



Resumen del Informe sobre

TRASTORNOS COMPORTAMENTALES Y EDADES

(2022)

El Ministerio de Sanidad ha publicado el **Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022**, donde presenta los resultados obtenidos en las últimas encuestas **EDADES** y **ESTUDES**.

Descargar Informe sobre Adicciones Comportamentales 2022

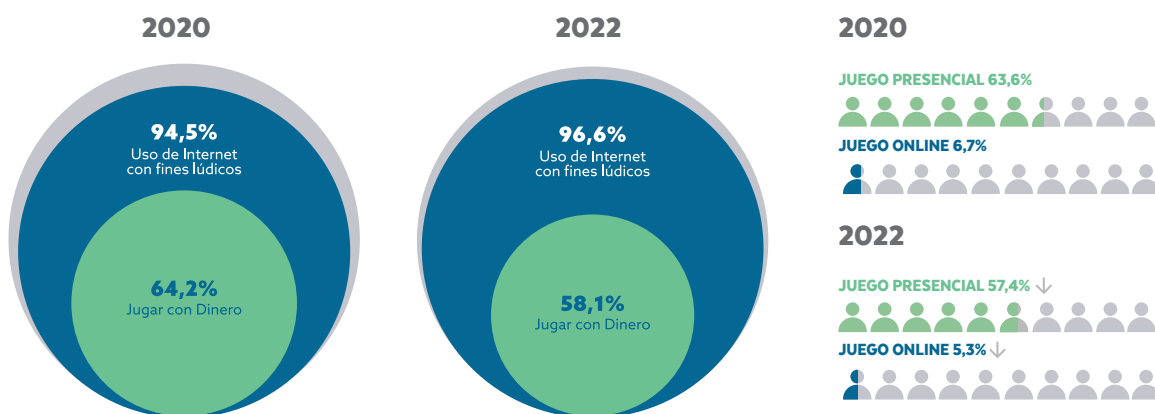


Desde la Plataforma para el Juego Sostenible, hemos considerado muy relevantes algunas de las conclusiones contenidas en estos documentos, las cuales procedemos a resumir.

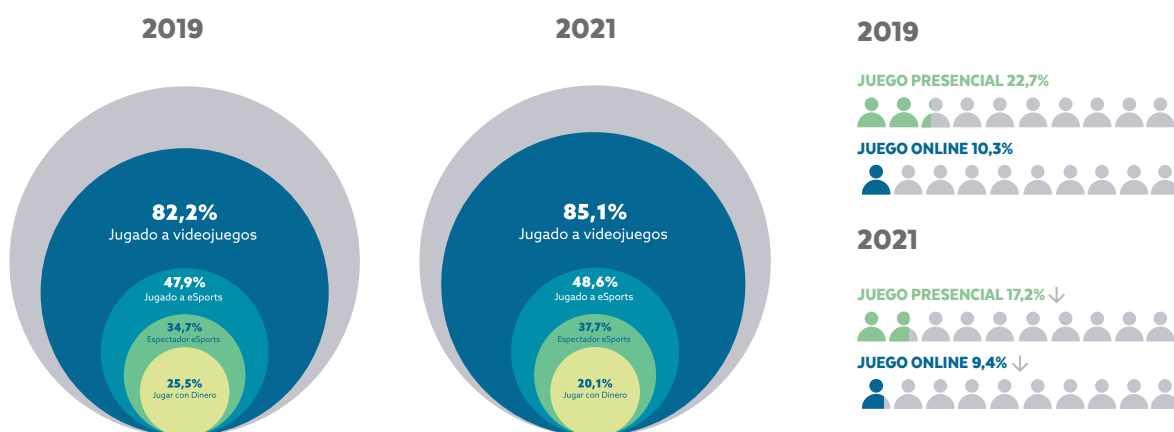
INDICES DE CONSUMO

(Últimos 12 meses)

