

# Informe sobre Adicciones Comportamentales 2024

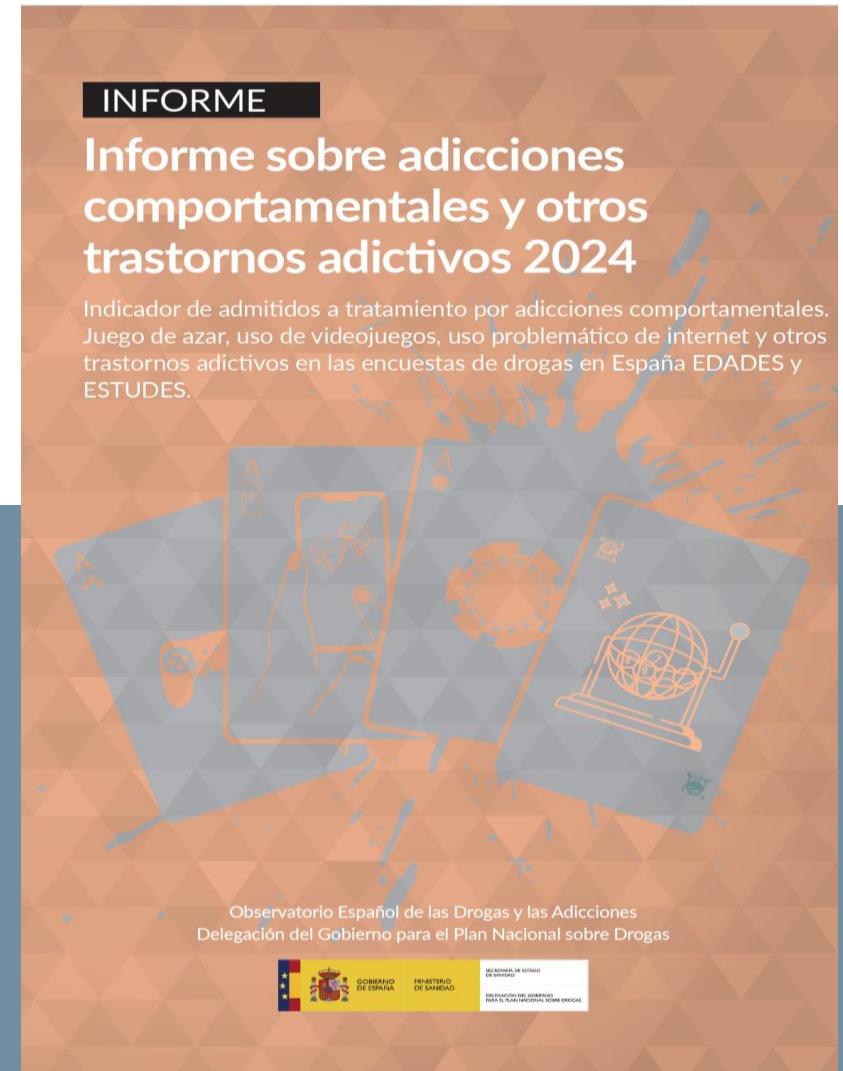
Ministerio de Sanidad

Secretaría de Estado de Sanidad

Delegación del Gobierno para el

Plan Nacional sobre Drogas

Madrid, 27 de enero de 2025



# EDADES 2024

- 
- **Antecedentes:** Desde **1995**, el Plan Nacional sobre Drogas realiza, **cada dos años**, una Encuesta sobre Alcohol y otras Drogas en España en población general residente en **hogares (15-64 años)**. Los resultados son representativos a nivel nacional.
  - **Muestra:** **26.878** cuestionarios válidos.
  - **Trabajo de campo:** Del **12 de febrero** al **21 de junio** de **2024**.

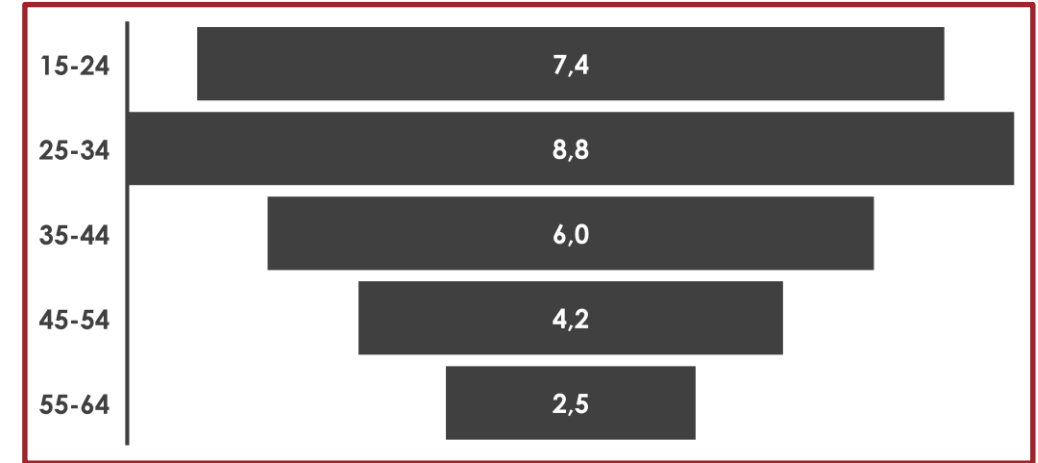
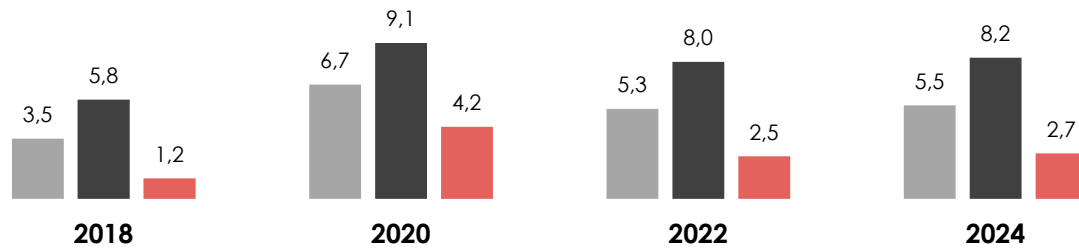
# Juegos de azar



