

Resumen del Informe sobre

# **ADICCIONES COMPORTAMENTALES 2021**



El ministerio de Sanidad ha publicado recientemente el nuevo informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España, este informe recoge la actualización correspondiente a las últimas ediciones de las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyos resultados tienen representatividad a nivel nacional.

**Descargar Informe sobre Adicciones Comportamentales**



**Descargar el Resumen Informe sobre Adicciones Comportamentales (en inglés)**

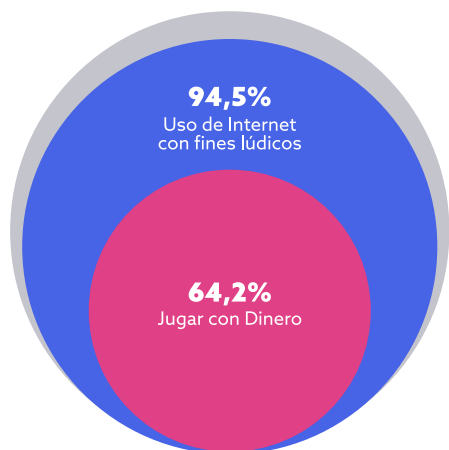


**Desde la Plataforma para el Juego Sostenible, hemos considerado muy relevantes algunas de las conclusiones contenidas en estos documentos, las cuales procedemos a resumir.**

# INDICES DE CONSUMO

(Últimos 12 meses)

## Población de 15 a 64 años



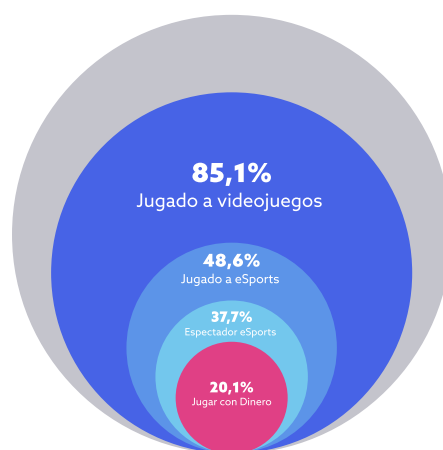
**JUEGO PRESENCIAL 63,6%**



**JUEGO ONLINE 6,7%**



## Estudiantes de 14 a 18 años



**JUEGO PRESENCIAL 17,2%**



**JUEGO ONLINE 9,4%**



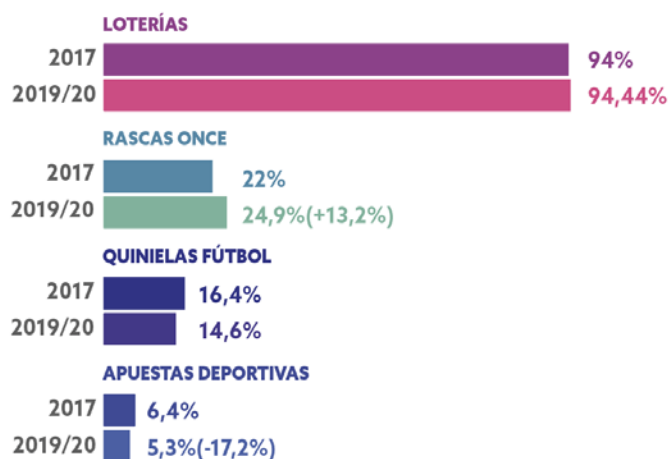
La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero está, en la mayoría de los casos, por debajo de los 30€.

En 2021, en el contexto de restricciones asociadas al control de la pandemia por COVID-19, el porcentaje de estudiantes de 14 a 18 años que ha jugado con dinero online y/o presencial ha descendido con respecto a años anteriores.

La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online, entre los estudiantes de 14 a 18 años en 2021 la mayoría (2,8%), indica que ha gastado menos de 6 euros, porcentaje inferior a 2019.

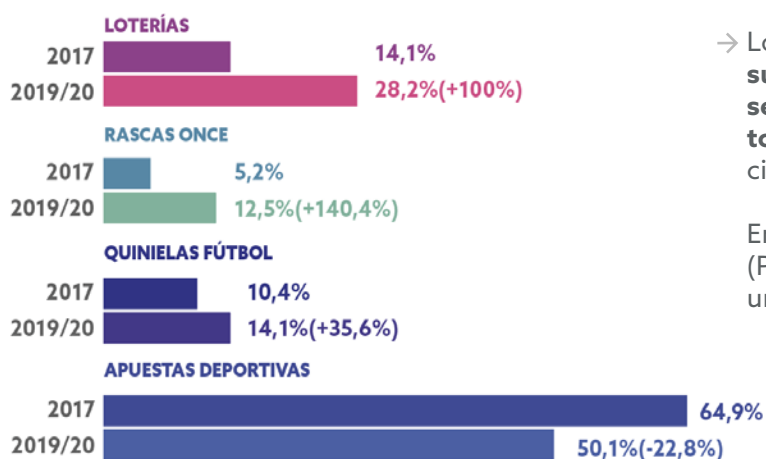
# DETALLES DEL CONSUMO POR TIPO DE JUEGO

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



→ Los tipos de juegos más usados fueron las **loterías** (primitiva, bonoloto, etc.), **rascas de la once** y las **quinielas** de fútbol y/o quinigol.

