto se repite a lo largo de los diferentes años (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, 2018-2022.

	AÑO 2018		AÑO 2020		AÑO 2022	
	Online	Presencial	Online	Presencial	Online	Presencial
Loterías, primitiva, bonoloto*	14,1	94,0	28,2	94,4	34,8	94,1
Loterías instantáneas**	5,2	22,1	12,5	24,9	8,8	30,0
Quinielas de fútbol y/o quinigol	10,4	16,4	14,1	14,6	10,2	12,5
Apuestas deportivas	64,9	6,4	50,1	5,3	45,9	4,8
Bingo	10,4	5,2	7,8	4,8	6,7	3,7
Slots, máquinas de azar/tragaperras	6,6	3,4	6,2	3,4	4,1	2,6
Juegos en casino	8,1	2,1	11,3	1,6	9,9	0,9
Juegos de cartas con dinero***	17,2	1,8	13,3	1,3	11,2	0,9
Juegos en salas de juego	5,7	1,7	6,5	1,4	3,6	0,8
Apuestas en las carreras de caballos	9,4	0,5	6,9	0,6	3,5	0,3
Videojuegos	15,9	0,5	14,1	0,6	8,2	0,2
Concursos****	5,8	0,2	3,6	0,2	1,4	0,2
Bolsa de valores	6,6	0,2	4,4	0,2	5,2	0,1

* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 ** Rascas ONCE *** (Póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

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

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

La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero online o presencial se sitúa en la mayoría de los casos, por debajo de los 30 euros. Se observa una mayor cantidad de dinero gastada en un solo día en aquellas personas que han jugado con dinero online siendo esta diferencia mayor en 2022 (Figura 3).

Figura 3. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.

	AÑO 2018		AÑO 2020		AÑO 2022	
	Online	Presencial	Online	Presencial	Online	Presencial
Menos de 6 euros	27,3	32,3	33,5	33,8	26,4	29,8
Entre 6 y 30 euros	42,5	45,7	38,5	45,7	43,0	48,9
Entre 31 y 60 euros	16,3	13,0	15,6	12,1	14,0	13,9
Entre 61 y 300 euros	8,1	7,4	9,3	7,3	9,8	6,3
Más de 300 euros	5,8	1,6	3,1	1,1	6,8	1,0

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

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

Tabla 3. Edad con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial, (años). España, 2018-2022.

	2018	2020	2022
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	26,8	25,9	26,3
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	22,8	22,7	23,3

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

4.3.

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

En 2023, el 21,5% de los estudiantes de entre 14 y 18 años han jugado con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses. Respecto al **sexo**, existen diferencias significativas elevándose este porcentaje hasta el 29,4% en el caso de los hombres y descendiendo hasta el 13,3% en el caso de las mujeres. Respecto a 2021, este porcentaje ha aumentado del 20,1% al 21,5% (Tabla 4).

Tabla 4. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo (%). España, 2014-2021.

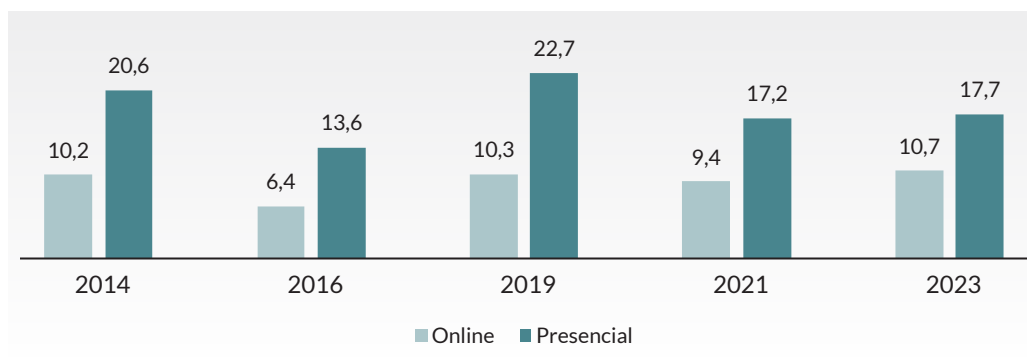
	2014			2016			2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	77,7	66,4	88,8	83,9	75,0	93,1	74,5	64,4	83,9	79,9	72,4	87,4	78,5	70,6	86,7
Ha jugado con dinero en los últimos 12 meses	22,3	33,6	11,2	16,1	25,0	6,9	25,5	35,6	16,1	20,1	27,6	12,6	21,5	29,4	13,3

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

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

La prevalencia de juego con dinero presencial sigue siendo superior a la de juego con dinero online. Si bien, estas diferencias son menores respecto a 2021 ya que la prevalencia de juego con dinero online ha pasado de un 9,4% a un 10,7% y la de juego con dinero presencial de un 17,2% a un 17,7% (Figura 4).

Figura 4. Prevalencia de juego con dinero online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años (%). España, 2014-2023.



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

En 2023, la prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años es de un 6,9%. Sin embargo, esta prevalencia asciende hasta el 11,0% en el caso de los hombres y en el caso de las mujeres únicamente es del 2,7%.

Evolutivamente, este porcentaje se ha incrementado ligeramente respecto a 2021 (6,4%) pero sin alcanzar el nivel de 2019 (7,4%) (Tabla 5).

Tabla 5. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo (%). España, 2019-2023.

	2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	92,6	87,6	97,1	93,6	90,0	97,2	93,1	89,0	97,3
Ha jugado dinero (online y presencial) en los últimos 12 meses	7,4	12,4	2,9	6,4	10,0	2,8	6,9	11,0	2,7

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

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

La **edad de inicio** es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 14,7 años y 14,8 años, respectivamente (Tabla 6).

Tabla 6. Edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial, (años). España, 2019-2023.

	2019	2021	2023
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,7	15,0	14,7
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero presencial	14,6	14,6	14,8

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

Con relación al **tipo de juego** utilizado, la figura 5 nos proporciona una visión del evolutivo sobre los estudiantes de 14 a 18 años que ha jugado dinero de manera online o presencial en los últimos 12 meses.

En 2023, respecto al juego con **dinero online**, en primer lugar, se sitúan los videojuegos, donde más de la mitad de los jóvenes admiten haber jugado dinero (51,5%). En segundo lugar, se sitúan las apuestas deportivas (35,2%) y en tercer lugar se sitúan las “Criptomonedas o trading” que irrumpen en esta medición con un 26,8%.

Respecto a la modalidad de apuesta con **dinero físico**, nos encontramos que “Loterías, primitiva o bonoloto” se coloca en primer lugar con un 40,6%, seguido del Bingo con un 35,9% y las loterías instantáneas con un 33,6%.

Figura 5. Tipos de juegos utilizados entre la población de 14-18 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Online	Presencial	Online	Presencial	Online	Presencial
Loterías, primitiva, bonoloto*	15,3	48,0	13,7	48,6	14,7	40,6
Bingo	18,0	30,9	16,6	29,4	15,6	35,9
Loterías instantáneas**	10,7	39,4	11,5	40,7	10,9	33,6
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	17,3	20,0	14,8	17,7	18,2	27,5
Quinielas de fútbol y/o quinigol	25,1	39,2	22,4	32,5	19,5	27,5
Apuestas deportivas	45,5	36,9	40,6	31,0	35,2	26,9
Juegos en salas de juego	2,1	22,9	3,4	17,3		21,2
Juegos de cartas con dinero***	20,1	20,6	18,9	21,1	16,9	20,8
Juegos en casino	21,2	15,5	20,3	13,1	21,7	17,5
Videojuegos	56,1	15,0	54,3	13,0	51,5	13,4
Apuestas en las carreras de caballos	17,4	10,9	15,2	9,5	13,7	10,1
eSports o deportes electrónicos	35,9	10,4	34,4	9,4	21,8	9,3
Criptomonedas, trading					26,8	

* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

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

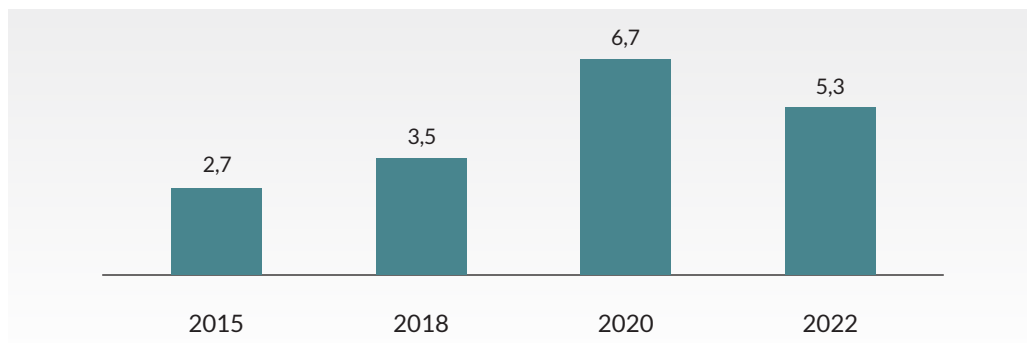
En cuanto a la evolución de los tipos de juegos con dinero, cabe destacar algunos cambios en los hábitos de los jóvenes. Dentro las **apuestas online**, resalta el descenso de eSports o deportes electrónicos, que pasa de un 34,4% en 2021 a un 21,8% en 2023, y la pérdida de peso de Apuestas deportivas, pasando de un 40,6% en 2021 a un 35,2% en 2023. Y en cuanto a los juegos con **dinero presencial**, el mayor aumento se da en Slots, máquinas de azar/ tragaperras, pasando de un 17,7% en 2021 a un 27,5% en 2023, seguido del bingo (29,4% vs 35,9%).

4.4.

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

En el año 2022, el 5,3% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online en el último año. Evolutivamente se observa un descenso de 1,4 puntos porcentuales con respecto al dato obtenido en el año 2020 (Figura 6).

Figura 6. Prevalencia de juego con dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2022.



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

Por sexo, son los hombres los que registran una mayor prevalencia de juego con dinero online (Tabla 7).

Tabla 7. Prevalencia de juego con dinero online en la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2022.

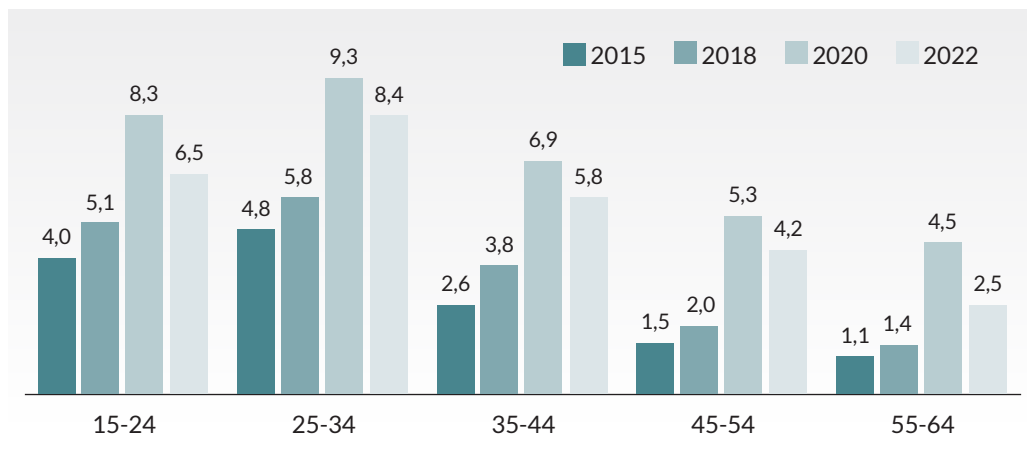
	2015			2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses o nunca	97,3	95,4	99,2	96,5	94,2	98,8	93,3	90,9	95,8	94,7	92,0	97,5
Ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses	2,7	4,6	0,8	3,5	5,8	1,2	6,7	9,1	4,2	5,3	8,0	2,5

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

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

Analizando las prevalencias por grupos de edad, en 2022 se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan con dinero online (un 6,5% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 8,4% de los de 25 a 34 años), situación similar a la encontrada en 2020. Evolutivamente se observa un descenso de prevalencia en todos los tramos de edad (Figura 7).

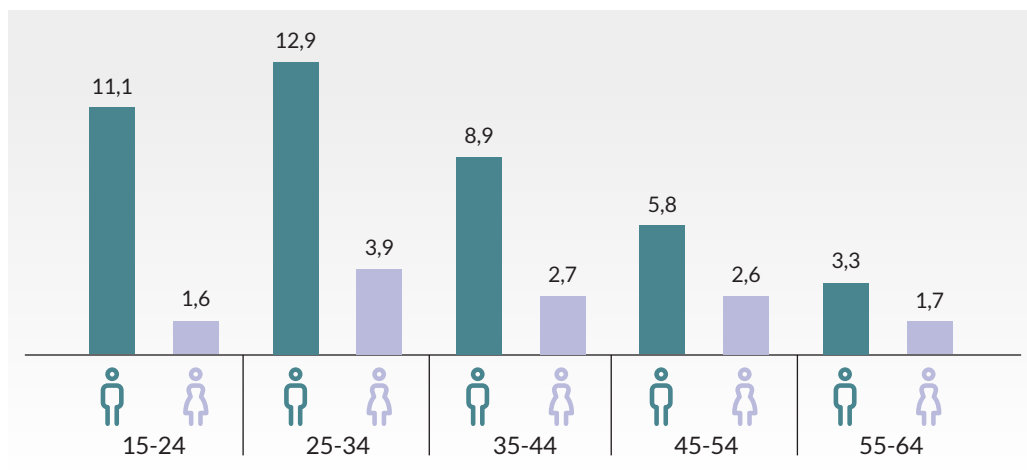
Figura 7. Prevalencia de juego con dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015-2022.



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

En los hombres se observa una mayor prevalencia de juego con dinero online entre los más jóvenes. Sin embargo, entre las mujeres, la prevalencia de juego online es superior en el grupo de 25 a 34 años (Figura 8).

Figura 8. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2022.



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

En 2022 se observa que a pesar del descenso de en la prevalencia de juego online, la frecuencia de juego se ha mantenido muy estable en comparación con la encuesta del año 2020 (Tabla 8).

Tabla 8. Frecuencia de juego de la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2022.

	2015			2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Anualmente	59,9	58,5	68,8	50,9	49,1	60,2	49,5	50,1	47,8	49,1	47,7	55,1
Mensualmente	23,2	23,7	19,8	29,6	31,6	19,3	35,0	34,1	37,5	37,8	39,3	31,2
Semanalmente	12,6	13,5	7,3	15,6	15,8	15,0	11,3	11,0	12,3	10,1	9,8	11,3
Diariamente	4,3	4,3	4,2	3,9	3,6	5,5	4,2	4,8	2,3	3,0	3,2	2,4

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

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

En 2022, los datos disponibles permiten analizar los distintos juegos a los que la población de 15 a 64 años juega online en función del sexo. Las apuestas deportivas son el juego más habitual en la población masculina, mientras que en el sector femenino los juegos más populares son las loterías y la primitiva. Este suceso se ha repetido también en los años anteriores (Figura 9).

Figura 9. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	H	M	H	M	H	M
Apuestas deportivas	71,5	32,9	58,8	22,6	53,9	17,8
Loterías, primitiva bonoloto*	10,3	32,9	22,6	45,5	27,9	58,7
Juegos de cartas con dinero***	18,8	9,2	14,9	8,4	12,6	6,3
Quinielas de fútbol y/o quinigol	11,7	4,3	15,0	11,3	11,0	7,5
Juegos de casino	9,5	1,6	12,2	8,6	10,5	7,7
Videojuegos	15,6	17,6	14,4	13,1	8,9	5,8
Bingo	10,1	11,9	6,4	12,2	6,0	9,4
Loterías instantáneas**	5,5	4,0	8,3	25,5	6,0	18,9
Bolsa de valores	7,0	4,4	3,8	6,4	4,9	6,0
Slots, máquinas de azar / tragaperras	6,7	5,8	6,4	5,6	4,5	2,7
Juegos en salas de juego	6,9	0,0	6,1	7,7	3,4	4,4
Apuestas en las carreras de caballos	11,0	1,5	6,4	8,3	3,3	4,2
Concursos****	7,0	0,0	3,0	5,8	1,1	2,6

* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** Rascas ONCE

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

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

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

En la tabla 9 se puede observar la máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses por la población de 15 a 64 años. En 2022 el 43,0% de la población jugadora manifiesta que su cantidad máxima gastada en un solo día se encuentra entre los 6 y los 30 euros. La distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.

Tabla 9. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día en juego online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.

	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	27,3	25,0	38,7	33,5	29,0	45,5	26,4	24,6	34,6
Entre 6 y 30 euros	42,5	41,8	46,0	38,5	39,8	35,2	43,0	44,3	36,9
Entre 31 y 60 euros	16,3	17,6	9,3	15,6	17,5	10,5	14,0	15,0	9,3
Entre 61 y 300 euros	8,1	9,2	2,5	9,3	10,2	6,8	9,8	8,9	14,3
Más de 300 euros	5,8	6,3	3,5	3,1	3,4	2,0	6,8	7,1	5,0

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

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

4.5.

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

En 2023, la prevalencia de **juego con dinero online** en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses experimenta un repunte respecto al año 2021 (9,4% vs 10,7%), situándose en valores similares al de 2019 (10,3%).

Si segmentamos por **sexo** se observa que, en todas las ediciones, la prevalencia de juego con dinero online es mayor en los hombres que en las mujeres. Si bien cabe destacar que en 2023 nos encontramos la prevalencia más alta de juego con dinero online entre las mujeres de la serie histórica (4,3%) (Tabla 10).

