

Informe sobre Adicciones Comportamentales 2024

Ministerio de Sanidad

Secretaría de Estado de Sanidad

Delegación del Gobierno para el

Plan Nacional sobre Drogas

Madrid, 27 de enero de 2025



EDADES 2024



- **Antecedentes:** Desde **1995**, el Plan Nacional sobre Drogas realiza, **cada dos años**, una Encuesta sobre Alcohol y otras Drogas en España en población general residente en **hogares (15-64 años)**. Los resultados son representativos a nivel nacional.
- **Muestra:** **26.878** cuestionarios válidos.
- **Trabajo de campo:** Del **12 de febrero** al **21 de junio** de 2024.

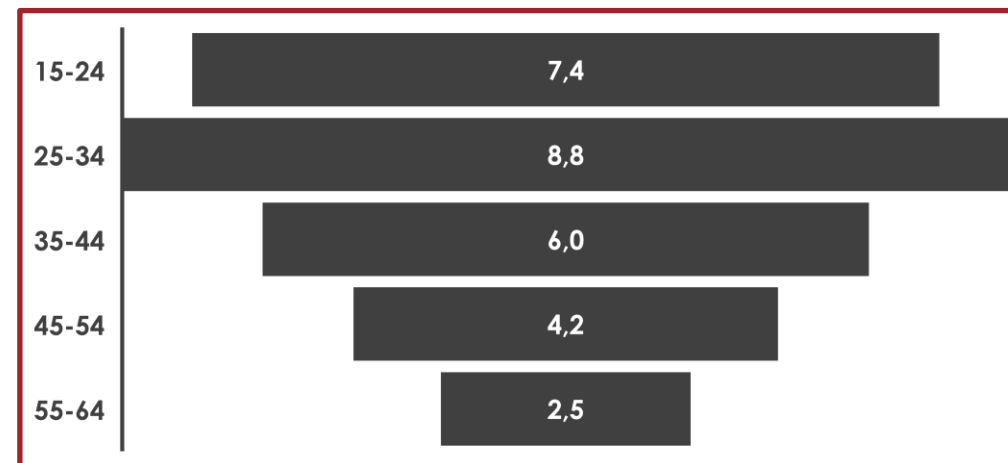
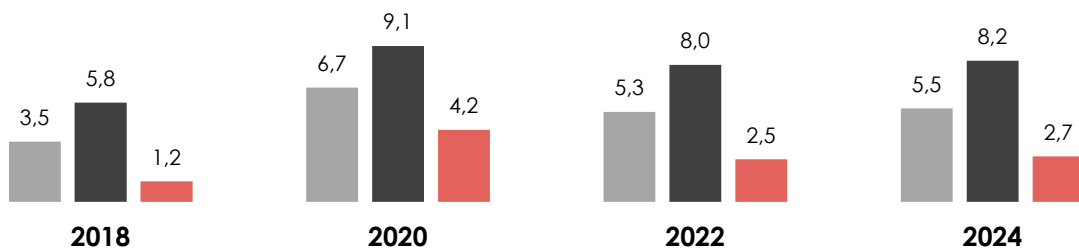
Juegos de azar



Juegos de azar online (en internet) (%)

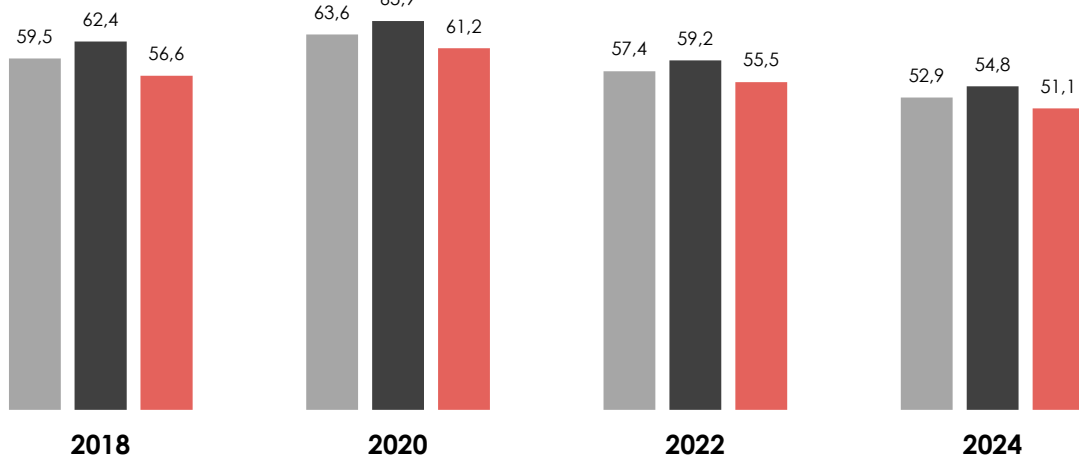
Prevalencia últimos 12 meses

■ Total ■ Hombre ■ Mujer



Juegos de azar presencial (fuera de internet) (%)

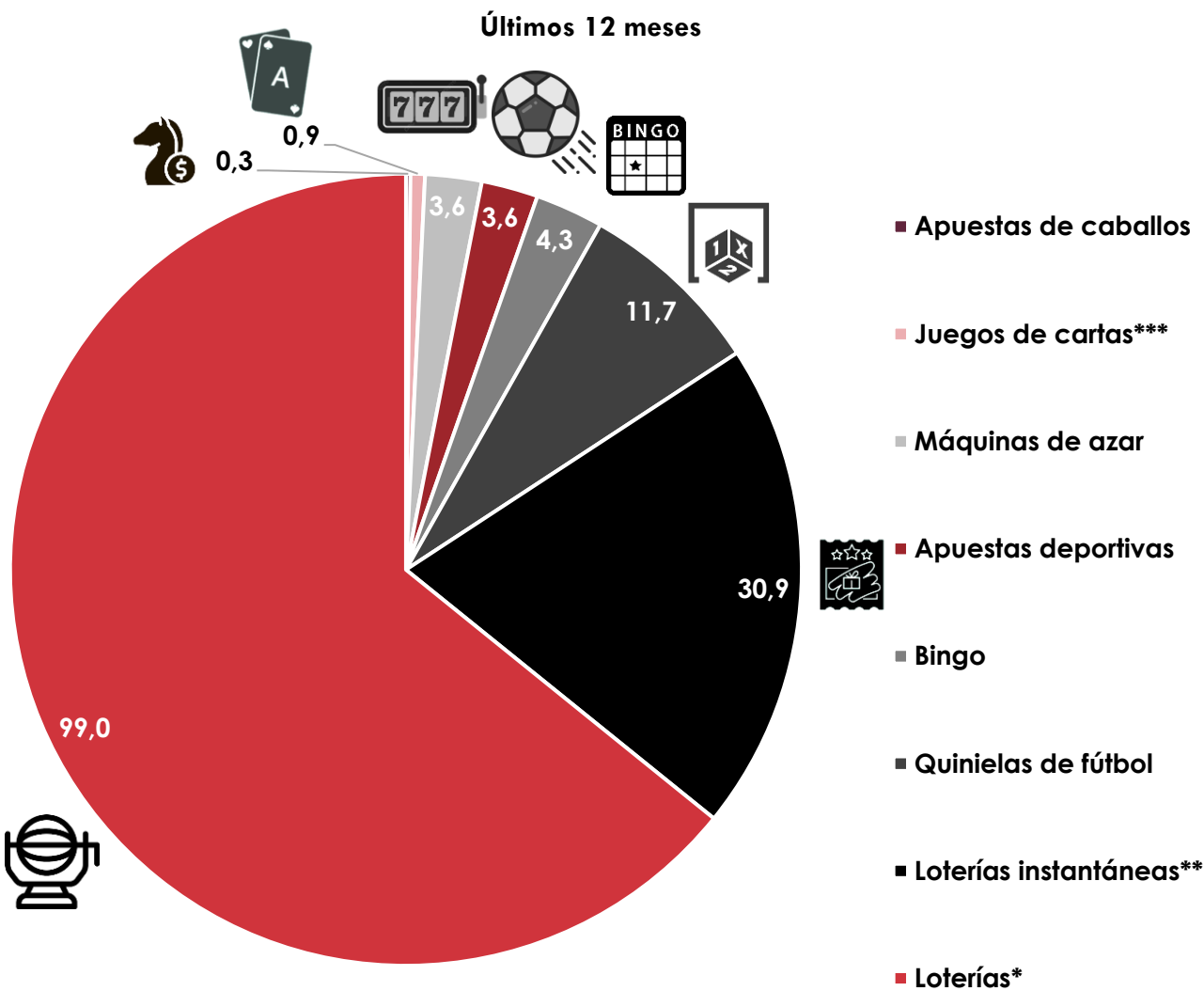
Prevalencia últimos 12 meses



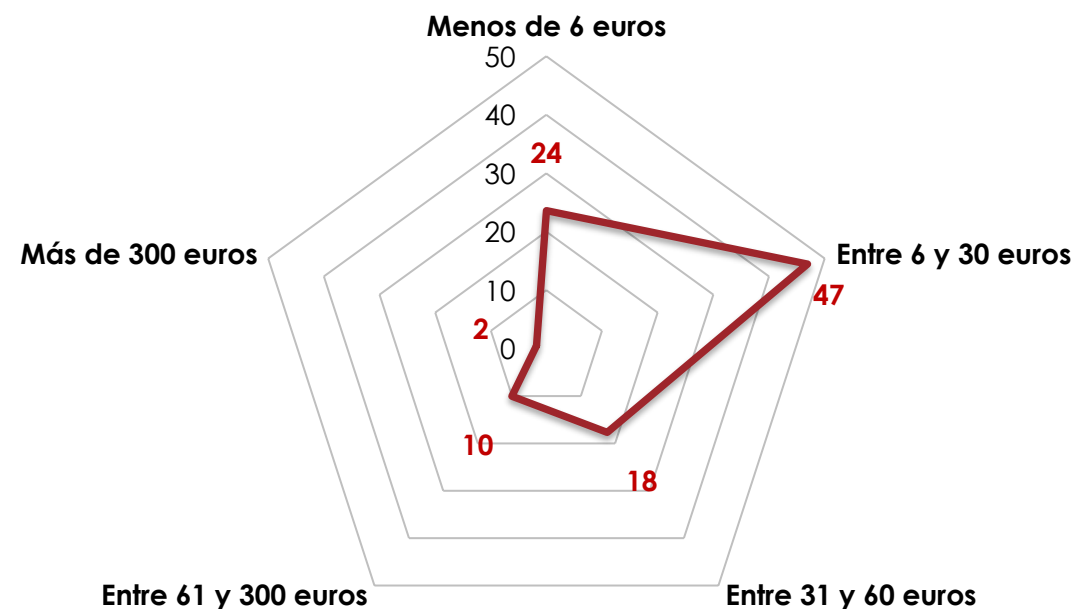
Juegos de azar presencial



Tipos de juegos de azar presencial usados entre los que han jugado(%)



Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses (%)



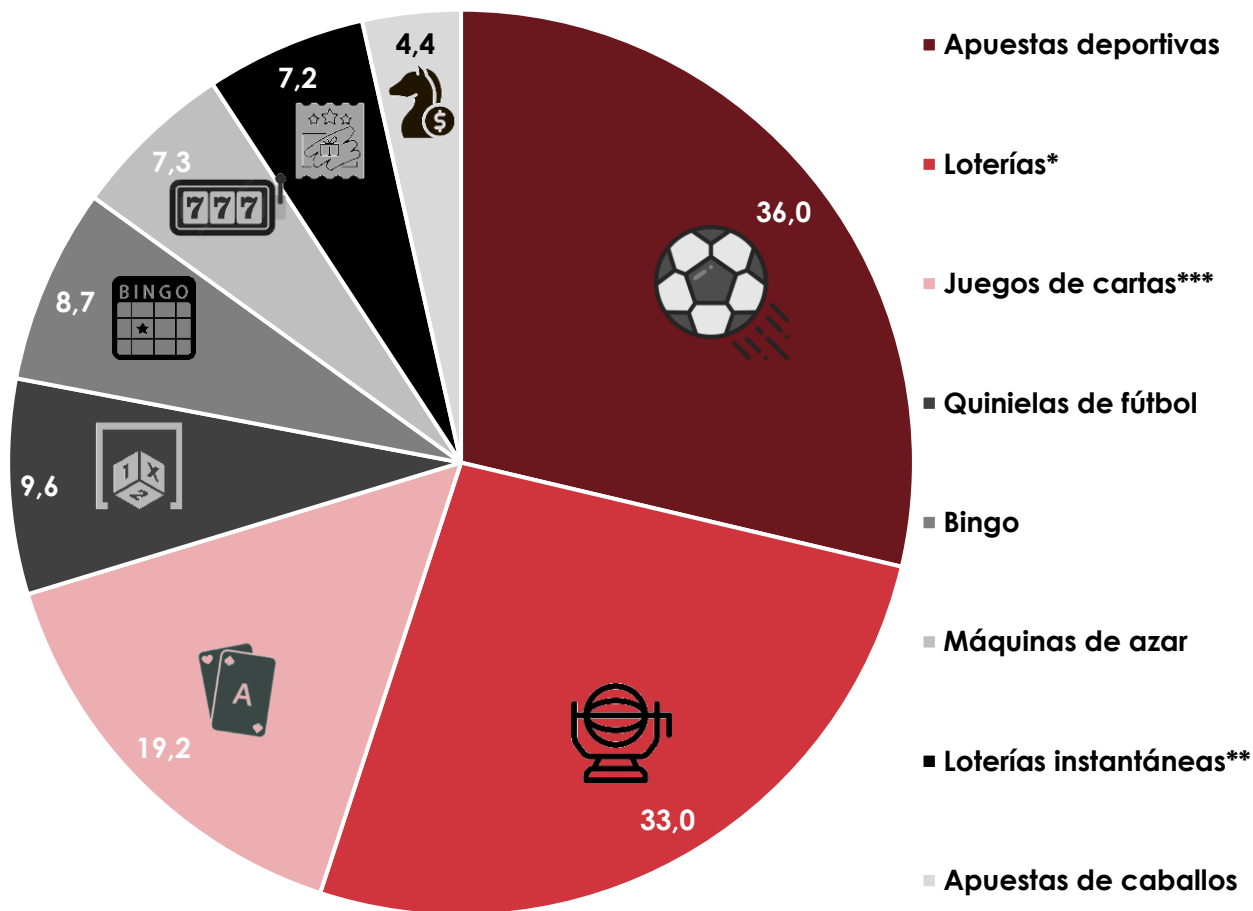
* primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39
 ** rascas once
 *** póquer, mus, blackjack, punto y banca...

Juegos de azar online

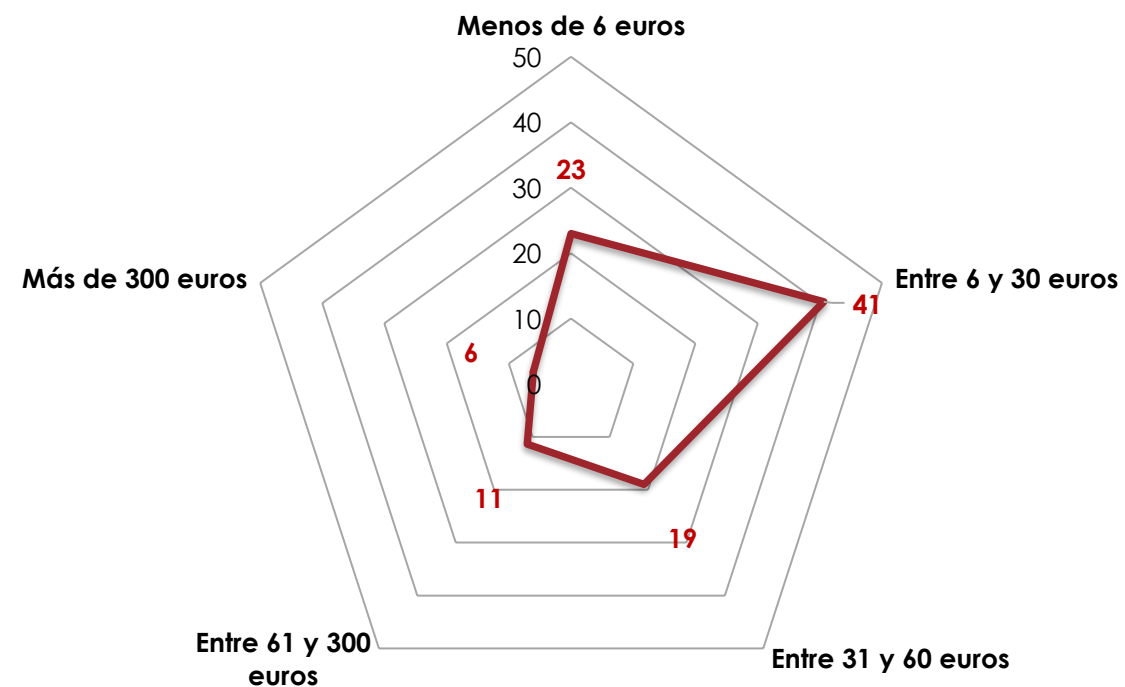


Tipos de juegos de azar online usados entre los que han jugado(%)

Últimos 12 meses



Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses (%)



* primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** rascas once

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

Posible juego problemático o trastorno del juego



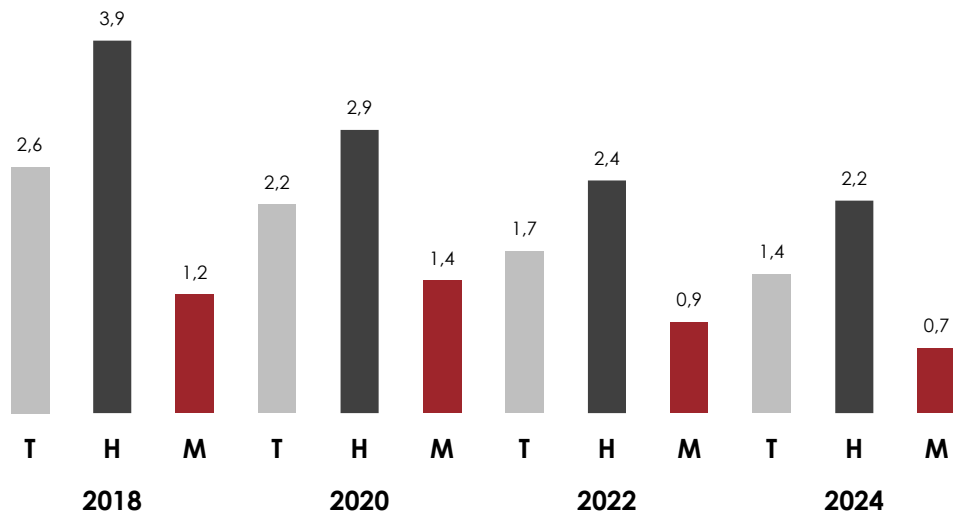
MÉTODO DE ESTIMACIÓN

DSM-5

- 9 preguntas
- Puntuación total 9 puntos
- De 1 a 3 puntos: **posible juego problemático**
- A partir de 4 puntos: **posible trastorno del juego**

Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego

En la población de 15 a 64 años (DSM-V ≥ 1)



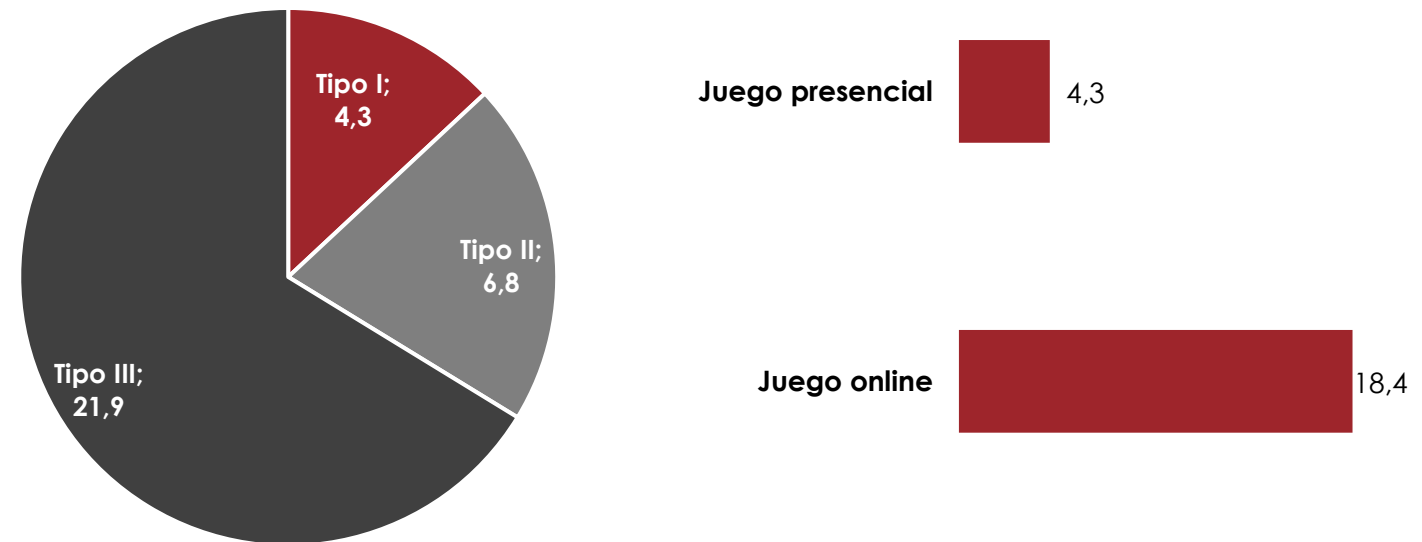
PERFIL DE UN POSIBLE JUGADOR PROBLEMÁTICO O CON TRASTORNO DEL JUEGO

- Juegan con **más frecuencia**: semanalmente o diariamente
- Gastan **más dinero**
- Mayor consumo de **alcohol y tabaco**

