

CONSEJERÍA DE TRANSICIÓN ENERGÉTICA, SECTORES PRODUCTIVOS Y MEMORIA DEMOCRÁTICA

# UN AÑO DEL OBSERVATORIO DEL JUEGO ONLINE (OJO.CAT)

---



## Memoria 2020-2021

Octubre 2021



G CONSELLERIA  
O TRANSICIÓ ENERGÈTICA,  
I SECTORS PRODUCTIUS  
B I MEMÒRIA DEMOCRÀTICA  
/ DIRECCIÓ GENERAL  
COMERÇ

---

---

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Estudios a nivel nacional. Año 2020</b>	<b>7</b>
<b>1. Informe juventud en España 2020</b>	<b>7</b>
1.1 Los más jóvenes, de cualquier origen social, son los que practican en mayor medida las apuestas en línea	7
1.2 Una adicción masculinizada	7
1.3 Las apuestas en línea: una puerta a la ludopatía más joven	7
<b>2. Informe del Jugador en línea 2020</b>	<b>8</b>
2.1 El número de jugadores activos se incrementó un 8,36 % y hay 351.408 nuevos jugadores	8
2.2 Gasto medio	9
<b>3. Informe «Adicciones comportamentales 2020»</b>	<b>10</b>
3.1 Un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero a juegos de azar en línea y/o presencial	10
3.2 Tendencia ascendente del juego con dinero en estudiantes de 14 a 18 años	10
3.3 El juego en línea con dinero aumenta según la edad	11
3.4 Tendencia ascendente del juego presencial con dinero	12
3.5 Mayor tendencia de gasto entre hombres	13
3.6 Las apuestas deportivas son el tipo de juego en línea más frecuente y donde se da mayormente el juego problemático	14
3.7 En 2019 y 2020 aumentó el uso compulsivo de Internet	16
3.8 Un 20 % de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de estar realizando un uso compulsivo de Internet	16
3.9 Uso de videojuegos	17
3.10 Posible trastorno por uso de videojuegos	18
<b>4. Guía para reconocer los síntomas de las diferentes adicciones en adolescentes</b>	<b>19</b>
<b>5. IV Jornadas de Adicciones Comportamentales de la Fundación de Patología Dual</b>	<b>19</b>
5.1 El trastorno por juego es un problema de salud pública que tiene que ser abordado de manera integral	20
<b>6. Informe Juego y Sociedad</b>	<b>20</b>

---

6.1 La patronal reconoce que junto con el juego problemático se están incrementando otros problemas de comportamiento	21
6.2 Algunos datos en los que poner el foco	21
<b>7. Activos por tipos de juego en línea, según la DGOJ</b>	<b>22</b>
<b>8. Estudios a nivel nacional. Año 2020</b>	<b>23</b>
8.1 Una experiencia internacional reciente: los pasos del Reino Unido contra los daños por juego	23
8.2 Costes para la sociedad	25
8.3 Hacia una mayor regulación	26
<b>9. Un vistazo en las Illes Balears</b>	<b>27</b>
9.1 Encuesta EDADES 2019-2020 en las Illes Balears	27
9.2 Más personas autoprohibidas del juego en 2020 en las Illes Balears	28
9.3 Admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en las Illes Balears	29
9.4 Resultados	30
9.5 Apuestas con dinero y deudas en las personas tratadas	31
<b>Bibliografía</b>	<b>33</b>

---

## Introducción

Hace justo un año, la Consejería de Transición Energética, Sectores Productivos y Memoria Democrática de Govern de les Illes Balears impulsó la creación del Observatorio del Juego Online (OJO), con el objetivo de buscar, desarrollar, publicar y distribuir información en lo referente a las nuevas modalidades de los juegos de azar que puedan generar comportamientos adictivos, compulsivos o patológicos.

Han colaborado con el Observatorio: la Dirección General de Comercio, la Dirección General de Innovación, la Dirección General de Salud Pública, la Unidad de Conductas Adictivas, el Plan de Adicciones y Drogodependencias de las Illes Balears (PADIB), la Universitat de les Illes Balears, la Asociación Juguesca, la Fundación Bit, el Colegio Oficial de Psicólogos de las Illes Balears (COPIB) y Proyecto Hombre, así como la Federación de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos de Mallorca (FAPA Mallorca).

OJO se crea en un contexto de aumento constante y generalizado en todos los segmentos del juego en línea: número total de jugadores activos (985.333 personas en 2015, frente a 1.481.727 personas en 2020), número medio de jugadores activos mensuales, participación media y gasto medio por jugador (293 euros en 2015, frente a 533 euros en 2020), de acuerdo con el informe «Análisis del perfil del jugador en línea», elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Así mismo, el tramo de edad de las personas que más juegan en línea se sigue concentrando entre los 18 y los 45 años (83,68 % en 2020).

No sólo la oferta del juego en línea ha irrumpido con fuerza, haciendo uso de estrategias de marketing y publicidad agresivas y contribuyendo al aumento de personas con problemas de adicción al juego, sino que también lo ha hecho el sector de los videojuegos. Todo esto ha favorecido un cambio de perfil de los jugadores y jugadoras: más jóvenes, más nivel de estudios y, sorprendentemente,

---

mayor número de mujeres jóvenes con problemas de juego de apuestas a través de Internet, según se recoge en la «Estrategia Nacional sobre adicciones 2017-2024».

A este panorama se suma el aumento del uso compulsivo de Internet y el posible riesgo elevado al que se enfrentan un 20 % de los estudiantes de 14 a 18 años.

El daño que ocasiona el juego no sólo afecta a las personas que sufren las adicciones, sino también a su familia y su entorno. A esto hay que añadir el elevado coste para el sistema público de atención que invierte recursos en prevención, atención médica y tratamientos, así como el coste para la seguridad pública, el medio ambiente y la productividad laboral.

Si las cifras anteriores son preocupantes, también lo son los datos que sitúan las Illes Balears como tercera comunidad autónoma con la media más elevada de establecimientos de juego por cada millón de habitantes (116), y también es el territorio donde más ha crecido el número de autoprohibidos del juego en 2020: un 56,9 % en comparación con 2019, una cifra que sólo recoge datos del registro nacional y no las del registro autonómico.

En los últimos años se han ido configurando estas nuevas tendencias, cuyas consecuencias plantean nuevos retos para las comunidades autónomas, que tienen que dar respuesta a nuevas realidades y destinar recursos a atender y prevenir los trastornos por juego.

