



**¿ES CIERTO QUE LOS JUEGOS DE AZAR
Y LAS APUESTAS DEPORTIVAS ESTÁN
PROVOCANDO UNA PANDEMIA ENTRE
LOS MENORES Y LOS JÓVENES?**



Las adicciones son un tema realmente serio y que merece ser tratado con el máximo respeto y rigor por el enorme impacto que tiene en el enfermo y su entorno, porque eso es la adicción, una enfermedad.

Crear unas normas de convivencia que, reduciendo los impactos negativos de las actividades humanas, busquen un equilibrio con la libertad individual y el respeto al prójimo, es tarea de todos los miembros de la sociedad. Pero esto solo se puede hacer desde la tranquilidad, con un análisis riguroso del asunto y avalado por información profesional, científica y seria, fuera de opiniones sesgadas e ideologizadas y del ruido mediático.

El tema del impacto del juego entre nuestros menores y jóvenes, desgraciadamente se ha politizado de tal manera que ha generado una gran preocupación en distintos estamentos de la sociedad, distorsionando mucha información y generando alarma social con declaraciones y/o titulares enormemente alarmistas, cuando no directamente inexactos o falsos.

El Juego es la heroína del siglo XXI

España cuenta con la tasa más alta de Europa de ludópatas entre 14 y 21 años

Con la información que ponemos a continuación, intentamos dimensionar y enfocar objetivamente este tema, **no para minimizarlo**, al contrario, para colaborar desde la industria como actor necesario, en propuestas y acciones **realmente eficaces**.



INFORME ESPAD 2019

El Proyecto de **Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y Otras Drogas (ESPAD)** es el mayor proyecto de investigación internacional sobre el uso de sustancias y otras formas de comportamiento de riesgo en adolescentes en el mundo.

Se lleva a cabo cada 4 años, con el objetivo principal de recopilar datos comparables para monitorizar las tendencias que puedan ayudar a contribuir hacia la **formulación y la evaluación de políticas centradas en los adolescentes**. El último se realizó en 2019 entre **99.647 estudiantes de 15 a 16 años de 35 países europeos**, en el que por primera vez España ha participado como país miembro, si bien desde 1995 ha proporcionado datos comparables procedentes de la encuesta ESTUDES.

► RESUMEN DEL APARTADO JUEGO CON DINERO Y APUESTAS ONLINE

En este informe la tasa del juego por dinero incluye la participación en al menos una de las siguientes actividades de juego en los últimos 12 meses: jugar en máquinas de premio, jugar a las cartas o dados por dinero, jugar a la lotería o apostar en deportes o carreras de animales.

ESPAD average			
Gambling and online gambling in last 12 months: prevalence of excessive and problem gambling (%)			
	Average	Min.	Max.
(a) Gambling ^(a)	22	11	33
(b) Slot machines ^(b)	21	7.4	60
(c) Cards or dice ^(c)	44	22	69
(d) Lotteries ^(d)	49	19	74
(e) Sport or animal betting ^(e)	45	23	76
(f) Online gambling ^(f)	7.9	3.2	17
(g) Estimated excessive gambling ^(g)	15	7.1	35
(h) Estimated problem gambling ^(h)	5.0	1.3	12

(a) Porcentaje de estudiantes que han jugado con dinero en al menos un juego en los últimos 12 meses

(b) Proporción en máquinas de premio: (% de estudiantes en los últimos 12 meses)

(c) Proporción en cartas o dados: (% de estudiantes en los últimos 12 meses)

(d) Proporción en juegos de lotería: (% de estudiantes en los últimos 12 meses)

(e) Proporción en apuestas deportivas o de animales: (% de estudiantes en los últimos 12 meses)

(f) Porcentaje de estudiantes en juegos de azar online en los últimos 12 meses

(g) Estimación de juego excesivo según escala CSPG, Rockloff (2012): (% de estudiantes en los últimos 12 meses)

(h) Estimación de juego con problemas basado en el cuestionario de mentiras / apuestas, adaptado de Johnson (1997): (% de estudiantes en los últimos 12 meses)

El 22% de los estudiantes europeos de 15 a 16 años han jugado alguna vez con dinero en los últimos 12 meses (online y/o presencial) y un 7,9% ha jugado con dinero online en el mismo tramo temporal.