SEGÚN TIPO DE JUEGO JUGADO

Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre jugadores

según el tipo de juego que realizan



TIPO I: Loterías, quinielas de fútbol y/o quinigol

TIPO II: Loterías Instantáneas, Bingo

TIPO III: Apuestas deportivas, Apuestas de caballos, Máquinas de azar (slots, tragaperras), Juegos de cartas

Uso problemático de internet

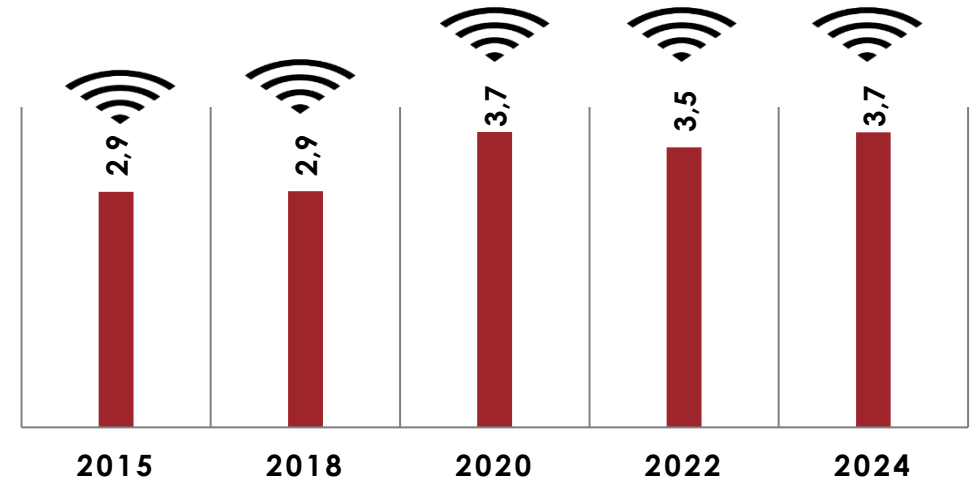


MÉTODO DE ESTIMACIÓN

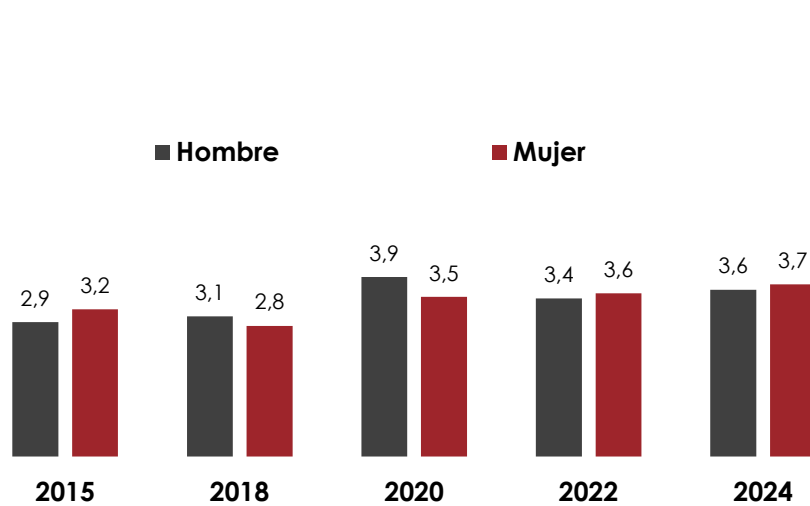
The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

- 14 preguntas
- Puntuación total **56 puntos**
- Uso compulsivo de internet ≥ 28 puntos

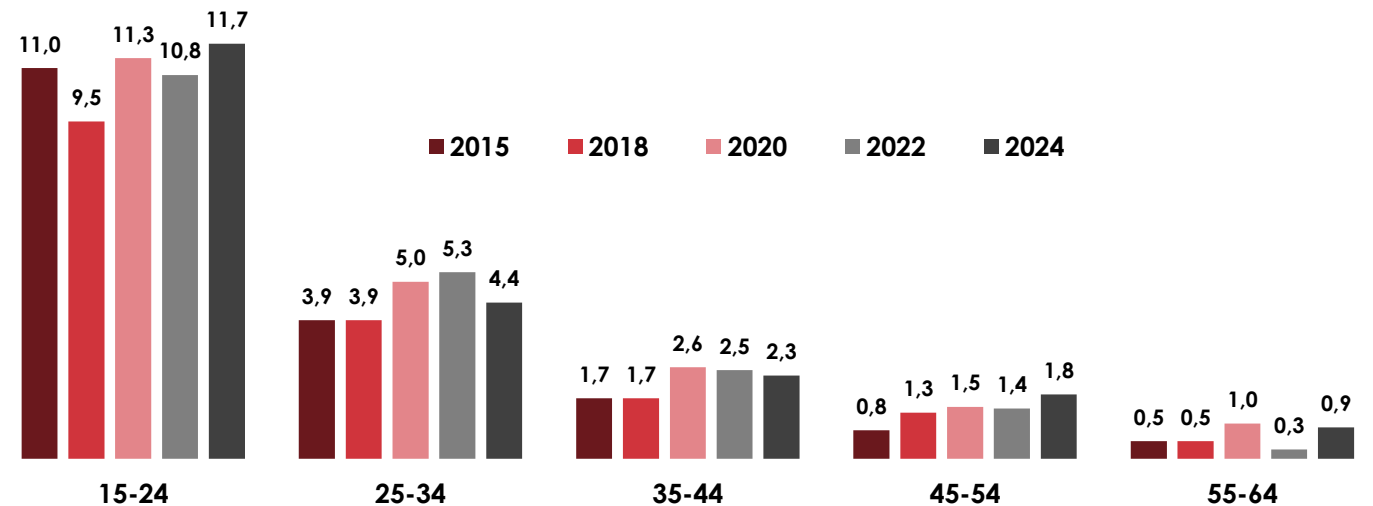
Prevalencia de uso problemático de internet (CIUS ≥ 28)