Tabla 10. Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2023.

	2014			2016			2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca	89,8	83,3	96,2	93,6	89,8	97,5	89,7	82,6	96,4	90,6	85,0	96,2	89,3	82,9	95,7
Ha jugado dinero online en los últimos 12 meses	10,2	16,7	3,8	6,4	10,2	2,5	10,3	17,4	3,6	9,4	15,0	3,8	10,7	17,1	4,3

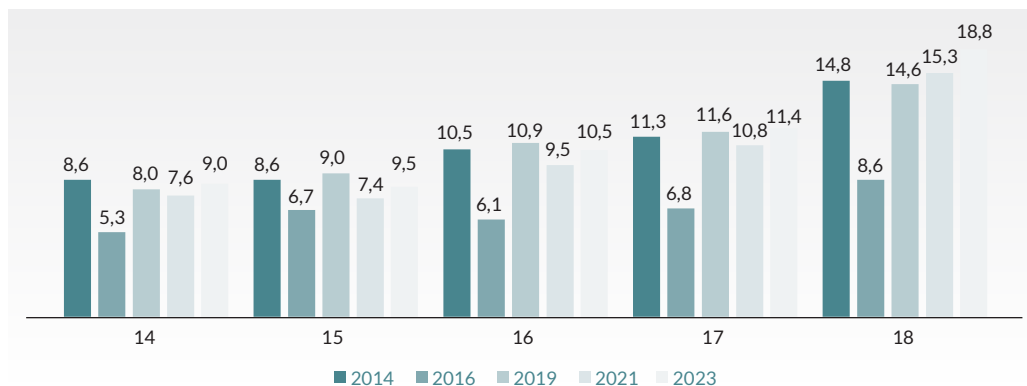
T: total, H: hombres, M: mujeres.

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

La **prevalencia de juego** con dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses sigue, al igual que en otras mediciones, una tendencia ascendente. Los alumnos de 18 años siguen

siendo los que muestran una mayor tendencia hacia el juego con dinero online, habiendo aumentado en mayor medida en esta medición al pasar de un 15,3% en 2021 a un 18,8% en 2023 (Figura 10).

Figura 10. Prevalencia de juego con dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2023.



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

Respecto a la evolución de la **frecuencia de juego** entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado con dinero online en los últimos 12 meses, se observa que continúa siendo cada vez menor, ya que en 2023 vuelve a incrementar el porcentaje de alumnos que declaran jugar con dinero online un día al mes o menos, pasado de un 52,0% a un 56,1%. Por el contrario, se observa un decrecimiento en el resto de frecuencias analizadas respecto a la información obtenida desde 2016 (Tabla 11).

En la segmentación por **sexo**, se observa que las mujeres apuestan más que los hombres anualmente (66,9% vs 53,8% respectivamente), mientras que los hombres tienen un mayor peso en la apuesta mensual (23,7% vs 17,6%) y semanal (16,0% vs 8,7%) pero de manera diaria vuelven a ser las mujeres quienes más apuestan (6,9% vs 6,5%).

Tabla 11. Frecuencia de juego de los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2023.

	2014			2016			2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	48,7	46,8	58,8	42,0	43,6	35,4	48,6	47,6	55,0	52,0	49,1	67,6	56,1	53,8	66,9
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	24,1	25,8	15,2	26,9	30,1	13,7	25,3	25,9	21,6	24,7	25,4	20,8	22,6	23,7	17,6
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	18,1	18,3	17,4	12,2	13,2	8,4	15,9	16,5	12,1	15,4	17,0	6,8	14,7	16,0	8,7
Diariamente (6 o más días a la semana)	9,1	9,1	8,7	19,0	13,2	42,5	10,2	10,0	11,3	7,9	8,4	4,9	6,6	6,5	6,9

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

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

A cerca de la prevalencia de **tipo de juego** con dinero online en los últimos 12 meses en estudiantes de 14 a 18 años, continúan situándose en primer lugar los videojuegos y en segundo lugar las apuestas deportivas, tanto para los hombres como para las mujeres. Sin embargo, en la tercera posición sí se dan diferencias en función del sexo ya que en el caso de los hombres se sitúan las Criptomonedas y en el caso de las mujeres el Bingo.

Respecto a 2021, destaca el descenso de juego con dinero online en eSports, siendo 13,2 puntos porcentuales menos en el caso de los hombres y 9,9 puntos porcentuales en el caso de las mujeres (Figura 11).

Figura 11. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Videojuegos	56,1	56,5	54,7	52,3	51,8	49,9
Apuestas deportivas	46,8	39,5	41,3	37,7	36,5	28,9
Criptomonedas	-	-	-	-	28,5	19,2
Casinos	17,6	38,3	18,3	28,4	22,0	20,6
eSports	34,9	40,8	34,8	32,5	21,6	22,6
Quinielas	23,1	34,8	20,6	29,9	18,6	23,4
Tragaperras	13,5	35,0	12,8	23,5	18,3	17,5
Juegos de cartas	16,9	35,2	17,3	25,4	16,0	20,9
Bingo	14,8	33,4	14,2	26,6	13,7	24,4
Loterías, primitiva	14,4	19,8	12,2	19,7	13,0	22,5
Apuestas de caballos	13,6	35,2	12,7	26,2	12,4	19,6
Loterías instantáneas	9,4	17,0	9,6	19,3	9,3	18,3

*once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 ** rascas once *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

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

En relación a la **cantidad mayor de dinero gastada en un solo día** en juegos online en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años, cabe destacar el incremento de las franjas de mayor gasto, aumentando el tramo de “entre 61 y 300 euros” de un 6,0% en 2021 a un 8,5% en 2023 y el de “más de 300 euros” de un 3,9% en 2021 a un 6,9% en 2023.

Por **sexo**, vemos que en el tramo de “entre 61 y 300 euros” el mayor incremento se debe al gasto de las mujeres (1,7% vs 7,4%) y en el tramo de mayor gasto, “más de 300 euros”, a los hombres (4,0% vs 7,5%) (Tabla 12).

Tabla 12. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado online en el último año, según sexo (%). España, 2019-2023.

	2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	47,3	45,7	60,7	44,2	42,4	53,8	38,2	36,2	48,4
Entre 6 y 30 euros	27,7	28,9	17,8	33,6	34,0	31,4	33,0	33,7	29,4
Entre 31 y 60 euros	10,4	10,4	9,9	12,3	12,8	9,7	13,4	13,9	10,7
Entre 61 y 300 euros	7,8	8,0	5,4	6,0	6,8	1,7	8,5	8,7	7,4
Más de 300 euros	6,9	7,0	6,3	3,9	4,0	3,3	6,9	7,5	4,1

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

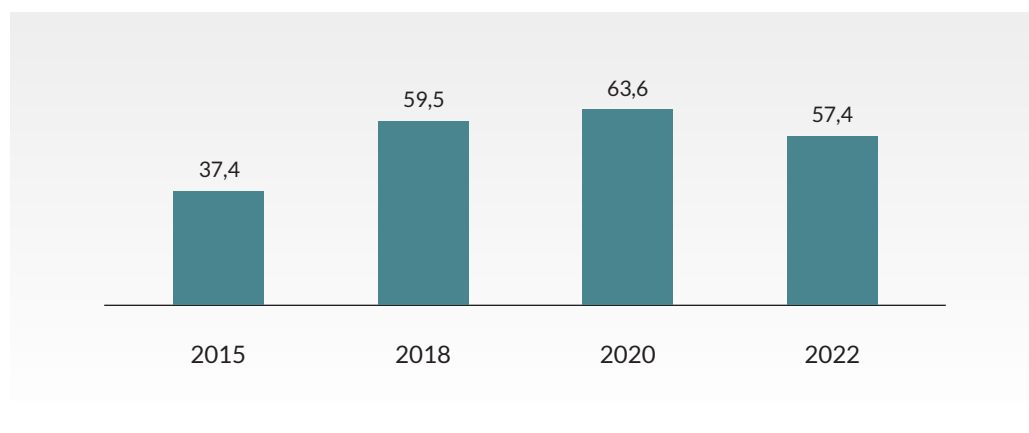
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.6.

Encuesta EDADES. Jugar con dinero presencial en la población de 15-64 años.

En el año 2022, el 57,4% de la población de 15 a 64 años declara haber jugado con dinero de manera presencial en el último año, dato inferior a los registrados tanto en 2020 como en 2018 (Figura 12).

Figura 12. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2022.



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

En 2022 se observa que, independientemente del **sexo**, más de la mitad de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero de manera presencial en el último año, siendo al igual que ocurría en el juego online, mayor la prevalencia entre los hombres (Tabla 13).

Tabla 13. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2015-2022.

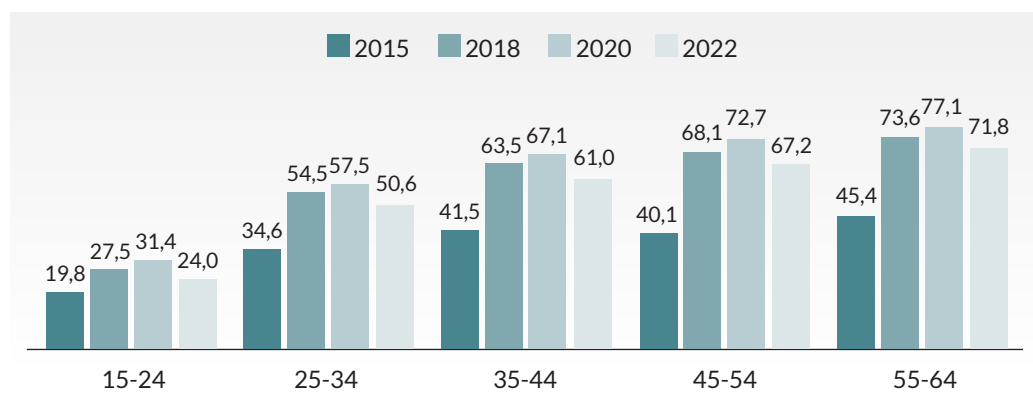
	2015			2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses o nunca	62,6	59,5	65,7	40,5	37,6	43,4	40,6	37,9	43,2	42,9	41,0	44,7
Ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses	37,4	40,5	34,3	59,5	62,4	56,6	63,6	65,9	61,2	57,4	59,2	55,5

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

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

Si se analiza la prevalencia de juego con dinero de manera presencial por **edad** vemos que, como en años anteriores, aumenta según va aumentando la edad de los encuestados. (Figura 13).

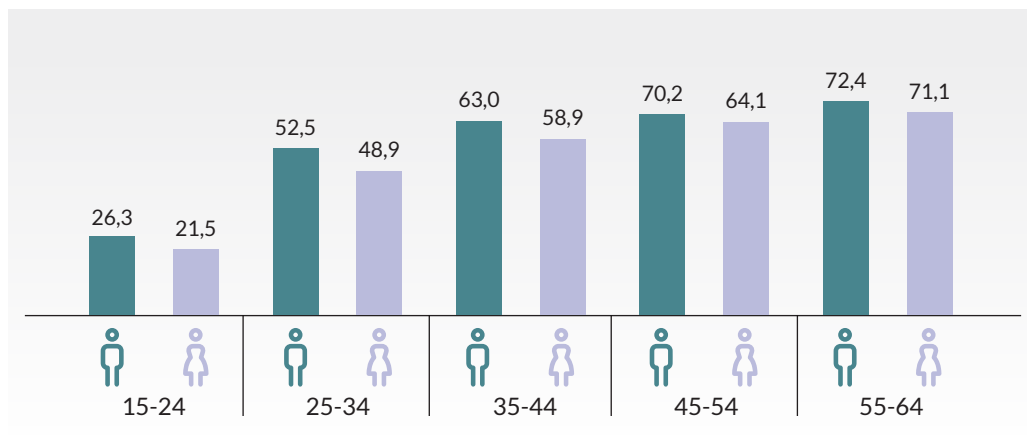
Figura 13. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015-2022.



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

Si se analiza la prevalencia de juego con dinero de manera presencial **según la edad y el sexo**, se observa que el porcentaje de hombres que han jugado dinero es mayor con independencia del tramo de edad analizado (Figura 14).

Figura 14. 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, 2022.



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

Respecto a la **frecuencia de juego** con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en el último año, en 2022, aproximadamente la mitad de los individuos ha jugado de manera muy ocasional; es decir, anualmente (44,9% entre los hombres y 56,6% en las mujeres) (Tabla 14).

Tabla 14. Frecuencia de juego de la población de 15-64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2022.

	2015			2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Anualmente	56,3	50,6	63,1	53,2	46,8	60,4	50,2	44,4	56,6	50,5	44,9	56,6
Mensualmente	31,8	34,7	28,2	34,6	38,1	30,7	39,4	43,2	35,2	37,6	41,0	34,0
Semanalmente	10,6	13,1	7,7	11,1	13,4	8,4	9,4	11,0	7,6	10,6	12,6	8,5
Diariamente	1,3	1,6	1,0	1,1	1,7	0,5	1,0	1,4	0,6	1,2	1,5	0,9

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

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

Entre la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en 2022, los tipos de juegos más usados fueron las loterías (primitiva, bonoloto, etc.) a las que jugó un mayor porcentaje de persona, igual que sucedió en 2020 y 2018.

Por sexo destaca la gran diferencia que existe entre hombres y mujeres en los juegos de índole deportivo (quinielas y apuestas deportivas) (Figura 15).

Figura 15. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	H	M	H	M	H	M
Loterías, primitiva, bonoloto*	92,3	95,9	92,7	96,3	92,9	95,5
Loterías instantáneas**	22,3	22,0	25,1	24,7	30,1	30,0
Quinielas de fútbol y/o quiniol	26,5	4,8	24,1	4,4	20,9	3,4
Apuestas deportivas	10,6	1,6	9,1	1,1	8,3	1,0
Slots, máquinas de azar / tragaperras	5,5	0,9	5,2	1,4	4,3	0,8
Bingo	4,9	5,6	4,1	5,4	3,5	3,9
Juegos de cartas con dinero***	2,6	0,9	2,0	0,6	1,5	0,3
Juegos en casino	2,9	1,2	2,3	0,9	1,2	0,5
Juegos en salas de juego	2,7	0,6	2,1	0,7	1,2	0,3
Apuestas en las carreras de caballos	0,8	0,3	0,9	0,2	0,5	0,1
Videojuegos	0,9	0,2	0,8	0,4	0,4	0,1
Bolsa de valores	0,3	0,1	0,2	0,1	0,2	0,1
Concursos****	0,1	0,4	0,2	0,3	0,2	0,3

* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** Rascas ONCE

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

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

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

Respecto a las cantidades máximas diarias de dinero gastadas de manera presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial, en 2022, casi la mitad de los individuos ha jugado una cantidad máxima de dinero en un solo día que se encuentra entre los 6 y los 30 euros. Analizando los datos por sexo se aprecia de nuevo una tendencia de mayor gasto entre los hombres (Tabla 15).

Tabla 15. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastado en un solo día en juego presencial en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.

	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	32,3	30,5	34,3	33,8	32,0	35,7	29,8	27,8	32,0
Entre 6 y 30 euros	45,7	44,1	47,4	45,7	45,2	46,1	48,9	48,0	49,8
Entre 31 y 60 euros	13,0	14,4	11,5	12,1	12,8	11,3	13,9	15,3	12,4
Entre 61 y 300 euros	7,4	8,5	6,1	7,3	8,5	6,1	6,3	7,3	5,2
Más de 300 euros	1,6	2,4	0,7	1,1	1,5	0,7	1,0	1,5	0,6

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

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

4.7.

Encuesta ESTUDES. Jugar dinero presencial en la población de estudiantes de 14-18 años.

La prevalencia de juego con dinero presencial entre los alumnos de 14 a 18 años se ha mantenido estable respecto a los datos obtenidos en 2021, experimentando tan solo un incremento de 0,5 puntos porcentuales respecto a la medición anterior, pasando de un 17,2% en 2021 a un 17,7% en 2023 (Tabla 16).

A lo largo de la serie histórica, los hombres tienen mayor prevalencia de juego con dinero presencial, habiéndose incrementado en esta última medición en 0,7 puntos porcentuales.

Tabla 16. Prevalencia de juego con dinero presencial en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2023.

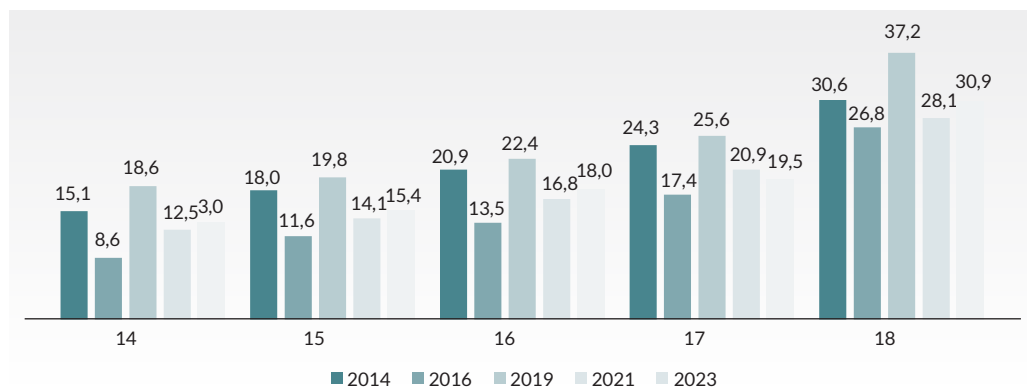
	2014			2016			2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No jugado dinero presencial en los últimos 12 meses o nunca	79,4	68,6	89,9	86,4	78,4	94,6	77,3	69,3	84,7	82,8	77,3	88,4	82,3	76,6	88,2
Ha jugado dinero presencial en los últimos 12 meses	20,6	31,4	10,1	13,6	21,6	5,4	22,7	30,7	15,3	17,2	22,7	11,6	17,7	23,4	11,8

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

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

La **prevalencia de juego** con dinero presencial en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, al igual que ocurre en el juego con dinero online, experimenta un incremento progresivo a medida que los estudiantes van teniendo más años (Figura 16).