Cuadro 11a. Apuestas por dinero y apuestas online: tasa en los últimos 12 meses(%)

Country	Gambling			Online gambling		
	Boys	Girls	Total	Boys	Girls	Total
Spain	22	12	17	7.1	1.5	4.2
Average	29	15	22	13	2.7	7.9
Min.	15	4.1	11	5.2	0.8	3.1
Max.	49	23	33	29	11	16

Entre los estudiantes españoles las tasas de juego con dinero son inferiores a la media europea siendo de un **17%** la prevalencia de juego con dinero en general y de un **4,2%** la prevalencia de **juego online**.

Cuadro 11b. % de diferentes tipos de juego entre los que han jugado por dinero los últimos 12 meses(%)

Country	Slot machines	Cards or dice	Lotteries	Sports or animal betting
Spain	17	41	52	41
Average	21	44	49	45
Min.	7.4	22	19	23
Max.	60	69	74	76

En España, la actividad de juego predominante entre los estudiantes, son los juegos de **lotería (incluidos los rascas)**, que representan el **8,8%** de los estudiantes. Porcentaje Superior a la media europea. [Entre los estudiantes que han jugado en los últimos 12 meses, el 49% media europea y 52% media española].

En España, las **Máquinas de Premio** son el juego menos popular, con un **2,9%** de los estudiantes que informaron haber gastado dinero en los últimos 12 meses. Porcentaje Inferior a la media europea. [Entre los estudiantes que han jugado en los últimos 12 meses, el 21% media europea y 17% media española].

Cuadro 11c. Estimación del juego excesivo y del posible juego problemático entre quienes han jugado en los últimos 12 meses por género (porcentaje).

Country	Excessive gambling	Problem gambling	Excessive gambling		Problem gambling	
			Boys	Girls	Boys	Girls
Spain	10	3.2	12	5.8	4.0	1.9
Average	15	5.0	19	5.9	6.3	2.4
Min.	7.1	1.3	9.4	1.4	1.5	0.0
Max.	35	12	39	25	15	8.2

En España el **1,7%** de los estudiantes reportaron un comportamiento de juego que podría considerarse **juego excesivo**. Porcentaje Inferior a la media europea. [España el 10% y el 15% de media europea de los estudiantes que han jugado con dinero en los últimos 12 meses].

En España el **0,5%** de los estudiantes reportaron un comportamiento de **posible juego problemático**. Porcentaje Inferior a la media europea. [España el 3,2% y el 5% de media europea de los estudiantes que han jugado con dinero en los últimos 12 meses].

PRINCIPALES CONCLUSIONES DEL INFORME ESPAD SOBRE EL JUEGO:

Los jóvenes suelen empezar a jugar a una edad temprana comprando billetes de lotería y tarjetas de rascar para ellos mismos, a pesar de las restricciones de edad.

La tasa de la participación en el juego y la tasa del juego excesivo y / o problemático no están necesariamente correlacionadas.

La asociación del juego excesivo con un mayor uso de sustancias legales e ilegales encontrada en estudios anteriores también se observó en este estudio. Se ha planteado la hipótesis de que esto se debe a la influencia de factores subyacentes comunes, como la impulsividad y la búsqueda de sensaciones, **sugiriendo una potencial efectividad de los programas de prevención e intervención dirigidos a todo tipo de conductas de riesgo, centrándose en las actividades de riesgo más prevalentes.**

La anterior conclusión cobra una importancia destacada, incidiendo en que la PREVENCIÓN, la INTERVENCIÓN TEMPRANA, la INFORMACIÓN, la EDUCACIÓN y la SENSIBILIZACIÓN sobre el riesgo de desarrollar una adicción, son las herramientas más eficaces para conseguir una juventud que haga un uso saludable de su tiempo libre y evitar la aparición de problemas.

RESUMEN DEL RESTO DE INDICADORES DEL ESTUDIO

El informe proporciona información adicional sobre la **disponibilidad percibida de sustancias**, el **inicio temprano del consumo de sustancias** y estimaciones de la **tasa del consumo de sustancias** (cigarrillos, alcohol, drogas ilícitas, inhalantes, nuevas sustancias psicoactivas y fármacos).

La información descriptiva adicional incluye, **indicadores de uso intensivo y de alto riesgo de sustancias**, y estimaciones de **tasa del uso de redes sociales y videojuegos**, así como del **uso problemático auto percibido**, tanto por país como por género.