Es por todo lo que se expone que consideramos que este Observatorio, como espacio de reflexión y análisis, ha llenado un vacío en un momento en el que la ciudadanía está cada vez más interesada en estos temas y necesita acceder a información veraz y contrastada científicamente. El interés final es ser una herramienta útil para administraciones públicas, familias, profesionales interesados, organizaciones sociales y, por supuesto, colectivos vulnerables.

---

Un año después, esta iniciativa ha contribuido a hacer visible un buen número de investigaciones relacionadas con las adicciones sin sustancia, ha divulgado actividades y todo tipo de recursos orientados a prevenir los trastornos por juego presencial y en línea, así como otras adicciones relacionadas con las nuevas tecnologías . También ha permitido articular y dar a conocer las políticas públicas que se están impulsando desde la Consejería de Transición Energética, Sectores Productivos y Memoria Democrática, orientadas a introducir cambios normativos para proteger los sectores más vulnerables del juego.

La distribución de información de interés público del OJO se realiza a través de la web [ojo.cat](http://ojo.cat) y de la cuenta de Twitter, [@ojo\\_online](https://twitter.com/ojo_online).

En las próximas páginas el lector encontrará algunos de los principales datos publicados en la web *ojo.cat*, extraídos de investigaciones recientes sobre las adicciones sin sustancia, perfiles de jugadores, datos sobre como el juego problemático afecta nuestra comunidad autónoma, en qué situación se encuentra o qué medidas se están tomando en ámbitos internacionales.

---

## **Estudios a nivel nacional. Año 2020**

### **1. Informe Juventud en España 2020**

#### **1.1 Los más jóvenes, de cualquier origen social, son los que practican en mayor medida las apuestas en línea**

En el Observatorio del Juego Online hemos dado difusión al «Informe Juventud en España 2020» del Instituto de la Juventud (INJUVE), presentado el pasado mes de marzo.

De acuerdo con este documento, un 16,2 % de jóvenes reconocen jugar habitualmente a juegos de apuestas. Así mismo, un 12 % del total de la encuesta en la cual se basa el estudio dice que practica juegos de azar habitualmente a través de Internet.

El «Informe Juventud en España 2020» ha analizado en profundidad la ludopatía entre la juventud, entendida como una patología de carácter psicológico que comporta la adicción a los juegos de azar. El carácter adictivo del juego es especialmente preocupante cuando se habla del colectivo joven, por encontrarse en una edad particularmente vulnerable.

#### **1.2 Una adicción masculinizada**

Cuando se analizan los determinantes y el perfil de los que juegan a apuestas se comprueba que es una práctica normalmente masculinizada. En el juego de azar en general participan el 26 % de los hombres frente al 6,8 % de las mujeres. Cuando se analiza el juego en línea la distancia es mayor: el 19,5 % de los hombres frente al 4,6 % de las mujeres. A medida que aumenta la edad aumenta también la propensión al juego.

#### **1.3 Las apuestas en línea: una puerta a la ludopatía más joven**

---

De los resultados de este trabajo se extrae que los más jóvenes, de cualquier origen social, son los que más practican las apuestas en línea. Entre los 15 y los 19 años, el 11,7 % de jóvenes juega en línea, mientras el 14,1 % apuesta tanto en línea como fuera de línea. Cabe destacar que cuando se es muy joven el formato en línea facilita el acceso a las apuestas.

A medida que avanza la edad cada vez más jóvenes se suman a esta práctica, al tiempo que va ganando terreno el juego en entornos en línea y fuera de línea, y ganan preponderancia los que están ocupados laboralmente o tienen menos estudios. El Informe apunta también que las y los jóvenes con pocos recursos, pero de entornos sociales más vulnerables, son más propensos a los juegos de azar.

El «Informe Juventud en España 2020» está elaborado a partir de una muestra representativa de 6.467 jóvenes de entre 15 y 29 años, residentes en España, a los cuales se ha preguntado por la situación de la educación, de la ocupación, de la emancipación, por sus intereses y actitudes en cuanto al ocio, la sexualidad, la igualdad de género y el cambio climático, así como por el efecto que la pandemia ha tenido en sus vidas.

Este informe se presenta como una radiografía general de la situación de las y los jóvenes españoles elaborada a partir de datos fiables y representativos y que pretende servir de base para el diseño de unas políticas públicas de juventud que se vuelven más urgentes que nunca por el impacto de la Covid-19.

## **2. Informe del Jugador en línea 2020**

### **2.1 El número de jugadores activos se incrementó un 8,36 % y hay 351.408 nuevos jugadores**

Otra investigación a la cual le hemos dado cobertura ha sido el «Informe del Jugador en línea 2020», elaborado por el Ministerio de Consumo. Así, hemos publicado que durante el año 2020 el número de jugadores activos creció un 8,36 %

---

y se situó en 1.481.727 personas, de las cuales el 82,33 % son hombres y el 17,67 % son mujeres. Adicionalmente, el informe indica que hay 351.408 nuevos jugadores.

El tramo de edades que concentra el 83,68 % de los jugadores activos es el comprendido entre los 18 y los 45 años, según la investigación.

Así mismo, el segmento en el que participa un mayor número de jugadores es el de las apuestas (apuestas deportivas, hípcas, etc.), con 1.046.427 jugadores. Este tipo de actividad registró un incremento anual del 4,67 %.

Las mayores tasas de variación anual se registran en póquer y casino (poker cash, poker torneo, blackjack, máquinas de azar, ruleta, punto y banca, etc.) con un 15,36 % y 12,54 % respectivamente. Hay que destacar que la mayoría de jugadores (60,81 %) jugó sólo a un segmento: 39,84 % apuestas, 1,38 % bingo, 9,07 % casino y 10,52 % póquer.

## **2.2 Gasto medio**

El Informe del Jugador en línea 2020 concluye que el gasto medio por jugador activo es de 533 euros, a pesar de que precisa que este dato se calcula a partir del conjunto de jugadores que juegan en línea, no de la población adulta en general. El gasto neto medio de los hombres fue de 574 euros al año, mientras que el de las mujeres fue de 343 euros.

Por tramos de edad, el mayor gasto medio se incrementa hasta los 802 euros anuales en los jugadores con edades comprendidas entre los 36 y 45 años, y el menor gasto neto medio es de 233 euros anuales, correspondiendo a jugadores con edades comprendidas entre los 18 y los 25 años.

Este informe presenta un resumen para cada año de los datos principales: número de jugadores, gasto medio por jugador y distribución por sexo, edad y segmento de juego; el nivel de actividad de los jugadores, medido por el número medio de meses

---

de actividad y el número de jugadores activos en cada mes, así como la distribución de depósitos y retiradas según el medio de pago.