## Juegos de azar online (en internet) (%)

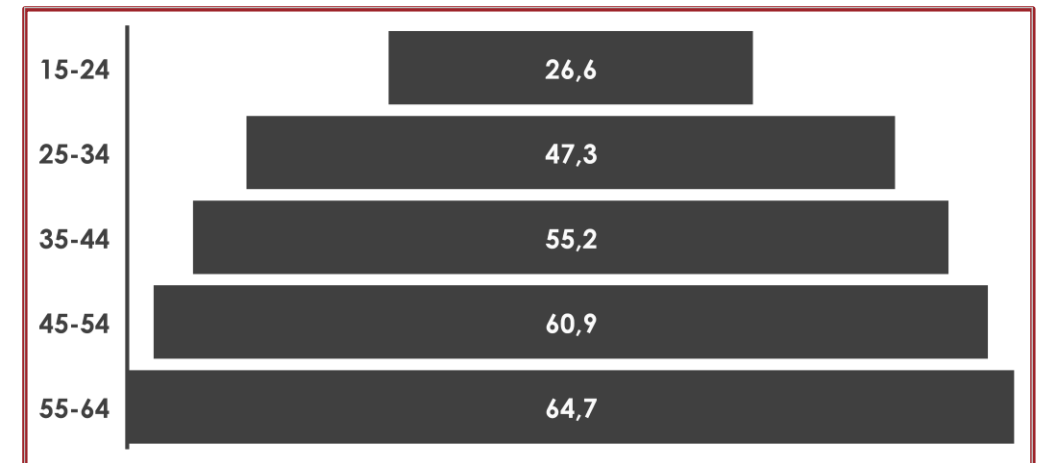
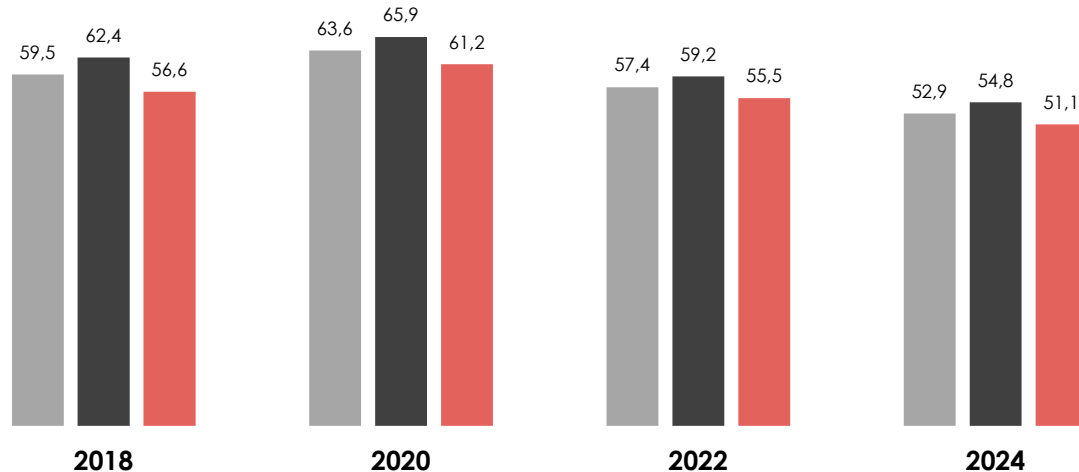
Prevalencia últimos 12 meses