Población de 15 a 64 años



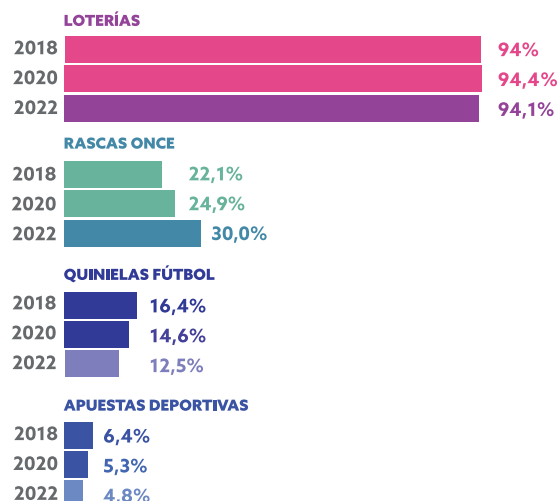
Estudiantes de 14 a 18 años



- El análisis de los resultados confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad.
- Se observa claramente un incremento del uso de Internet en la población de 15 a 64 años y un descenso en el consumo de Juego con dinero tanto en formato Presencial como Online.
- En cuanto a la población de 14 a 18 años se observa un incremento del consumo de Internet y Videojuegos y un descenso de los juegos con dinero tanto en online como en presencial.
- En 2021, un 6,4% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado dinero tanto online como presencial durante el último año, Este porcentaje desciende ligeramente respecto a 2019.

DETALLES DEL CONSUMO POR TIPO DE JUEGO

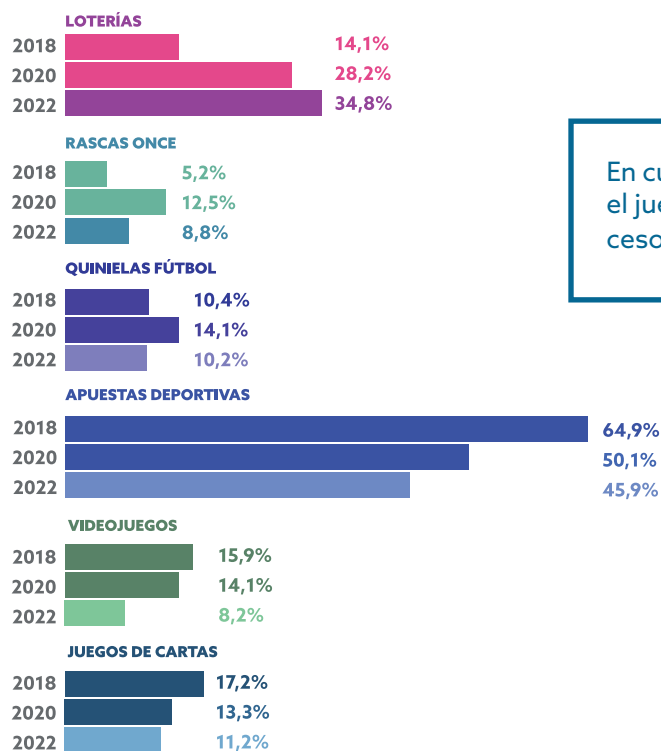
Distribución por tipo juego y su evolución en la **Población de 15 a 64 años** que ha jugado dinero de forma **PRESENCIAL** (en los últimos 12 meses. España 2018-2022).



Los juegos que mas se juegan de manera presencial, **son la lotería convencional y las loterías instantáneas (Rascas Once).**

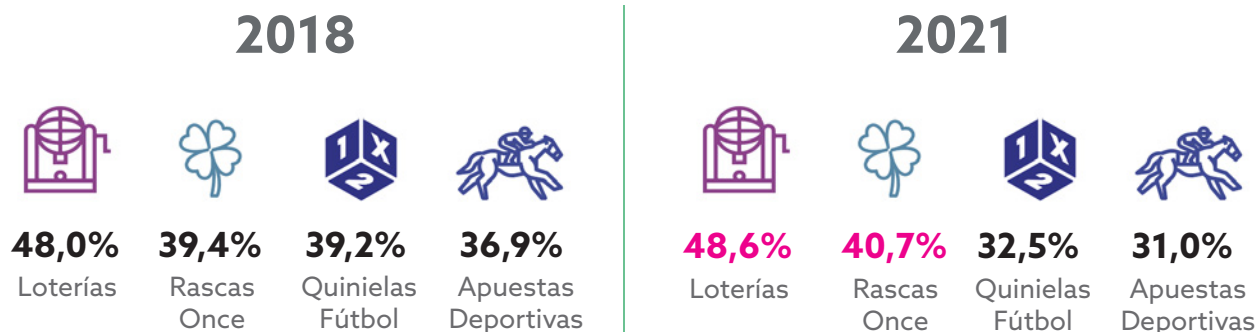
Los Rascas de la Once es el juego que más ha incrementado su consumo mientras las apuestas deportivas y las quinielas lo reducen.