### **3. Informe «Adicciones comportamentales 2020»**

#### **3.1 Un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero a juegos de azar en línea y/o presencial**

El informe «Adicciones comportamentales 2020», elaborado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, a partir de las encuestas EDADES y ESTUDES, recoge que en 2019 y 2020 un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero a juegos de azar en línea y/o presencial (66,8 % en hombres y 61,5 % en mujeres). Además, el informe señala que, como en años anteriores, se sigue observando una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero en línea (6,7 % en 2019 y 2020), y el juego de manera presencial (prevalencia del 63,6 %).

En cuanto al tipo de juegos utilizados, el estudio señala que 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 en línea es la apuesta deportiva.

En cuanto a la edad de inicio, se aprecia una menor edad de inicio en el juego presencial que en el juego en línea en la población de 15 a 64 años. La edad en la cual por primera vez una persona ha jugado dinero en línea ha pasado de 26,8 años en 2017 a 25,9 en 2019, y en cuanto a la edad de inicio presencial ha pasado de 22,8 años en 2017 a 22,7 años en 2019.

#### **3.2 Tendencia ascendente del juego con dinero en estudiantes de 14 a 18 años**

En cuanto a la situación general del juego con dinero en línea y/o presencial en la población de estudiantes de 14 a 18 años, la encuesta EDADES indica que en 2018, un 25,5 % de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado dinero (35,6 % en hombres

---

y 16,1 % en mujeres) y se aprecia una tendencia ascendente desde el inicio de la serie.

Así mismo, a partir de 2019/2020, el 6,7 % de la población entre 15 y 64 años ha jugado dinero en línea el último año, hecho que supone casi el doble de la prevalencia respecto a 2017 en el que el 3,5 % de la población de 15 a 64 años ha reconocido haber jugado dinero en línea.

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

No sólo ha aumentado la prevalencia de juego con dinero en línea, sino también la frecuencia con la que se juega. En 2019-2020, el 2,4 % de las personas de 15 a 64 años han jugado dinero en línea mensualmente o con más frecuencia, siendo este dato ligeramente más alto que en 2017, cuando el 1,6 % de la población de 15 a 64 años había jugado con esta frecuencia.

Los datos disponibles para los años 2019-2020 permiten analizar los diferentes juegos a los cuales la población de 15 a 64 años juega en línea. Las apuestas deportivas son el juego más habitual en la población (50,1 %), seguido de loterías, Primitiva, Bonoloto (28,2 %) y de las quinielas de fútbol y/o Quinigol y los videojuegos (que comparten el mismo porcentaje, un 14,1 %). Esta prevalencia se mantiene en el grupo de los hombres, salvo los juegos de cartas que superan ligeramente los videojuegos. En las mujeres los juegos de loterías (Primitiva, Bonoloto, ONCE, etc.) tienen un peso mayor.

### **3.3 El juego en línea con dinero aumenta según la edad**

De acuerdo con la encuesta ESTUDES la prevalencia de juego con dinero en línea aumenta según aumenta la edad, siendo los jóvenes de 18 años los que presentan una prevalencia mayor tanto en 2014 como en los años 2016 y 2018.

---

Así mismo, del análisis de la frecuencia de juego con dinero en línea entre los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos doce meses, se desprende que en 2018 únicamente un 0,6 % de los estudiantes juegan diariamente, sin mostrar cambios desde el inicio de la serie en 2014.

En cuanto al tipo de juego en línea se observan las prevalencias, tanto para hombres como para mujeres, por los videojuegos y las apuestas deportivas.

### **3.4 Tendencia ascendente del juego presencial con dinero**

Según la encuesta EDADES, en 2019-2020 el 63,6 % de la población de 15 a 64 años declara haber jugado dinero de manera presencial en el último año, mientras que en 2017 esta cifra se situaba en el 59,5 %. Este dato parece confirmar una tendencia ascendente desde el inicio de la serie.

Además, así como aumenta la edad, más grande es el porcentaje de personas que han jugado con dinero de manera presencial en el último año, pasando en 2019-2020 de un 31,4 % entre los más jóvenes hasta un 77,1 % entre la población de 55 a 64 años. Las diferencias por sexo se tienden a reducir a medida que aumenta la edad.

En cuanto a la frecuencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años, entre 2019-2020 aproximadamente un tercio (29,6 %) de las personas de 15 a 64 años han jugado con dinero de manera presencial mensualmente o más frecuentemente, cifra similar en 2017 (27,8 %). En general se puede observar que juegan con más frecuencia los hombres que las mujeres.

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

---

En el grupo de los hombres las quinielas de fútbol son la tercera elección a la hora de jugar dinero de manera presencial, mientras entre las mujeres este lugar lo ocupa el bingo. La primera y segunda elección para los dos grupos son las loterías.

### **3.5 Mayor tendencia de gasto entre hombres**

En cuanto al análisis de las cantidades máximas diarias de dinero gastadas de manera presencial en los últimos doce meses entre la población de 15 a 64 años entre 2019-2020, el 30,7 % ha jugado una cantidad máxima de dinero en un solo día que se encuentra entre los 6 y los 30 euros. Los datos por sexo muestran una tendencia a un gasto mayor entre los hombres.

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

Tal como pasaba con el juego en línea, se observa en toda la serie cómo el porcentaje de estudiantes de 14 a 18 años que ha jugado dinero de manera presencial en el último año se incrementa según va aumentando la edad de los individuos.

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

Hay que destacar que la mayoría de los estudiantes han gastado cantidades inferiores a los 6 euros al día (12,6 %). La distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.

---

En cuanto a la cantidad total de dinero jugada en los últimos doce meses, aspecto preguntado en la encuesta de 2014, el 13,3 % de los estudiantes de 14 a 18 años afirma haber gastado menos de 50 euros.

### **3.6 Las apuestas deportivas son el tipo de juego en línea más frecuente y donde se da mayormente el juego problemático**

El informe «Adicciones comportamentales 2020» aborda también el juego problemático y el trastorno del juego en 2019 y 2020. Este documento señala que el posible juego problemático o trastorno del juego (escala DSM-V  $\geq 1$ ) es mayor entre las personas que juegan en línea que entre las que juegan de forma presencial, tanto en 2017 como en 2019-2020, en los dos sexos.

Los resultados han permitido observar que las personas que llevan a cabo un posible juego problemático juegan dinero con mayor frecuencia que la población general de 15 a 64 años, tanto en el juego en línea como en el presencial.