■ Total ■ Hombre ■ Mujer



## Juegos de azar presencial (fuera de internet) (%)

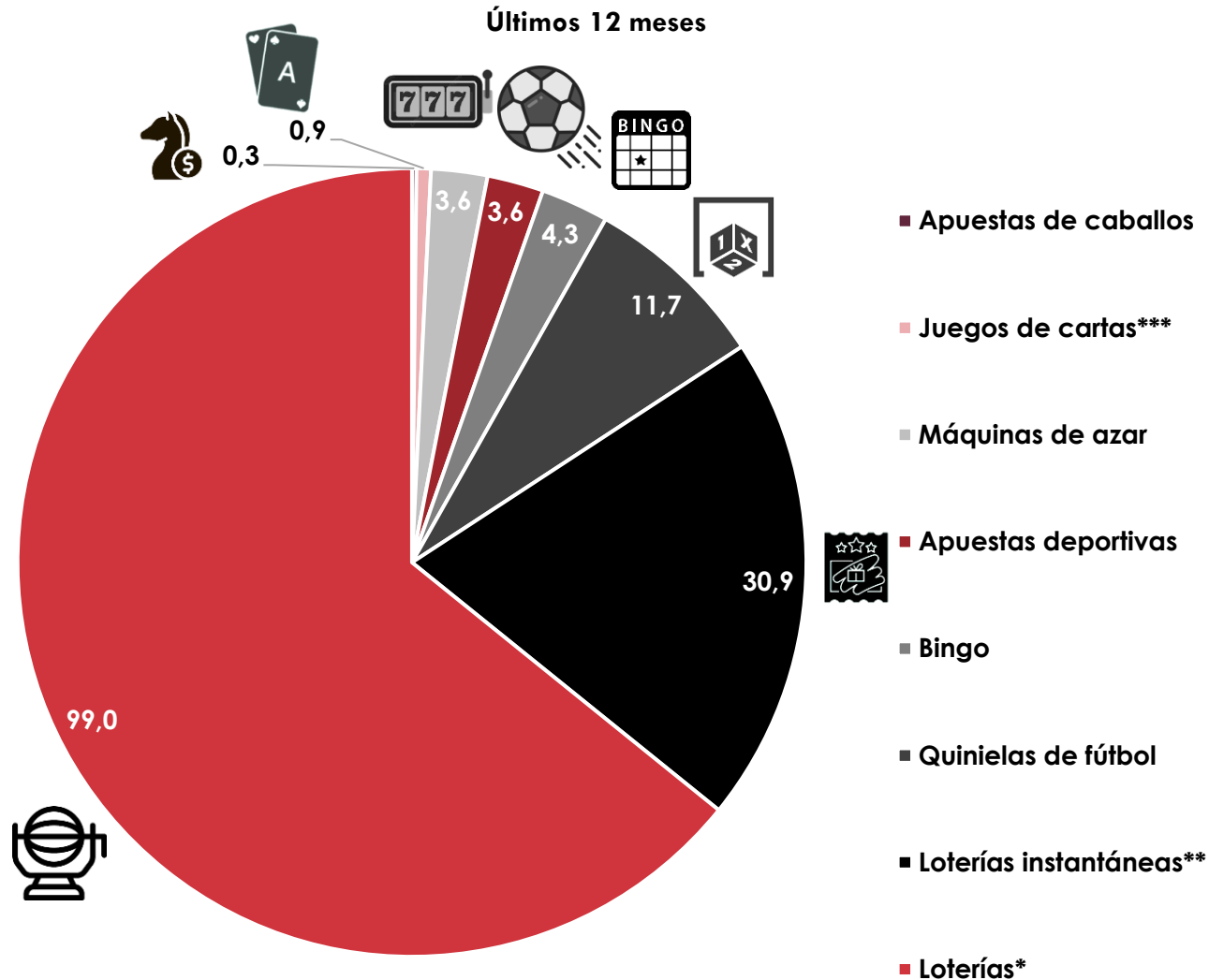
Prevalencia últimos 12 meses



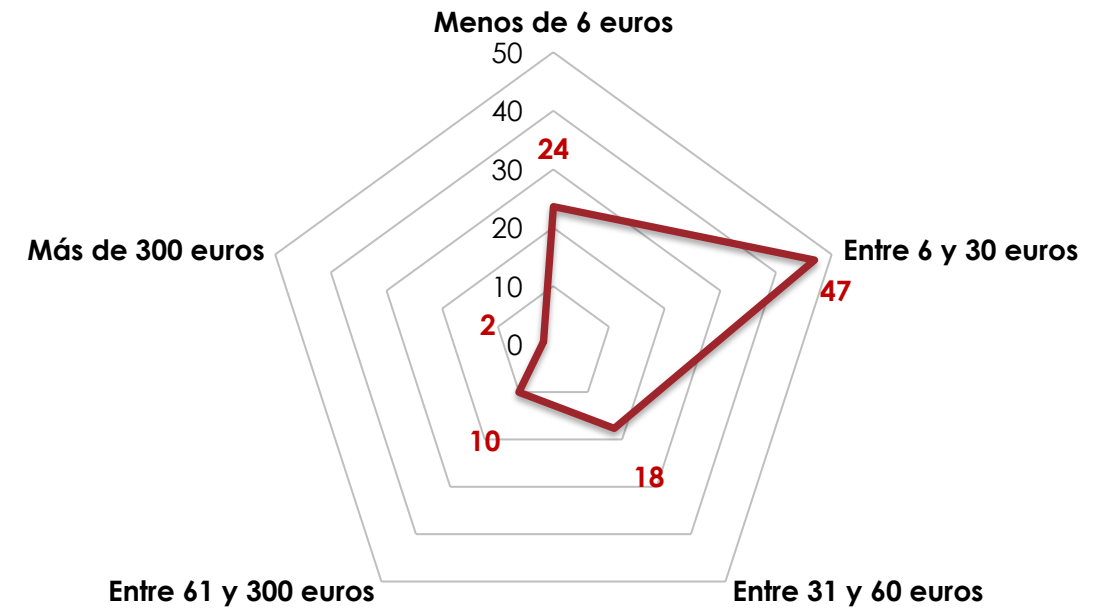
# Juegos de azar presencial



## Tipos de juegos de azar presencial usados entre los que han jugado(%)



## Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses (%)

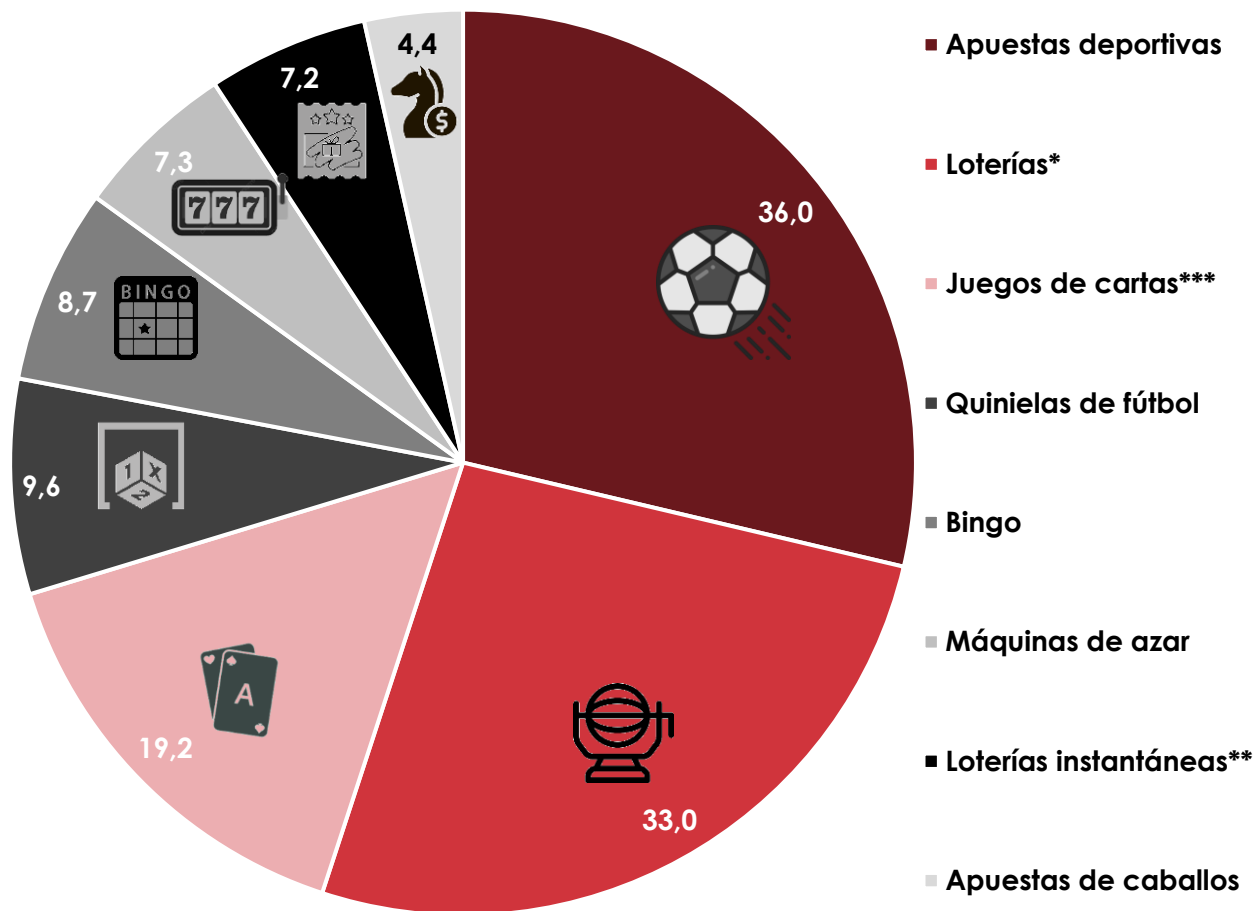


# Juegos de azar online



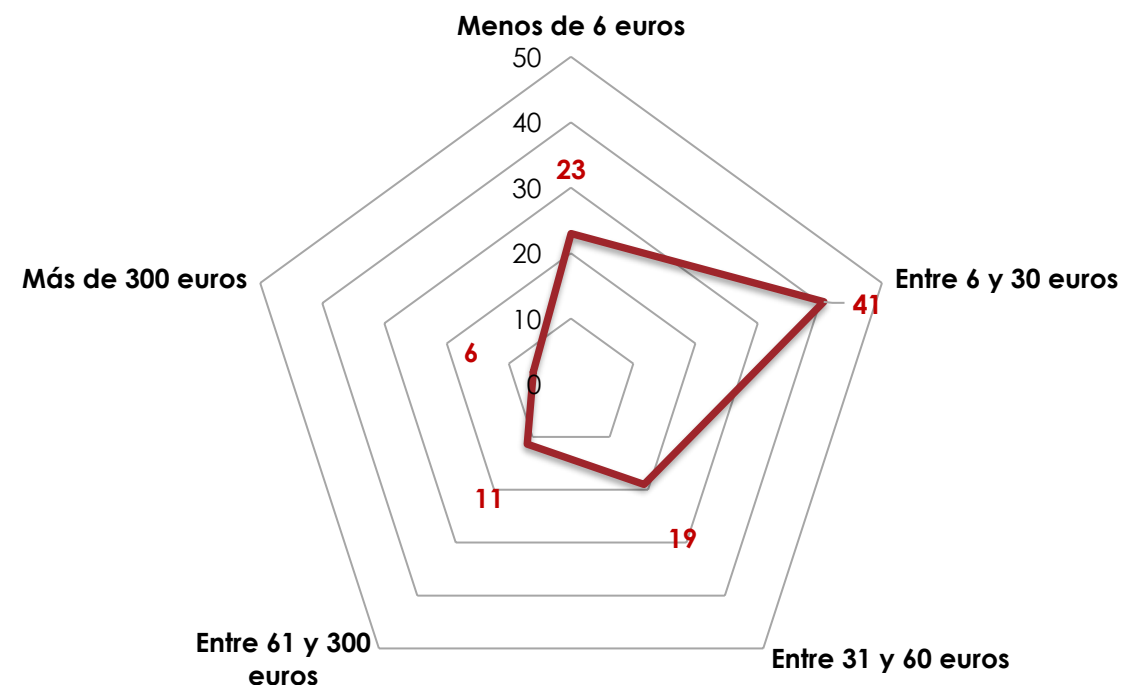
## Tipos de juegos de azar online usados entre los que han jugado(%)