Prevalencia de uso problemático de internet según sexo



Prevalencia de uso problemático de internet según edad

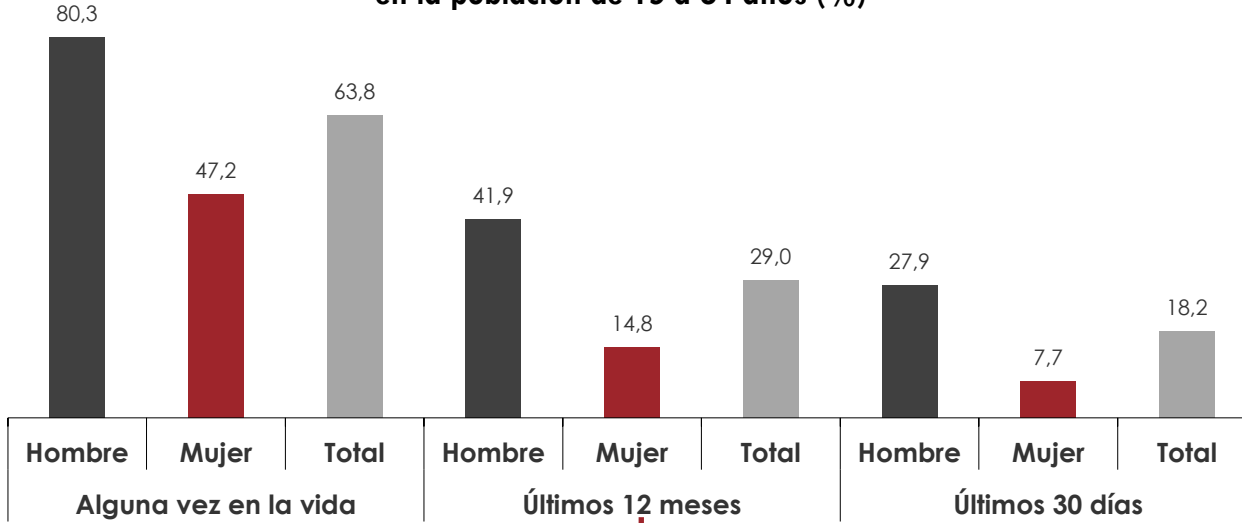


Pornografía



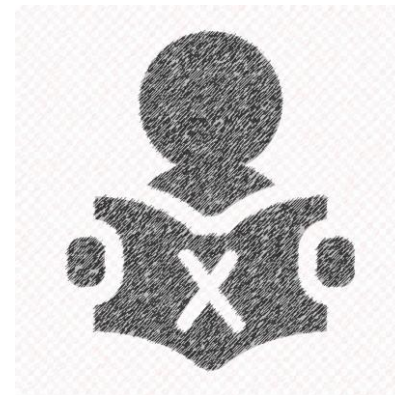
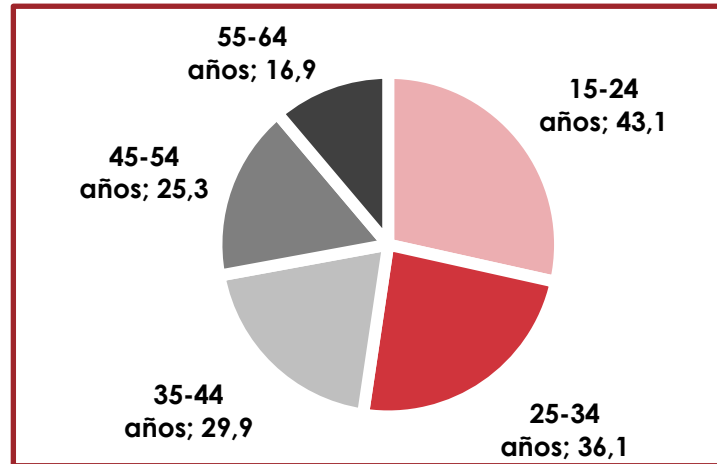
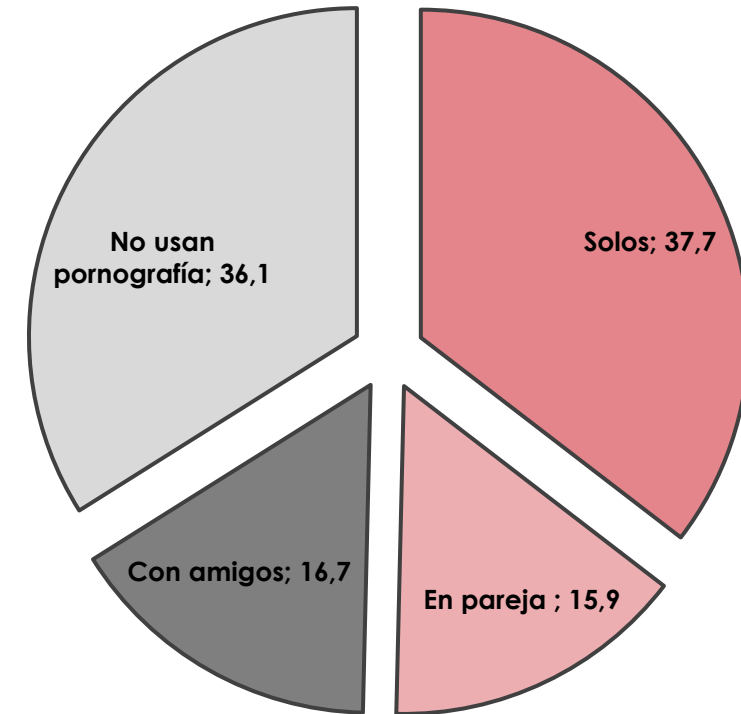
Prevalencia de uso de pornografía año 2024

en la población de 15 a 64 años (%)



¿Cómo han usado pornografía?

la población de 15 a 64 años alguna vez en la vida (%)



E S T U D E S

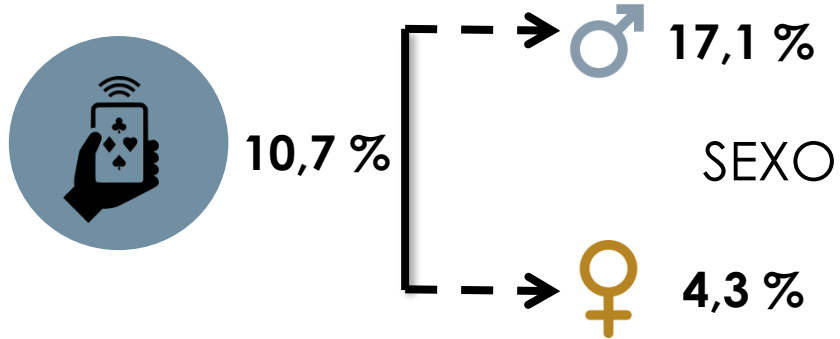
2023

- **Antecedentes:** Desde 1994, el Plan Nacional sobre Drogas realiza, cada dos años, una Encuesta sobre Uso de Drogas en Estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años de toda España. Los resultados son representativos a nivel nacional.
- **Muestra:** En 2023: 42.208 estudiantes de 888 centros educativos públicos y privados y 1.992 aulas
- **Trabajo de campo:** Del 5 de febrero al 28 de mayo de 2023.

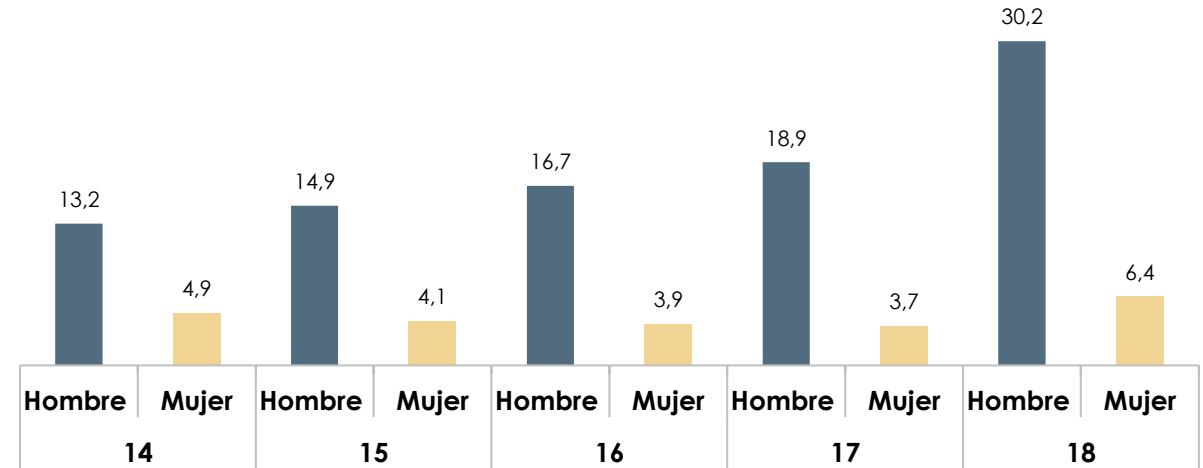
Juegos de azar online

Prevalencia jugar dinero online

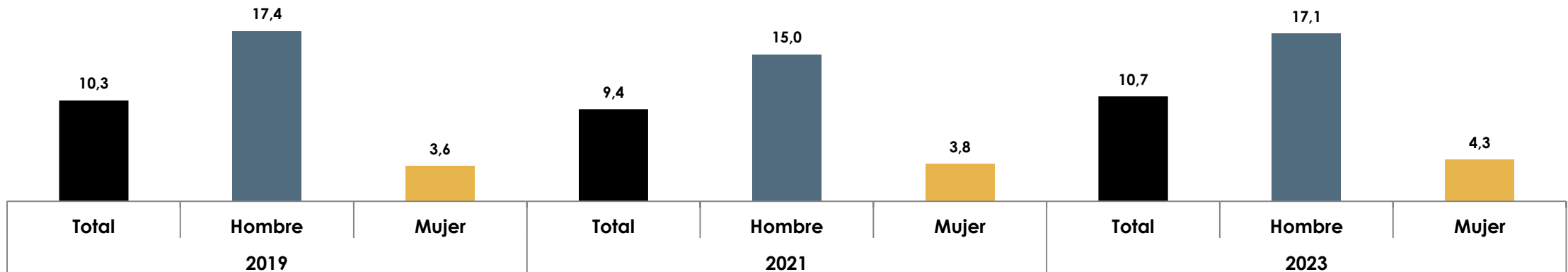
entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



EDAD Y SEXO



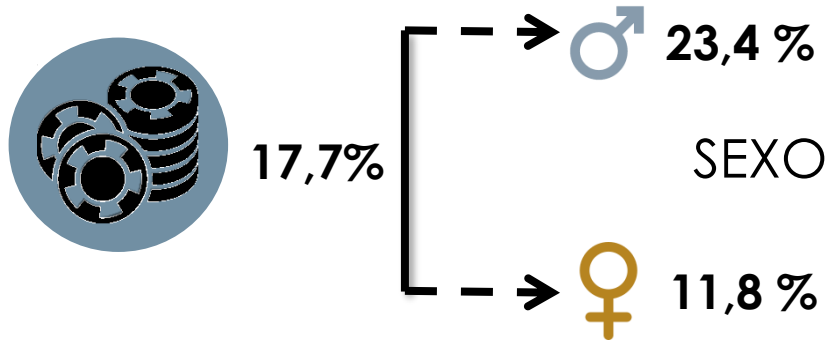
Evolución prevalencia jugar dinero online



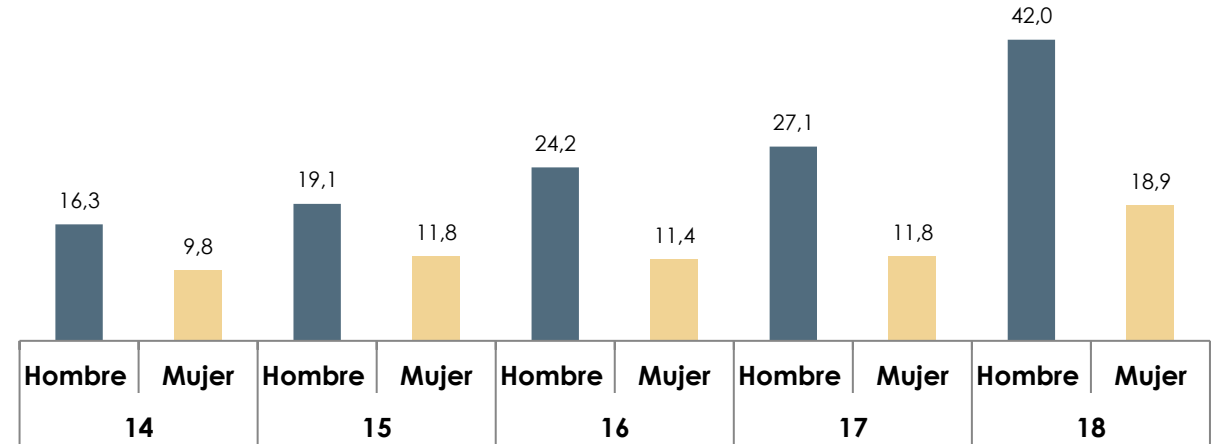
Juegos de azar presencial

Prevalencia jugar dinero presencial

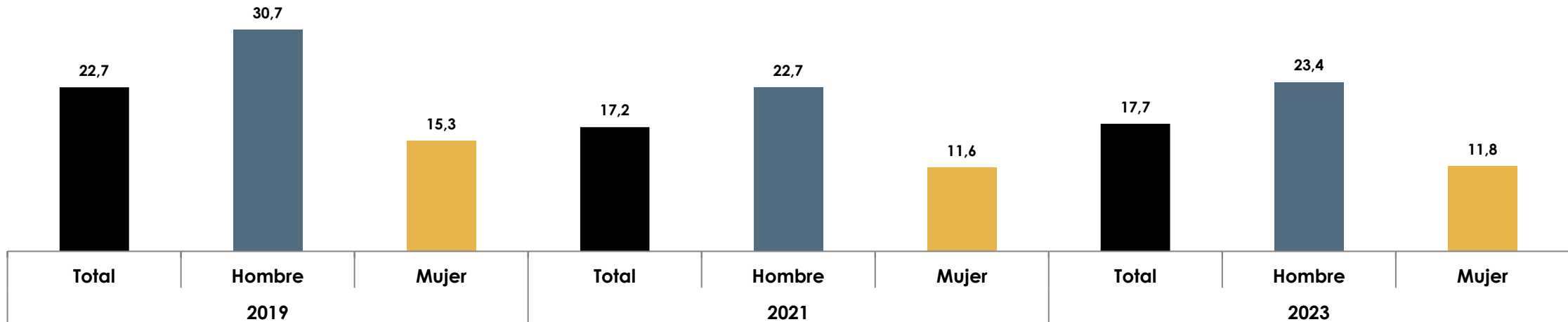
entre todos los estudiantes de 14-18 años, último año