► INICIO TEMPRANO DEL CONSUMO DE SUSTANCIAS

***Porcentaje de estudiantes que experimentan uso de sustancias a los 13 años o menos**

SUSTANCIA	% Promedio	% Min.	% Max.	% ESPAÑA
Cigarrillos	18	5,4	33	16
Tabaquismo Diario	2,9	0,9	6,0	2,3
Cigarrillos Electrónicos	11	4,3	20	11
E-Cigarrillos diarios	1,7	0,7	3,2	1,1
Alcohol	33	7,1	60	31
Intoxicación por Alcohol	6,7	1,8	25	6,6
Cannabis	2,4	1,0	4,5	3,4

- En España, entre los estudiantes de 13 años o menos:
- Cerca de uno de cada 6 estudiantes (16%), ha fumado
- Más de uno de cada 10 estudiantes (11%), ha usado e-cigarrillos a diario.
- Cerca de uno de cada 3 estudiantes (31%) ha consumido alcohol.
- Uno de cada 15 estudiantes (6,6%), se ha intoxicado por alcohol.
- Por encima de la media europea (3,4%), en el inicio al Cannabis.

► TASA DEL CONSUMO DE SUSTANCIAS

Porcentaje de estudiantes de 15/16 años que informaron del consumo de sustancias

SUSTANCIA	% Promedio	% Min.	% Max.	% ESPAÑA
Consumo Cigarrillos (Alguna Vez)	41	15	58	41
Consumo Cigarrillos (Últ. 30 días)	20	5,1	32	21
Consumo E-Cigarrillos (Alguna Vez)	40	18	65	42
Consumo E-Cigarrillos (Últ. 30 días)	14	5,4	41	9,4
Consumo Alcohol (Alguna Vez)	79	29	95	78
Consumo Alcohol (Últ. 30 días)	47	10	74	47
Intoxicación Alcohol (Últ. 30 días)	13	2,7	40	17
Consumo Cannabis (Alguna Vez)	16	2,9	28	23

- En España, las tasas del consumo de sustancias son:
- El 41% de los estudiantes ha fumado cigarrillos alguna vez.
- El 21% de los estudiantes ha fumado cigarrillos durante los últimos 30 días.
- El 42% de los estudiantes ha usado E-cigarrillos alguna vez
- El 9,4% de los estudiantes ha usado E-cigarrillos durante los últimos 30 días.
- Cerca de 8 de cada 10 estudiantes ha consumido alcohol alguna vez.
- El 47% de los estudiantes ha consumido alcohol en los últimos 30 días.
- El 17% reportaron intoxicación por alcohol en los últimos 30 días. (*)
- El consumo de cannabis en España, entre los estudiantes es mayor que la media europea (23% / 17%) y a diferencia de la media europea, las chicas reportaron consumos superiores a los chicos, (18% / 13%).

PRINCIPALES CONCLUSIONES DEL INFORME SOBRE EL USO DE SUSTANCIAS

El **cannabis** sigue siendo la **droga ilícita más consumida** en Europa y en otras partes del mundo.

Los datos del ESPAD de 2019 también confirman que **el cannabis sigue siendo una droga establecida y fácilmente disponible en Europa**. La encuesta de 2019 incluyó una dimensión importante del monitoreo del cannabis, la evaluación del uso de riesgo, que proporcionará información importante para ayudar a formular políticas e intervenciones más específicas. En muchos países europeos, **el consumo de cannabis está bastante extendido entre los adolescentes, y las intervenciones pueden ser necesarias, no solo para prevenir cualquier uso, sino también para evitar cualquier progresión potencial del uso ocasional a patrones de uso de más riesgo o sostenidos**.

La prevalencia media de por vida del **consumo de cannabis** entre los adolescentes de los países participantes se mantuvo estable al nivel de 2015 (**16%**), con una alta variabilidad entre países.

España ocupa la **Quinta Posición** por consumo de cannabis con un **23%** y la **Décima** por **consumo de cannabis de alto riesgo con un 5,6%**.

El **2,4%** de los estudiantes de ESPAD informaron que habían consumido **cannabis** por primera vez a los **13 años o menos (España 3,4%)**.

Se puede considerar que el **4,0%** de los estudiantes están en **riesgo de desarrollar problemas** relacionados con el consumo de **cannabis**.