Últimos 12 meses



## Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día

en los que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses (%)



# Posible juego problemático o trastorno del juego



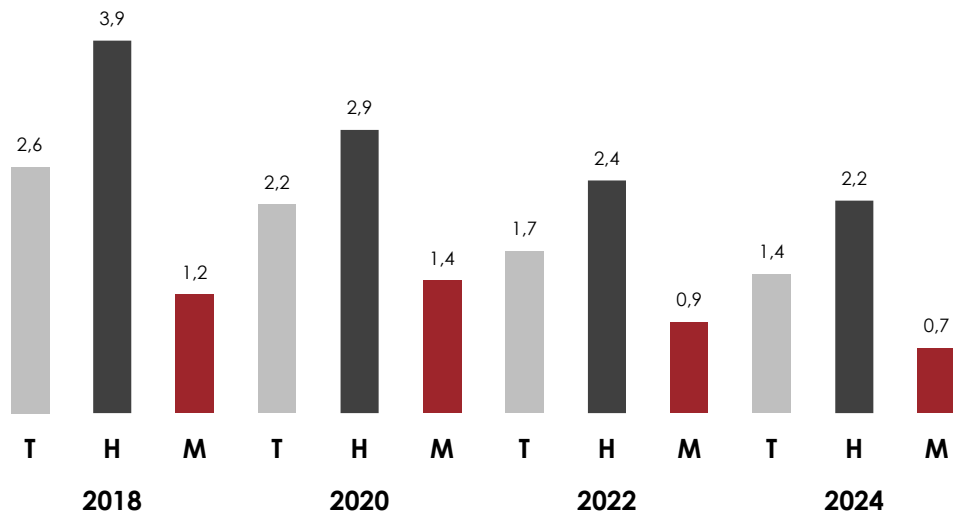
## MÉTODO DE ESTIMACIÓN

### DSM-5

- 9 preguntas
- Puntuación total 9 **puntos**
- De 1 a 3 puntos: **posible juego problemático**
- A partir de 4 puntos: **posible trastorno del juego**

## Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego

En la población de 15 a 64 años (DSM-V  $\geq 1$ )



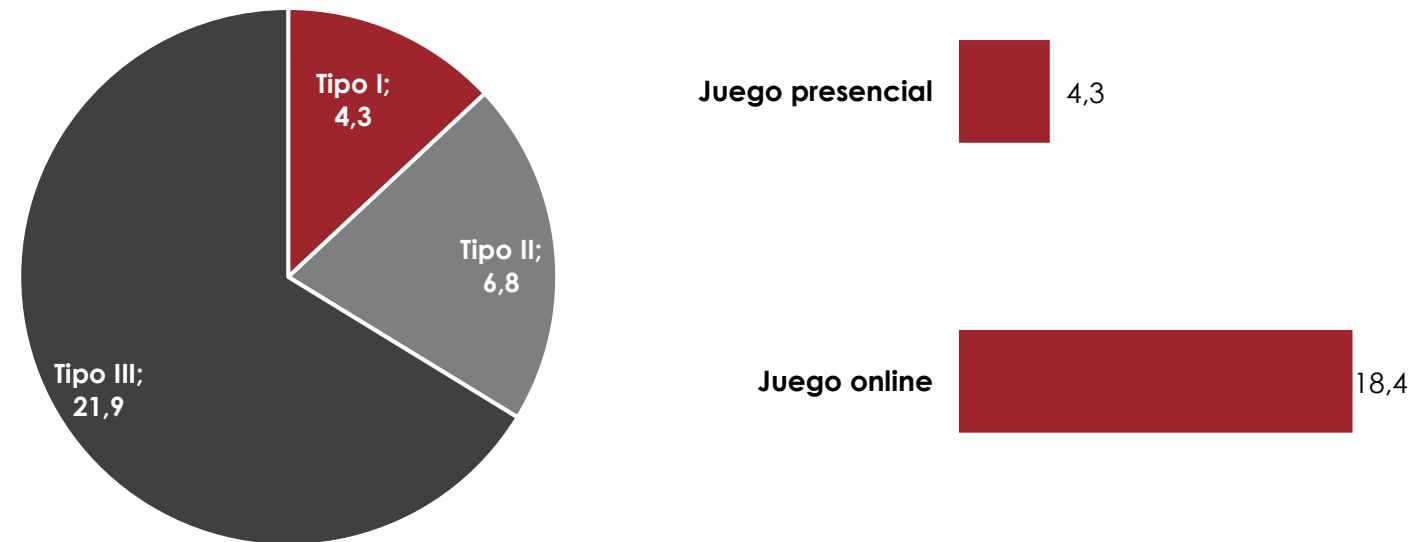
## PERFIL DE UN POSIBLE JUGADOR PROBLEMÁTICO O CON TRASTORNO DEL JUEGO

- Juegan con **más frecuencia**: semanalmente o diariamente
- Gastan **más dinero**
- Mayor consumo de **alcohol y tabaco**