EDAD Y SEXO



Evolución prevalencia jugar dinero presencial

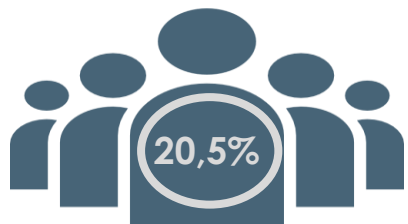


Uso problemático de internet (CIUS≥28)



Prevalencia uso problemático de internet (CIUS≥28)

entre todos los estudiantes de 14-18 años

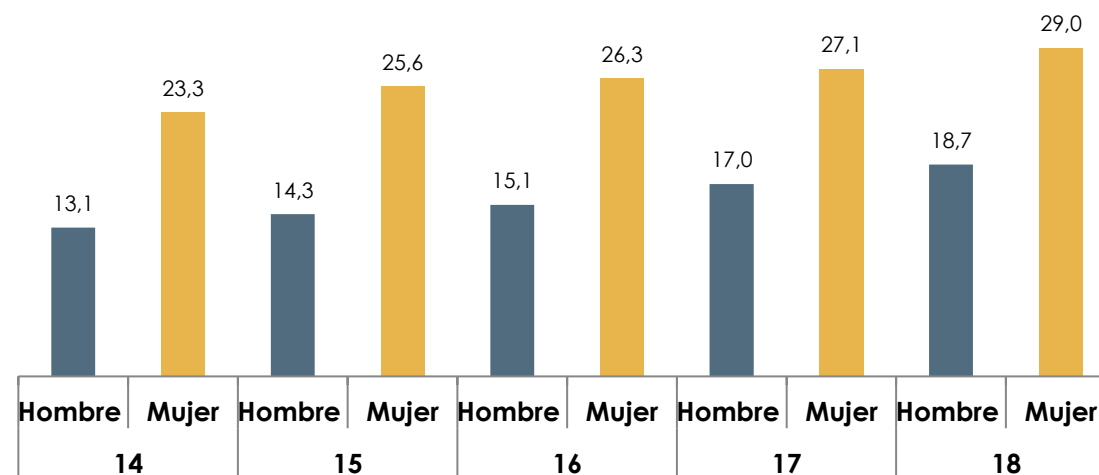


14-18 años

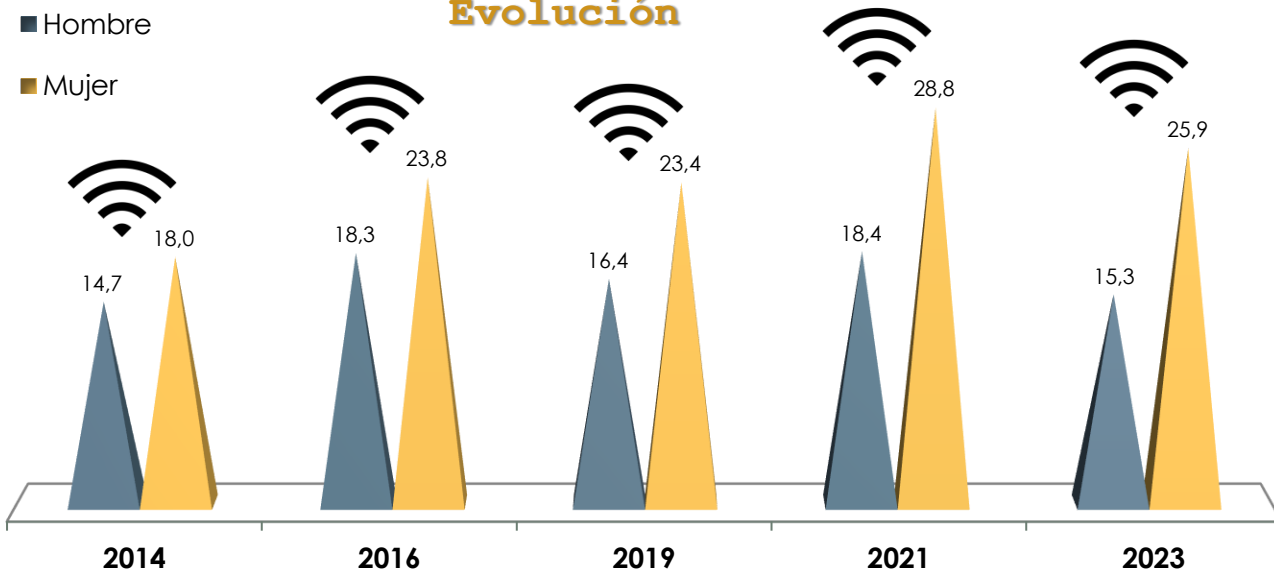


SEXO

EDAD Y SEXO



Evolución



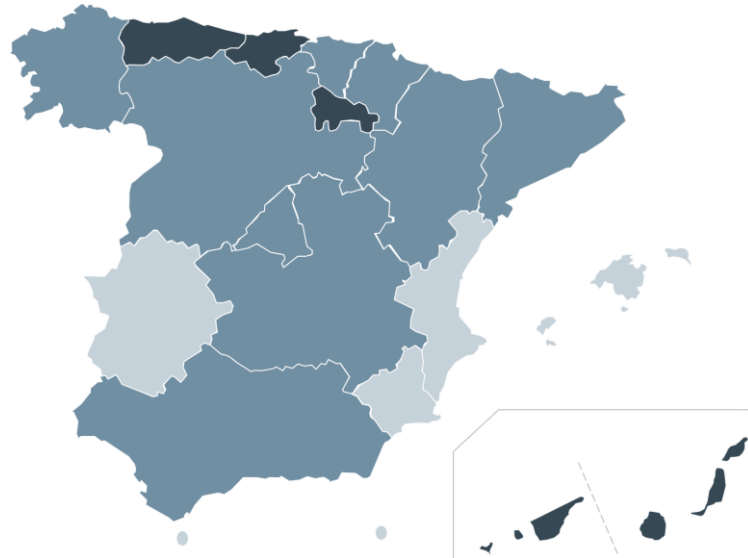
The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

- 14 preguntas
- Puntuación total **56 puntos**
- Uso problemático de internet **28 puntos o más.**

Distribución por CCAA

Prevalencia de juego y uso problemático de internet 14-18 años últimos 12 meses

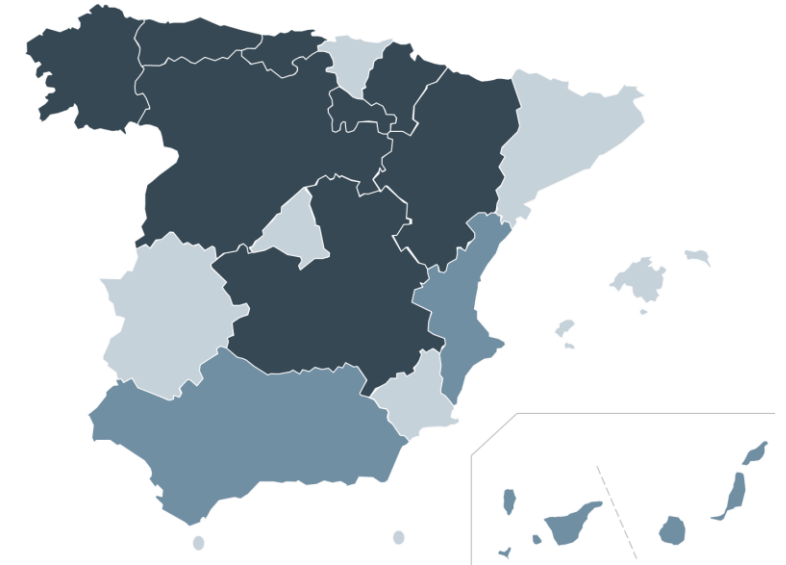
Juegos de azar online



Media nacional **10,7%**

- > 11,0%
- 10,4% - 11,0%
- < 10,4%

Juegos de azar presencial



Media nacional **17,7%**

- > 18,0%
- 17,3 - 18,0%
- < 17,3%

Uso problemático de internet



Media nacional **20,5%**

- > 20,9%
- 20,1 - 20,9%
- < 20,1%

Posible juego problemático



Juego patológico

(Lie/Bet: Posible juego patológico ≥ 1)

Johnson et al (1997)

