

Principales Indicadores y Conclusiones

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

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



El Ministerio de Sanidad ha publicado recientemente los resultados de la **Encuesta OEDA-COVID 2020** y 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.

Encuesta OEDA-COVID 2020



**Informe sobre Adicciones
comportamentales**



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

INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES 2020

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 (presencial, online o ambos)
- 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.**



JUEGO ONLINE

En **2018** el **10,3%** de la población **de estudiantes de 14 a 18 años**, según la encuesta **ESTUDES**, **ha jugado con dinero online**. Existe una importante diferencia por sexo, siendo mayor en los **hombres (17,4%)** que en las **mujeres (3,6%)**.

En estudiantes, con independencia del sexo, **el juego preferido online son los videojuegos**, seguidos de las apuestas deportivas.



JUEGO PRESENCIAL

El juego presencial está mucho más extendido que el juego online.

Según la encuesta **EDADES**, más de la mitad de **la población de 15 a 64 años (63,6% en 2019/20)** ha jugado con dinero en el último año, haciéndolo mayoritariamente a través de juegos de lotería convencional e instantánea.

- En el **juego presencial las diferencias por sexo son mucho menores** que en el juego online.
- Al contrario de lo que ocurre con el juego online, **su prevalencia aumenta notablemente con la edad.**

Los datos de la encuesta **ESTUDES** indican que, **en la población de estudiantes de 14 a 18 años, el juego presencial también es más frecuente que el juego online (22,7% en 2018)**, aunque menos prevalente que en población general.

- En esta población sí **existe una diferencia significativa por sexo**, siendo bastante superior en los hombres que en las mujeres.
- La mayoría de estudiantes de 14 a 18 años, tanto hombres como mujeres, que **han jugado dinero de manera presencial lo han hecho en loterías y quinielas.**



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.



USO DE INTERNET

Los datos de la encuesta **EDADES** indican que en **2019/20 un 3,7%, de la población de 15 a 64 años ha realizado un posible uso compulsivo del internet**, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente **1.139.000 de personas**. Este valor apenas presenta diferencias por sexo y supone un incremento respecto a lo detectado en 2015 y 2017.

En la encuesta **ESTUDES 2018/19** se obtiene que, entre la población de estudiantes de **14 a 18 años, la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet es bastante superior (20%)**, aunque ligeramente inferior a la registrada en 2016.



USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Según la encuesta **ESTUDES 2018/19**, entre **estudiantes de 14 a 18 años se observa que algo más del 80% han jugado a videojuegos en el último año**, porcentaje que es notablemente mayor entre los chicos, con una prevalencia de juego que va disminuyendo según va avanzando la edad.

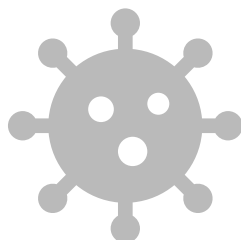
Entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, **el 6,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos** según la escala basada en criterios DSM-V.



eSports

En lo que respecta a la relación con los **eSports**, los datos de la encuesta **ESTUDES 2018/19** muestran que, **en los últimos 12 meses, el 47,9% de estudiantes había jugado y el 34,7% habían sido espectadores mientras otros jugaban.**

OEDA-COVID 2020



Las conclusiones del estudio realizado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones '**OEDA-COVID 2020**' de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, **destacan que 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.



cristina.garcia@juegosostenible.es

Tel. 619199733

C/ Perú 6, Edificio Twin Golf A, Bajo 2
Las Matas (Las Rozas), 28290 Madrid