### SEGÚN TIPO DE JUEGO JUGADO

Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V  $\geq 1$ ) entre jugadores

según el tipo de juego que realizan



**TIPO I:** Loterías, quinielas de fútbol y/o quinigol

**TIPO II:** Loterías Instantáneas, Bingo

**TIPO III:** Apuestas deportivas, Apuestas de caballos, Máquinas de azar (slots, tragaperras), Juegos de cartas

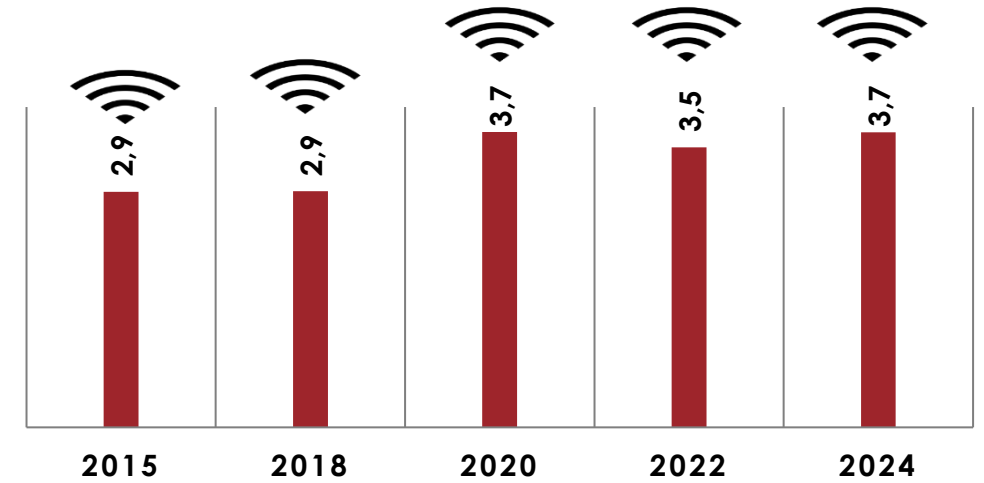
# Uso problemático de internet

## MÉTODO DE ESTIMACIÓN

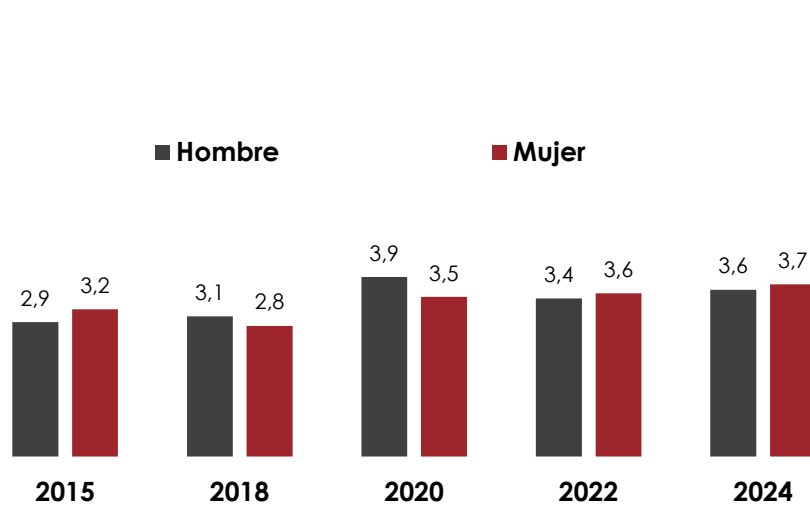
### The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

- 14 preguntas
- Puntuación total **56 puntos**
- Uso compulsivo de internet  $\geq 28$  puntos

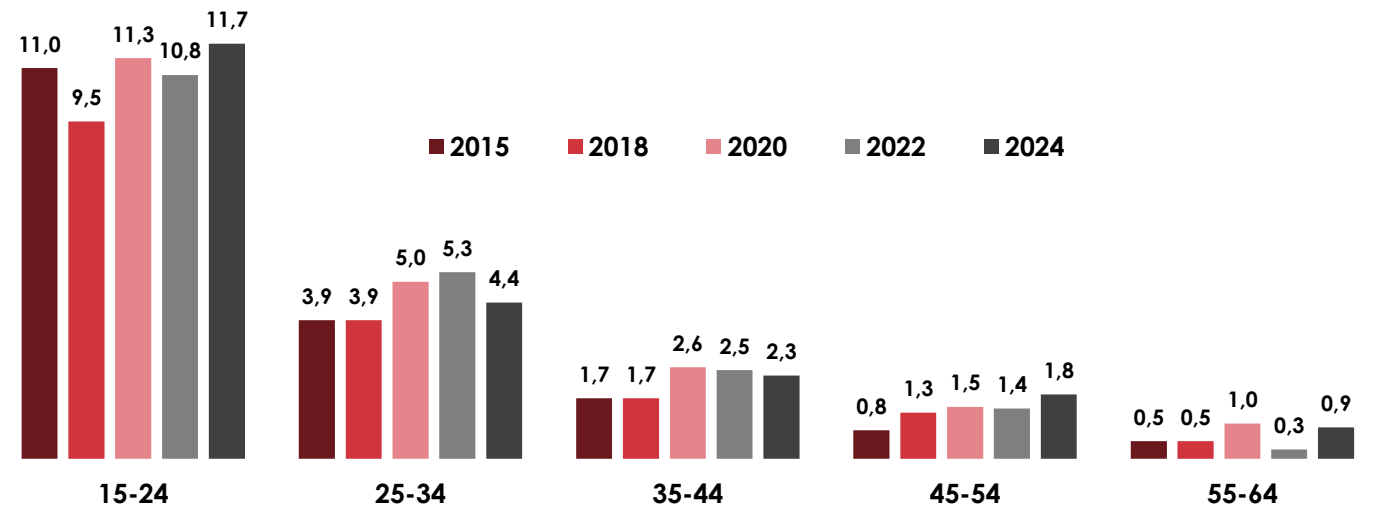
Prevalencia de uso problemático de internet (CIUS  $\geq 28$ )



## Prevalencia de uso problemático de internet según sexo



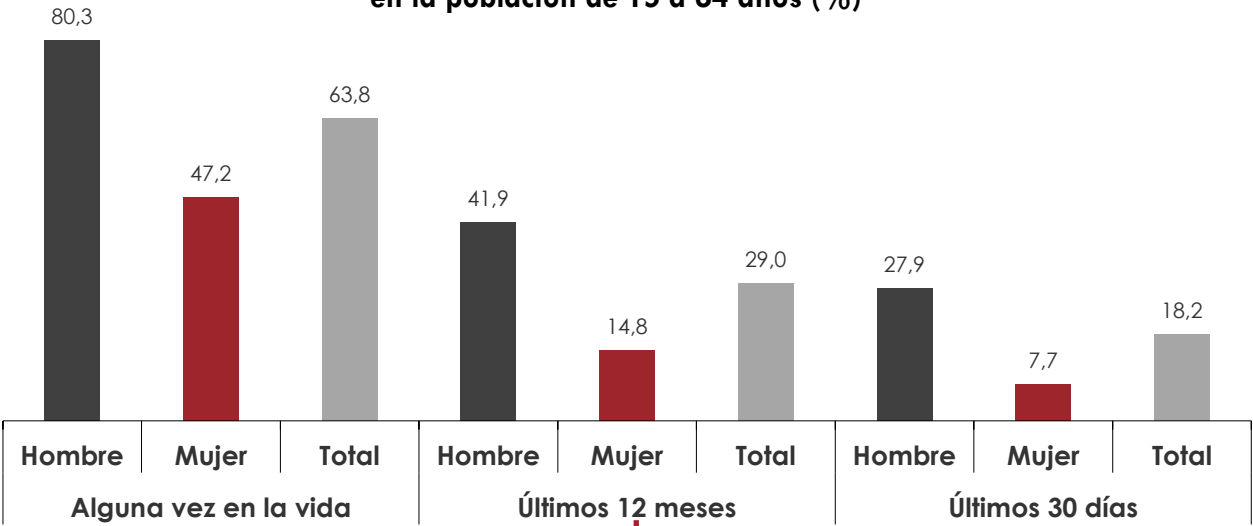
## Prevalencia de uso problemático de internet según edad