Figura 16. Prevalencia de juego con dinero presencial en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2023.



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

Evolutivamente, se observa un repunte tras el descenso generalizado en 2021 en todas las franjas de edad, salvo entre los estudiantes de 17 años en los que continúa descendiendo la prevalencia de juego con dinero presencial (20,9% en 2021 y 19,5% en 2023).

En cuanto a la **frecuencia de juego**, al igual que ocurría los años anteriores, la mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses lo han hecho un día al mes o menos durante este periodo (59,4%), a pesar de descender 1,6 puntos porcentuales respecto a 2021. Por el contrario, en esta medición se ha incrementado el porcentaje de alumnos que juega semanalmente (9,9% vs 11,4%). Por sexo, se sigue apreciando que los hombres juegan con mayor frecuencia que las mujeres (Tabla 17).

Tabla 17. Frecuencia de juego de los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2023.

	2014			2016			2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Anualmente (un día al mes o menos)	55,6	49,8	73,7	48,0	43,4	66,5	57,0	52,6	70,7	61,0	57,5	72,5	59,4	54,9	74,9
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	27,9	31,4	16,9	33,8	36,5	23,3	26,2	28,3	19,8	25,5	27,3	19,7	25,6	27,8	17,8
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	12,6	14,6	6,3	14,4	16,0	7,9	11,9	13,7	6,4	9,9	11,2	5,9	11,4	13,3	4,9
Diariamente (6 o más días a la semana)	3,9	4,1	3,1	3,8	4,2	2,3	4,9	5,4	3,2	3,5	4,0	1,9	3,6	4,0	2,4

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

Al analizar el **tipo de juego** entre los estudiantes que han jugado dinero de manera presencial se observan diferencias significativas en función del sexo. Para los hombres, los juegos más utilizados son loterías, primitiva, bonoloto; Apuestas deportivas y Quinielas de fútbol y/o quinigol, mientras que, en el caso de las mujeres, el Bingo se sitúa como la modalidad de juego más representativa, seguido de loterías, primitiva, bonoloto y loterías instantáneas (Figura 17).

Figura 17. Prevalencia de juego de manera presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Loterías, primitiva	43,9	55,4	43,3	58,5	37,7	46,3
Apuestas deportivas	48,4	15,9	41,2	11,8	35,4	10,7
Quinielas	49,2	21,0	40,8	17,0	34,6	13,8
Tragaperras	23,7	13,3	20,5	12,2	34,4	14,2
Loterías instantáneas	35,9	45,6	37,2	47,5	32,3	36,2
Bingo	23,7	44,1	21,6	44,3	29,3	48,5
Salas de juego	26,3	16,8	19,9	12,4	24,8	14,4
Juegos de cartas	22,6	16,8	22,7	18,1	23,0	16,7
Casino	19,2	8,8	15,9	7,8	21,1	10,5
Videojuegos	19,1	7,5	16,5	6,2	16,6	7,2
Apuestas caballos	13,2	6,8	10,4	7,8	11,5	7,3
eSports	13,3	5,0	12,2	3,9	11,1	5,9

* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39;

** rascas ONCE;

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

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

En cuanto a **la cantidad máxima gastada** en un solo día de manera presencial entre los estudiantes de 14 a 18 años, destaca el descenso de 5,6 puntos porcentuales de estudiantes que declaran haber gastado 'Menos de 6 euros', sin embargo, esa bajada se compensa por el incremento del gasto en las franjas de 'Entre 6 y 30 euros' (23,1% en 2021 a 26,6% en 2023), 'Entre 31 y 60 euros' (5,0% en 2021 a 6,0% en 2023) y 'Entre 61 y 300 euros' (2,8% en 2021 a 3,7% en 2023). Por sexo, destaca el incremento del gasto de entre 6 y 30 euros de las mujeres (Tabla 18).

Tabla 18. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado con dinero de manera presencial (%). España, 2019-2023.

	2019			2021			2023		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	68,1	63,8	77,1	66,8	63,4	74,0	61,2	57,8	68,9
Entre 6 y 30 euros	21,1	23,2	16,8	23,1	25,3	18,4	26,6	27,6	24,5
Entre 31 y 60 euros	5,2	6,0	3,3	5,0	5,2	4,5	6,0	7,2	3,4
Entre 61 y 300 euros	3,1	3,8	1,8	2,8	3,4	1,7	3,7	4,7	1,7
Más de 300 euros	2,5	3,2	1,0	2,3	2,7	1,4	2,4	2,8	1,5

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

4.8. Juego problemático y Trastorno del juego.

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

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

Inicialmente el trastorno del juego, o lo que se conoce también por juego patológico fue considerado como un trastorno en el control de los impulsos desde que fue reconocido como entidad nosológica en la clasificación americana de los trastornos mentales, DSM-III⁸, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Según la última versión de este manual, en el DSM-5⁹ el trastorno por juego es “una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo”. Dada la evidencia actual, en el DSM-5 el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”.

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

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

⁹ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (fifth edition). Washington DC, 2013.

Este trastorno suele empezar en la adolescencia en los hombres y en edades más avanzadas en mujeres, pasando por diversas oscilaciones, pero con tendencia a convertirse en un problema crónico. Es decir, se considera que el problema tiene un comienzo, seguido de períodos de remisión y agudización durante el resto de la vida adulta. Habitualmente, la preocupación, la necesidad y la conducta de juego aumentan durante los períodos de estrés y, así mismo, los problemas que surgen como resultado del juego tienden a una intensificación de la conducta de juego¹⁰.

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

Criterios diagnósticos DSM-5 de trastorno por juego (312.31).

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

Se puede describir el juego como un continuo, con niveles y estadios que reflejan el grado de implicación en el juego. En este sentido, se utilizan diferentes términos para clasificar las personas en función de sus patrones de juego¹¹.

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

¹¹National Research Council (NRC, 1999).

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

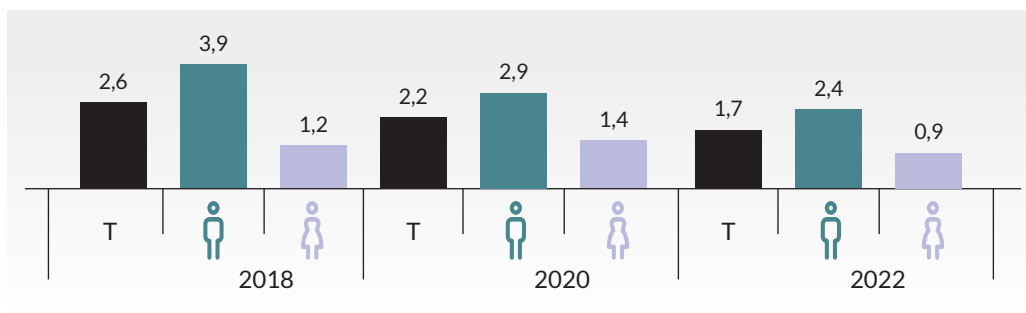
Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

En la edición 2018 de la encuesta EDADES se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para explorar la existencia de posible juego problemático y/o trastorno del juego. La corrección de la escala permite establecer dos puntos de corte, una puntuación igual o mayor a 1 indicaría un posible juego problemático, siendo un posible trastorno del juego cuando se alcanza una puntuación de 4 o más en la escala.

A lo largo del informe hablaremos en general de posible juego problemático en puntuaciones superiores a 1 en la escala del DSM-5, especificando en momentos puntuales el posible trastorno por juego.

Teniendo en cuenta esto, se estima que, en 2022, el 1,7% de la población mostraría un posible juego problemático. De manera evolutiva este dato ha decrecido con respecto al dato en 2020, cuando dicha prevalencia fue del 2,2%. Este valor es superior entre los hombres (Figura 18).

Figura 18. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 ≥1) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.



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

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

Entre los jugadores de los últimos 12 meses que han contestado la escala DSM-5, en 2022 el 2,2% realizaría un posible juego problemático al haber obtenido una puntuación de 1 a 3 en dicha escala y el 0,7% presentaría un posible trastorno por juego, al obtener 4 o más ítems positivos en el DSM-5. Estos datos supondrían, extrapolando a la población española de 15 a 64 años, que el 1,3% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,4% presentarían un posible trastorno del juego (Tabla 19).

Tabla 19. Categorización de resultados de la escala DSM-5 entre la población de 15-64 años y entre los jugadores en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses
Possible juego problemático (DSM-5 $\geq 1 < 4$)	2,0	3,4	1,6	2,7	1,3	2,2
Possible trastorno del juego (DSM-5 ≥ 4)	0,5	0,9	0,6	1,0	0,4	0,7

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

El posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) es mayor entre las personas que juegan online que entre las que juegan de forma presencial, situación que se mantiene estable evolutivamente y que es ocurre en ambos sexos. En 2022, el 0,7% de la población de 15 a 64 años presenta un posible juego problemático o trastorno por juego online, valor que aumenta al 13,6% entre los que han jugado online en el último año (Tabla 20).

Tabla 20. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) entre la población que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial
Possible juego problemático entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses	22,9	4,2	15,8	3,5	13,6	2,9
Possible juego problemático entre el total de la población de 15-64 años	0,8	2,5	0,9	2,0	0,7	1,6

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

Tanto para el juego realizado online como presencial, se observa que las personas que realizan un posible juego problemático juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años (Tablas 21 y 22).

Tabla 21. Frecuencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses y en las personas con posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático	Población 15-64 años	Posible juego problemático	Población 15-64 años	Posible juego problemático
Anualmente	50,9	29,0	49,5	25,7	49,1	30,6
Mensualmente	29,6	34,0	35,0	40,0	37,8	35,4
Semanalmente	15,6	29,0	11,3	25,4	10,1	25,5
Diariamente	3,9	8,0	4,2	8,8	3,0	8,5

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

Tabla 22. Frecuencia de juego con dinero presencial en los últimos 12 meses en la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en las personas con posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático	Población 15-64 años	Posible juego problemático	Población 15-64 años	Posible juego problemático
Anualmente	53,2	30,3	50,2	24,5	50,5	28,0
Mensualmente	34,6	40,8	39,4	39,6	37,6	37,1
Semanalmente	11,1	24,2	9,4	32,5	10,6	27,3
Diariamente	1,1	4,8	1,0	3,3	1,2	7,6

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

Respecto a los tipos de juegos practicados **online** en función de la presencia o no de un posible juego problemático, se observa que las apuestas deportivas son el juego más frecuente en ambos casos, aunque se observa que los posibles jugadores problemáticos juegan a una mayor variedad de juegos que el conjunto de la población de 15 a 64 años (Figura 19).

Figura 19. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático
Apuestas deportivas	64,9	71,9	50,1	70,5	45,9	58,9
Loterías, primitiva, bonoloto*	14,1	7,6	28,2	10,2	34,8	13,5
Juegos de cartas con dinero***	17,2	20,3	13,3	24,1	11,2	22,8
Quinielas de fútbol y/o quiniol	10,4	20,3	14,1	13,4	10,2	13,1
Juegos en casino	8,1	11,2	11,3	22,6	9,9	20,5
Loterías instantáneas**	5,2	2,2	12,5	6,8	8,8	6,6
Videojuegos	15,9	20,8	14,1	22,9	8,2	13,4
Bingo	10,4	13,8	7,8	10,6	6,7	13,1
Bolsa de valores	6,6	7,7	4,4	6,1	5,2	9,3
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	6,6	17,8	6,2	11,7	4,1	7,6
Juegos en salas de juego	5,7	8,8	6,5	15,6	3,6	10,4
Apuestas en las carreras de caballos	9,4	21,1	6,9	17,4	3,5	7,1
Concursos****	5,8	13,4	3,6	3,0	1,4	2,3

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

En cambio, hay diferencias en los juegos practicados de manera **presencial**, donde se aprecia claramente que la población de 15 a 64 años juega en gran medida únicamente a la lotería, mientras que las personas que presentan un posible juego problemático juegan a una mayor variedad de juegos destacando, además de las loterías, las quinielas, las apuestas deportivas, las máquinas tragaperras y el bingo. (Figura 20).

Figura 20. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático
Loterías, primitiva, bonoloto*	94,0	87,7	94,4	82,6	94,1	82,3
Loterías instantáneas**	22,1	52,6	24,9	52,9	30,0	44,3
Quinielas de fútbol y/o quiniol	16,4	37,1	14,6	25,0	12,5	23,3
Apuestas deportivas	6,4	26,3	5,3	20,9	4,8	22,1
Bingo	5,2	27,7	4,8	20,8	3,7	26,9
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	0,5	26,9	3,4	20,2	2,6	21,0
Juegos de cartas con dinero***	1,8	19,7	1,3	9,7	0,9	8,6
Juegos en casino	2,1	17,4	1,6	13,1	0,9	11,2
Juegos en salas de juego	1,7	16,2	1,4	13,4	0,8	10,1
Apuestas en las carreras de caballos	0,5	3,5	0,6	4,6	0,3	4,9
Videojuegos	0,5	1,4	0,6	2,5	0,2	2,8
Concursos****	0,2	0,8	0,2	0,5	0,2	0,7
Bolsa de valores	0,2	1,5	0,2	0,2	0,1	1,1

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

Si se compara la máxima cantidad de dinero gastada en un día se observa que, tanto online como en el juego presencial, son mayores las cantidades de dinero gastadas entre las personas con posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) (Figuras 21-22).

Figura 21. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos (DSM-5 ≥ 1) (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático
Menos de 6 euros	27,3	8,5	33,5	11,7	26,4	9,5
Entre 6 y 30 euros	42,5	38,7	38,5	29,4	43,0	31,9
Entre 31 y 60 euros	16,3	22,9	15,6	27,4	14,0	19,8
Entre 61 y 300 euros	8,1	18,6	9,3	25,9	9,8	19,3
Más de 300 euros	5,8	11,3	3,1	5,7	6,8	19,5

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

Figura 22. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos (DSM-5 ≥ 1) (%). España, 2022.

	2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático
Menos de 6 euros	32,3	14,1	33,8	23,9	29,8	15,0
Entre 6 y 30 euros	45,7	36,9	45,7	33,0	48,9	33,2
Entre 31 y 60 euros	13,0	22,8	12,1	18,1	13,9	22,5
Entre 61 y 300 euros	7,4	16,3	7,3	16,8	6,3	18,8
Más de 300 euros	1,6	9,9	1,1	8,3	1,0	10,5

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

También se detecta una mayor prevalencia de **conductas de riesgo**, tales como borracheras, binge drinking, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario, entre las personas con posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) (Tabla 23).

Tabla 23. 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 posibles jugadores problemáticos (DSM-5 ≥ 1) (%). España, 2018-2022.

	2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático	15-64 años	Posible juego problemático
Borracheras	7,1	25,5	6,8	17,4	6,4	19,0
Binge drinking	15,1	38,6	15,4	43,2	15,4	40,2
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8)	5,1	24,9	4,2	21,5	4,8	22,6
Tabaco diario	34,0	53,5	32,3	43,2	33,1	54,6

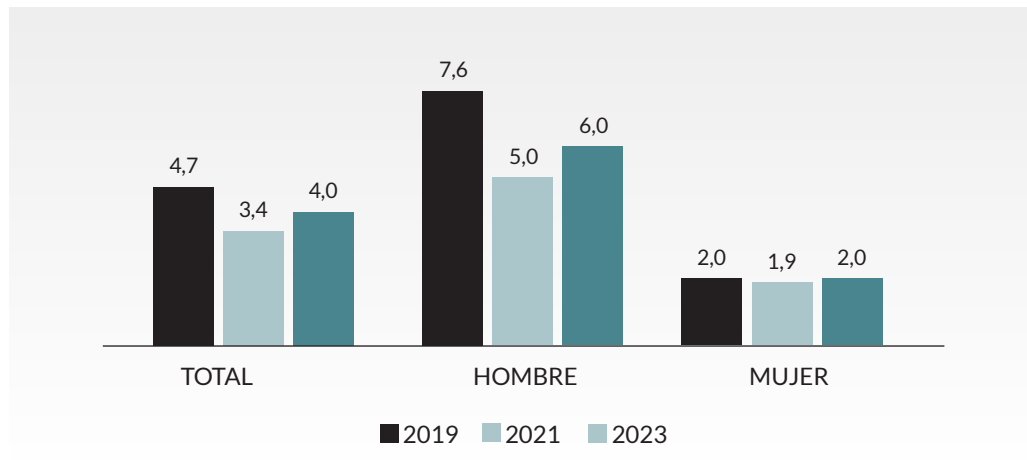
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

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

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

En 2023, se observa un aumento del posible juego problemático entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, tras el descenso detectado en 2021. Este incremento se proviene el aumento de la prevalencia entre los hombres, ya que las prevalencias de juego entre las mujeres se han mantenido estables en las 3 últimas ediciones (Figura 23).