A pesar de que se muestran grandes diferencias en los tipos de juegos practicados en línea en función de la presencia o no de un posible juego problemático, son las apuestas deportivas el juego más frecuente en ambos casos. Así mismo, se aprecia una pérdida de peso de las loterías en la población con posible juego problemático.

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.

El informe señala que, si se compara la máxima cantidad de dinero gastada en un día se observa que, tanto en línea como en el juego presencial, son mayores las cantidades de dinero gastadas entre las personas con posible juego problemático.

---

Además, se ha detectado mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, como por ejemplo borracheras, consumo excesivo de alcohol (*binge drinking*), consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario, entre las personas con posible juego problemático.

El estudio indica que el 2,2 % de la población presentaría un posible juego problemático o trastorno del juego. De manera evolutiva este dato ha menguado ligeramente respecto al 2017, cuando la prevalencia fue del 2,6 %. Este valor es superior en los hombres.

Según este documento, estamos ante un trastorno del juego cuando éste se convierte en el centro de la vida de una persona, cuando ocupa gran parte de la actividad diaria, pensando en cómo jugar, cuándo o de dónde sacar el dinero para poder jugar, y es incapaz de dejarlo a pesar de las consecuencias negativas que malogran seriamente sus relaciones familiares, laborales o personales.

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

El trastorno del juego suele empezar en la adolescencia en los hombres y en edades más avanzadas en mujeres, pasando por varias oscilaciones, pero con tendencia a convertirse en un problema crónico. Es decir, se considera que el problema tiene un comienzo, seguido de periodos de remisión y agudización durante el resto de la vida adulta.

Entre los jugadores de los últimos doce meses que han contestado la escala DSM-V de la clasificación americana de los trastornos mentales en 2019-2020, el 2,7 % realizaría un posible juego problemático al haber obtenido una puntuación de 1 a 3 en esta escala, y el 1 % presentaría un posible trastorno por juego al obtener 4 o

---

más ítems positivos en el DSM-V, según se desprende del estudio. Estos datos supondrían, extrapolándolos a la población española de 15 a 64 años, que el 1,6 % de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,6 % presentarían un posible trastorno del juego.

### **3.7 En 2019 y 2020 aumentó el uso compulsivo de Internet**

En cuanto al uso compulsivo de Internet, en 2019-2020 aumentó la prevalencia en la población de 15 a 64 años, y un 20 % de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de hacer un uso compulsivo de Internet, según el informe «Adicciones comportamentales 2020».

Así, tanto en 2015 como en 2017, casi un 3 % de la población de 15 a 64 años hacía un posible uso compulsivo de Internet en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 900.000 personas. En 2019-2020 esta prevalencia aumentó al 3,7 %, lo cual supone una cifra estimada de aproximadamente 1.139.000 personas.

Los resultados son parecidos, tanto para hombres como para mujeres, en cada una de las ediciones de la encuesta. Sin embargo, los datos sobre un posible uso compulsivo de Internet es superior entre los más jóvenes (15-24 años).

Según este informe, el uso compulsivo es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que sobre todo se da entre los grupos más jóvenes. En los últimos años, el uso problemático de Internet ha trascendido la consideración de trastorno del control de impulsos para encuadrarse en las adicciones comportamentales, aceptando que tiene una base común con el resto de conductas adictivas.

### **3.8 Un 20 % de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de estar realizando un uso compulsivo de Internet**

En 2018, un 20 % de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de estar realizando un uso compulsivo de Internet en España, cifra ligeramente

---

inferior a la registrada en 2016 (un 21 %). Entre los resultados por edad no se observan diferencias significativas y se detectan las mayores prevalencias a los 18 años (22,3 %).

### **3.9 Uso de videojuegos**

La encuesta ESTUDES entre la población de estudiantes de 14 a 18 años revela que en España el 82,2 % de los estudiantes declaran haber jugado a videojuegos en el último año. En cuanto a la actividad con los e-sports (competiciones estructuradas de videojuegos), en los últimos doce meses el 47,9 % de los alumnos han jugado y el 34,7 % han sido espectadores mientras otros jugaban.

Por sexos, se observa como las tres actividades son mucho más frecuentes entre los muchachos que entre las muchachas. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos, el 96 % de los chicos han jugado en el último año, porcentaje que baja al 69 % en el caso de las chicas. Por edades, se registran las mayores prevalencias entre los estudiantes de 14 años y se reducen según avanza la edad de los alumnos.

Si se analiza la frecuencia con que los estudiantes han jugado a videojuegos en el último año, destaca que cerca del 50 % lo han hecho al menos semanalmente. En el lado opuesto, un 14,2 % de los alumnos han jugado como máximo tres días al año. Por sexo, son los hombres los que han utilizado los videojuegos con una mayor frecuencia en los últimos doce meses. Por edad no se observan diferencias destacables.

Los resultados de la encuesta muestran que la gran mayoría de los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos doce meses dedican menos de dos horas al día a esta actividad, siendo tan sólo un 5,6 % entre todos los estudiantes aquellos que han jugado más de cinco horas al día. Por sexo, se aprecia que son los muchachos quienes dedican un mayor número de horas a jugar con los

---

videojuegos, mientras que por edad no se aprecian diferencias de conducta reseñables.

Así mismo, siete de cada diez estudiantes que han jugado a videojuegos lo han hecho sin ningún gasto de dinero asociado para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., mientras que un 19,2 % indica haber gastado menos de 50 euros y algo menos del 10 % se han gastado en el último año más de 50 euros por estos motivos. Por sexo y edad son los jóvenes los que han gastado mayores cantidades de dinero.

### **3.10 Posible trastorno por uso de videojuegos**

Entre el total de estudiantes de 14 a 18 años, el 6,1 % presentaría un potencial trastorno por el uso de videojuegos, según la escala basada en criterios DSM-V. Este porcentaje se duplica (12,1 %) cuando la población de referencia es la de estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos doce meses. Por sexos se aprecian grandes diferencias: este porcentaje supera el 10 % entre los chicos, mientras que entre las chicas el dato es inferior al 2 %. Por edad, las mayores prevalencias de posible trastorno se registran entre los alumnos de 14 y 15 años.

En cuanto al uso de videojuegos en los últimos doce meses, se observa que la frecuencia de uso es mucho más grande entre los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible trastorno, que entre el total de estudiantes de 14 a 18 años jugadores.

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

---

Los resultados indican que los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos han gastado en el último año mucho más dinero en videojuegos para mejorar su posición, personaje, accesorios, imagen, etc., que el total de los estudiantes de 14 a 18 años jugadores.