ONLINE: 23,5%

Según MODO DE JUEGO

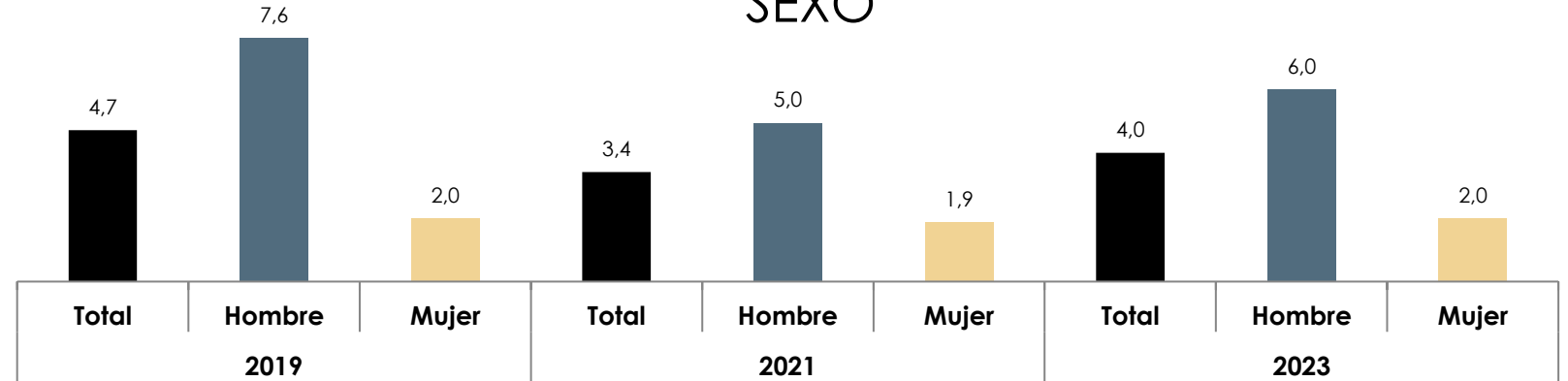
entre los jugadores

PRESENCIAL: 20,5%

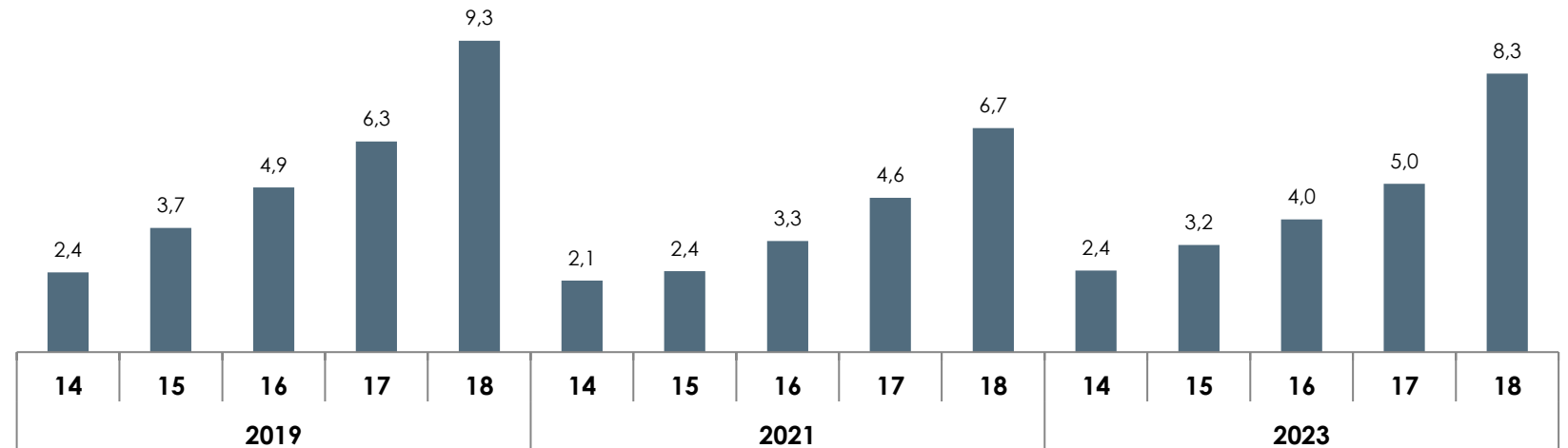
Prevalencia posible juego patológico

entre total estudiantes de 14-18 años

SEXO



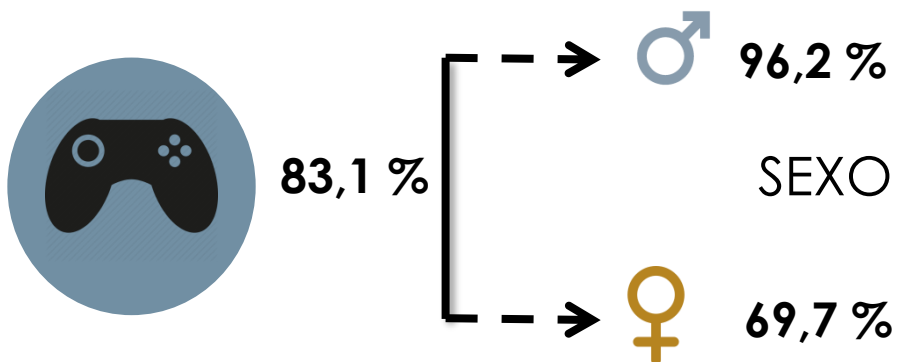
EDAD



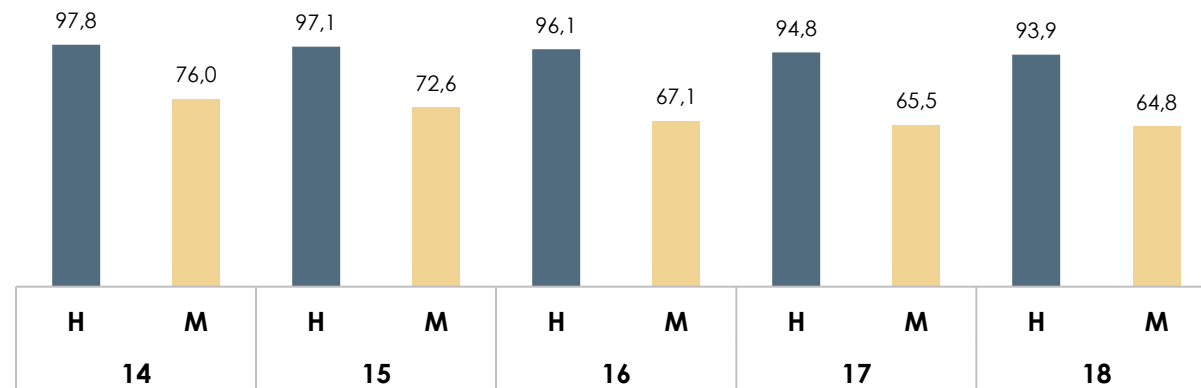
Jugar a videojuegos

Prevalencia de jugar a videojuegos

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año

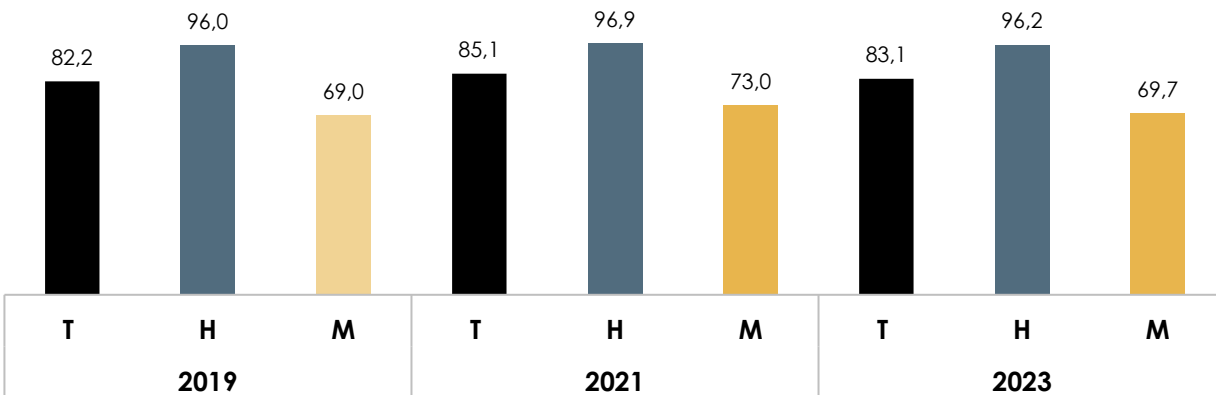


EDAD Y SEXO



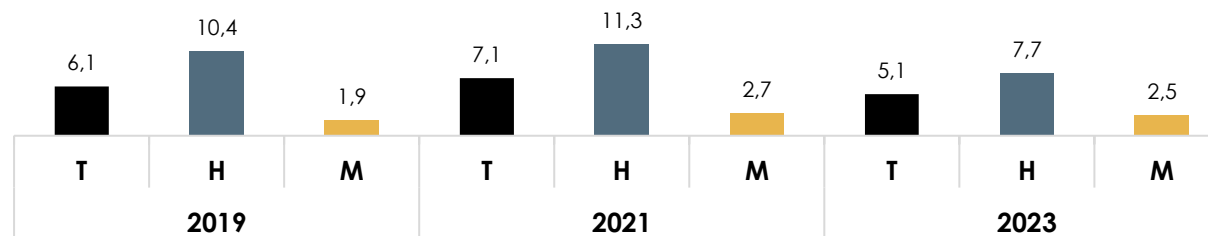
Prevalencia jugar a videojuegos

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



Posible adicción a videojuegos (DSM-5)