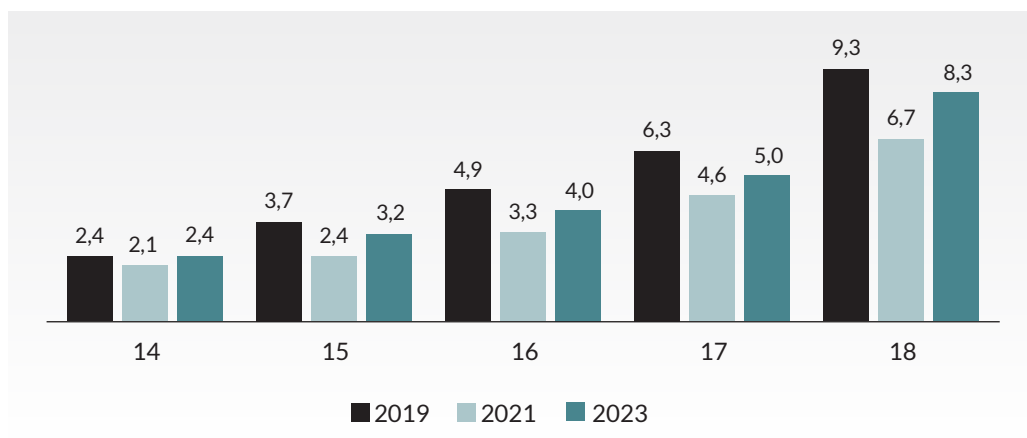
Figura 23. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2023.



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

Por **edad**, se observa que la prevalencia de posible juego problemático aumenta a medida que aumenta la edad analizada, presentando los estudiantes de 18 años las prevalencias más altas (8,3%). Además, en 2023, respecto a ediciones anteriores se detecta un aumento de prevalencia en todas las edades analizadas, tras el claro descenso observado en 2021 (Figura 24).

Figura 24. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2023.



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

De acuerdo con el índice de prevalencia de posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) el 23,5% de los estudiantes que han jugado online en 2023 tendrían un potencial juego problemático mientras que se sitúa en el 20,5% entre los que han jugado con dinero de manera presencial. Respecto a 2021, estas prevalencias han aumentado, haciéndolo en mayor medida en juego con dinero presencial, pasando de 18,2% al 20,5% (Tabla 24).

Tabla 24. Prevalencia de posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado con dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2019-2023.

	2019	2021	2023
Han jugado dinero online	26,4	23,0	23,5
Han jugado dinero presencial	19,8	18,2	20,5

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

En relación a la **cantidad de dinero gastada**, en 2023, es mayor entre los estudiantes que han jugado dinero online y presentan un posible juego problemático que entre el total de estudiantes que han jugado dinero online en el rango de más de 60 euros (15,4% vs 31,5%). Este tramo de gasto de los estudiantes con un posible juego problemático también se ha visto incrementado frente a los de 2021, habiendo aumentado en 14 puntos porcentuales (17,5% vs 31,5%) (Tabla 25).

Tabla 25. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Posible juego problemático
Menos de 6 euros	47,3	31,1	44,2	33,3	38,2	24,9
Entre 6 y 30 euros	27,7	26,6	33,6	33,6	33,0	30,4
Entre 31 y 60 euros	10,4	15,8	12,3	15,5	13,4	13,3
Entre 61 y 300 euros	7,8	13,3	6,0	8,3	8,5	15,1
Más de 300 euros	6,9	13,2	3,9	9,2	6,9	16,4

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

En el juego con dinero presencial, la diferencia de la cantidad de dinero gastado se acentúa desde el tramo de más de 6 euros (38,7% vs 62,1%).

Tabla 26. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Posible juego problemático
Menos de 6 euros	68,1	45,5	66,8	46,0	61,2	37,9
Entre 6 y 30 euros	21,1	29,6	23,1	29,7	26,6	34,8
Entre 31 y 60 euros	5,2	10,3	5,0	10,7	6,0	11,8
Entre 61 y 300 euros	3,1	7,6	2,8	6,7	3,7	9,1
Más de 300 euros	2,5	7,1	2,3	6,9	2,4	6,4

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

Evolutivamente, el mayor aumento del gasto de los estudiantes con posible juego problemático se da en el rango de 'Entre 6 y 30 euros' (29,7% en 2021 y 34,8% en 2023) y 'Entre 61 y 300 euros' (6,7% en 2021 y 9,1% en 2023) (Tabla 26).

En relación con el **tipo de juegos online**, podemos observar que entre el total de estudiantes que han jugado con dinero online destacan los Videojuegos (51,5%), sin embargo, entre los estudiantes que presentan un posible juego problemático los juegos que destacan son las apuestas deportivas y aunque los videojuegos son los segundos (47,4% y 47,3% respectivamente) (Figura 25) hay porcentajes mucho más altos en casinos on-line y juegos tipo slots. También es destacable la mayor participación en trading o criptomonedas entre aquellos con juego problemático (un 8% más)

Al comparar con el resto de mediciones, cabe destacar que entre estudiantes que han jugado dinero online y que presentan un posible juego problemático han incrementado el uso de Slots, máquinas de azar/ tragaperras y Juegos en casino respecto a ediciones anteriores (Figura 25).

Figura 25. Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet ≥ 1)	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet ≥ 1)	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet ≥ 1)
Apuestas deportivas	45,5	55,7	40,6	50,0	35,2	47,4
Videojuegos	56,1	53,5	54,3	50,5	51,5	47,3
Criptomonedas, trading					26,8	34,8
Juegos en casino	21,2	29,9	20,3	26,5	21,7	34,5
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	17,3	22,8	14,8	19,9	18,2	31,9
eSports o deportes electrónicos	35,9	40,5	34,4	36,3	21,8	27,5
Quinielas de fútbol y/o quiniol	25,1	30,7	22,4	26,5	19,5	26,9
Juegos de cartas con dinero***	20,1	27,5	18,9	26,0	16,9	24,6
Bingo	18,0	21,9	16,6	19,0	15,6	22,5
Apuestas en las carreras de caballos	17,4	23,7	15,2	22,7	13,7	21,3
Loterías, primitiva, bonoloto*	15,3	22,2	13,7	19,5	14,7	20,9
Loterías instantáneas**	10,7	14,6	11,3	15,4	10,9	16,3

*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

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

En el caso de **juego con dinero de manera presencial**, el más utilizado entre los estudiantes es loterías, primitiva, bonoloto (40,6%) y, sin embargo, para los estudiantes que presentan un posible juego problemático, el principal juego es Slots, máquinas de azar/ tragaperras (41,1%) (Figura 26). Destaca además la diferencia en los juegos de salas de juego y apuestas deportivas entre aquellos con juego problemático y el resto de jugadores.

En comparación con encuestas anteriores, entre los estudiantes con posible juego problemático ha descendido la utilización de Quinielas de fútbol y/o quiniol y las Apuestas deportivas (Figura 26).

Figura 26. Tipos de juegos utilizados entre en los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	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 que han jugado dinero de manera presencial	Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet≥1)	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial	Estudiantes 14-18 años con posible juego patológico (Lie/Bet≥1)
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	20,0	35,9	17,7	33,2	27,5	41,1
Loterías, primitiva, bonoloto*	48,0	48,4	48,6	47,2	40,6	40,7
Apuestas deportivas	36,9	53,0	31,0	43,3	26,9	37,2
Bingo	30,9	32,7	29,4	34,3	35,9	36,4
Loterías instantáneas**	39,4	42,4	40,7	45,7	33,6	36,0
Juegos en salas de juego	22,9	39,7	17,3	31,0	21,2	35,4
Quinielas de fútbol y/o quiniol	39,2	48,1	32,5	35,3	27,5	32,5
Juegos en casino	15,5	29,9	13,1	25,9	17,5	29,5
Juegos de cartas con dinero***	20,6	29,4	21,1	32,3	20,8	29,3
Videojuegos	15,0	22,0	13,0	19,0	13,4	20,1
Apuestas en las carreras de caballos	10,9	17,0	9,5	15,9	10,1	16,1
eSports o deportes electrónicos	10,4	19,8	9,4	18,3	9,3	16,0

*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

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

En 2023, continúa observándose que los estudiantes que presentan un posible juego problemático tienen unas prevalencias mayores en consumos de riesgo de sustancias que los estudiantes en general. En comparación con los datos de 2021, la prevalencia de los estudiantes con posible juego problemático que más se ha visto incrementado ha sido la de consumo de cannabis en los últimos 30 días, pasando de un 35,2% a un 40,7% (Tabla 27).

Tabla 27. Prevalencia de borrachera, *binge drinking* y consumo de cannabis en los últimos 30 días y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Estudiantes 14-18 años	Posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años	Posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años	Posible juego problemático
Borracheras	24,3	46,5	23,2	45,1	20,8	41,2
Binge drinking	32,3	57,0	27,9	52,4	28,2	57,7
Cannabis	19,3	43,2	14,9	35,2	15,6	40,7
Tabaco diario	9,8	21,5	9,0	21,3	7,5	19,9

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

4.9. Uso compulsivo de internet.

El uso de internet está ampliamente extendido en la población española. Según la encuesta EDADES 2022, prácticamente la totalidad de la población ha utilizado internet con fines lúdicos alguna vez en la vida, en el último año y en el último mes.

Por edad, las mayores prevalencias (alrededor del 99%) se observan entre los individuos de 15 a 44 años, mientras que la prevalencia desciende hasta un 90% cuando analizamos a los mayores de 55 años. No se observan diferencias entre hombres y mujeres (Tabla 28).

Tabla 28. Prevalencia de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64
Alguna vez en la vida	96,9	96,6	97,2	99,3	98,9	98,6	97,4	91,2
Últimos 12 meses	96,6	96,1	97,0	99,3	98,9	98,3	97,0	90,4
Últimos 30 días	96,3	95,9	96,7	99,1	98,8	98,0	96,7	89,8

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

Respecto al tiempo que dedican de media al uso de internet, se observa que los jóvenes le dedican aproximadamente el doble de horas que los mayores de 54 años (Tabla 29).

Tabla 29. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64
Horas de media al día entre semana	2,65	2,64	2,66	3,88	3,30	2,57	2,22	1,76
Horas de media al día en fin de semana	2,59	2,64	2,54	4,18	3,17	2,48	2,12	1,63

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

El uso problemático de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se define como un uso generalizado y compulsivo de internet, asociado a una pérdida de control y consecuencias negativas para el individuo¹³. El Uso problemático de internet actualmente aún no ha sido reconocido por los sistemas de clasificación de diagnósticos (CIE-10 o DSM-5), pero recibe una creciente atención tanto en el ámbito investigador como en la práctica clínica. En la literatura encontramos diferentes términos que se usan de manera indistinta para hacer referencia al mismo fenómeno, en-

¹³ORTUÑO-SIERRA, Javier et al. Uso Problemático de Internet en adolescentes: Validación en español de la Escala de Uso Compulsivo de Internet (CIUS). Adicciones, [S.I.], oct. 2022. ISSN 0214-4840.

tre ellos encontramos adicción a internet, uso patológico de internet, uso problemático de internet, dependencia a internet, uso compulsivo a internet o trastorno por uso de internet.^{14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21}

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 a partir de la encuesta ESTUDES 2014 y EDADES 2015 una escala para medir el uso compulsivo de internet: *The Compulsive internet Use Scale*, CIUS²². 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 se muestran a continuación.

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

En 2022, un 3,5% 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 1.096.000 personas. Evolutivamente este dato se ha reducido ligeramente respecto al obtenido en 2020.

¹⁴ 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.

¹⁵ Griffiths, M. (2000). internet addiction- Time to be taken seriously? *Addiction Research and Theory*, 8, 413-418.

¹⁶ 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.

¹⁷ 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.

¹⁸ 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.

¹⁹ 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.

²⁰ 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.

²¹ 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.

²² 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 30. Prevalencia de posible uso problemático de internet entre la población de 15 a 64 años (%). España, 2015-2022.

Prevalencia de posible uso problemático de internet (Puntuación CIUS≥28)	
2015	2,9
2018	2,9
2020	3,7
2022	3,5

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

La prevalencia es similar entre hombres y mujeres en todas las ediciones de la encuesta (Tabla 31).

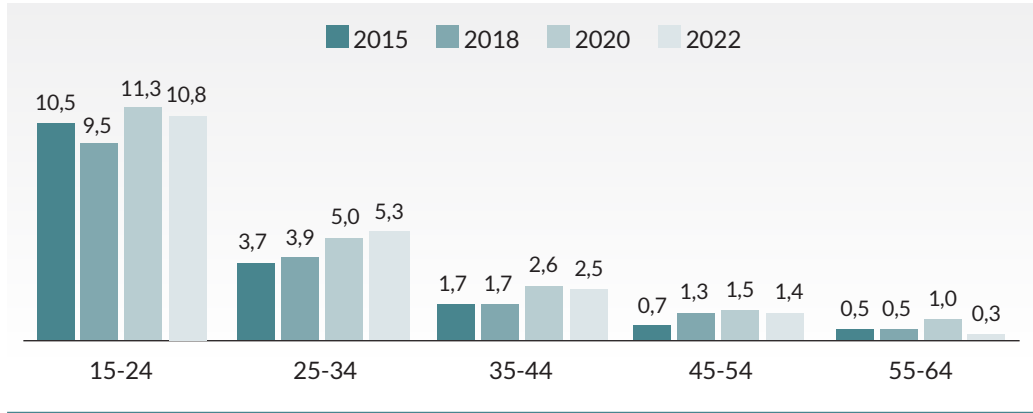
Tabla 31. Prevalencia de un posible uso problemático de internet entre la población de 15 a 64 años, según sexo (%). España, 2015-2022.

Prevalencia de posible uso problemático de internet (Puntuación CIUS≥28)		
	Hombre	Mujer
2015	2,8	3,1
2018	3,1	2,8
2020	3,9	3,5
2022	3,4	3,6

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

Siendo superiores entre los individuos más jóvenes (15-24 años), patrón que se mantiene a lo largo de todas las ediciones de la encuesta EDADES (Figura 27).

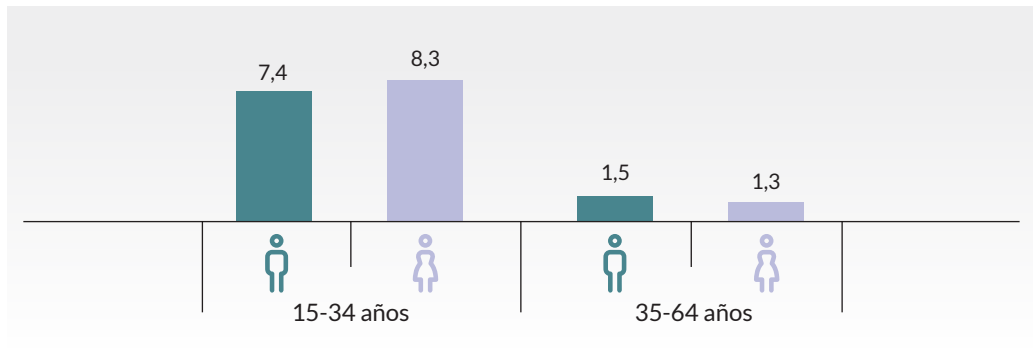
Figura 27. Prevalencia de usuarios de internet con un posible uso problemático de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad (%). España, 2015-2022.



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

En el tramo de 15-34 años, las mujeres presentan mayores prevalencias de un posible uso compulsivo de internet. (Figura 28).

Figura 28. Prevalencia de un posible uso problemático de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.



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

Tanto en 2022 como en las ediciones anteriores, se observan diferencias en relación a los consumos intensivos de alcohol (borracheras y binge drinking en los últimos 30 días) y consumo de cannabis en los últimos 30 días entre la población de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet y la población general de 15 a 64 años (Tabla 32).

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 un posible uso problemático de internet (puntuación en la escala CIUS ≥ 28) (%). España, 2015-2022.

	2015		2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible uso problemático de internet	15-64 años	Posible uso problemático de internet	15-64 años	Posible uso problemático de internet	15-64 años	Posible uso problemático de internet
Binge drinking	17,9	32,3	15,1	30,0	15,4	29,1	15,4	30,5
Borracheras	6,5	17,3	7,1	18,4	6,8	17,7	6,4	16,7
Cannabis	2,1	17,8	2,1	16,9	2,9	6,2	2,8	7,8

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

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

En 2023, en cuanto al número medio de horas al día de uso lúdico de internet entre los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 30 días, es mayor los fines de semana que entre semana, siendo mayor el número medio de horas de uso al día de las chicas en ambos tramos temporales. Por edad, tanto entre semana como el fin de semana, el número medio de horas al día de uso de internet se incrementa según lo hace la edad, a pesar de descender entre los 16 y 17 años (Tabla 33).

Tabla 33. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en los últimos 30 días en la población de 14-18 años, según edad y sexo (%). España, 2023.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	14	15	16	17	18
Horas de media al día entre semana	5,36	5,00	5,72	5,02	5,27	5,55	5,39	5,82
Horas de media al día en fin de semana	6,97	6,67	7,26	6,88	7,00	7,10	6,79	7,19

La prevalencia de estudiantes de 14 a 18 años con riesgo elevado de tener un uso problemático de internet, en 2023, ha sido del 20,5%, habiéndose reducido 3 puntos porcentuales respecto al resultado de 2021.

