

Principales Indicadores y Conclusiones

(Gráficos)

"INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES 2020"
(PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS)

"ENCUESTA OEDA-COVID 2020"
(MINISTERIO DE SANIDAD)



RESUMEN INFORME ADICCIONES COMPORTAMENTALES 2020 Y ENCUESTA OEDA-COVID 2020

Informe Sobre Adicciones Comportamentales 2020

El Ministerio de Sanidad ha publicado los resultados de la ENCUESTA SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES, este informe engloba la actualización correspondiente a los resultados publicados en la encuesta EDADES 2019-2020.

ENCUESTA OEDA-COVID 2020

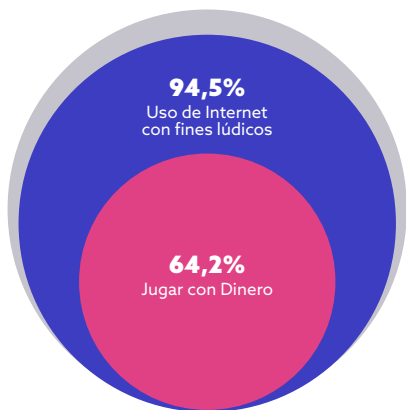
El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, acaba de publicar la ENCUESTA OEDA-COVID 2020 que señala el Impacto de la pandemia por Covid-19 durante el año 2020 en el patrón de consumo de sustancias psicoactivas y otros comportamientos con potencial adictivo.

Desde la Plataforma para el Juego Sostenible, hemos considerado muy relevantes algunas de las conclusiones contenidas en estos documentos, las cuales procedemos a resumir.



PREVALENCIAS DE CONSUMO (últimos 12 meses)

Población de 15 a 64 años



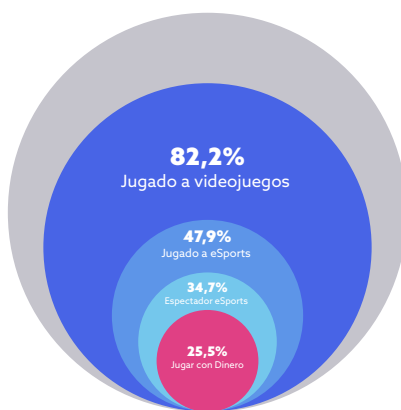
JUEGO PRESENCIAL 63,6%



JUEGO ONLINE 6,7%



Estudiantes de 14 a 18 años



JUEGO PRESENCIAL 22,7%



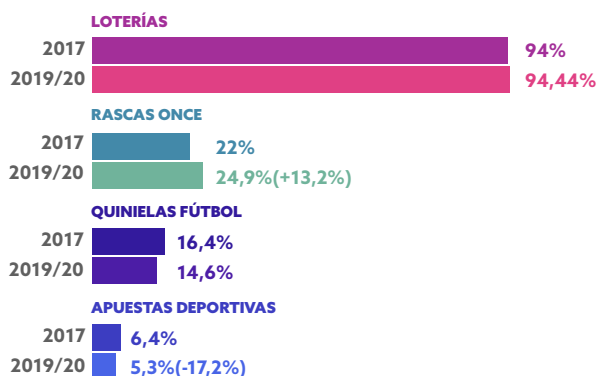
JUEGO ONLINE 10,3%



El análisis de los resultados de las encuestas a partir de 2014 confirma que **el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad.**

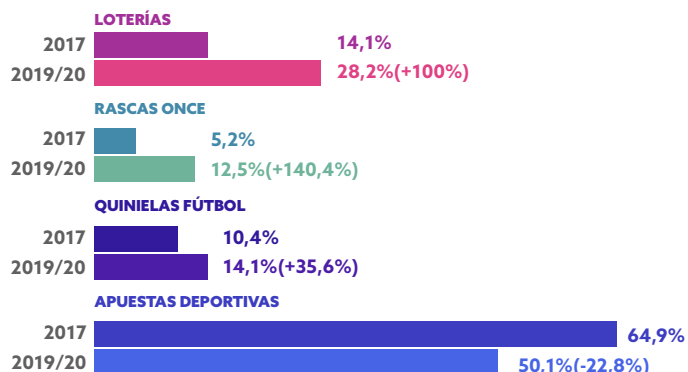
DETALLES DEL CONSUMO POR TIPO DE JUEGO

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



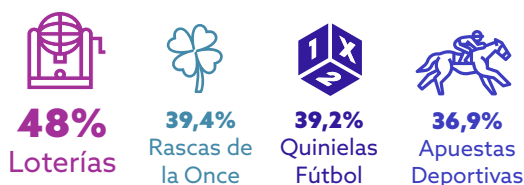
Los juegos que más se juegan de manera **PRESENCIAL**, son la **lotería convencional y las loterías instantáneas (Rascas Once)**, siendo estos los que mayor evolución en cuota de mercado representan.

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



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 las que mayor evolución en cuota de mercado representan.

Distribución por tipo juego en la Población de 14 a 18 años que ha jugado dinero de forma **PRESENCIAL**.

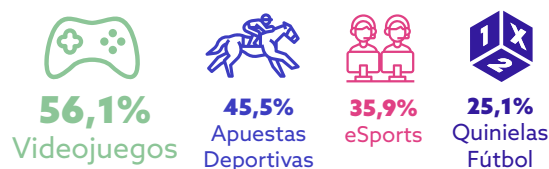


La mayoría de estudiantes de 14 a 18 años, con independencia del sexo, que han jugado de manera **presencial**, lo han hecho en **Loterías, Rascas y Quinielas**.

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

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

Distribución por tipo juego en la Población de 14 a 18 años que ha jugado dinero de forma **ONLINE**.

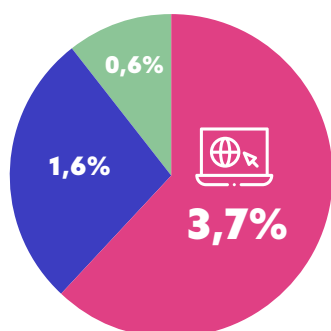


USOS PROBLEMÁTICOS

Como se ha señalado, el uso de juego con dinero y de internet tiene una alta prevalencia 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.

Población de 15 a 64 años

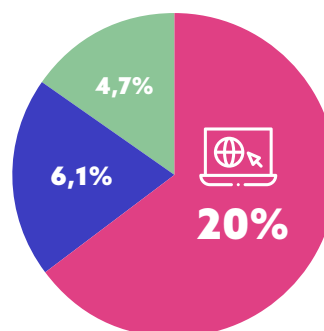


Uso Compulsivo de Internet (CIUS > 28) 3,7%

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 (LIE/BET) 4,7%

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.

ENCUESTA OEDA-COVID 2020

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