Respecto a otro tipo de conductas de los estudiantes con un posible trastorno por videojuegos, se observa que la prevalencia de juego con dinero en línea, presencial o posible juego problemático es más grande en este grupo de estudiantes que entre el total de estudiantes de 14 a 18 años.

#### **4. Guía para reconocer los síntomas de las diferentes adicciones en adolescentes**

El uso inadecuado de las tecnologías, el abuso de los videojuegos y el consumo problemático de drogas son algunos de los riesgos que ha querido abordar la Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnado (CEAPA) con la edición de la guía «¿Cómo reconocer los síntomas de las distintas adicciones?» editada en mayo de 2021 y que ha reseñado *ojo.cat*.

Concretamente, este documento da herramientas a los padres y madres para que puedan reconocer o prevenir posibles conductas de riesgo en el consumo de sustancias, los juegos de azar, videojuegos, Internet o el uso del móvil.

La guía, que ha sido financiada por el Ministerio de Sanidad, plantea la adicción como una situación de dependencia, de pérdida de control y de interés en diferentes áreas de la vida. Advierten, además, que la adicción es uno de los riesgos que puede existir, pero no es el único ni el más frecuente.

La guía presenta una serie de consejos sobre lo que pueden hacer las familias en caso de detectar alguna conducta de riesgo o adicción.

#### **5. IV Jornadas de Adicciones Comportamentales de la Fundación de Patología Dual**

---

## **5.1 El trastorno por juego es un problema de salud pública que tiene que ser abordado de manera integral**

Las adicciones comportamentales están siendo objeto de debate constante en los últimos años en España, en foros que reúnen a expertos y administraciones públicas. Una de las primeras publicaciones que realizó el Observatorio del Juego Online fueron las conclusiones de la Mesa sobre Trastorno por Juego, incluida en las IV Jornadas de Adicciones Comportamentales de la Fundación de Patología Dual. En este documento destaca el consenso logrado entre los participantes de que el trastorno por juego es un problema de salud pública que necesita ser abordado de manera integral e intersectorial, con la coordinación de diferentes instituciones.

El informe de conclusiones explica que la Dirección General de Ordenación del Juego ha propuesto como líneas estratégicas alrededor del juego en línea el desarrollo íntegro del programa sobre juego responsable; la publicación del Real Decreto de comunicaciones comerciales, que incorpora la necesidad de que los operadores establezcan medidas de detección de jugadores con comportamiento de juego de riesgo; la redacción del Real Decreto de juego seguro, con la incorporación de un catálogo de medidas de protección de los jugadores, la derivación del 25 % de la tasa de juego y la regulación de las cajas de botín.

El documento señala que los participantes de la Mesa también insistieron en la necesidad de llevar a cabo cambios legislativos y políticos para aumentar los mecanismos de control y la promoción de hábitos saludables en materia de juego.

En el ámbito científico, los expertos expusieron que el trastorno de juego tiene origen en el cerebro y que normalmente va en paralelo con otras adicciones, de forma que insistieron en un abordaje de este problema específico y científico.

## **6. Informe Juego y Sociedad**

---

## **6.1 La patronal reconoce que junto con el juego problemático se están incrementando otros problemas de comportamiento**

La patronal CEJUEGO elabora anualmente el informe Juego y Sociedad para, desde su punto de vista y de acuerdo con sus intereses, trasladar los datos publicados por la Dirección General de Ordenación del Juego. Llama la atención que en el apartado de Juego problemático haya reconocido algunas cuestiones que se están agravando. Ante estas conclusiones, no se puede más que reiterar la importancia del seguimiento de las modalidades de las diversas modalidades de juego de azar por parte de las instituciones públicas responsables, así como de unidades formadas por equipos multidisciplinarios.

## **6.2 Algunos datos en los que poner el foco**

La patronal del juego hace referencia en su informe a datos de Sanidad referidos a trastornos por juego hasta mayo de 2019, según los cuales alrededor de 7.000 individuos sufren estas problemáticas. Se trata, según el informe, de datos «estables», pero señalan que se están incrementando otros problemas de comportamiento, como por ejemplo cuadros depresivos, alcoholismo, drogadicción, etc.

Por otro lado, se destaca que el perfil de los clientes de juego en línea es fundamentalmente masculino: más del 80 % son hombres. Sólo en el bingo la presencia de mujeres llega al 40 %.

También se subraya que los que juegan en línea no excluyen el juego presencial. Sistemáticamente, el 90 % declara que participa en juegos presenciales tanto en las salas de juego como comprando boletos.

Así mismo, hay una tendencia al incremento del juego en línea en días laborales. Las respuestas referidas a estos días pasaron del 75,6 % en 2016 a un 86 % en

---

2019, último dato disponible. En días laborables el acceso a las webs de juego en línea se destina a apuestas deportivas, bingo, juegos de casino y a juegos de lotería.

El estudio incluye los datos de la DGOJ, según los cuales las franjas de edad más jóvenes entre los jugadores recogen más del 60 % de los clientes del juego en línea.

Así, los jugadores de entre 18 y 25 años representaron en 2018 el 26,9 % del total, mientras que los de entre 26 y 35 años fueron el 34,4 %. Los clientes de entre 36 y 45 años el 22,1 %, y los de entre 46 y 55 años el 10,4 %.

El estudio de CEJUEGO reconoce que, de acuerdo con los datos de la DGJO, «Internet es un hábitat favorable para las apuestas, puesto que más de las tres cuartas partes de los clientes juegan».

Asimismo, los clientes activos en la modalidad de juego de apuestas han mantenido una tendencia a la alza desde 2016.

## **7. Activos por tipos de juego en línea, según la DGOJ**

El número de clientes activos alguna vez al año pasó de 977.776 en 2016 (75 %) a 1.077.834 en 2017 (77,3 %) y a 1.142.487 en 2018 (77,4 %).

Los juegos de casino han tenido un incremento sostenido en el terreno en línea al registrar 405.070 clientes en 2016 (31,1 %), 476.994 en 2017 (34,2 %) y 574.862 en 2018 (38,9 %).

En cuanto al póquer, los clientes que se conectaron en 2016 suman 389.592 (29,9 %), en 2017 fueron 337.098 (24,2 %) y en 2018 se logró la suma de 360.658 (24,4 %).

Los clientes de bingo también mantienen la tendencia a la alza: en 2017 ascendieron a 72.926 (5,6 %), en 2018 fueron 92.360 (6,6 %) y en 2018 llegaron a la cifra de 101.686 (6,9 %).