Al analizar este indicador por **sexo**, vemos que como ocurre en los años anteriores, el posible uso problemático de internet es mayor en el caso de las mujeres (15,3% en hombres y 25,9% en mujeres) (Tabla 34).

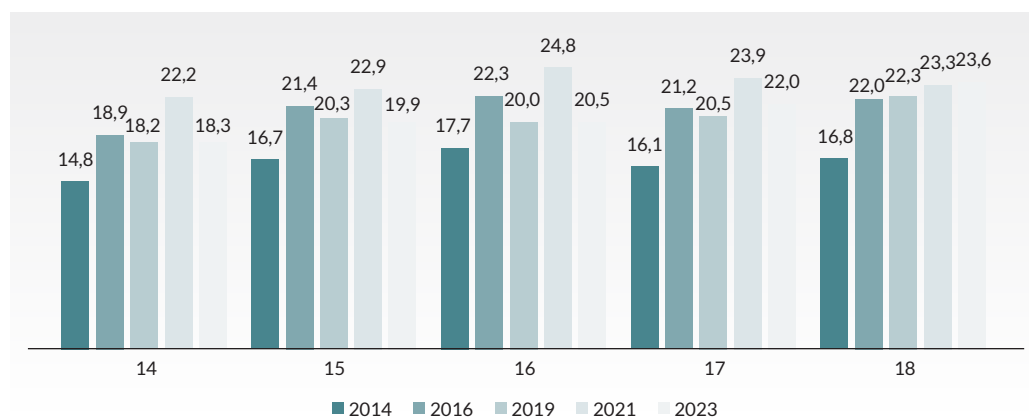
Tabla 34. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo (%). España 2014-2023.

	Total	Sexo	
		H	M
2014	16,4	14,7	18,0
2016	21,0	18,3	23,8
2019	20,0	16,4	23,4
2021	23,5	18,4	28,8
2023	20,5	15,3	25,9

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

Si analizamos por **edad**, la prevalencia de usuarios de internet con un posible uso problemático aumenta según lo hace la edad. Respecto al resultado de 2021, desciende la prevalencia en todas las edades a excepción de los 18 años que se mantiene estable (23,3% vs 23,6%) (Figura 29).

Figura 29. Prevalencia de usuarios de internet con un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2014-2023.



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

En relación a otras conductas de riesgo, se observa, al igual que en población general (15-64 años) que los **consumos intensivos** de alcohol, cannabis y tabaco diario en los últimos 30 días, son mayores entre los estudiantes con posible uso problemático de internet que en el resto de estudiantes (Tabla 35).

Tabla 35. Prevalencia de borracheras, *binge drinking*, consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años y la población de estudiantes con un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS \geq 28) (%). España, 2014-2023.

	2014		2016		2019		2021		2023	
	Estudiantes de 14 a 18 años	Posible uso problemático de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Posible uso problemático de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Posible uso problemático de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Posible uso problemático de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Posible uso problemático de internet
Borracheras	22,2	28,4	21,8	28,8	24,3	30,7	23,2	27,6	20,8	26,9
<i>Binge drinking</i>	32,2	40,4	31,7	39,3	32,3	37,9	27,9	31,5	28,2	32,2
Cannabis	18,6	22,9	18,3	21,7	19,3	23,0	14,9	16,7	15,6	18,4
Tabaco diario	8,9	10,7	8,8	10,4	9,8	10,4	9,0	8,8	7,5	9,4

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

4.10.

Uso de videojuegos.

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

Este debate científico hizo que la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatras publicada en 2013, en la sección III, reservada a las condiciones que requieren estudio posterior, incluyese el Trastorno por Juego en Internet (*Internet Gaming Disorder*), especificando que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas de dinero.

Posteriormente, en el año 2019, la OMS incluyó el trastorno por uso de videojuegos en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). La decisión de incluir el trastorno por juego en la CIE-11 se basó en revisiones de la evidencia científica disponible y reflejó un consenso de expertos de diferentes disciplinas y regiones geográficas del mundo que participaron en el proceso de consultas técnicas emprendidas por la OMS en el proceso de desarrollo de la CIE-11.

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

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

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

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 incluye, dentro del campo de actuaciones como un eje fundamental de la Estrategia, las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos con dinero (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

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

Por todo ello en el año 2019 dentro del marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones se incluyó un módulo sobre videojuegos. La primera parte del módulo incluyó preguntas generales sobre prevalencia y frecuencia de uso y, en una segunda parte, se incluyeron preguntas basadas en los criterios DSM-5 para poder detectar un posible trastorno por videojuegos. También se incluyeron preguntas sobre el uso de deportes electrónicos (“eSports”) como jugador, o bien, como espectador. A continuación, se detallan los principales resultados de su análisis.

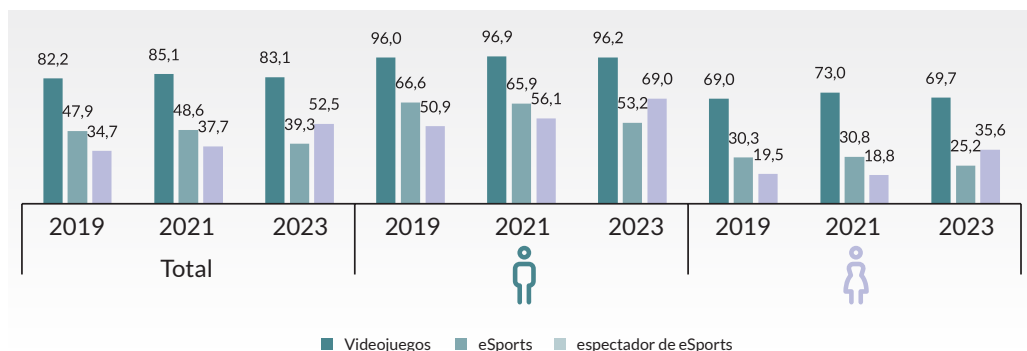
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

En relación a las prevalencias de 2023, el 83,1% de los estudiantes declaran haber jugado a videojuegos, el 39,3% han jugado a eSports y el 52,5% han sido espectadores de eSports.

Evolutivamente, se puede ver un importante descenso de juego a eSports y un considerable aumento de los espectadores de eSports.

Respecto a las diferencias por **sexo**, al igual que ocurría en 2019 y 2021, las tres actividades son mucho más frecuentes entre los chicos que entre las chicas. El descenso de juego a eSports vemos que es más pronunciado en el caso de los hombres (65,9% en 2021 y 53,2% en 2023). Sin embargo, el incremento de espectadores de eSports está más repartido entre ambos sexos a pesar de ser algo superior en las mujeres (18,8% en 2021 y 35,6% en 2023) (Figura 30).

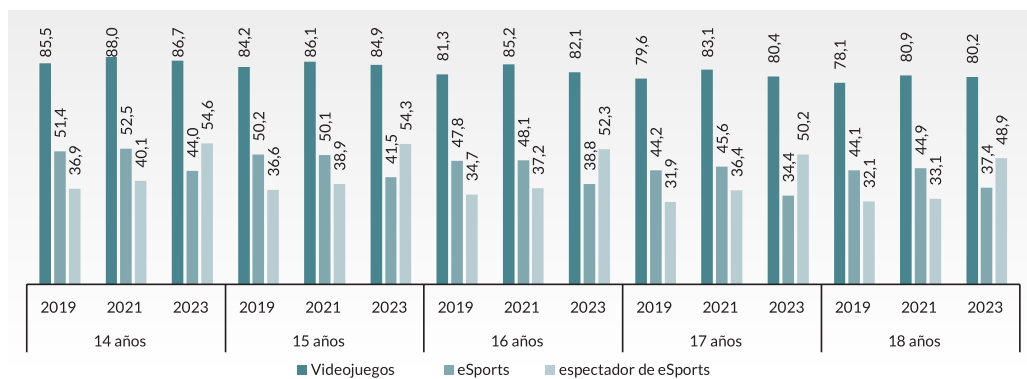
Figura 30. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2023.



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

En cuanto a la **edad**, se aprecia una tendencia negativa según incrementa la edad de las tres actividades analizadas, con la única excepción de los jugadores de eSports que se incrementa ligeramente de los 17 a los 18 años (34,4% y 37,4% respectivamente) (Figura 31).

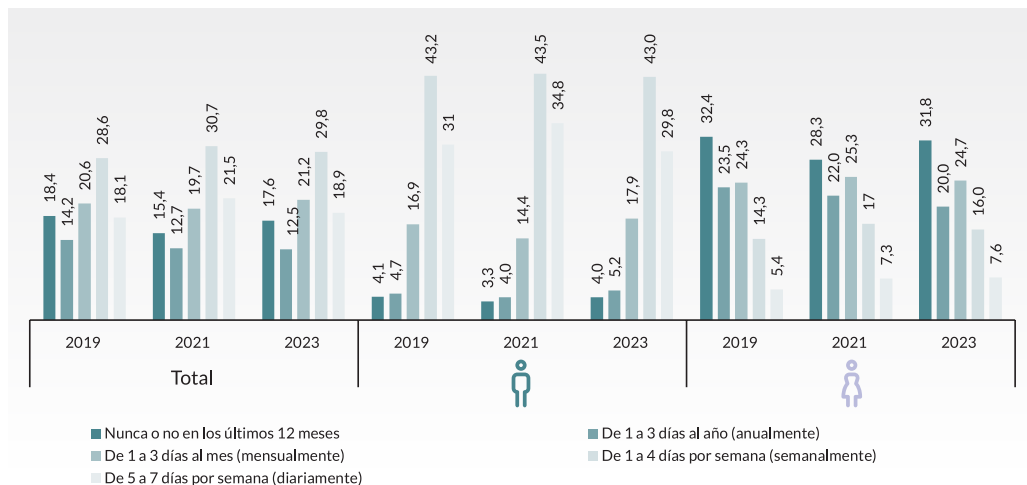
Figura 31. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2023.



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

Analizando la **frecuencia de uso de videojuegos** en 2023, nos encontramos que lo más común es el uso semanal de los videojuegos (29,8%). Sin embargo, por **sexo**, se dan tendencias contrarias entre los chicos y las chicas. El 43% de los chicos han jugado a videojuegos entre 1 y 4 días a la semana en los últimos 12 meses y sin embargo en el caso de las chicas, solo lo han hecho con esta frecuencia el 16,0% (Figura 32).

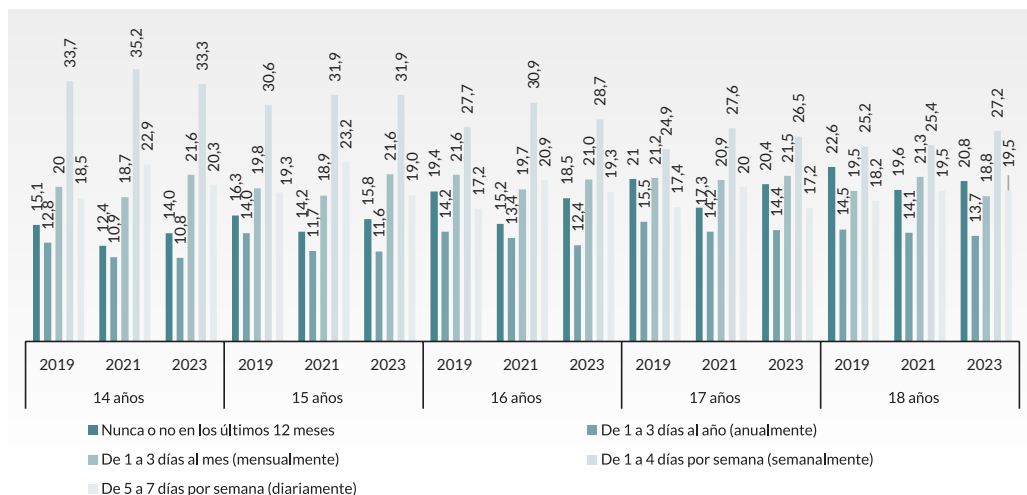
Figura 32. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2023.



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

Por **edad**, se percibe una disminución de la frecuencia de uso de videojuegos según aumenta la edad de 14 a 17 años, pero a los 18 años se vuelve a incrementar la frecuencia de juego de al menos una vez por semana (Figura 33).

Figura 33. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2023.

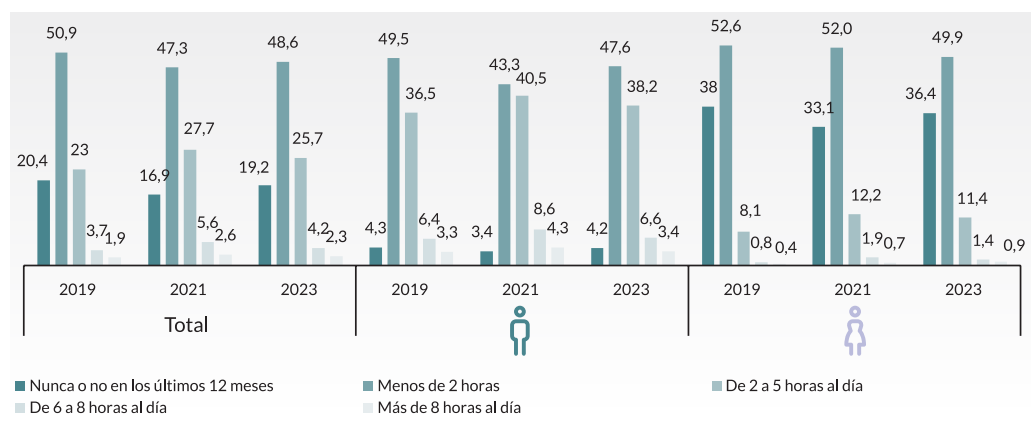


FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En cuanto al número de horas invertidas jugando videojuegos, el 48,6% de los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses dedican menos de 2 horas al día y un 6,5% lo hace más de 5 horas al día.

Por **sexo**, al igual que en el resto de mediciones, son los chicos los que juegan un mayor número de horas a videojuegos (Figura 34).

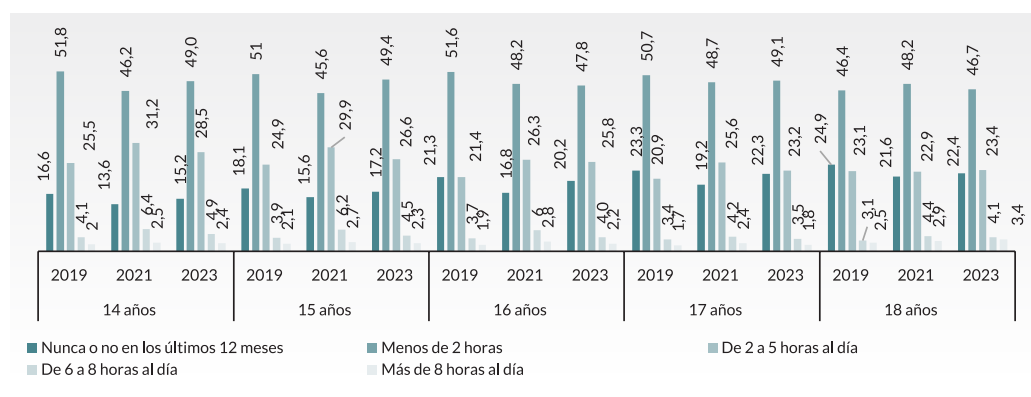
Figura 34. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2023.



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

Por **edad**, el tiempo de uso de los videojuegos se reduce ligeramente según aumenta la edad, de 14 a 17 años, siendo de nuevo la edad de 18 años donde cambia la tendencia y se incrementa el uso de más de 5 horas al día, pasando de 5,4% a los 17 años al 7,5% en los 18 años (Figura 35).

Figura 35. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2023.



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

Cabe destacar que, en 2023, más de tres de cada cuatro estudiantes declaran no haber gastado dinero en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición (72,0%), el 18,5% menos de 50 euros y tan solo el 9,4% han gastado más de 50 euros. Al comparar los resultados con los obtenidos en 2021, se aprecia un leve aumento del porcentaje de estudiantes que declaran no gastar dinero en videojuegos (70,9% vs 72,0%) (Figura 36).

En relación al **sexo**, siguen siendo los hombres los que gastan más cantidades de dinero en videojuegos.

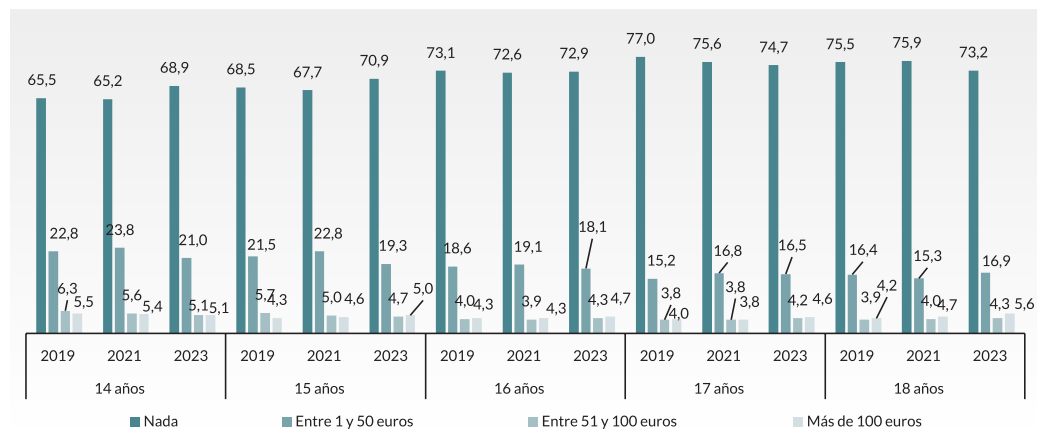
Figura 36. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., según sexo (%). España, 2019-2023.