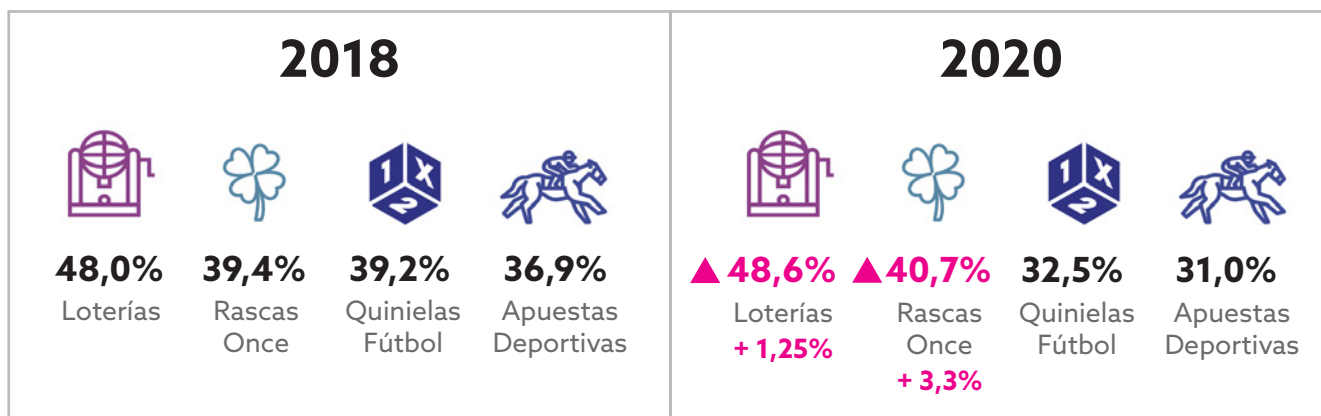
Distribución por tipo juego y su evolución en la **Población de 15 a 64 años** que ha jugado dinero **ONLINE**.



→ Los Juegos que más han **incrementado su consumo son los Rascas de la ONCE, seguido de las Loterías (Primitiva, Bonoloto, ONCE) y las quinielas de Fútbol**, reduciéndose el de las Apuestas Deportivas.

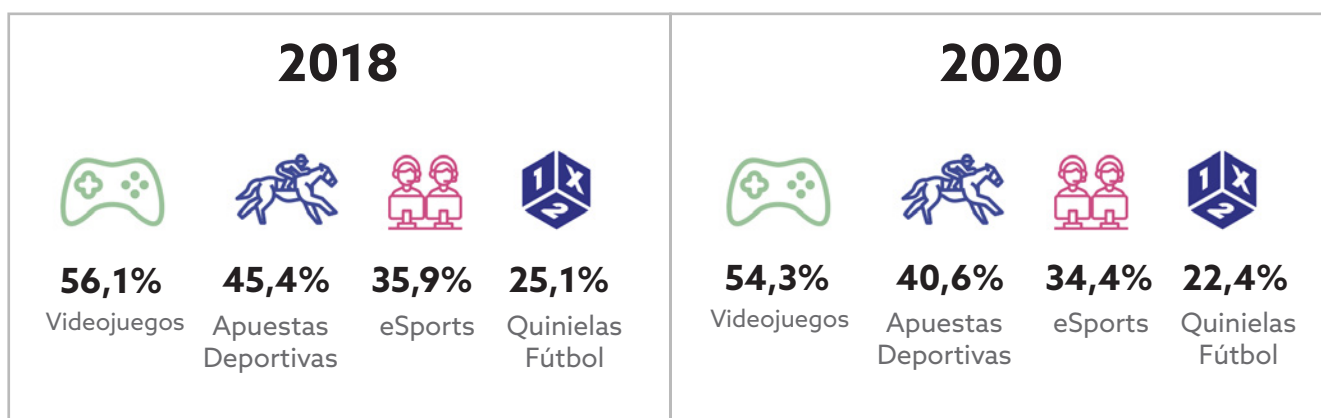
En las mujeres los juegos de loterías (Primitiva, Bonoloto, ONCE...) tienen un mayor peso.