entre los estudiantes de 14-18 años

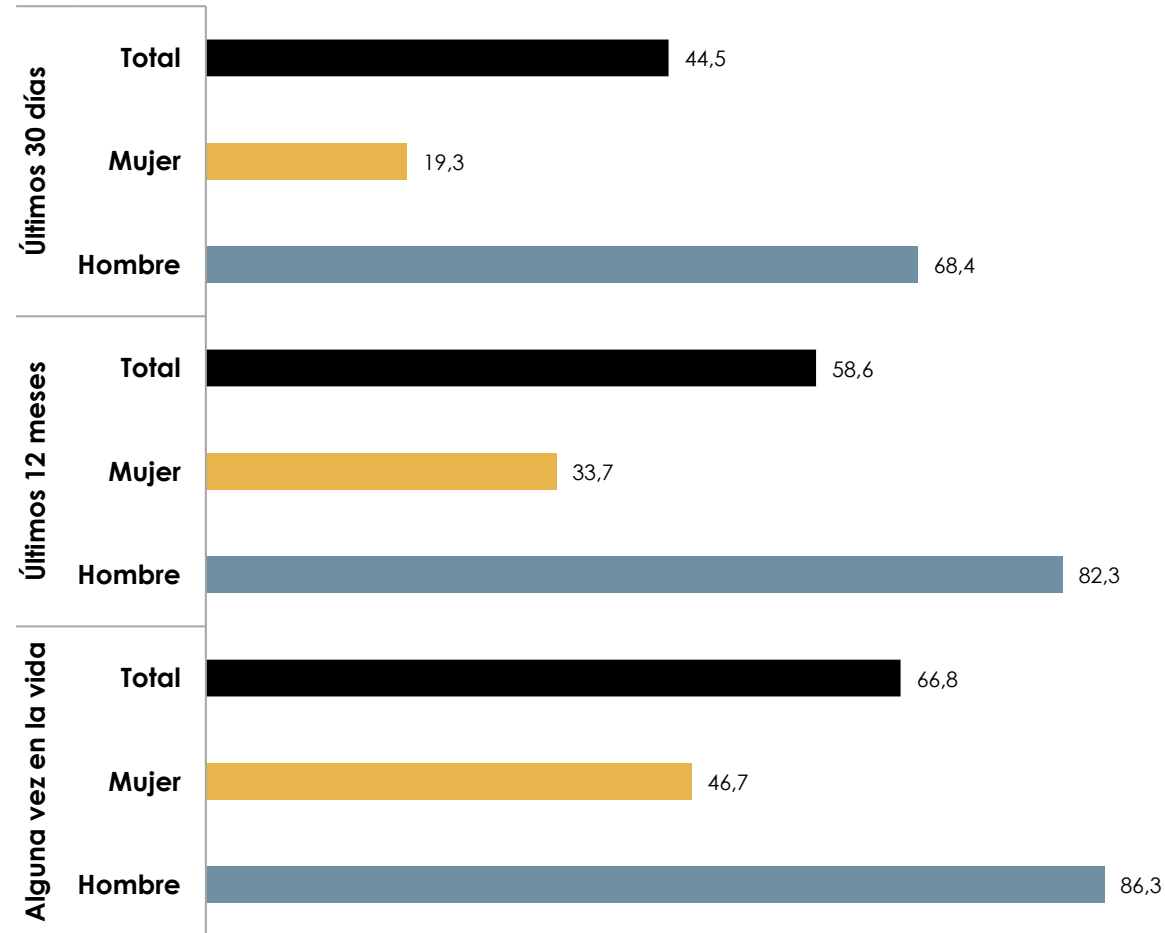


Pornografía

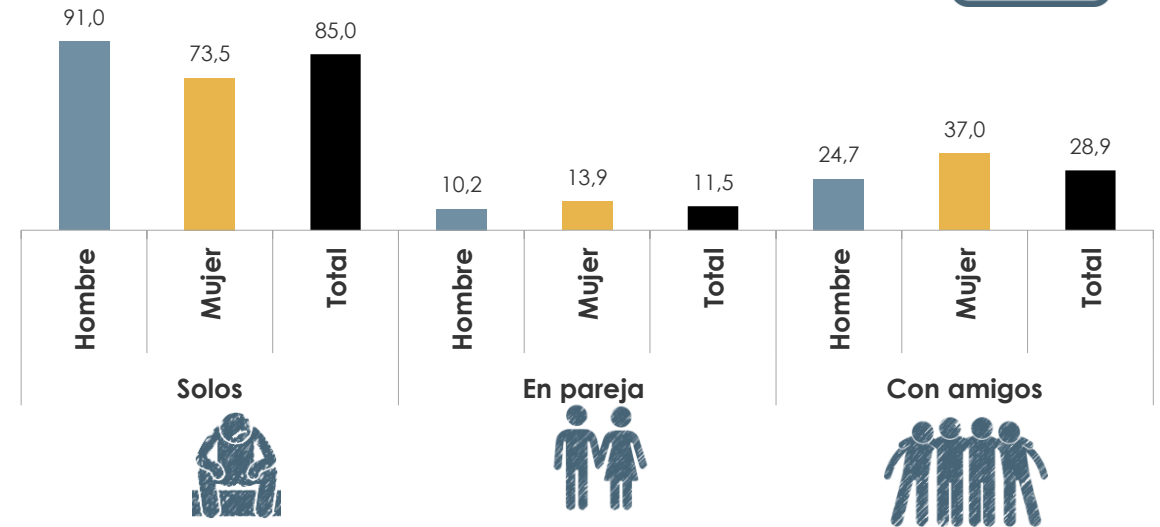


Prevalencia de uso de pornografía

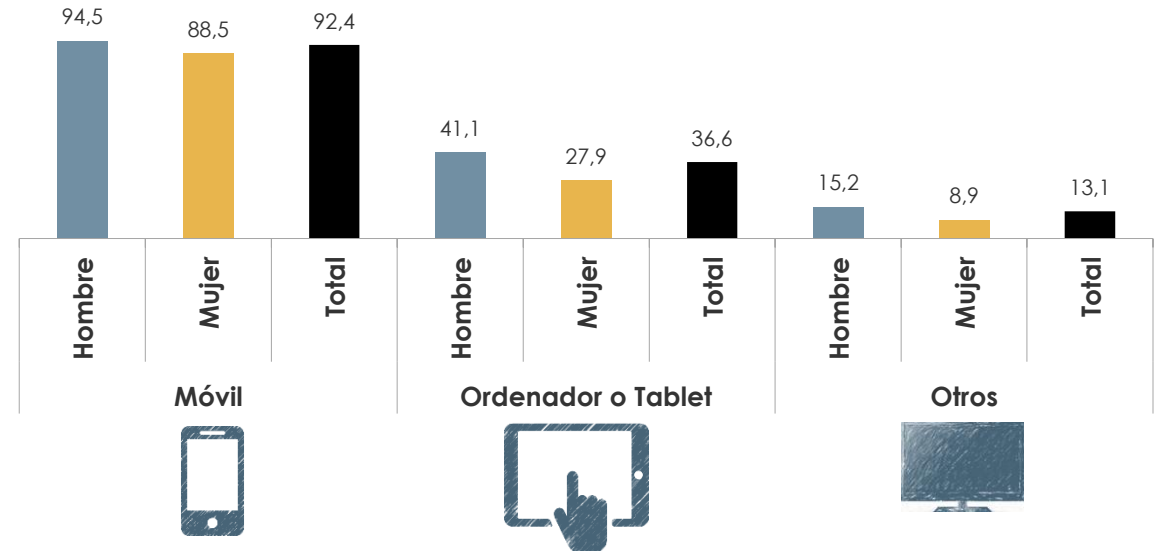
entre todos los estudiantes de 14-18 años