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

Sobre la **edad**, el gasto de dinero en videojuegos se reduce según aumenta la edad entre 14 y 17 años. Ocurre lo contrario de los 17 a los 18 años ya que el porcentaje de estudiantes que declara gastar dinero en videojuegos se incrementa en el tramo de más de 100 euros (4,7% vs 5,6%) (Figura 37).

Figura 37. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., según edad (%). España, 2019-2023.



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

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

Según la escala basada en criterios DSM-5, en 2023, el 5,1% del total de los estudiantes de 14 a 18 años presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos. Este porcentaje es el menor de los registrados desde 2019.

Por **sexo**, son los hombres los que tienen mayor posibilidad de sufrir trastorno por uso de videojuegos, a pesar de haber descendido este porcentaje considerablemente frente al dato registrado en 2021 (11,3% vs 7,7%).

Al analizar las prevalencias por **edad**, se ve un descenso generalizado respecto a 2021 menos en el caso de los 18 años que se convierte en la edad con mayor posibilidad de trastorno por el uso de videojuegos siendo similar al porcentaje de 14 años (5,9% y 5,8% respectivamente) (Tabla 36).

Tabla 36. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-5 ≥5) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2019-2023.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	14	15	16	17	18
2019	6,1	10,4	1,9	7,5	6,5	5,3	5,5	5,9
2021	7,1	11,3	2,7	8,7	7,6	6,6	6,2	5,7
2023	5,1	7,7	2,5	5,8	5,1	4,9	4,6	5,9

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

En relación a la **frecuencia de uso** de videojuegos, continúa siendo mayor entre los estudiantes que presentan un posible trastorno por videojuegos que entre los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses (Tabla 37).

Tabla 37. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos
Anualmente (De 1 a 3 días al año)	17,4	1,9	15,1	1,9	15,1	2,8
Mensualmente (De 1 a 3 días al mes)	25,3	6,9	23,3	5,0	25,8	7,0
Semanalmente (De 1 a 4 días por semana)	35,1	33,0	36,3	31,9	36,1	28,0
Diariamente (De 5 a 7 días por semana)	22,1	58,2	25,4	61,2	23,0	62,2

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

Al analizar la frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses en número de horas, ocurre lo mismo que por días. Los estudiantes con un posible trastorno juegan más horas al día que el resto de estudiantes de 14 a 18 años.

El 13,5% de los estudiantes con posible trastorno de juego dedica más de 8 horas al día a jugar a videojuegos frente al 2,8% los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos en el último año, siendo en esta edición en donde se alcanza el máximo entre aquellos con posible trastorno (Tabla 38).

Tabla 38. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses (número de horas de media que dedican a esa actividad al día) entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos
Menos de 2 horas	64,0	23,4	56,9	19,5	60,2	22,2
De 2 a 5 horas al día	28,9	50,5	33,3	49,3	31,8	47,6
De 6 a 8 horas al día	4,7	15,6	6,7	18,8	5,2	16,8
Más de 8 horas al día	2,4	10,5	3,2	12,4	2,8	13,5

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

Respecto al **gasto de dinero en videojuegos**, sigue siendo mayor entre los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible trastorno por videojuegos que entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos en el último año.

Comparando el gasto de los estudiantes con posible trastorno por videojuegos con los años anteriores, se ha incrementado el gasto de más de 100 euros (del 15,8% en 2021 al 19,1% en 2023), siendo el porcentaje más alto en este tramo para todos los periodos analizados (Tabla 39).

Tabla 39. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥ 5), según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc. (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Posible trastorno por uso de videojuegos	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Posible trastorno por uso de videojuegos	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Posible trastorno por uso de videojuegos
Nada	71,6	34,8	70,9	37,9	72,0	38,3
Entre 1 y 50 euros	19,2	33,4	20,1	34,1	18,5	31,3
Entre 51 y 100 euros	4,8	14,5	4,5	12,2	4,5	11,4
Más de 100 euros	4,4	17,3	4,5	15,8	4,9	19,1

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

Si observamos **otro tipo de conductas** realizadas por los estudiantes de entre 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos, como ocurría en las ediciones anteriores, la prevalencia de juego con dinero online, presencial o juego problemático es mayor en los estudiantes con posible trastorno por videojuegos que en entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años. Al comparar las prevalencias de los estudiantes con posible trastorno por videojuegos con los obtenidos en años anteriores destaca el incremento de posible juego problemático respecto a 2021 (9,9% vs 13,0%) situándose a niveles algo inferiores a 2019 (Tabla 40).

Tabla 40. Prevalencia de juego con dinero online, presencial y posible juego problemático (Lie/Bet>1) entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2023.

	2019			2021			2023		
	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático
Estudiantes 14-18 años total	10,3	22,7	4,7	9,4	17,2	3,4	10,7	17,7	4,0
Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	27,7	35,0	14,9	23,4	25,1	9,9	26,8	27,2	13,0

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

Para concluir, al analizar el **consumo de sustancias psicoactivas** legales (tabaco y alcohol) entre los estudiantes de 14 a 18 años y los estudiantes de la misma edad que presentan un posible trastorno por videojuegos no se dan grandes diferencias, al igual que viene ocurriendo históricamente (Tabla 41).

Tabla 41. Prevalencia de borracheras, *binge drinking* y consumo de tabaco en los últimos 30 días entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2023.

	2019		2021		2023	
	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos	Población de estudiantes 14-18 años	Posible trastorno por uso de videojuegos
Borracheras	24,3	24,9	23,2	20,9	20,8	21,2
<i>Binge drinking</i>	32,3	34,7	27,9	27,8	28,2	29,1
Tabaco	26,7	29,3	23,9	24,0	21,0	22,1

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

4.11. Uso de pornografía.

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

Actualmente, el acceso a la pornografía se ha modificado drásticamente debido al fácil acceso a través de internet y la aparición de nuevas tecnologías^{23 24}. Los adolescentes se inician en esta práctica a edades muy tempranas y aumenta su consumo debido a lo que explica la teoría “triple A”: fácil acceso al contenido por internet (accesibilidad), el bajo o nulo coste de este material (asequibilidad) y a la anonimidad de Internet (anonimato)²⁵. Además, la normalización de uso de este tipo de contenidos, han promovido nuevas prácticas sexuales²⁶, especialmente entre los adolescentes, como el “sexting” entendido como “recepción o envío de mensajes de texto, imágenes o vídeos sexuales explícitos a través del teléfono móvil o redes sociales” o el “revenge porn” (porno de venganza) que implica el intercambio de contenido sexual explícito como venganza tras una ruptura sentimental.

Diferentes investigaciones señalan el impacto que tiene la pornografía distribuida por internet sobre las conductas sexuales y sobre las relaciones de género (Peter y Valkenburg, 2016)²⁷.

La familiaridad con prácticas de riesgo, la descontextualización de la sexualidad, la inmediatez, la simplificación de las relaciones interpersonales, así como la vinculación a nuevas modalidades de prostitución convierten a la pornografía en un fenómeno de especial relevancia para la comprensión de las relaciones interpersonales (Döring, 2009)²⁸. Diferentes investigaciones señalan que los adolescentes son una población de riesgo para sufrir los efectos perjudiciales del consumo de pornografía, derivados principalmente de la etapa evolutiva en la que se encuentran²⁹.

Por todo ello y con el fin de explorar las prevalencias de consumo de pornografía en jóvenes se introdujo en la encuesta ESTUDES del año 2023 un módulo sobre el uso de pornografía.

²³ Peter J & Valkenburg P, (2016). Adolescents and pornography: a review of 20 years of research. *The Journal of Sex Research*, 53(4-5), 509-531.

²⁴ Ballester L, Orte C, & Gordaliza Y, (2019). Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales de adolescentes y jóvenes. Editorial Octaedro.

²⁵ Cooper, A. (1998). Sexuality and the Internet: Surfing into the new millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 1(2), 187-193. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.187>

²⁶ Villena Moya, A. Mestre-Bach, G. & Chicalana Actis, C. (2020). Uso y uso problemático de pornografía en adolescents: un debate no resuelto.

²⁷ Peter, J., & Valkenburg, Patti M. (2008). Adolescents' exposure to sexually explicit internet material, sexual uncertainty, and attitudes toward uncommitted sexual exploration: Is there a link? *Communication Research*, 35, 569-601

²⁸ <https://www.nicola-doering.de/wp-content/uploads/2014/08/D%C3%B6ring-2009-The-Internet%E2%80%99s-impact-on-sexuality.pdf>

²⁹ Peter J & Valkenburg P, (2016). Adolescents and pornography: a review of 20 years of research. *The Journal of Sex Research*, 53(4-5), 509-531.

Los resultados muestran que el 66,8% de los estudiantes admiten haber consumido pornografía al menos una vez en su vida, el 58,6% en los últimos 12 meses y el 44,5% en los últimos 30 días.

Al diferenciar por **sexo**, existen grandes diferencias, siendo mucho mayor el consumo de pornografía entre los hombres que entre las mujeres para los tres ámbitos temporales analizados. Es en el consumo en el último mes donde se dan las mayores divergencias (el 68,4% de los alumnos vs 19,3% de las alumnas).

Por **edad** se da una relación directa con el uso de pornografía ya que según incrementa la edad se incrementa la prevalencia de uso en los tres periodos considerados (Tabla 42). Es remarcable que el 37,1% de los jóvenes de 14 años han visto pornografía en el último mes.

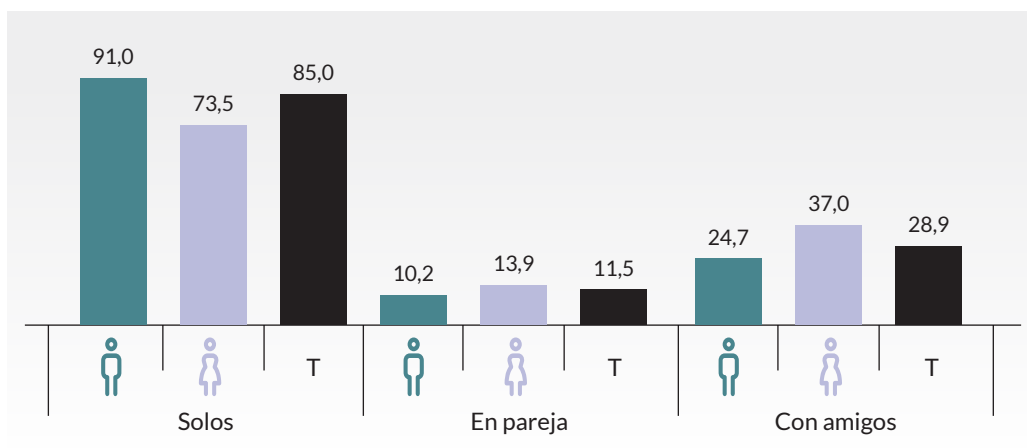
Tabla 42. Prevalencia del uso de pornografía entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2023.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	14	15	16	17	18
Alguna vez en la vida	66,8	86,3	46,7	57,1	63,4	69,3	72,8	74,6
Últimos 12 meses	58,6	82,3	33,7	50,4	55,7	61,1	63,8	64,0
Últimos 30 días	44,5	68,4	19,3	37,1	41,1	47,2	49,1	49,8

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

En cuanto a **la compañía con la que se realiza el consumo de pornografía**, el 85% de los estudiantes de entre 14 y 18 años lo consume solo, llegando al 91% en el caso de los hombres. Sin embargo, las mujeres mantienen una mayor visualización tanto en parejas como con amigos siendo destacable la diferencia de 12,3 puntos porcentuales existente entre la visualización con amigos entre ambos sexos (37,0% de mujeres y 24,7% de hombres) (Figura 38).

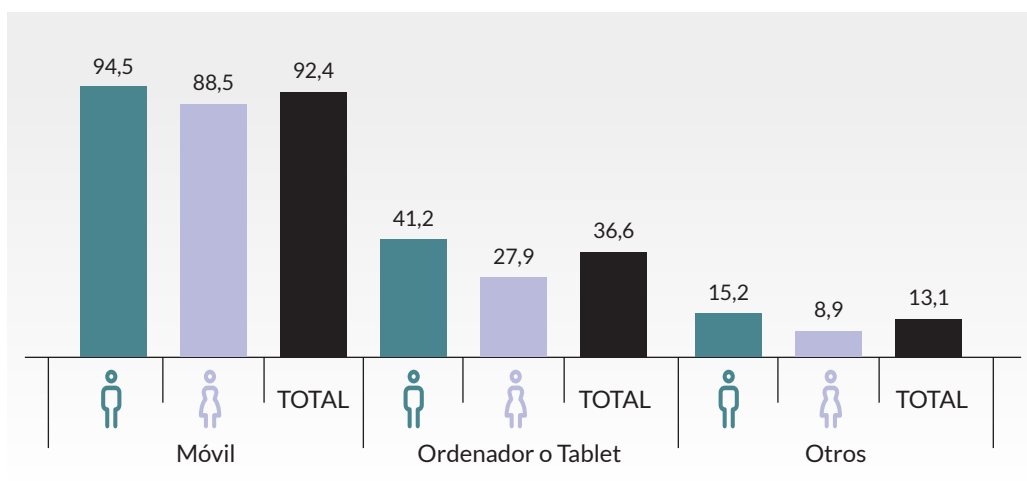
Figura 38. Prevalencia de uso de pornografía según con quién la usen entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han usado pornografía, según sexo (%). España, 2023.



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

En relación al dispositivo utilizado para el visualizar pornografía, se observa que el mayor consumo de pornografía se realiza desde el móvil (92,4%), seguido por el consumo desde ordenador o tablet (36,6%). Al diferenciar por **sexo**, la mayor discrepancia se da en el uso de ordenador o Tablet, donde el 41,1% de los hombres visualizan este medio mientras que desciende hasta el 27,9% en el caso de las mujeres (Figura 39).

Figura 39. Prevalencia de uso de pornografía según el dispositivo con que la han usado entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han usado pornografía, según sexo (%). España, 2023.



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

Para finalizar, al comparar el **consumo de sustancias psicoactivas** legales (tabaco y alcohol) del total de la población estudiantil de 14 a 18 años con la población de estudiantes que han usado pornografía en los últimos 30 días de la misma franja de edad, se ve que las prevalencias son mayores en el caso de los consumidores habituales de pornografía (Tabla 43).

Tabla 43. Prevalencia de borracheras, *binge drinking* y consumo de tabaco en los últimos 30 días entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes ha usado pornografía en los últimos 30 días. España, 2023.

	2023	
	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes que han usado pornografía en los últimos 30 días
Borracheras	20,8	25,8
Binge drinking	28,2	34,8
Tabaco	21,0	25,3

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

4.12.

Indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancias.

Sin duda, la proliferación del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) y las nuevas formas de juego ha sido relevante en los últimos años y es responsabilidad de todos los actores implicados prevenir el mal uso y los posibles problemas que se deriven de esta potente incursión en la realidad social de nuestro país.

Desde el Plan Nacional Sobre Drogas se está dando respuesta a esta realidad. Así, en la Estrategia Nacional sobre adicciones 2017-2024 incorporó como un nuevo campo en todas sus líneas de actuación las adicciones sin sustancia o comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuesta (presencial y online) y las adicciones a través de las TICS. Dentro del Plan de acción sobre adicciones 2021-2024, se plantearon 4 acciones específicas dirigidas tanto a la prevención como a ampliar la base de información disponible sobre este fenómeno.

En el año 2020 la DGPNSD crea el indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, que es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales en una comunidad/ciudad autónoma y en un año dado. Tras un estudio piloto realizado en 2020, en el que se recogió información de una parte de las CCAA, este indicador inicia su recogida en todas las CCAA y CA en 2021. Las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales siguen un circuito de entrada diferente a las admisiones a tratamiento por sustancias, al ser en buena parte realizadas en centros de tratamiento del tercer sector social (en general conveniados o subvencionados, pero no siempre incluidos en el servicio autonómico de salud). Actualmente todas las CCAA están haciendo un esfuerzo por conseguir la participación de este tipo de centros, y lo esperable es que a medida que se consolide el indicador se amplíe la cobertura.

El objetivo de este nuevo indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales es complementar la información obtenida en las encuestas con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de adicciones comportamentales o sin sustancia. Para disponer de esta información a nivel nacional, se decidió diseñar este indicador cuyo protocolo de notificación se pueden encontrar en la página web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD).

Para el buen funcionamiento de este indicador es fundamental la participación de las Comunidades y Ciudades Autónomas ya que de ellas depende la recogida de los datos. Éstas son las encargadas de facilitar los datos de este indicador al Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA), quien se encarga de realizar los análisis pertinentes que permitan obtener información sobre el número y las características de las personas admitidas a tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia.

Esta información analizada e interpretada conjuntamente con otra información epidemiológica disponible en el OEDA, permitirá entender la situación de las adicciones en España con el fin de aportar información útil para el diseño, implementación y evaluación de políticas.

Metodología

El indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales/sin sustancias en una comunidad/ciudad autónoma y en un año dado.