---

## 8. Estudios a nivel internacional. Año 2020

### 8.1 Una experiencia internacional reciente: los pasos del Reino Unido contra los daños por juego

En el Reino Unido, el «Informe final sobre el sector del juego en línea» elaborado por los Grupos Parlamentarios de Todos los Partidos (APPG, según sus siglas en inglés), del Parlamento, ha puesto la atención en los daños relacionados con el juego y en la necesidad de una revisión completa de la regulación de esta industria en el Reino Unido. Este informe, publicado en junio de 2020, recoge una serie de recomendaciones para el Gobierno, el regulador y la industria, con el objetivo de reglamentar la industria del juego en línea y así limitar el daño que puede causar en los jugadores y colectivos vulnerables.

Concretamente, el documento propone llevar a cabo una completa regulación del juego, así como una revisión urgente de los límites de apuestas, de depósitos y premios en línea y una clasificación de los productos en línea. «Actualmente no hay límites en absoluto», indican con referencia al mercado del juego en el Reino Unido.

Después de la publicación del Informe Provisional en octubre de 2019, el Grupo continuó escuchando los efectos nocivos que el juego en línea puede tener en las personas, sus familias y comunidades. «Hemos conocido algunas mujeres muy valientes (algunas madres con niños pequeños) que se han presentado para hablar públicamente sobre su adicción al juego, algunas de las cuales ahora incluso se enfrentan a la pena de prisión como resultado de delitos cometidos para alimentar sus adicciones. Hemos escuchado muchas historias de juegos de azar que conducen a problemas de salud mental, pérdidas financieras y, como escuchamos con mucha fuerza de la organización benéfica Gambling with Lives, en algunos casos trágicos, el suicidio», expresan, al tiempo que recuerdan sus reuniones con el ministro de Juegos de Azar, la Comisión de Juegos de Apuestas, la Asociación de

---

Normas de Publicidad y varias organizaciones que estudian o trabajan sobre las causas e impactos de los daños relacionados con el juego.

Los más de 50 parlamentarios prominentes que conforman la APPG que investiga los daños causados por el juego han llevado a cabo su tarea bajo la premisa de que cuando hay casos claros de daños, donde las personas vulnerables y los niños están en riesgo, «por supuesto que el Gobierno, el regulador y la industria tienen que actuar para prevenir este daño de una manera proporcionada y basada en la evidencia».

La investigación recoge el crecimiento significativo de los juegos de azar en línea en la década pasada. Así, según la información proporcionada por la Comisión del Juego a la Oficina Nacional de Auditoría (NAO, según sus siglas en inglés), las operaciones de juego con licencia en el Reino Unido experimentaron un crecimiento del 57 % en diez años hasta 2018-2019. Además, el rendimiento bruto total del juego, excluida la Lotería Nacional, generado por las empresas de juego en 2018-2019, ascendió a 11.300 millones de libras esterlinas.

Así mismo, se considera que el aumento significativo registrado en juegos de azar con licencia en este país se debe en gran medida al aumento de las operaciones de juegos de azar en línea y móviles. Según el análisis proporcionado por la NAO, el rendimiento de las empresas de juegos de azar de las operaciones de juego en línea con licencia aumentó de 1.000 millones de libras esterlinas a 5.300 millones en un periodo de diez años, de 2009 al 2019.

Con el crecimiento de los juegos de azar en línea también ha habido un crecimiento significativo en los daños del juego en línea, sostiene el informe. La Gambling Commission apreció que hay aproximadamente 395.000 jugadores con problemas en Gran Bretaña, con 1,8 millones más de jugadores en riesgo que también pueden estar sufriendo daños, aunque una encuesta reciente de GambleAware sugiere que esta cifra podría ser mucho más grande.

---

## 8.2 Costes para la sociedad

Además, indican, el impacto de los daños del juego en línea va mucho más allá del mismo jugador, puesto que afecta las familias, las comunidades y conduce a costes mayores para la sociedad en general a través del coste del tratamiento, los pagos de asistencia social, el impacto en el Servicio Nacional de Salud (NHS, según sus siglas en inglés), etc. Es por este motivo que varios agentes han planteado este asunto como un problema de salud pública, «una propuesta con la cual estamos de acuerdo», afirma la APPG en su informe.

Con el objetivo de ofrecer una protección mejor a las personas vulnerables, sus familias y comunidades, algunas de las recomendaciones del Grupo, que reproducimos de manera textual, son las siguientes:

- Una revisión urgente de los límites de apuestas, depósitos y premios en línea, así como una revisión completa y clasificación de los productos en línea. Actualmente no hay límites en absoluto.
- La apuesta por el contenido de las tragaperras en línea no tiene que ser superior a dos libras, dado el potencial de causar daños.
- Hay que prohibir los esquemas e incentivos VIP. Estos esquemas son muy rentables para las empresas de juegos de azar que ofrecen apuestas muy altas y continúan provocando daños importantes.
- Prohibición de toda la publicidad de juegos de azar como pasaba antes de 2005.
- Una revisión completa de la regulación del juego en el Reino Unido. La Comisión de Juego no es adecuada para su propósito.
- Hay que crear un Defensor del Pueblo para el Juego para la reparación del consumidor.

- 
- Los operadores de juegos de azar tendrían que pagar una tasa «inteligente» para financiar la investigación, la educación, la protección y el tratamiento independientes.
  - Se requiere urgentemente una nueva ley de juegos de azar. Si bien se pueden realizar algunos cambios inmediatos a través de la legislación secundaria y el Gobierno tiene que considerar qué cambios se pueden hacer a corto plazo, se requiere una revisión de la Ley de juegos de azar de 2005, adecuada para la nuestra era digital.

### **8.3 Hacia una mayor regulación**

Después de la publicación del Informe Provisional en 2019, el Grupo reconoce algunos adelantos positivos hacia una mayor regulación de los juegos de azar en línea. La APPG se mostró complacida porque el Gobierno hiciera avanzar su recomendación de revisar la legislación sobre juegos de azar en su manifiesto y estuvo de acuerdo en que la Ley actual es, de hecho, una «legislación analógica» en la era digital.

De acuerdo con la recomendación de la APPG, la Comisión de Apuestas también anunció que los juegos de azar con tarjetas de crédito se prohibirían a partir de abril de 2020. El APPG lo acogió con gran satisfacción a pesar de que, añaden, «es lamentable que la Comisión del Juego haya tardado dos años en realizar este cambio tan simple que las partes interesadas, incluidos nosotros, habíamos estado pidiendo».