Las **tendencias a largo plazo** en el consumo medio de **cannabis**, indican un aumento tanto del **consumo** durante la vida, como del último mes entre 1995 y 2019, del 11% al **16%** y del 4,1% al **7,4%**, respectivamente. A nivel mundial, así como entre los adolescentes estudiantes, las dos sustancias de uso o abuso más comunes continúan siendo el alcohol y el tabaco.

El **80%** de los estudiantes informan haber consumido **alcohol** en su vida y casi la mitad lo han hecho en el último mes.

Los datos sobre el consumo de tabaco presentan un ejemplo relevante. **Después de ver una disminución del uso de tabaco durante décadas, ahora se puede observar un nuevo crecimiento en el uso de nicotina**. De hecho, una serie de dispositivos que permiten un consumo más diverso de esta sustancia, es decir, cigarrillos electrónicos o dispositivos de tabaco que se calientan para no quemar, han ingresado al mercado en los últimos años, y **hay indicios de que el consumo de nicotina entre los estudiantes adolescentes está aumentando nuevamente**.

En promedio, el **3%** de los estudiantes de ESPAD dijeron que habían **fumado cigarrillos a diario a los 13 años o menos**.

Los resultados ESPAD 2019 muestran un uso medio de **cigarrillos electrónicos** durante toda la vida del **40%** entre estudiantes de 16 años.

Los resultados del ESPAD muestran que en 2019 **uno de cada seis (17%) adolescentes 15-16 años en Europa ha consumido una droga ilícita en su vida**.

USO DE REDES SOCIALES Y JUEGOS POR ORDENADOR

Porcentaje de estudiantes que pasaron horas en las RRSS y en los Videojuegos

ACTIVIDAD	% estudiantes	Nº Medio horas/día	% ESPAÑA
Uso RRSS en los últimos 7 días			
En un día escolar típico	93,6	2-3 h	96,4
En un día NO escolar típico	95,6	+ 6h	98,1
Uso Videojuegos en los últimos 30 días	95		
En un día escolar típico	60	1/2h *	56
En un día NO escolar típico	69	2-3h *	72
% de usuarios con Problemas	Promedio		
Uso de Internet (RRSS)	46		43
Uso de Juegos por ordenador	21		16

*Clase modal del número medio de horas dedicadas a jugar en los últimos 30 días entre los que jugaron

- Aproximadamente el 94% de los estudiantes (96,4% España), informaron haber usado las redes sociales en los últimos 7 días.
- La cantidad de tiempo de uso que se informó con mayor frecuencia en RRSS, en un día escolar dentro de los últimos 7 días, fue en promedio de 2 a 3 horas al día y de 6 horas o más (4 o 5 en España) para un día no escolar.
- Más del 95% de los estudiantes de ESPAD informaron haber jugado a juegos por ordenador (Videojuegos) en los últimos 30 días.
- El 60% de los estudiantes (56% España) informaron haber jugado juegos digitales en un día escolar y el 69% (72% España) en un día NO escolar en los últimos 30 días.
- Entre los jugadores, la clase modal estuvo representada en promedio por media hora o menos en un día escolar típico y 2-3 horas en un día no escolar.

► PROBLEMAS AUTO PERCIBIDOS CON EL USO DE RRSS Y VIDEOJUEGOS:

El 46% de los estudiantes (**43% España**) obtuvo 2-3 puntos en el índice de problemas auto percibidos con el uso de las redes sociales, lo que sugiere un **alto riesgo** de problemas relacionados con el **uso de las RRSS**.

El 21% de los estudiantes (**16% España**) obtuvo 2-3 puntos en el índice de problemas auto percibidos con los juegos, lo que sugiere un **alto riesgo** de problemas relacionados **con los videojuegos**.

Al contrario, todos los países ESPAD informaron **tasas más altas** de **problemas** auto percibidos **con los videojuegos** entre **los chicos** que entre las chicas.

Se encontraron **tasas más altas de problemas** relacionados con el uso de **las redes sociales** entre **las chicas** que entre los chicos.

Al contrario, todos los países ESPAD informaron **tasas más altas** de **problemas** auto percibidos **con los videojuegos** entre **los chicos** que entre las chicas.

PRINCIPALES CONCLUSIONES SOBRE EL USO DE RRSS Y VIDEOJUEGOS

En 2019, durante los **últimos 7 días**, los estudiantes habían usado las **redes sociales** durante **2-3 horas en un día escolar** típico y durante **6 horas o más en un día no escolar** típico.