Distribución por tipo juego y su evolución en la **Población de 15 a 64 años** que ha jugado dinero **ONLINE** (en los últimos 12 meses. España 2018-2022).



En cuanto al juego online son las **apuestas deportivas** el juego más practicado, si bien han sufrido un retroceso a favor de las loterías.

Distribución por tipo juego y su evolución en la **Población de 14 a 18 años** que ha jugado dinero de forma **PRESENCIAL** (en los últimos 12 meses. España 2018-2021).



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** cómo **online**, en los últimos 12 meses.

Distribución por tipo juego y su evolución en la **Población de 14 a 18 años** que ha jugado dinero **ONLINE** (en los últimos 12 meses. España 2018-2021).



Respecto al **tipo de juego** utilizado, se aprecian importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predomina la **lotería convencional o loterías instantáneas y las quinielas**, mientras que entre los que juegan online sobresalen **los videojuegos, las apuestas deportivas, y los deportes electrónicos** tanto en 2021 como en 2019.

USOS PROBLEMÁTICOS

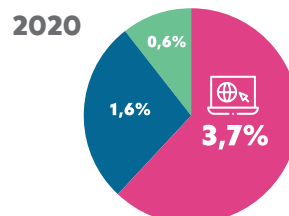
Como se ha señalado, el uso de juego con dinero y de internet tiene un consumo generalizado en la población española. Sin embargo, **no todo este uso se puede catalogar de problemático**.

Población de 15 a 64 años

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 2022, un 3,5% 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 **1.096.000 personas**. Evolutivamente este dato se ha reducido ligeramente respecto al obtenido en 2020.

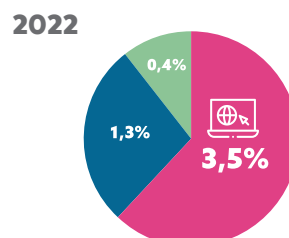
Respecto a los **índices de Posible Juego Problemático y de Trastorno por juego han descendido a 1,3% y 0,4%** respectivamente.



Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) **3,6%**

Posible Juego Problemático (DSM-V) 1,6%

Posible Trastornos por Juego (DSM-V) 0,6%

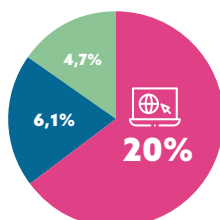


Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) **3,5%**

Posible Juego Problemático (DSM-V) 1,3%

Posible Trastornos por Juego (DSM-V) 0,4%

2019

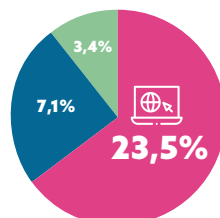


Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) **20%**

Posible Trastorno por Videojuegos (DSM-V>5) 6,1%

Posible Juego Problemático (LIE/BET) 4,7%

2021



Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) **23,5%**

Posible Trastorno por Videojuegos (DSM-V>5) 7,1%

Posible Juego Problemático (LIE/BET) 3,4%

Estudiantes de 14 a 18 años

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, por edad, se detecta un mayor índice de **uso compulsivo de internet** a los 16 años (24,8%) con respecto a los 18 años, que fue la edad con mayor porcentaje desde 2014, **lo que indica una tendencia a la aparición de problemas cada vez a más temprana edad**.

En la encuesta ESTUDES 2021 se obtiene que, entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, los porcentajes de consumo de alcohol y cannabis son superiores entre los individuos que realizan un posible uso compulsivo de internet.

En la evolución de los índices, **se reduce el de Posible Trastorno por juego de 4,7% a 3,4%**, mientras **han subido los del Uso Compulsivo de Internet del 20% al 23,5% y el Trastorno por Videojuegos al 7,1%**.



Madrid, España, abril 2023
Plataforma para el Juego Sostenible ®



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

Usted puede:

Compartir 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.