El Grupo también dio la bienvenida a medidas como la orientación reciente de la Comisión de Juego, que nuevamente dio luz verde a una solicitud de la APPG para garantizar que las personas no puedan apostar con tarjetas de crédito a través de sistemas de pago como PayPal o a través de su factura de teléfono móvil. Para la APPG, los juegos de azar con otras formas de crédito, como préstamos y descubiertos, también tendrían que estar prohibidos, de acuerdo con el objetivo

---

último de la prohibición de la tarjeta de crédito de que las personas no tendrían que apostar con crédito de ningún tipo.

La APPG ha pedido también que se establezcan medidas estrictas de protección para proteger los jugadores vulnerables durante la pandemia de la Covid-19.

Durante este periodo el informe ha detectado daños como:

- El 64 % de los jugadores comprometidos gastan más tiempo o dinero.
- Hay una mayor proporción del juego en tragaperras en línea más adictivas (25 %), póquer en línea (38 %) y deportes virtuales (40 %).
- Las sesiones de más de una hora han aumentado un 23 % interanual. También se informa que el interés de busca en los casinos en línea ha llegado a un máximo histórico desde que empezó el bloqueo. Google Trends muestra que los juegos de apuestas se han movido en línea en medio del cierre de lugares de juego físicos y la cancelación de acontecimientos deportivos.

## **9. Un vistazo a las Illes Balears**

### **9.1 Encuesta EDATS 2019-2020 en las Illes Balears**

La encuesta EDATS 2019-2020, realizada en las Illes Balears, va dirigida a la población general de entre 18 y 64 años residente en la comunidad autónoma. Para esta edición la muestra fue de 540 encuestas, más pequeña que en años anteriores, porque se vio interrumpida por la pandemia de la Covid-19.

En cuanto al juego con dinero en Internet, un 4,90 % de la población ha realizado esta práctica. La mayor prevalencia se da en el tramo de edad de 35 a 44 años (6,90 %), seguidos de los tramos de 25 a 34 años (5,60 %) y de 15 a 24 años (4,90 %).

En cambio, el juego con dinero presencial entre la población de 15 a 64 años tiene una mayor incidencia, con una media del 66,5 %. El tramo de edad de 55 a 64 es el que mayoritariamente declara haber jugado (84,40 %), seguido de la población de

---

45 a 54 años (81,30 %), de 35 a 44 años, (69,20 %), de 25 a 34 años (58,20 %) y, finalmente, un 28,30 % del tramo de 15 a 24 años.

En cuanto al uso compulsivo de Internet, la encuesta EDATS para las Illes Balears revela que la mayor incidencia de un posible uso compulsivo se presenta en la población de 15 a 24 años (32,80 %), seguido del tramo de 25 a 34 años (18,20 %), de 35 a 44 años (14,60 %), de 45 a 54 años (7,40 %) y de 55 a 64 años (6,90 %). Por sexos, los porcentajes son similares: un 14,7 % son hombres, mientras que un 15,5 % son mujeres.

## **9.2 Más personas autoprohibidas del juego en 2020 en las Illes Balears**

De acuerdo con el Registro estatal del Ministerio de Consumo, las Illes Balears son la comunidad autónoma donde más ha crecido el número de personas autoexcluidas del juego en 2020: un 56,9 %, en comparación con los datos de 2019. Concretamente, en el Registro estatal constan 1.183 personas autoprohibidas en las Islas durante en 2020, ante las 754 de 2019.

Hay que destacar que actualmente hay un registro de carácter estatal y cada comunidad autónoma tiene el suyo propio. La base de datos que depende del Ministerio de Consumo impide el acceso al juego en línea, mientras que, si una persona se inscribe en el de su comunidad, verá restringida su capacidad de jugar en los establecimientos físicos de juego regulados por las comunidades autónomas.

Con el objetivo de facilitar este proceso, la Consejería de Transición Energética y Sectores Productivos del Gobierno de las Illes Balears habilitó en 2020 una oficina única a sus instalaciones para que las personas interesadas pudieran inscribirse de manera más ágil en el Registro de autoprohibidos.

El Registro de autoprohibidos impide el acceso a locales de juego y apuestas a las personas que se dan de alta. De este modo, la Administración y las empresas imposibilitan la entrada a locales de juego y, en el caso del Registro estatal, también impide el acceso a portales en línea en los que se puede apostar. En esta base de

---

datos se pueden inscribir voluntariamente las personas que se quieren proteger a sí mismas y sus familias de los efectos de una acción compulsiva del juego.

### **9.3 Admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en las Illes Balears**

La Dirección general de Salud Pública y Participación de las Illes Balears participó en 2020 en el programa piloto para la elaboración de un indicador a admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales. Esta iniciativa ha permitido contar con datos actualizados en el transcurso del año estudiado, a pesar de que la tendencia de los datos podría verse influida por la Covid-19.

Esta investigación permitió registrar hasta 96 notificaciones de inicio de tratamiento por adicciones comportamentales (juego con dinero y videojuegos) durante el año 2020.

Hay que destacar que la participación en el programa piloto para la elaboración de un indicador a admisiones a tratamientos por adicciones comportamentales se realizó de manera voluntaria.

El estudio considera tratamiento cualquier intervención realizada por profesionales calificados de centros autorizados para superar o controlar una adicción o dependencia. Es decir, el número de historias clínicas abiertas por adicción comportamental por primera vez en un año determinado en una comunidad o ciudad autónoma. En caso de que una misma persona realice más de un tratamiento en el mismo año, sólo se considera la primera admisión.

La fuente de datos en las Illes Balears son los centros notificadores que ofrecen tratamiento asistencial, tanto públicos como privados. Los datos que se presentan corresponden a los inicios de tratamiento recogidos durante el año 2020. Entre los centros públicos están todas las Unidades de Conductas Adictivas (UCA) que integran la red asistencial que da cobertura a todas las Islas.

---

En cuanto a la parte concertada-privada, los centros notificadores han sido la Fundación Proyecto Hombre y la Associació Juguesca.

#### **9.4 Resultados**

Cómo se ha mencionado, en 2020 se recogieron 96 notificaciones de inicio de tratamiento por adicciones comportamentales (juego con dinero y videojuegos). El 90,62 % eran hombres y el 9,37 % eran mujeres. La distribución por islas fue de 77 inicios en Mallorca, 6 en Menorca y 13 en Ibiza.

Los datos confirman que las edades de inicio de la adicción comportamental son mayores en el tramo de edad de 18 a 25 años. Sin embargo, en la recogida de datos se observa que hay 22 personas (22,91 %) que han iniciado la adicción siendo menores de edad. De éstas, aproximadamente un 50 % es por adicciones a videojuegos, pero el restante 50 % es por adicción a juegos presenciales o en línea. Este dato es significativo, subraya el informe, a causa de que los menores de 18 años no pueden entrar a salas de juego ni pueden acceder a juegos en línea.