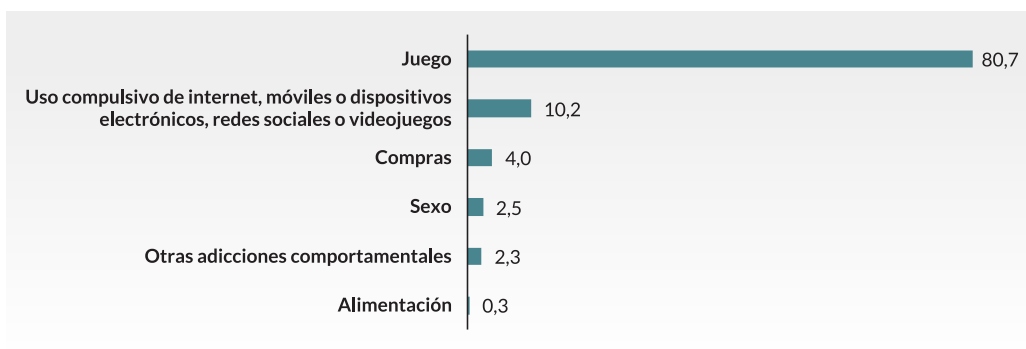
Se dispone de un protocolo detallado en el que quedan descritas las variables incluidas, las adicciones comportamentales/sin sustancia recogidas y los criterios de inclusión y exclusión. Esta información puede consultarse en la web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD).

Resultados

En 2021 se notificaron 4.052 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales 3.520 fueron admisiones en hombres y 528 mujeres.

En 2021 se notificaron 69.487 admisiones a tratamiento por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas incluyendo drogas ilegales y alcohol.

Admisiones a tratamiento por trastornos comportamentales/sin sustancia (%).España, 2021.



FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales

En 2021 el 80,7% de las admisiones a tratamiento han sido por trastorno por juego, el 10,2% por uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos, el 4% por adicción a las compras y el 2,5% por trastornos relacionados con el sexo.

La mayoría de los admitidos a tratamiento fueron hombres (87%), lo que implica una menor presencia de mujeres que en las admisiones a tratamiento por sustancias psicoactivas (ilegales y alcohol). El 72,6% son admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en personas que acuden a tratamiento por primera vez. La edad media de los admitidos a tratamiento es de 36,6 años, encontrando muchas diferencias en función del trastorno comportamental que genera la admisión. La mayoría de los admitidos por estas adicciones tiene estudios secundarios (52,8%), acuden trabajando (53,2%), por iniciativa propia (36,7%) o animados por familiares o amigos (31,2%). Viven con la familia de origen (42,9%) en alojamientos estables (casas, pisos, etc. 95,5%), un 10% son extranjeros.

Características sociodemográficas del total de admitidos a tratamiento por adiciones comportamental/sin sustancias, según hayan tenido tratamiento previo y según sexo (n° absoluto y %). España, 2021.

		Total	Sexo		Tratamiento previo	
			Hombre	Mujer	Sí	No
Total		4052	3520	528	1049	2782
Tratamiento previo	Sí	27,4	27,7	24,8	100,0	0,0
	No	72,6	72,3	75,2	0,0	100,0
Edad		36,6	36,0	40,7	38,6	35,8
Sexo	Hombre	87,0	100,0	0,0	88,4	86,8
	Mujer	13,0	0,0	100,0	11,6	13,2
Máximo nivel de estudios	Sin estudios	0,2	0,2	0,4	0,2	0,2
	Primaria	36,7	35,9	42,0	35,3	37,1
	Secundaria	52,8	53,9	44,9	55,8	51,8
	Estudios postobligatorios superiores (ISCED 5 a 8)	10,3	10,0	12,7	8,6	10,9
Situación laboral	Trabajo	53,2	55,6	36,9	54,1	53,2
	Parado no trabajado antes	2,9	2,8	3,5	2,4	3,0
	Parado habiendo trabajado antes	17,0	16,7	19,1	18,0	16,6
	Otras	26,9	24,8	40,4	25,4	27,1
Fuente de referencia principal	Otro servicio de tratamiento de drogodependencias	2,2	2,1	2,8	3,3	1,8
	Médico general, médico de atención primaria	11,9	12,3	9,6	10,4	12,5
	Hospital, otros servicios de salud	5,2	4,5	9,8	4,7	5,3
	Servicios sociales	3,0	2,8	4,8	1,9	3,4
	Centro penitenciario, reforma o internamiento para menores	1,1	1,1	0,7	1,8	0,8
	Servicios legales o policiales	1,0	1,0	0,7	1,1	0,9
	Empresa o empleador	0,2	0,2	0,2	0,4	0,1
	Familiares o amigos/as	31,2	32,0	25,9	21,3	34,6
	Iniciativa propia	36,7	36,7	37,0	49,9	32,6
	Servicios de educación	1,3	1,0	3,3	0,2	1,3
Otra. Especificar	6,2	6,3	5,4	5,1	6,6	
Convivencia	Solo/a	12,5	12,0	15,7	14,8	11,8
	Únicamente con pareja	14,2	14,4	12,8	13,8	14,3
	Únicamente con hijos/as	2,9	1,9	9,6	2,3	3,1
	Con pareja e hijos/as	20,1	20,0	20,4	21,0	19,9
	Con padres o familia de origen	42,9	44,3	33,6	39,1	44,2
	Con amigos/as	2,8	2,8	2,4	3,5	2,4
	Detenido: centro penitenciario o de inserción social	1,2	1,2	0,8	1,6	1,0
	En instituciones no detenido/a	1,6	1,5	2,2	2,4	1,4
	Otros: especificar	2,0	1,9	2,4	1,6	1,9
Lugar vive	Casa, piso, apartamento propio	95,5	95,3	96,6	93,5	96,2
	Casa, piso, cedido o en alquiler	1,4	1,5	0,6	1,6	1,3
	Centro penitenciario (o similar)	1,5	1,4	1,6	2,6	1,2
	Otra institución	0,3	0,2	0,8	0,6	0,2
	Pensión, hostel, hotel	1,0	1,2	0,2	1,3	1,0
	Alojamiento inestable/precario	0,3	0,3	0,2	0,4	0,3
Extranjero	Sí	10,0	9,9	10,5	7,4	10,9
	No	90,0	90,1	89,5	92,6	89,1
Patología Dual	Sí	23,7	20,7	43,6	32,2	20,5

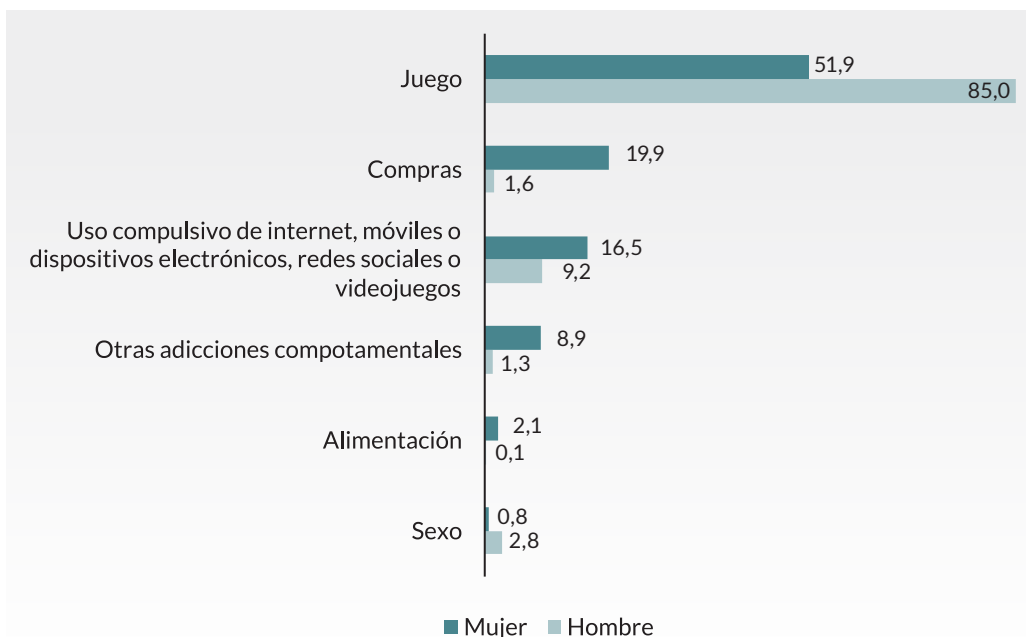
FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adiciones comportamentales

Respecto a las cuestiones sociales o de salud, el 23,7% presentan patología dual (un diagnóstico de salud mental) diferente al trastorno por el que es admitido a tratamiento.

Siendo más elevado este porcentaje entre las mujeres (43,6%) que entre los hombres (20,7%). Además, se informan distintas consecuencias asociadas a la adicción comportamental, siendo estas principalmente, conflictos familiares (28,1%), problemas económicos (25,7%) y problemas de salud (16,2%). Estas consecuencias también varían en función de la adicción comportamental que genera la admisión, pero no varían en función del sexo.

Respecto al tipo de adicción comportamental que genera la admisión, se observan diferencias por sexo. A pesar de que la adicción comportamental que más admisiones genera en ambos sexos es el juego, en el caso de las mujeres el peso de este trastorno supone el 51,9%, teniendo mucho más peso que entre los hombres, las adicciones a las compras y el uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos.

Admisiones a tratamiento por adicción comportamental/sin sustancia, según sexo (%). España, 2021.



FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales

Resultados por tipo de adicción comportamental

Como se ha comentado anteriormente y al igual de lo que ocurre en las admisiones a tratamiento por sustancias, el perfil de los admitidos a tratamiento varía en función de la adicción comportamental que genera la admisión.

Características sociodemográficas del total de admitidos a tratamiento por adicción comportamental sin sustancias, según el tipo de adicción que genera la admisión (nº absoluto y %). España, 2021.

		Adicción comportamental					
		Juego	Alimentación	Sexo	Compras	Uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videjuegos	Otras adicciones comportamentales
Total		3269	14	102	162	412	93
Tratamiento previo	Sí	28,4	50,0	31,3	18,5	18,6	37,8
	No	71,6	50,0	68,7	81,5	81,4	62,2
Sexo	Hombre	91,6	21,4	96,1	35,2	78,8	49,5
	Mujer	8,4	78,6	3,9	64,8	21,2	50,5
Edad		38,0	37,4	39,3	45,1	21,0	38,2
Edad de inicio		26,3	16,2	25,4	34,0	16,2	25,1
Máximo nivel de estudios	Sin estudios	0,2	0,0	1,0	0,6	0,2	0,0
	Primaria	36,1	38,5	24,0	24,4	51,4	27,9
	Secundaria	54,3	38,5	49,0	51,9	42,0	55,8
	Estudios postobligatorios superiores (ISCED 5 a 8)	9,5	23,1	26,0	23,1	6,4	16,3
Situación laboral	Trabajo	58,6	15,4	59,8	53,4	12,0	44,4
	Parado no trabajado antes	2,5	30,8	4,9	2,5	4,9	4,4
	Parado habiendo trabajado antes	18,1	30,8	20,6	13,0	8,3	20,0
	Otras	20,8	23,1	14,7	31,1	74,8	31,1
Extranjero	Sí	10,0	14,3	14,9	6,8	9,3	11,0
	No	90,0	85,7	85,1	93,2	90,7	89,0
Fuente de referencia principal	Otro servicio de tratamiento de drogodependencias	2,4	0,0	1,1	4,2	0,8	1,3
	Médico general, médico de atención primaria	13,0	30,0	12,0	4,9	6,1	10,7
	Hospital, otros servicios de salud	4,3	10,0	13,0	12,7	5,8	12,0
	Servicios sociales	2,4	10,0	2,2	2,1	7,8	6,7
	Centro penitenciario, reforma o internamiento para menores	1,0	20,0	2,2	0,0	1,1	1,3
	Servicios legales o policiales	0,7	0,0	1,1	0,7	2,8	2,7
	Empresa o empleador	0,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Familiares o amigos/as	30,1	0,0	15,2	20,4	53,2	16,0
	Iniciativa propia	38,6	20,0	51,1	45,8	12,7	46,7
	Servicios de educación	0,5	0,0	1,1	0,7	8,0	0,0
	Otra. Especificar	6,8	10,0	1,1	8,5	1,7	2,7

Convivencia	Solo/a	13,1	15,4	15,7	17,7	3,4	17,8
	Únicamente con pareja	15,6	15,4	12,7	15,2	3,6	11,0
	Únicamente con hijos/as	2,9	7,7	4,9	6,3	0,0	4,1
	Con pareja e hijos/as	21,6	23,1	19,6	29,7	4,9	15,1
	Con padres o familia de origen	38,9	23,1	40,2	25,9	82,8	42,5
	Con amigos/as	3,0	0,0	3,9	1,3	0,8	5,5
	Detenido: centro penitenciario o de inserción social	1,2	15,4	2,0	0,0	0,8	1,4
	En instituciones no detenido/a	1,7	0,0	0,0	1,3	1,8	0,0
Otros: especificar	2,0	0,0	1,0	2,5	1,8	2,7	
Número de hijos		1,4	0,7	0,7	0,9	0,1	0,7
Lugar donde vive	Casa, piso, apartamento propio	95,3	84,6	95,1	97,5	96,6	97,4
	Casa, piso, cedido o en alquiler	1,4	15,4	2,0	0,0	0,8	2,6
	Centro penitenciario (o similar)	1,5	0,0	0,0	1,9	1,8	0,0
	Otra institución	0,4	0,0	0,0	0,6	0,0	0,0
	Pensión, hostel, hotel	1,2	0,0	1,0	0,0	0,5	0,0
	Alojamiento inestable/precario	0,3	0,0	2,0	0,0	0,3	0,0
Consecuencias	Problemas de trabajo	8,6	14,3	10,2	5,2	24,6	11,7
	Conflictos familiares	27,5	28,6	24,0	27,6	34,9	28,7
	Pérdidas de trabajo	2,1	0,0	3,6	1,4	0,9	1,1
	Pérdida de relaciones familiares (divorcios, separaciones, pérdidas de custodia...)	7,1	0,0	6,6	5,6	4,9	7,4
	Problemas de salud (cefaleas, hipertensión arterial, malestar, nerviosismo, ansiedad, insomnio...)	16,0	42,9	23,4	19,6	13,0	26,6
	Problemas económicos	28,7	0,0	11,4	32,5	3,3	6,4
	Problemas legales	2,6	0,0	4,2	1,4	2,0	1,1
	Falta de autocuidado	3,6	14,3	10,2	2,4	9,9	6,4
	Pérdidas de relaciones significativas (fuera del ámbito familiar...)	3,9	0,0	6,6	4,2	6,6	10,6
Antecedentes psiquiátricos (patología dual)	Sí	21,2	71,4	27,6	40,2	28,4	50,9
	No	78,8	28,6	72,4	59,8	71,6	49,1

FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales

Admisiones por trastorno por juego

En 2021 se notificaron 3.269 admisiones por trastorno por juego, el 71,6% son primeras admisiones en la vida por este trastorno. El perfil de estos admitidos es el de un hombre (91,6%), de 38 años de edad, con estudios secundarios (54,3%), que llega trabajando (58,6%), por iniciativa propia (38,6%) o aconsejado por familiares o amigos (30,1%), vive con la familia de origen o con familia propia (pareja, y/o hijos) (60,5%) y en casa propia (95,3%).

La edad de inicio en la adicción comportamental es de 26,3 años. El 21,2% presenta patología dual y las principales consecuencias asociadas a esta adicción son problemas económicos (28,7%), conflictos familiares (27,5%), y problemas de salud tales como cefaleas, hipertensión arterial, malestar, nerviosismo, ansiedad, insomnio... (16%).

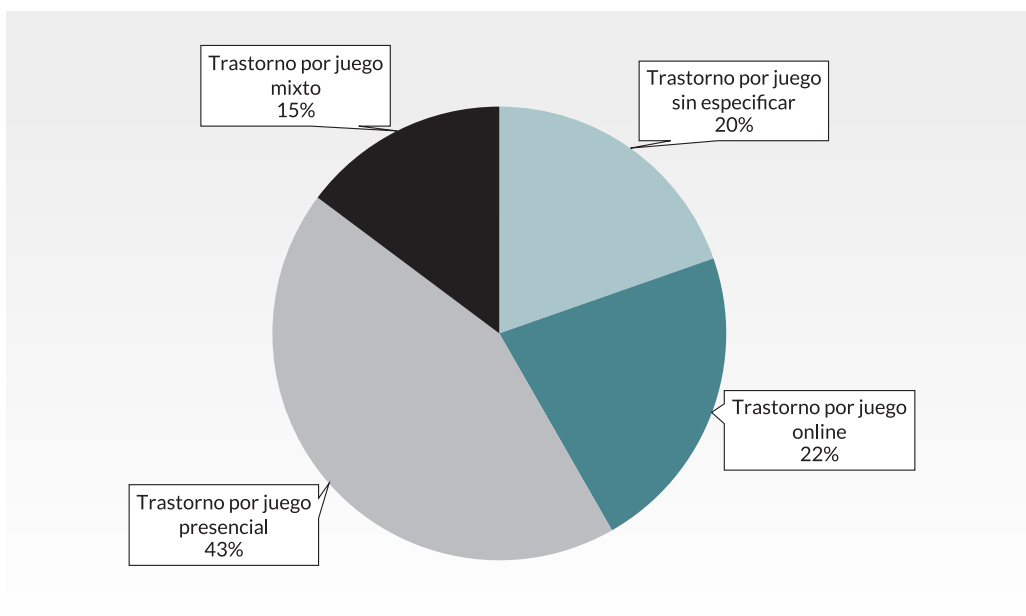
Respecto al tipo de trastorno por juego, el 43,5% son trastornos por juego presencial, el 22,1% trastorno por juego online y el 14,8% por trastorno por juego mixto, notificándose el 19,6% de los trastornos por juego sin especificar el tipo. No encontrándose diferencias en el tipo de juego en función del sexo.