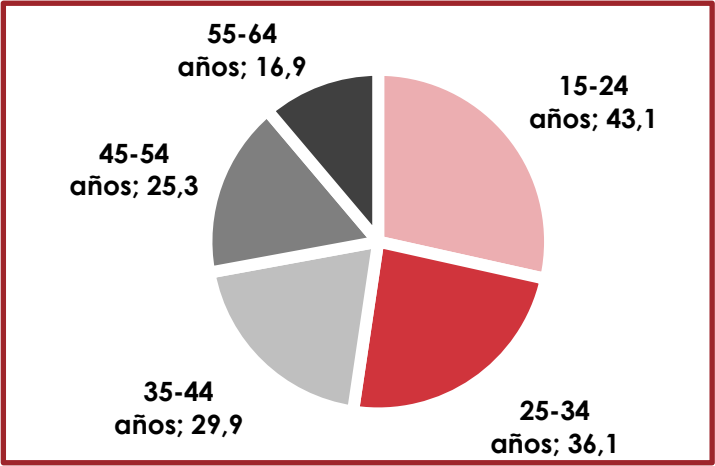
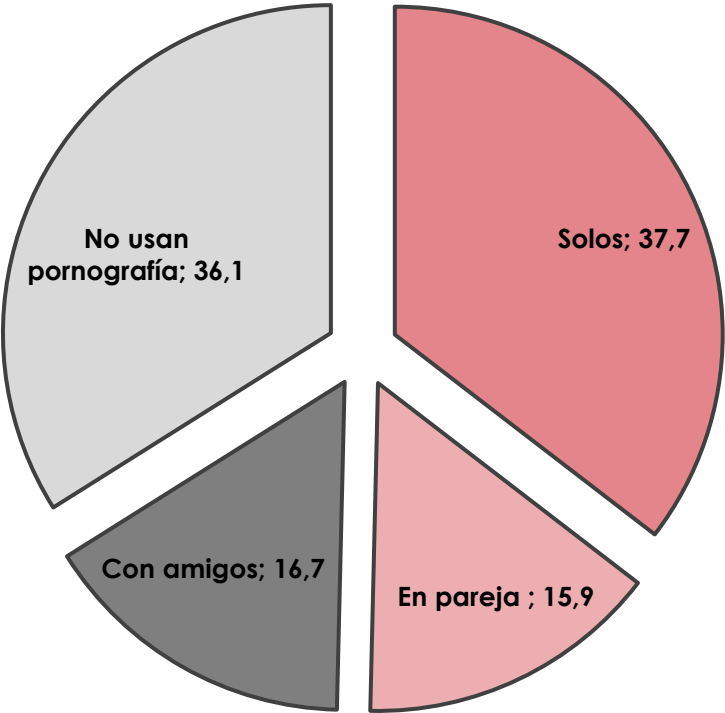
# Pornografía



Prevalencia de uso de pornografía año 2024  
en la población de 15 a 64 años (%)



¿Cómo han usado pornografía?  
la población de 15 a 64 años alguna vez en la vida (%)



# ESTUD

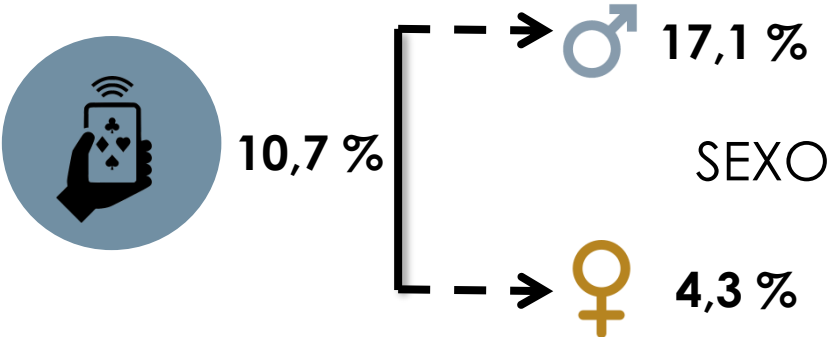
# 2023

- ➔ **Antecedentes:** Desde 1994, el Plan Nacional sobre Drogas realiza, cada dos años, una Encuesta sobre Uso de Drogas en Estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años de toda España. Los resultados son representativos a nivel nacional.
- ➔ **Muestra:** En 2023: 42.208 estudiantes de 888 centros educativos públicos y privados y 1.992 aulas
- ➔ **Trabajo de campo:** Del 5 de febrero al 28 de mayo de 2023.

