



## El Plan Nacional Sobre Drogas publica el informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos

- Se trata de un informe descriptivo realizado a partir de las respuestas a preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas EDADES 2024 y ESTUDES 2023
- Ambas encuestas muestran que disminuye la práctica del juego de apuestas presencial en la población de 15 a 64 años y se estabiliza el juego de azar online.
- Se mantienen estables las cifras de uso problemático de internet desde 2020 en la población de 15 a 64 años, siendo similares en mujeres y hombres.
- Las comunidades autónomas notifican que el año 2022 hubo 4.650 personas que iniciaron tratamiento por adicciones comportamentales.

**Madrid, 27 de enero de 2025.-** El Plan Nacional Sobre Drogas publica el informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos. Se trata de un informe descriptivo realizado a partir de las respuestas a preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas EDADES 2024 y ESTUDES 2023, cuyos resultados tienen representatividad a nivel nacional. Además, se incorporan los últimos datos del nuevo indicador de personas admitidas a tratamiento por adicciones comportamentales en España, notificados por las comunidades autónomas.

El informe ha sido presentado por el secretario de Estado de Sanidad, Javier Padilla; el delegado del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Joan Villalbí; y la directora del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Begoña Brime, han presentado el informe.

Padilla ha puesto en valor los datos, que “son una gran oportunidad para hacer política pública” en función de los mejores datos, ha dicho. En su opinión, es importante “salir de un ámbito que muchas veces se deja llevar por



el sensacionalismo y seguir dando pasos, como contra la adicción al juego, con datos que están mejorando, porque “no hay generación espontánea”, ha dicho.

En concreto, ha hablado del uso internet, porque hay “un discurso en auge catastrofista”, por lo que se debe poner el foco en los puntos negativos, pero no generalizar.

Y se debe proteger especialmente en los jóvenes, ha dicho, en distinciones en función del sexo y trabajar sobre ámbitos nuevos como criptomonedas y el trading.

El objetivo de este informe es conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego de azar, el uso problemático de internet, el posible trastorno por uso de videojuegos y el uso de pornografía en España, en aras a conocer su impacto en los hábitos y la salud mental de la población, y cómo evoluciona.

En los últimos años, ha emergido un debate social sobre el juego y sus efectos en la sociedad y se han adoptado diversas normativas, entre otras las orientadas a disminuir la presión publicitaria del negocio del juego y a regular diversos aspectos de los juegos de azar on-line.

Para la realización de las encuestas se considera que se practica juego de azar cuando se cumplen estas tres condiciones:

- la persona que juega al participar apuesta dinero (participación con dinero)
- hay un resultado incierto sobre los hechos sobre los que se apuesta (azar)
- hay premios evaluables económicamente (premios)

Estos son algunos de los resultados más importantes, el informe completo está publicado en la web de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas:

<https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/>.



## Población de 15-64 años (Encuesta EDADES)

- Desciende la prevalencia de juego de azar presencial en los últimos 12 meses en un 17% respecto a 2020, situándose en el 52,9% en 2024. La prevalencia de juego de azar online se mantiene estable y muy por debajo de la del juego presencial (5,5%)
- La prevalencia de posible juego problemático (1,4%) disminuye respecto a años anteriores, experimentando un descenso del 46% respecto a los datos de 2018. Este valor es superior en los hombres (2,2%) que en las mujeres (0,7%)
- Se mantienen estables las cifras de uso problemático de internet desde 2020, siendo similares entre hombres (3,6%) y mujeres (3,7%) y alcanzando su máximo en los más jóvenes (11,7% entre los de 15 a 24 años).
- Para analizar la prevalencia de juego problemático entre aquellos que han jugado a juegos de azar de forma online y/o presencial en los últimos 12 meses, en función de la categoría de juego practicada, se han agrupado en tres categorías en función del intervalo de juego, la continuidad, la disponibilidad, y otras características.

TIPO I: loterías, quinielas de fútbol y/o quiniol, concursos (televisión, radio, prensa...) con apuesta económica.

TIPO II: loterías instantáneas, bingo

TIPO III: apuestas deportivas, apuestas de caballos, máquinas de azar (slots, tragaperras), juegos de cartas (póquer, blackjack, punto y banca...).

El análisis muestra que aquellas personas que han jugado a juegos de TIPO III presentan una probabilidad de desarrollar juego problemático más de cinco veces superior que los que han participado en juegos de TIPO I.

- El 63,8% de la población reconoce haber consumido pornografía alguna vez en la vida, un 29,0% en el último año y un 18,2% en el último mes. El consumo es mayor en los hombres con independencia del tramo temporal analizado.



## **Población de 14-18 años (Encuesta ESTUDES)**

- En 2023 el 17,7% de los estudiantes de secundaria ha jugado a juegos de azar presencialmente, y un 10,7% de forma online. Son datos similares a los de 2021 e inferiores a los de 2019.
- Se estima que el 4% de los estudiantes de 14 a 18 años podría presentar un posible juego problemático. Esta cifra, que es superior entre los chicos que en las chicas, está cerca de la de 2021, y es algo inferior a la de 2019.
- Se reduce en 3 puntos porcentuales la prevalencia del uso problemático de internet en estudiantes, respecto a 2021, situándose en un 20,5% y resultando mayor en las mujeres (25,9%) que en los hombres (15,3%)
- El 83,1% de los estudiantes declara haber jugado a videojuegos en el último año (96,2% de los hombres y 69,7% de las mujeres). Se estima que un 5,1% podría presentar un trastorno por uso de videojuegos. Este porcentaje es el menor de los registrados desde 2019.
- El 66,8% de los estudiantes admiten haber usado 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. El uso es mucho mayor entre los hombres en todos los tramos temporales, hallándose las mayores diferencias en el consumo en el último mes (68,4% de los alumnos vs 19,3% de las alumnas).

## **Indicador de Admisiones a Tratamiento por Adicciones Comportamentales / Sin sustancias**

- Este nuevo indicador empezó a recogerse en 2021. Para el año 2022 las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales ascienden a 4.670, cifra algo superior a la obtenida en 2021. Esto se atribuye a una mejora de la exhaustividad en la notificación de este nuevo indicador.
- El 86,3% de las personas que inician tratamiento fueron hombres y el 13,7% mujeres. El peso de las mujeres resulta bastante menor que en las admisiones a tratamiento por sustancias psicoactivas, tanto legales como ilegales.
- El 82,0% de las admisiones a tratamiento en 2022, han sido por adicción al juego, el 9,3% por trastornos por uso compulsivo de internet, móviles o



dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos, el 3,4% por una adicción a las compras, y el 2,9% por adicciones relacionadas con el sexo.