COMPAÑÍA



DISPOSITIVO



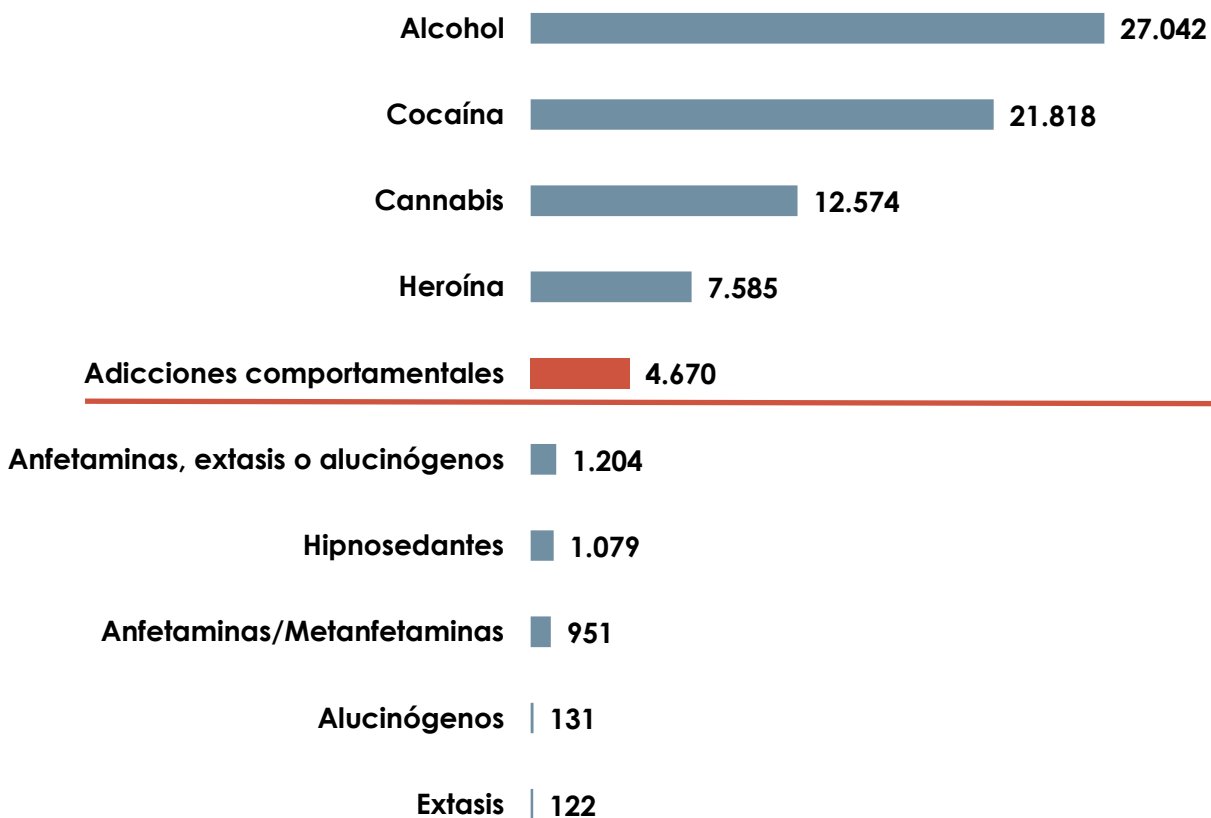
I S E I D A

Datos de tratamiento en el año 2022

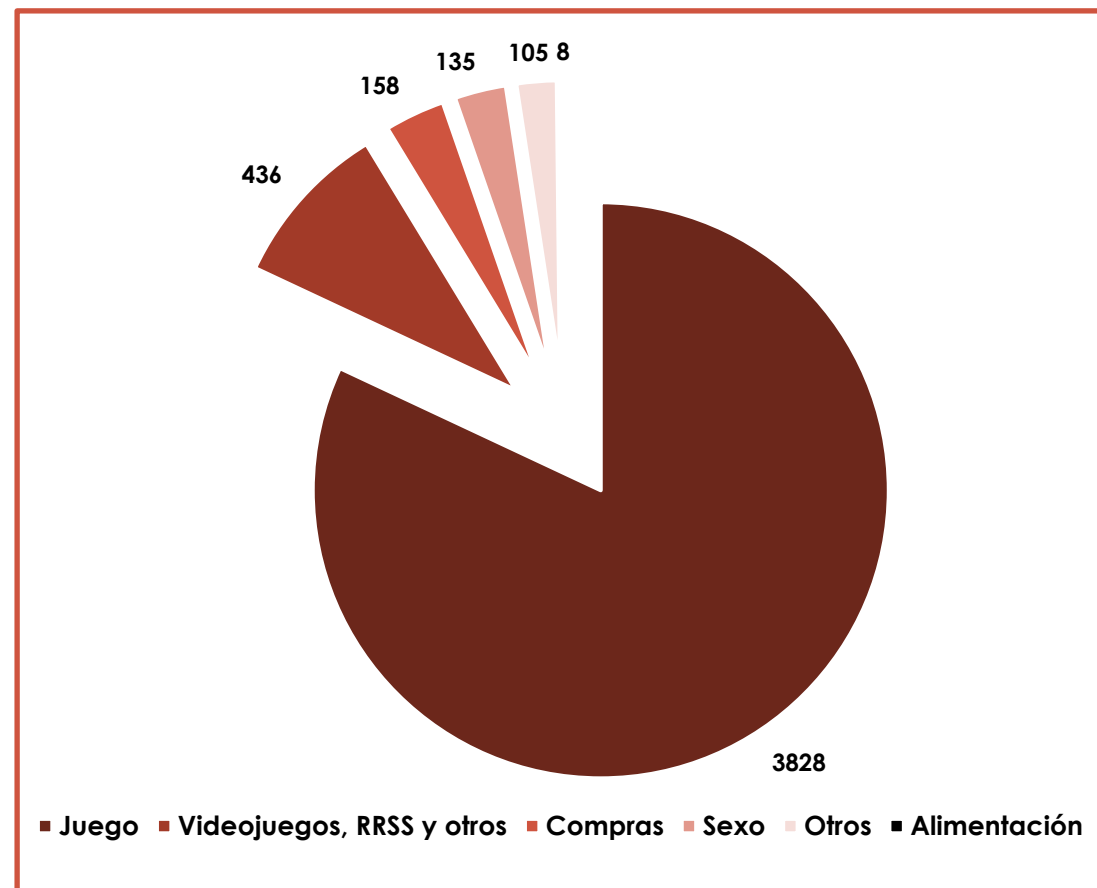
- **Antecedentes:** Desde **el año 2021**, el Plan Nacional sobre Drogas recoge información continua y anualmente sobre admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Sólo se notifican las admisiones a tratamiento en un centro por primera vez en ese año.
- **Población:** **4.670** admitidos a tratamiento en 2022 (4.052 admisiones en 2021).
- **Trabajo de campo:** Anual y continuo.

Indicador Admisiones a Tratamientos por Adicciones Comportamentales 2022

Número de admisiones a tratamiento por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas y por adicciones comportamentales.



2022 es el segundo año que se notifica este indicador. Algunas de estas adicciones no están incluidas en el DSM-5, pero son cuadros propios de conductas compulsivas que presentan personas que piden ayuda y son tratados por profesionales



Indicador Admisiones a Tratamientos por Adicciones Comportamentales 2022

Notificación

En 2022 se notificaron un total de **4.670 admisiones a tratamiento por AC**, 4.031 hombres y 639 mujeres. Notificaron **todas las CCAA**

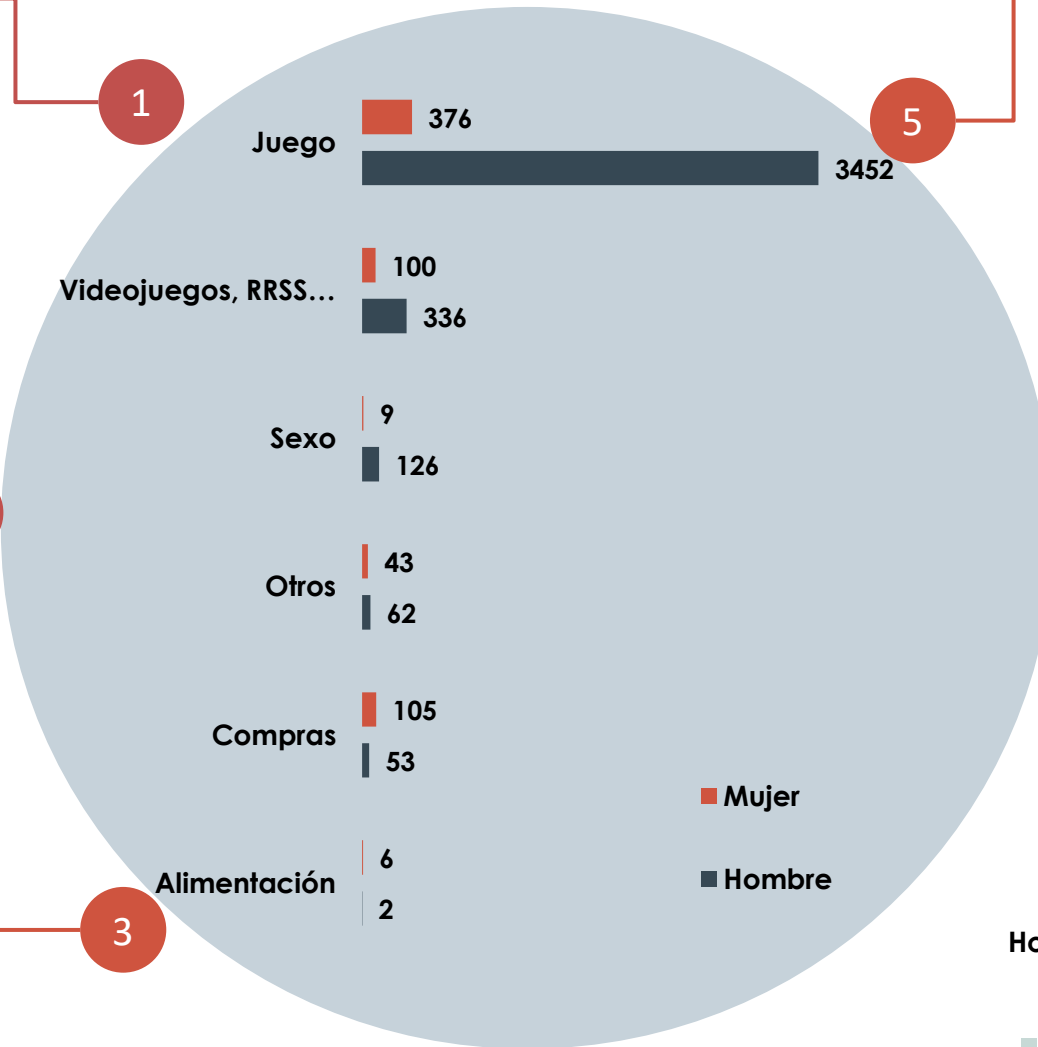
Edad media de admitidos a tratamiento

Juego: 38,5 años
Videojuegos: 20,5 años
Compras: 46,8 años
Sexo: 40 años

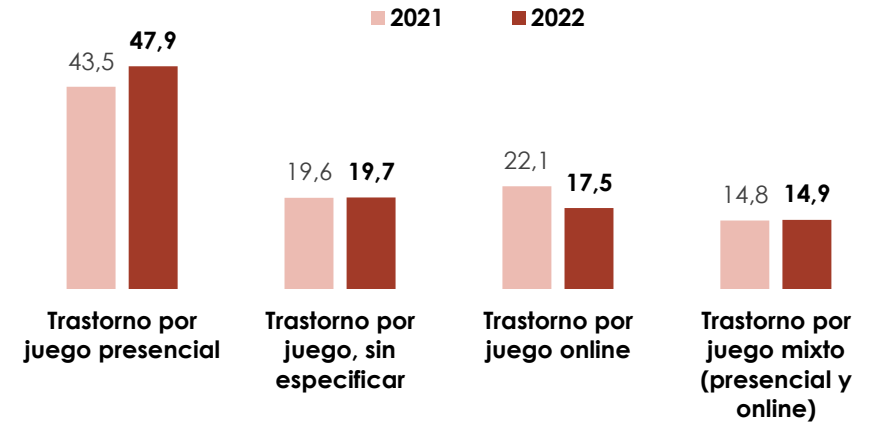
Patología dual

Juego: 20,2%
Videojuegos: 26,5%
Compras: 47,8%
Sexo: 24,2%

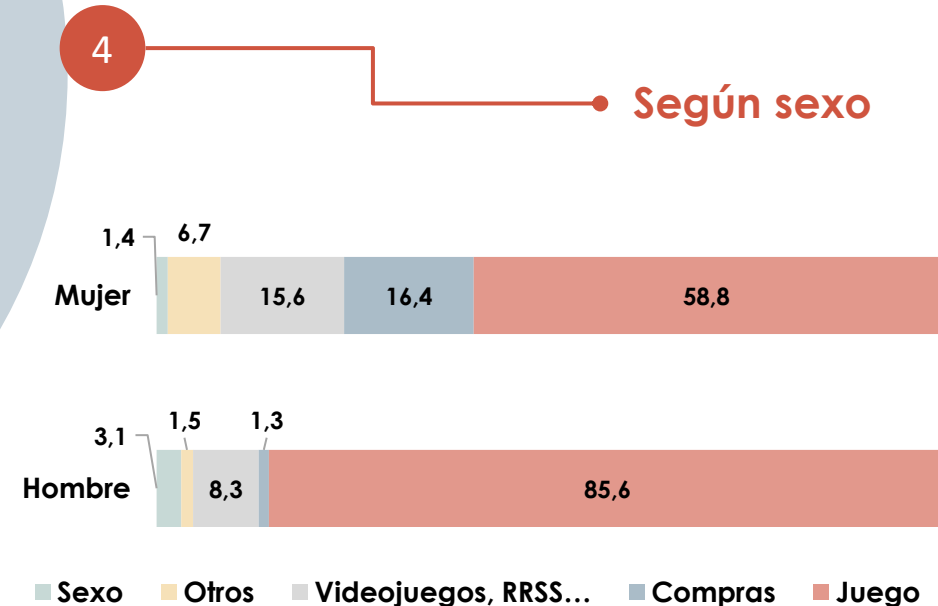
Adicciones Comportamentales 2022



Tipos de juego



Según sexo



Muchas gracias

Ministerio de Sanidad

Secretaría de Estado de Sanidad

Delegación del Gobierno para el

Plan Nacional sobre Drogas

Madrid, 27 de enero de 2025

INFORME

Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2024

Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego de azar, 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