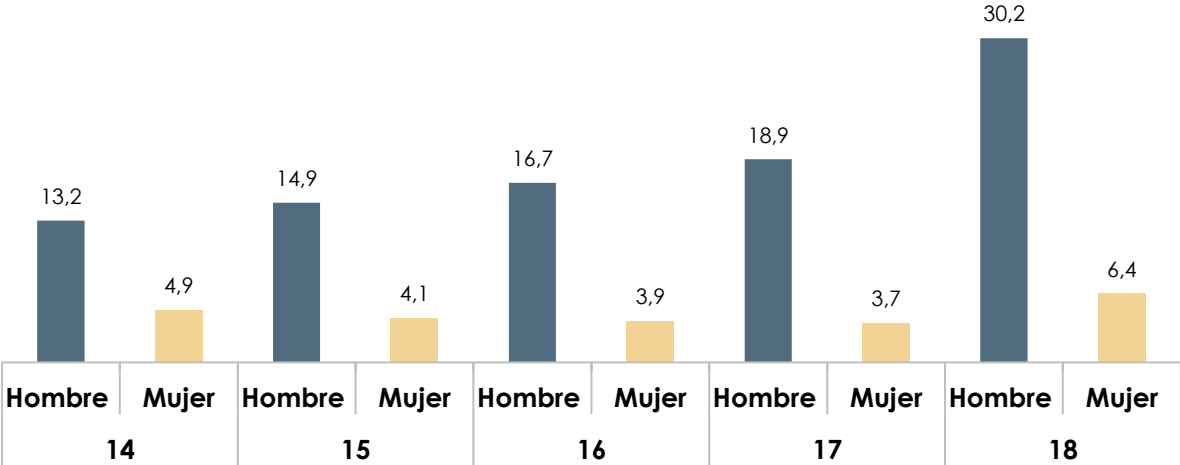
# Juegos de azar online

## Prevalencia jugar dinero online

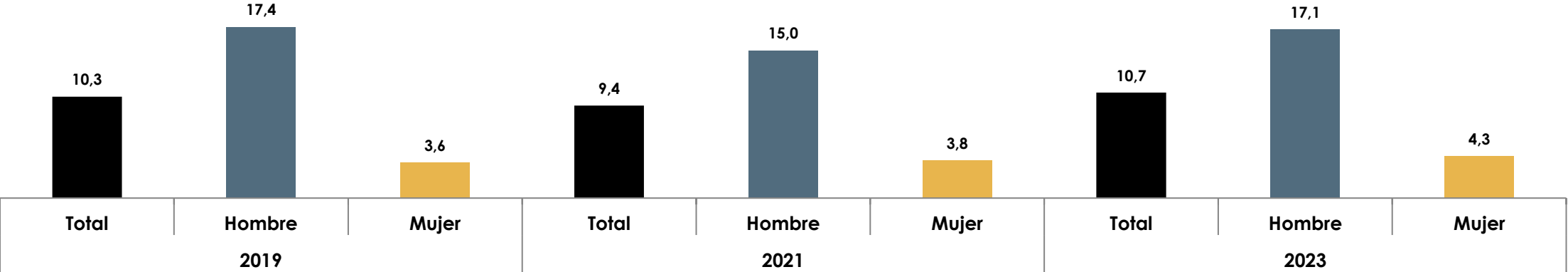
entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



## EDAD Y SEXO



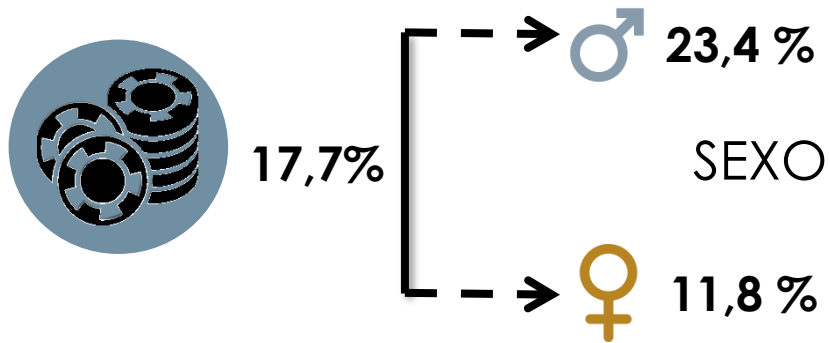
## Evolución prevalencia jugar dinero online



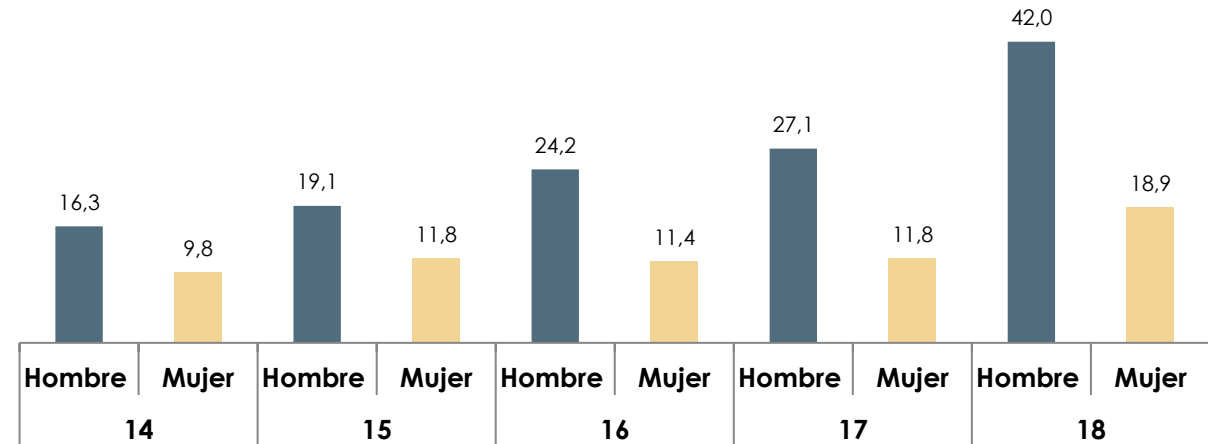
# Juegos de azar presencial

## Prevalencia jugar dinero presencial

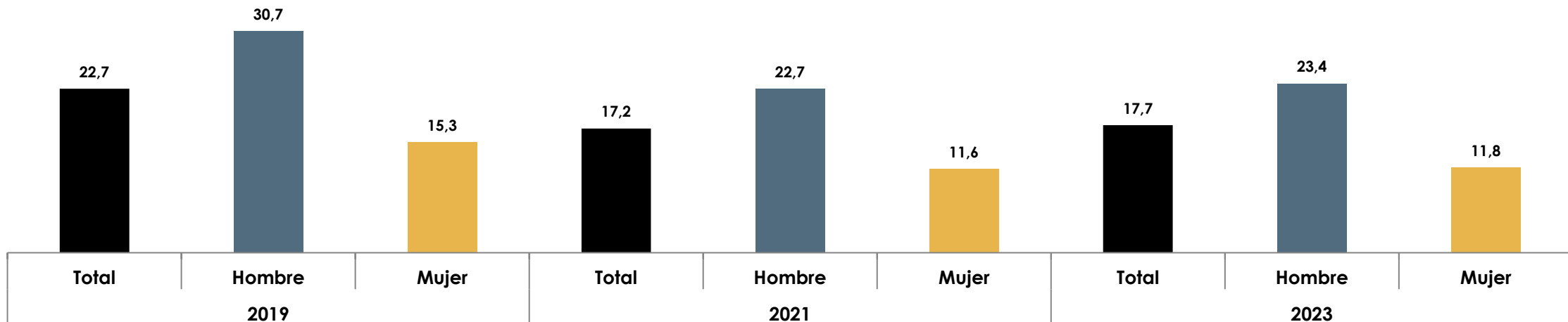
entre todos los estudiantes de 14-18 años, último año