Los **teléfonos inteligentes** son ahora el medio preferido de acceso a **Internet** para la mayoría de los chicos, lo que significa que **tienen conectividad “en cualquier lugar y en cualquier momento”**, y la mayoría de los chicos informa que **usan su teléfono inteligente a diario**, y el tiempo que pasan en línea cada día casi se duplica en muchos países en los últimos 10 años.

Desde 2005, el **uso semanal de videojuegos**, tanto en línea como en dispositivos móviles, **se ha duplicado**.

Los resultados basados en los dos índices de resumen diferentes, indican una mayor autopercepción de **alto riesgo de problemas** relacionados con el uso de las redes sociales (**46%** en promedio) que con las actividades de juego por ordenador (**Videojuegos**)(**21%**).

Como concluye una investigación reciente (*), **los patrones actuales de uso de Internet**, (por ejemplo, el tiempo que pasan en línea, la juventud de los usuarios, la cantidad de dispositivos tecnológicos y las diversas actividades en línea que realizan) **están asociados con un riesgo de adicción**.

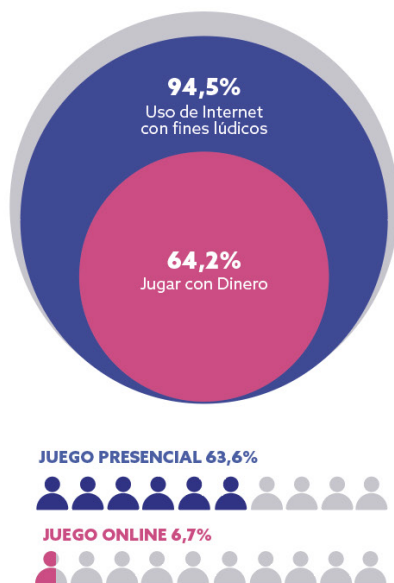
(*) (López-Fernández y Kuss, 2019). *Los jóvenes que se conectan con frecuencia a Internet por motivos de ocio, tanto en términos de uso de las redes sociales como de videojuegos, tienen más probabilidades de participar en exceso y / o mostrar síntomas de adicción. En este sentido, es importante seguir monitoreando el tema del uso de las redes sociales y los videojuegos entre adolescentes, ya que los riesgos relacionados con este comportamiento representan un desafío para las políticas de salud pública en toda Europa.*

INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES 2020

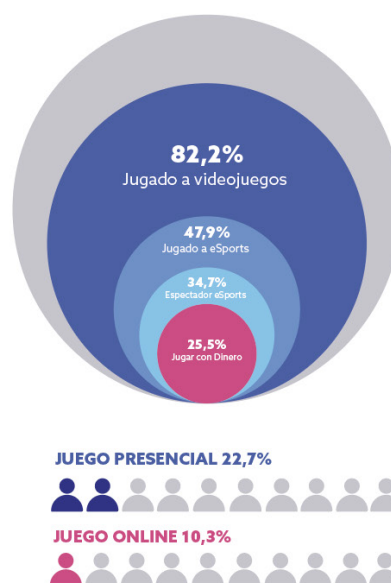
El Ministerio de Sanidad ha publicado recientemente la tercera edición del “Informe sobre Adicciones comportamentales: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES”, este Informe engloba la actualización correspondiente a los resultados publicados de la encuesta EDADES 2019/2020.

► TASA DE CONSUMO (ÚLTIMOS 12 MESES) EN LA POBLACIÓN ESPAÑOLA

Población de 15 a 64 años



Estudiantes de 14 a 18 años



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 2019/20, un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (63,6% presencial y 6,7% online).

Un 94,5% de la población de 15 a 64 años ha usado internet con fines lúdicos.

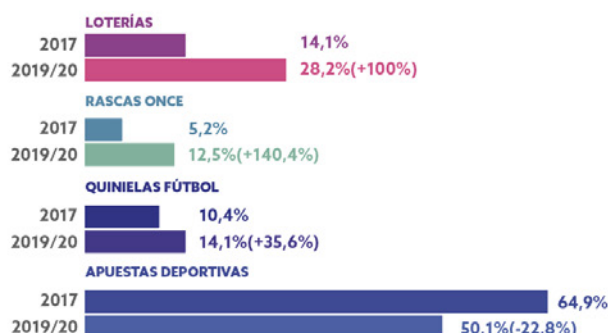
En 2018, un 82,2% de estudiantes de 14 a 18 años ha jugado a videojuegos.

