



De acuerdo a la actualización correspondiente a la encuesta EDADES 2019/2020

El Ministerio de Sanidad publica la tercera edición del Informe sobre Adicciones comportamentales

- Las conclusiones del informe apuntan a que el juego con dinero y el uso de internet son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad.

Madrid, 8 de abril de 2021.- El Ministerio de Sanidad, a través de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional de Drogas, ha publicado recientemente la tercera edición del ['Informe sobre Adicciones comportamentales: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES'](#), de acuerdo a la actualización correspondiente a los resultados publicados de la encuesta EDADES 2019/2020.

Las conclusiones del informe apuntan a que el juego con dinero y el uso de internet son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad. Así, entre 2019 y 2020, un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año de manera presencial, online o ambos, mientras que, un 94,5% ha usado internet con fines lúdicos.

El estudio apunta a una ascendente prevalencia de juego con dinero, en especial entre los grupos de menor edad en el caso del juego online, así como las cifras de posible juego problemático o trastorno del juego.

Actualización EDADES 2019/20

El estudio pone de manifiesto que el juego con dinero es una actividad ampliamente extendida en nuestra sociedad. El 64,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero (presencial, online o ambos) en el último año (66,8% en hombres y 61,5% en mujeres). Como en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online (6,7%), y el juego de manera presencial (63,6%).



Respecto al juego con dinero online, el 6,7% de la población de 15 a 64 años refiere haber jugado con dinero online en el último año, dato que muestra una clara tendencia ascendente (3,5% en 2017). El porcentaje es mayor en los hombres (9,1%) que en las mujeres (4,2%) y 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 (58,8%) mientras que, entre las mujeres predominan los juegos tipo loterías, incluidas primitivas o bonoloto, (45,5%). La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de los jugadores se encuentra entre los 6 y los 30 euros.

En relación con el juego presencial con dinero, el informe revela que el 63,6% de la población de 15 a 64 años dice que ha jugado de forma presencial con dinero en el último año, cifra ligeramente superior entre los hombres (65,9%) que entre las mujeres (61,2%). Este dato parece confirmar también una tendencia ascendente desde el inicio de la serie (59,5% en 2017).

Según va aumentando la edad, mayor es el porcentaje de personas que han jugado con dinero de manera presencial en el último año pasando, en 2019/20, de un 31,4% entre los más jóvenes hasta un 77,1% entre la población de 55 a 64 años.

Los juegos más habituales fueron las loterías a las que jugó un mayor porcentaje de personas (94,4%), seguidas de las loterías instantáneas (rascas) con un 24,9% y las quinielas de fútbol y/o quinigol (14,6%). Entre los hombres las quinielas de fútbol son la tercera elección a la hora de jugar dinero de manera presencial mientras que, entre las mujeres, este puesto lo ocupa el bingo.

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.

Posible juego problemático o trastorno del juego

Como apunta [el informe](#), el uso de juego con dinero tiene una alta prevalencia en la población española. En la encuesta EDADES 2019/20 se ha utilizado de nuevo una escala específica, basada en los criterios diagnósticos DSM-V, para poder obtener una aproximación a este fenómeno a nivel poblacional. Así, en 2019/20, un 1,6% de la población de 15 a 64 años realizaría un posible juego problemático ($DSM-V \geq 1$ y < 4) y un 0,6% presentaría un posible trastorno del juego ($DSM-V \geq 4$).



Cuando se compara la manera de jugar de la población en general con los individuos que muestran un posible juego problemático, vemos que estos presentan una mayor frecuencia de juego y un mayor gasto de dinero en un solo día. También se observa que los posibles jugadores problemáticos presentan mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, como: intoxicaciones etílicas, “binge drinking”, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario.

Posible uso compulsivo de internet

[El estudio](#) también pone de manifiesto que el uso de internet está ampliamente extendido en la población española. Según la encuesta EDADES 2019/20, prácticamente la totalidad de la población ha utilizado internet con fines lúdicos alguna vez en la vida (95,3%), en el último año (94,5%) y en el último mes (93,8%). Por edad, las mayores prevalencias (alrededor al 98%) se observan entre los individuos de 15 a 44 años, mientras que la prevalencia desciende hasta un 85% en los mayores de 55 años, sin apenas diferencias entre hombres y mujeres

Como herramienta para estimar el potencial uso compulsivo de internet, se utilizó la escala CIUS (*Compulsive Internet Use Scale*). Su análisis indica que, entre 2019 y 2020, un 3,7%, de la población de 15 a 64 años ha realizado un posible uso compulsivo del internet. Este valor apenas presenta diferencias por sexo y supone un incremento respecto a lo detectado en 2015 y 2017. La prevalencia es superior entre los más jóvenes (11,3% en el grupo de 15-24 años), patrón que se mantiene en las sucesivas ediciones de la encuesta EDADES.

La prevalencia de consumos intensivos de alcohol (intoxicaciones etílicas 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 es superior a la que muestra la población general de 15 a 64 años.



NOTA METODOLÓGICA

Desde el año 2014, en las encuestas EDADES y ESTUDES se incluyen preguntas relacionadas con las adicciones comportamentales, que se analizan de forma monográfica en las sucesivas ediciones anuales del Informe sobre Adicciones comportamentales: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES.

Esta actualización 2020 se ha realizado con la información procedente de la XIII edición de la Encuesta sobre Alcohol y otras Drogas en España (EDADES 2019/2020). Esta encuesta se ha elaborado sobre 17.899 cuestionarios válidos respondidos por población general de 15 a 64 años residente, en hogares, en España. La muestra se recoge en toda España y es representativa a nivel nacional. El trabajo de campo se desarrolló entre febrero y marzo de 2020, previo a la declaración del Estado de Alarma por la pandemia COVID-19. Esta encuesta, que pertenece al plan estadístico nacional, está promovida y financiada por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas y cuenta con la colaboración de las Comunidades y Ciudades Autónomas. EDADES se realiza cada dos años desde 1995.

En esta edición de la encuesta, se ha incluido un módulo sobre juego (incluyendo juego online y presencial, tipos de juego, cantidad mayor de dinero gastada en un día y escala DSM-V para valorar el trastorno del juego y juego problemático), un módulo sobre uso de internet (escala CIUS para valorar el uso compulsivo de internet “Compulsive Internet Use Scale”).