En cuanto a los tipos de juego en función del modo de acceso, se observa que, en los admitidos a tratamiento por juego presencial, los tipos de juego más habituales son las máquinas tragaperras, tanto en hostelería (34,1%), como en salones de juego (25,2%). Entre los que generan una admisión a tratamiento por juego online, los tipos de juegos más habituales son las apuestas deportivas (46,3%) y la ruleta, Black Jack y otros juegos de casino en el 17,8% de los casos.

En el caso de los admitidos a tratamiento por juego mixto (jugadores que lo hacen tanto online como presencial), el 30,9% hacen apuestas deportivas (en diferido o en directo), el 24,3% juegan a la ruleta, Black Jack y otros juegos de casinos y el 12,8% a las máquinas tragaperras.

El 39,5% de los admitidos por juego están inscritos en el registro general de interdicciones de acceso al juego, y de ellos el 30,5% ha vuelto a jugar. Por modo de acceso, se observa una menor inscripción en el registro general de interdicciones entre los admitidos a tratamiento por juego presencial (29,6%) que en los admitidos por juego online (51,3%).

Distribución de las admisiones a tratamiento por juego según el tipo de acceso (%) España, 2021.



FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales

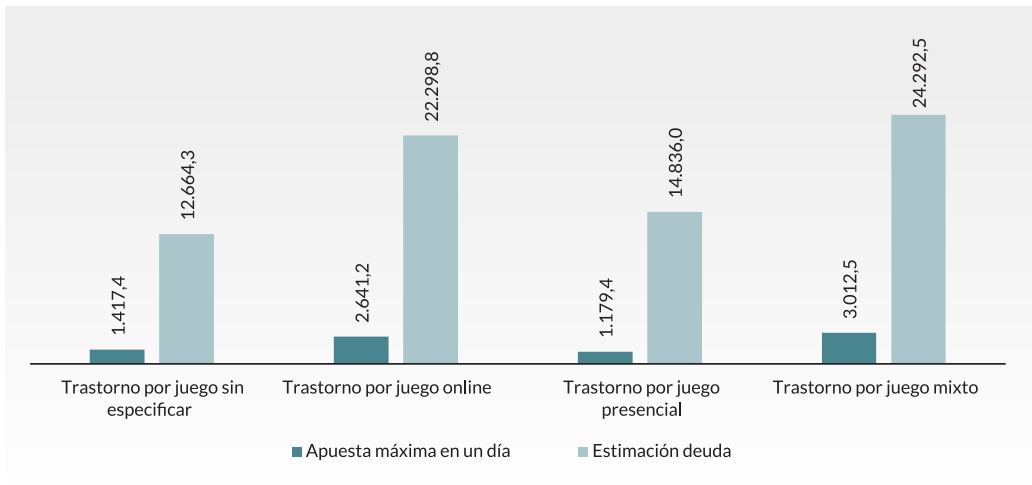
Dependiendo del modo de acceso se detectan cambios en la apuesta máxima realizada en un día, que es más elevada entre los que juegan online (2.641 €) que entre los que juegan de manera presencial (1.179 €), siendo mucho mayor entre los que juegan en ambos formatos (3.013 €). Lo mismo ocurre con

La estimación de la deuda al inicio de tratamiento, llegan con una deuda más elevada los que tienen un trastorno por juego mixto (24.293 €), seguidos los que tienen un trastorno por juego online (22.299 €), presentando las menores deudas los que presentan un trastorno por juego presencial (14.836 €).

Las mujeres en general presentan apuestas máximas más bajas y menos deudas, independientemente del tipo de juego.

Respecto al uso de sustancias asociadas a la adicción comportamental, entre los admitidos por juego el 53,2% consumen alcohol de manera asociada a su adicción comportamental, el 34,1% estimulantes distintos de la cocaína, el 26,1% cocaína y el 19,4% cannabis. Siendo el alcohol sobre todo asociado al juego presencial. La mayoría de los que presentan una sustancia asociada al consumo, muestran una adicción a esa sustancia.

Apuesta máxima en un día y estimación de deuda a la entrada de tratamiento en admitidos a tratamiento por juego función del tipo del acceso (media en euros), España, 2021.



Admisiones por adicciones por uso problemático de internet, móvil o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos

Dentro de esta categoría se incluyen las admisiones a tratamiento por trastornos por videojuegos, redes sociales, internet, móviles u otros dispositivos. En 2021 se notificaron 412 admisiones en esta categoría. La mayoría acudían a tratamiento por primera vez en la vida (81,4%). El 21,2% eran mujeres, encontrándose en estas admisiones a los más jóvenes, con una edad media de 21 años. La mayoría tiene estudios primarios o secundarios y se encuentran estudiando. Acuden a tratamiento animados por familiares o amigos (53,2%) y viven con los padres o la familia de origen (82,8%) en la casa familiar (96,6%). La edad de inicio en el trastorno comportamental también es la más temprana, situándose en los 16 años. El 28,4% presenta patología dual y las principales consecuencias que refieren son conflictos familiares (34,9%), problemas en el trabajo/estudios (24,6%) y problemas de salud (13%).

Admisiones por adicciones a las compras

En 2021 se notificaron 162 admisiones a tratamiento por compras. El 81,5% eran primeras admisiones a tratamientos. Este trastorno junto con los problemas de alimentación presenta un mayor porcentaje de mujeres que de hombres (64,8% mujeres). La edad media a la que acuden a tratamiento es la más elevada de todas las adicciones, 45,1 años, habiendo iniciado la adicción comportamental a los 34 años.

La mayoría tienen estudios secundarios (51,9%) y llegan trabajando (53,4%). Solo el 6,8% de los admitidos por este trastorno son extranjeros. Acuden por iniciativa propia (45,8%), viviendo con la familia de origen o la familia propia (55,6%) en una casa familiar (97,5%).

Respecto al tipo de trastorno por compras, el 31,5% de los admitidos a tratamiento refieren hacer compras de manera presencial, el 36,4% hacen compras de manera indistinta, online y presencial, el 12,3% la hacen únicamente de manera online y el 19,8% no especifican el medio utilizado.

El 40,2% presentan una patología dual (problemas de salud mental). Además, refieren problemas económicos (32,5%), conflictos familiares (27,6%) y problemas de salud (19,6%) como ansiedad, insomnio, cefaleas, etc...

Admisiones a tratamiento por adicción al sexo

En 2021 se notificaron 102 admisiones a tratamiento por una adicción al sexo, la mayoría hombres (96,1%), con una edad media de 39,3 años, iniciaron su problema con el sexo a los 25,4 años. Son personas con estudios secundarios, que se encuentran trabajando y mayoritariamente vive con los padres o familia de origen.

	Encuesta EDADES Población 15-64 años														Encuesta ESTUDES Población estudiante 14-18 años					
	Jugar dinero online				Jugar dinero presencial				Jugar dinero online				Jugar dinero presencial							
	2015	2018	2020	2022	2015	2018	2020	2022	2014	2016	2019	2021	2014	2016	2019	2021				
Prevalencia últimos 12 meses	2,7	3,5	6,7	5,3	37,4	59,5	63,6	57,4	10,2	6,4	10,3	9,4	10,7	20,6	13,6	17,2				
Prevalencia hombres (%)	4,6	5,8	9,1	8,0	40,5	62,4	65,9	59,2	16,7	10,2	17,4	15,0	17,1	31,4	21,6	22,7				
Prevalencia mujeres (%)	0,8	1,2	4,2	2,5	34,3	56,6	61,2	55,5	3,8	2,5	3,6	3,8	4,3	10,1	5,4	11,6				
Prevalencia 15-24 años (%)	4,0	5,1	8,3	6,5	19,8	27,5	31,4	24,0	-	-	-	-	-	-	-	-				
Prevalencia 25-34 años (%)	4,8	5,8	9,3	8,4	34,6	54,5	57,5	50,6	-	-	-	-	-	-	-	-				
Prevalencia 35-44 años (%)	2,6	3,8	6,9	5,8	41,5	63,5	67,1	61,0	-	-	-	-	-	-	-	-				
Prevalencia 45-54 años (%)	1,5	2,0	5,3	4,2	40,1	68,1	72,7	67,2	-	-	-	-	-	-	-	-				
Prevalencia 55-64 años (%)	1,1	1,4	4,5	2,5	45,4	73,6	77,1	71,8	-	-	-	-	-	-	-	-				
Prevalencia 14 años (%)	-	-	-	-	-	-	-	-	8,6	5,3	8,0	7,6	9,0	15,1	8,6	12,5				
Prevalencia 15 años (%)	-	-	-	-	-	-	-	-	8,6	6,7	9,0	7,4	9,5	18	11,6	14,1				
Prevalencia 16 años (%)	-	-	-	-	-	-	-	-	10,5	6,1	10,9	9,5	10,5	20,9	13,5	16,8				
Prevalencia 17 años (%)	-	-	-	-	-	-	-	-	11,3	6,8	11,6	10,8	11,4	24,3	17,4	20,9				
Prevalencia 18 años (%)	-	-	-	-	-	-	-	-	14,8	8,6	14,6	15,3	18,8	30,6	26,8	28,1				
Frecuencia de juego diario en población jugadora ^a	4,3	3,9	4,2	3,0	1,3	1,1	1,0	1,2	9,1	19,0	10,2	7,9	6,6	3,9	3,8	3,5				
Gasto > 300 euros en un solo día en población jugadora	-	5,8	3,1	6,8	-	1,6	1,1	1,0	-	-	6,9	3,9	6,9	4,4	2,5	2,3				

^a Incluye 5 días a la semana. En 2014, 2015 y 2018 diariamente corresponde a 6 o más días a la semana.

5. Conclusiones

El análisis de los resultados de las encuestas EDADES y ESTUDES a partir de 2014 confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad. En 2022, un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) mientras que, un 96,6% ha usado internet con fines lúdicos. En 2023, un 21,5% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) y un 83,1% ha jugado a videojuegos.

En cuanto al juego online, en 2022 el 5,3% de la población de 15 a 64 años según la encuesta EDADES ha jugado durante el último año (6,7% en 2020). Como en ediciones anteriores el porcentaje que juega online es mayor en los hombres (8,0%) que en las mujeres (2,5%), y es más frecuente entre las personas más jóvenes, descendiendo su prevalencia a medida que aumenta la edad. En la población que juega online, el juego que predomina entre los hombres son las apuestas deportivas (53,9%) mientras que, entre las mujeres predominan los juegos tipo loterías, incluidas primitivas o bonoloto, (58,7%). La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de los jugadores se encuentra entre los 6 y los 30 euros.

Según la encuesta ESTUDES, en la población de estudiantes de 14 a 18 años la prevalencia de juego con dinero online en el último año ha alcanzado el máximo histórico (9,4% en 2021 frente a 10,7% en 2023), siendo muy superior en el caso de los hombres (17,1%) que en el de las mujeres (4,3%). La prevalencia de juego online se incrementa según aumenta la edad, siendo en los estudiantes de 18 años donde más ha incrementado (15,3% en 2021 a 18,8% en 2023). Los juegos online más populares continúan siendo los videojuegos, seguido de las apuestas deportivas, pero en la tercera posición hay diferencias entre ambos sexos puesto que para hombres son las críptomonedas y para mujeres el bingo. En cuanto al gasto en juegos online se han incrementado los tramos más altos, habiendo llegado a gastar en el último año el 28,8% de los estudiantes más de 30 euros en un solo día.

El **juego presencial** está mucho más extendido ya que, según la encuesta EDADES, más de la mitad de la población de 15 a 64 años (57,4% en 2022) ha jugado con dinero en el último año, haciéndolo mayoritariamente a través de juegos de lotería convencional e instantánea. De la misma manera que en juego online, la mayor cantidad de dinero gastada en un solo día se sitúa en el rango de 6 a 30 euros. En el juego presencial, las diferencias por sexo son mucho menores y, al contrario de lo que ocurre con el juego online, su prevalencia aumenta notablemente con la edad.

Según la encuesta ESTUDES, en la población de estudiantes de 14 a 18 años el juego presencial también está más extendido que el juego con dinero online, con una prevalencia del 17,7%. En esta modalidad de juego vuelven a ser los hombres los que tienen una mayor prevalencia (23,4%) y también aumenta según lo hace la edad. En cuanto a los tipos de juego más extendido existen diferencias por sexo ya que para los hombres juegan más a Loterías, primitiva, bonoloto, mientras que en el caso de las mujeres es el Bingo. Respecto al gasto de dinero en juegos de manera presencial, la mayor cantidad de dinero gastada en un solo día se encuentra en el rango de menos de 6 euros (61,2%), siendo esta cantidad más habitual entre las mujeres (68,9%).

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 2018 se introdujo una escala específica para poder obtener una aproximación a este fenómeno a nivel poblacional. Así, aplicando los criterios DSM-5, en 2022 un 1,3% de la población de 15 a 64 años realizaría un **posible juego problemático** (DSM-5 ≥ 1 y < 4) y un 0,4% presentaría un **posible trastorno del juego** (DSM-5 ≥ 4).

En 2023, la encuesta ESTUDES nos muestra que existe un 4,0% de alumnos de entre 14 y 18 años podrían presentar juego problemático según la escala Lie/ Bet, siendo mayor entre los chicos (6,0%) que entre las chicas (2,0%). Este riesgo aumenta según lo hace la edad, creciendo hasta el 8,3% entre los estudiantes de 18 años. En cuanto al tipo de juego que presenta mayor riesgo de juego problemático sigue siendo el juego con dinero online (23,5%) pero ha incrementado en mayor medida en el caso de juego con dinero presencial (18,2% en 2021 y 20,5% en 2023). Estos estudiantes, juegan mayores cantidades de dinero, tanto online como presencial, y tienen prevalencias más altas de consumo intensivo de alcohol, tabaquismo diario y cannabis en los últimos 30 días, siendo este último el que más se ha visto incrementado (del 35,2% en 2021 al 40,7% en 2023). Sin embargo, en cuanto al tipo de juegos más usados para gastar dinero por los estudiantes que presentan un posible juego problemático sí que existen diferencias entre ambas modalidades, siendo las apuestas deportivas y los videojuegos en el caso del juego online y Slots, máquinas de azar/ tragaperras en caso de juego presencial.

Respecto al uso de internet, los datos de la encuesta EDADES indican que en 2022 un 3,5%, de la población de 15 a 64 años ha realizado un **posible uso problemático de internet**, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 1.096.000 de personas. Este valor apenas presenta diferencias por sexo y supone un ligero descenso respecto a lo detectado en 2020.

En la encuesta ESTUDES 2023 se obtiene que, la prevalencia de un **posible uso problemático de internet** entre la población de estudiantes de 14 a 18 años se ha reducido (20,5%) respecto a 2021 (23,5%), siendo superior entre las mujeres (25,9%). Estas prevalencias se incrementan según aumenta la edad de los alumnos. Las prevalencias de consumo de alcohol, tabaco y cannabis siguen siendo superiores entre los individuos que realizan un posible uso problemático de internet que entre los que no.

Respecto al **uso de los videojuegos** según la encuesta ESTUDES 2023, el 83,1% de los estudiantes declaran haber jugado a videojuegos, aumentando hasta el 96,2% en el caso de los chicos, y se observa una tendencia negativa del uso de videojuegos a medida que aumenta la edad. Aproximadamente, la mitad de los jugadores de videojuegos ha jugado al menos una vez a la semana en el último año, siendo lo más habitual jugar menos de dos horas al día (48,6%) y no gastar dinero para mejorar su posición, personaje, accesorios o imagen (72,0%).

Al analizar el posible **trastorno por uso de videojuegos** según la escala basada en criterios DSM-5, descienden hasta el 5,1% los estudiantes de 14 a 18 años que podría presentarlo (7,1% en 2021), por la disminución de este indicador en el caso de los chicos (al pasar de un 11,3% a un 7,7%) a pesar de seguir siendo muy superior que en el caso de las chicas (2,5%). Estos estudiantes juegan con mayor frecuencia, en número de días y horas, que el resto de estudiantes. También juegan mayores cantidades de dinero para mejorar su posición en los videojuegos, habiendo incrementado el gasto de más de 100 euros respecto a 2021 (del 15,8% al 19,1%).

Además, en esta última medición de la encuesta ESTUDES se ha incorporado un módulo para conocer el uso de **pornografía**, obteniendo que el 66,8% de los estudiantes de 14 a 18 años han visto pornografía alguna vez en la vida, alcanzando el 86,3% en el caso de los chicos y suponiendo el 46,7% en el caso de las chicas. Lo más habitual es hacer uso de la pornografía en solitario (85,0%), si bien son las chicas las que lo hacen más en compañía ya sea en pareja (13,9%) o con amigos (37,0%), y se suele utilizar el móvil para acceder (92,4%).

Por último, la incorporación del indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancias, permite completar la información obtenida en las encuestas, facilitando valorar el impacto socio-sanitario de las diferentes conductas adictivas. Así este indicador muestra que la adicción comportamental que más admisiones a tratamiento genera es el trastorno por juego y será necesario monitorizar el resto de adicciones para poder valorar el impacto social del uso de las nuevas tecnologías en las diferentes poblaciones analizadas.

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