▶ DETALLES DEL CONSUMO POR TIPO DE JUEGO

Distribución por tipo juego y su evolución en la Población de 15 a 64 años que ha jugado dinero de forma **PRESENCIAL**.



Distribución por tipo juego y su evolución en la Población de 15 a 64 años que ha jugado dinero **ONLINE**.



Los juegos que mas se juegan de manera **PRESENCIAL**, son la **lotería nacional y las loterías instantáneas (Rascas Once)**, siendo estos juegos los que mayor evolución en cuota de mercado representan.

En el **juego PRESENCIAL** las **diferencias por sexo son mucho menores** que en el juego online, y al contrario de lo que ocurre con el juego online, **su tasa aumenta notablemente con la edad**.

En el **juego PRESENCIAL**, la mayor cantidad de dinero gastada en un solo día se sitúa **en el rango de 6 a 30 euros**.

En cuanto al **juego ONLINE** son las **apuestas deportivas** el juego más practicado, si bien han sufrido un retroceso a favor de las loterías, quinielas y Rascas de la Once siendo también en este caso los que mayor evolución en cuota de mercado representan.

En el **juego ONLINE**, los juegos mas practicados entre **los hombres son las apuestas deportivas (58,8%)** mientras que, entre **las mujeres son las de tipo loterías, incluidas primitivas o bonoloto, (45,5%)**.

En el **juego ONLINE**, La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de los jugadores se encuentra **entre los 6 y los 30 euros**.

▶ ENTRE LA POBLACIÓN DE 14 A 18 AÑOS (INFORMES ESTUDES)



La mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años, con independencia del sexo, que han jugado de manera **PRESENCIAL**, lo han hecho en **Loterías, Rascas y Quinielas**.

En estudiantes, con independencia del sexo, el juego preferido **ONLINE**, son los **videojuegos, apuestas deportivas, deportes electrónicos y quinielas**.

La mayoría de los estudiantes han gastado cantidades **inferiores a los 6 euros** al día en juegos tanto de manera **PRESENCIAL** cómo **ONLINE**, en los últimos 12 meses.

▶ USOS PROBLEMÁTICOS

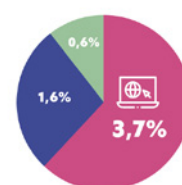
Como se ha señalado, el uso de juego con dinero y de internet tiene una alta tasa en la población española. Sin embargo, **no todo este uso se puede catalogar de problemático**.

El uso compulsivo de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se da, sobre todo, en 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.

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.

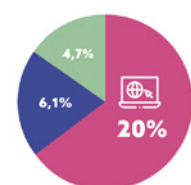
Se observa que los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos han gastado en el último año mucho más dinero en los videojuegos para mejorar su posición, personaje, accesorios, imagen, etc. que el total de los estudiantes de 14 a 18 años jugadores.

Población de 15 a 64 años



Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) 3,7%
Posible Juego Problemático (DSM-V) 1,6%
Posible Trastornos por Juego (DSM-V) 0,6%

Estudiantes de 14 a 18 años



Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) 20%
Posible Trastorno por Videojuegos (DSM-V>5) 6,1%
Posible Juego Problemático (IE/BET) 4,7%

ENCUESTA OEDA-COVID 2020

El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones , acaba de publicar la **ENCUESTA OEDA-CO-VID 2020** que señala el Impacto de la pandemia por Covid-19 durante el año 2020 en el patrón de consumo de sustancias psicoactivas y otros comportamientos con potencial adictivo.

Desde el inicio de la pandemia provocada por la **COVID-19** en nuestro país, el consumo de horas de internet por diversión aumentó ligeramente.

Durante la pandemia disminuye la tasa de juego con dinero de manera presencial. Respecto al juego con dinero online no se observan cambios antes y durante la pandemia.



Madrid, España, Septiembre 2021
Plataforma para el Juego Sostenible ®



Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada
(CC BY-NC-ND)

Usted puede:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: Debe dar crédito de manera adecuada, mencionando para ello el Título, nuestra página web (<https://www.juegosostenible.es>) y "Plataforma para el Juego Sostenible"
Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted es el autor o ha participado en el desarrollo del documento.

No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

Sin Obra Derivada: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.