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



- En 2021, al igual que ocurría los años anteriores, la mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, lo han hecho **un día al mes o menos**.
- El **tipo de juego** más utilizado por aquellos estudiantes que han jugado dinero de manera presencial para ambos sexos son **las loterías, primitiva, bonoloto y los Rascas de la Once**.
- En segundo lugar, entre los hombres se encuentran en **las apuestas deportivas y las quinielas de fútbol** y, entre las mujeres, destacan **los Rascas de la ONCE y el bingo**.
- En 2021 la **cantidad máxima gastada en un solo día** por los estudiantes de 14 a 18 años **es menor que en 2019**. La mayoría de los estudiantes que han jugado de manera presencial han gastado **cantidades inferiores a los 6 euros al día**.

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



- Entre los que juegan online sobresalen los videojuegos, las apuestas deportivas, y los deportes electrónicos.
- Los videojuegos, las apuestas deportivas y los deportes electrónicos son los tipos de juego más utilizados, tanto para hombres como para mujeres.

# USOS PROBLEMÁTICOS

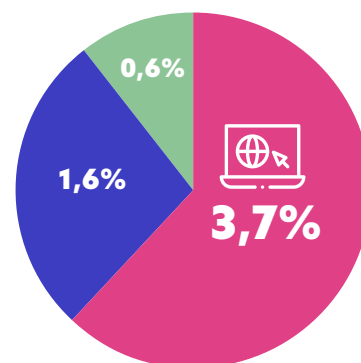
Como se ha señalado, el uso de juego con dinero y de internet tiene un consumo generalizado en la población española. Sin embargo, **no todo este uso se puede catalogar de problemático**.

## Población de 15 a 64 años

Entre las personas con posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V  $\geq 1$ ), se detecta mayor prevalencia de **comportamientos de riesgo**, tales como borracheras, *binge drinking*, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario.

Tanto en 2015 como en 2018, casi un 3% de la población de 15 a 64 años realizó un posible **uso compulsivo de internet** en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 900.000 personas. En 2020, esta prevalencia aumentó al **3,7%**, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente **1.139.000 personas**.

Entre las personas con un posible uso compulsivo de internet, se detecta una mayor prevalencia de **comportamientos de riesgo**, tales como consumos intensivos de alcohol (borracheras y /binge drinking) y consumo de cannabis en los últimos 30 días.



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

Entre los estudiantes de 14 a 18 años con un posible juego problemático, los juegos con dinero más utilizados de manera presencial son las **loterías, primitiva, bonoloto, los rascas de la once y las apuestas deportivas** por ese orden.

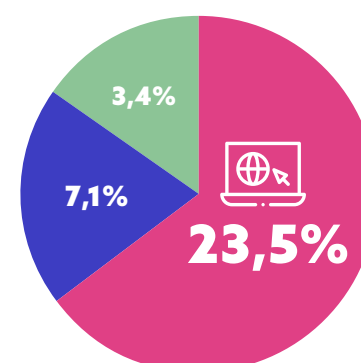
En 2021 **se reduce la tasa de posible juego problemático entre la población de estudiantes de 14 a 18 años** situándose en el 3,4% (4,7% en 2019).

En 2021, un **23,5%** de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de estar realizando un uso compulsivo de internet en España, **cifra superior a la registrada en 2019** (20%).

En 2021 entre el total de estudiantes de 14 a 18 años, **se ha incrementado la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos** pasando del 6,1% en 2020 al 7,1% actual.

El 31,0% de los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos dedica, dedica de media, **más de 5 horas en un día, porcentaje superior a 2019**

En 2021 los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos **han gastado mas dinero** en los videojuegos para mejorar su posición, personaje, accesorios, imagen, etc. que los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos.



Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) **23,5%**  
Posible Trastorno por Videojuegos (DSM-V>5) 7,1%  
Posible Juego Problemático (LIE/BET) 3,4%

# CONCLUSIONES

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. Sin embargo, **no todo este uso se puede catalogar de problemático.**

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, primitiva o bonoloto y rascas de la once**. La cantidad máxima de dinero gastada en uno solo día en los últimos 12 meses, para la gran mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años, es de menos de 6 euros.

Los juegos online preferidos por los estudiantes siguen siendo los **videojuegos, las apuestas deportivas y los deportes electrónicos** tanto en chicos como en chicas.

Se observa que los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego presentan mayor prevalencia de **comportamientos de riesgo**.

En 2021 entre el total de estudiantes de 14 a 18 años, **se ha incrementado la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos y del uso compulsivo de internet.**

En 2021 **se reduce la tasa de posible juego problemático entre la población de estudiantes de 14 a 18 años.**

**La tasa de posible juego problemático, posible uso compulsivo de internet y uso de videojuegos en los estudiantes de 14 a 18 años ponen de relieve la importancia de intensificar las actividades de prevención desde diversos ámbitos.**



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.