De las personas menores de edad (11 a 17 años), hay que destacar que 11 de ellas seguían estudiando cuando iniciaron la adicción y siete habían empezado una relación laboral.

Otro dato que permite extraer este trabajo es que las personas que mayoritariamente iniciaron un tratamiento por una adicción comportamental están comprendidas en el tramo de edad de 26 a 35 años. Las mujeres inician el tratamiento a partir de los 36 años, si bien debe tenerse en cuenta la poca presencia en la muestra de este año.

De acuerdo con los resultados, se puede decir que el inicio del tratamiento se da 10 años después de haber iniciado la adicción.

Además, la población que ha iniciado un tratamiento está comprendida mayoritariamente entre los que han superado la educación primaria y la

---

secundaria. También hay un grupo que ha superado el bachillerato. Por lo tanto, se trata de una población con una mínima formación.

Respecto de los que han iniciado un tratamiento para videojuegos (10 casos) son todos hombres, el 70 % tiene estudios finalizados de primaria e iniciaron el tratamiento entre los 14 y los 16 años.

Todos los que han iniciado un tratamiento por videojuegos son menores de edad, si bien hay otro grupo de menores (54,5 %) que han iniciado el tratamiento por juegos, tanto presenciales como en línea.

Los juegos más implantados son los que se realizan en las salas de juego, como las máquinas de azar ubicadas en estas salas o en establecimientos de hostelería y restauración, donde el acceso es bastante fácil.

El 98 % de las personas que iniciaron un tratamiento vivían en su casa y casi un 45 % de las personas viven con los progenitores.

Más de la mitad de las personas estudiadas no estaban inscritos en los registros voluntarios para evitar el acceso a locales de juego en la comunidad o territorio español.

El informe advierte que las adicciones comportamentales pueden llevar asociado un consumo de sustancias psicoactivas. Los datos recogidos indican que, de todas las sustancias, el alcohol es la que mayor asociación tiene con el juego.

Un 28,12 % de las personas que iniciaron un tratamiento tienen un diagnóstico de salud mental. Dentro de este 28,12 % hay un 74,07 % que son hombres y un 25,92 % que son mujeres. Entre los casos con antecedentes de salud mental diagnosticados, hay tres que son menores de edad y todos hombres.

## **9.5 Apuestas con dinero y deudas en las personas tratadas**

---

El 71,8 % de las personas tratadas en las Illes Balears declara no haber realizado ningún tratamiento previo, mientras que el 18,75 % lo hace por la misma adicción. Se observa que la apuesta máxima en un día está entre 100 y 1.000 euros, si bien un 30,24 % supera los 1.000 euros.

Un 50 % de los que inician tratamiento hacen una apuesta mediana entre 100 y 1.000 euros. Un 34,89 % no tiene ninguna deuda al inicio del tratamiento, pero un 30,23 % tienen una deuda de entre 1.000 y 10.000 euros.

---

## Bibliografía

EDADES ILLES BALEARS 2019-2020. Enquesta sobre alcohol i drogues a les Illes Balears.

[https://www.caib.es/sites/padib/es/observatori\\_autonomic\\_de\\_drogues/archivopub.do?ctrl=mcrst352zi362034&id=362034](https://www.caib.es/sites/padib/es/observatori_autonomic_de_drogues/archivopub.do?ctrl=mcrst352zi362034&id=362034)

Guía ¿Cómo reconocer los síntomas de las distintas adicciones? Mengual Alba. CEAPA.

<https://www.ceapa.es/wp-content/uploads/2021/05/c%C3%93MO-RECONOCER-LOS-S%83%8DNTOMAS-DE-LAS-DISTINTAS-ADICCIONES.pdf>

Indicador admissions a tractament per adiccions comportamentals. Dirección General de Salud Pública y Participación de las Illes Balears.

[https://www.caib.es/sites/padib/es/observatori\\_autonomic\\_de\\_drogues/archivopub.do?ctrl=mcrst352zi353857&id=353857](https://www.caib.es/sites/padib/es/observatori_autonomic_de_drogues/archivopub.do?ctrl=mcrst352zi353857&id=353857)

Informe del jugador online. Análisis del perfil del jugador online 2020. Dirección General de Ordenación del Juego.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

Informe Joc i Societat. CEJUEGO.

[https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/04/Juego\\_y\\_Sociedad\\_XI\\_2020.pdf](https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/04/Juego_y_Sociedad_XI_2020.pdf)

Informe Juventud en España 2020. Dirección General del INJUVE y Observatorio de la Juventud en España

[http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2021/03/informe\\_juventud\\_espana\\_2020.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2021/03/informe_juventud_espana_2020.pdf)

Informe sobre Adicciones comportamentales 2020. Ministerio de Sanidad.

---

[https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf)

*IV Jornadas de Adicciones Comportamentales. Fundación de Patología Dual.  
Conclusiones de Mesa sobre Trastorno por Juego.*

[http://www.ojo.cat/sites/ojo/ca/n/experts\\_i\\_actors\\_politics\\_conclouen\\_que\\_el\\_trastorn\\_per\\_joc\\_es\\_un\\_problema\\_de\\_salut\\_publica\\_que\\_ha\\_de\\_ser\\_abordat\\_de\\_manera\\_integral/](http://www.ojo.cat/sites/ojo/ca/n/experts_i_actors_politics_conclouen_que_el_trastorn_per_joc_es_un_problema_de_salut_publica_que_ha_de_ser_abordat_de_manera_integral/)

*Les Illes Balears són la comunitat autònoma on més ha crescut el nombre de persones autoprohibides del joc el 2020, segons dades del Ministeri de Consum. Ojo.cat.*

[http://www.ojo.cat/sites/ojo/ca/n/les\\_illes\\_balears\\_son\\_la\\_comunitat\\_autonoma\\_on\\_mes\\_ha\\_crescut\\_el\\_nombre\\_de\\_persones\\_autoprohibides\\_del\\_joc\\_el\\_2020\\_segons\\_dades\\_del\\_ministeri\\_de\\_consum/](http://www.ojo.cat/sites/ojo/ca/n/les_illes_balears_son_la_comunitat_autonoma_on_mes_ha_crescut_el_nombre_de_persones_autoprohibides_del_joc_el_2020_segons_dades_del_ministeri_de_consum/)

*Online Gambling Harm Inquiry. Final Report. Reporto from the Gambling Related. Harm All Party Parliamentary Group. Junio 2020.*

<https://t.co/CI9ELxEHj8?amp=1>