## EDAD Y SEXO



## Evolución prevalencia jugar dinero presencial



# Uso problemático de internet (CIUS≥28)



## Prevalencia uso problemático de internet (CIUS≥28)

entre todos los estudiantes de 14-18 años

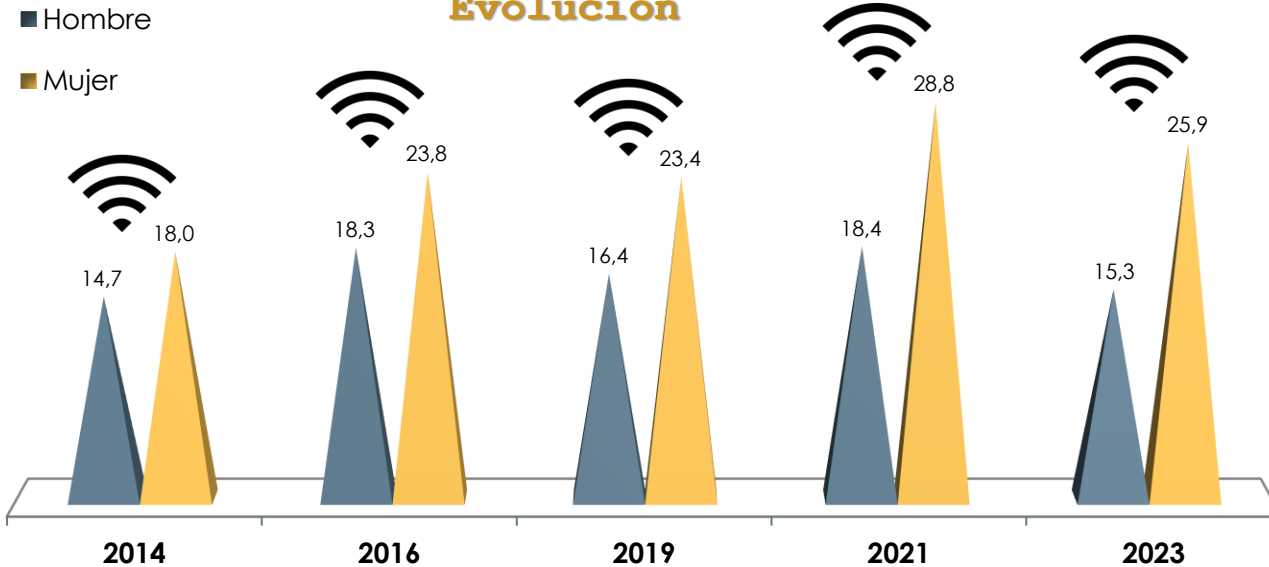


14-18 años

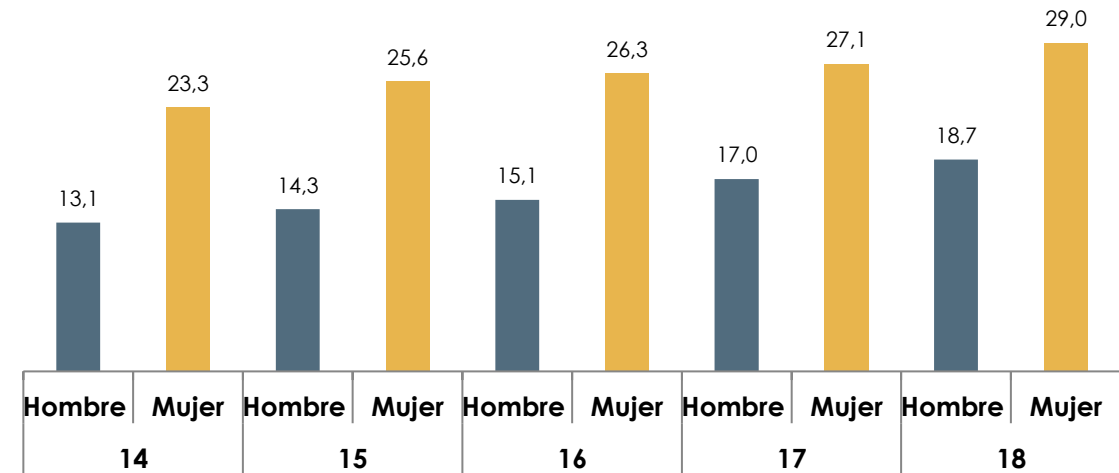


SEXO

### Evolución



## EDAD Y SEXO



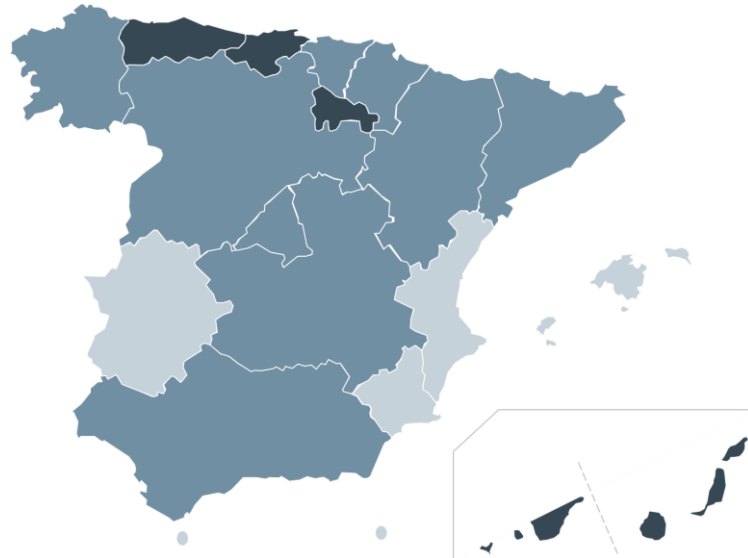
## The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

- 14 preguntas
- Puntuación total **56 puntos**
- Uso problemático de internet **28 puntos o más.**

# Distribución por CCAA

Prevalencia de juego y uso problemático de internet 14-18 años últimos 12 meses

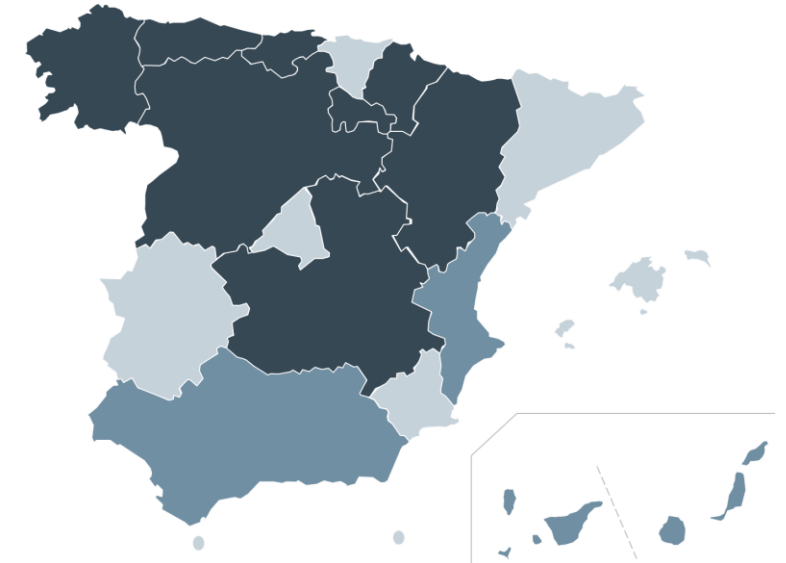
## Juegos de azar online



Media nacional **10,7%**

- > 11,0%
- 10,4% - 11,0%
- < 10,4%

## Juegos de azar presencial



Media nacional **17,7%**

- > 18,0%
- 17,3 - 18,0%
- < 17,3%

## Uso problemático de internet



Media nacional **20,5%**

- > 20,9%
- 20,1 - 20,9%
- < 20,1%

# Posible juego problemático



## Juego patológico

(Lie/Bet: Posible juego patológico  $\geq 1$  )

Johnson et al (1997)

ONLINE: 23,5%

Según MODO DE JUEGO

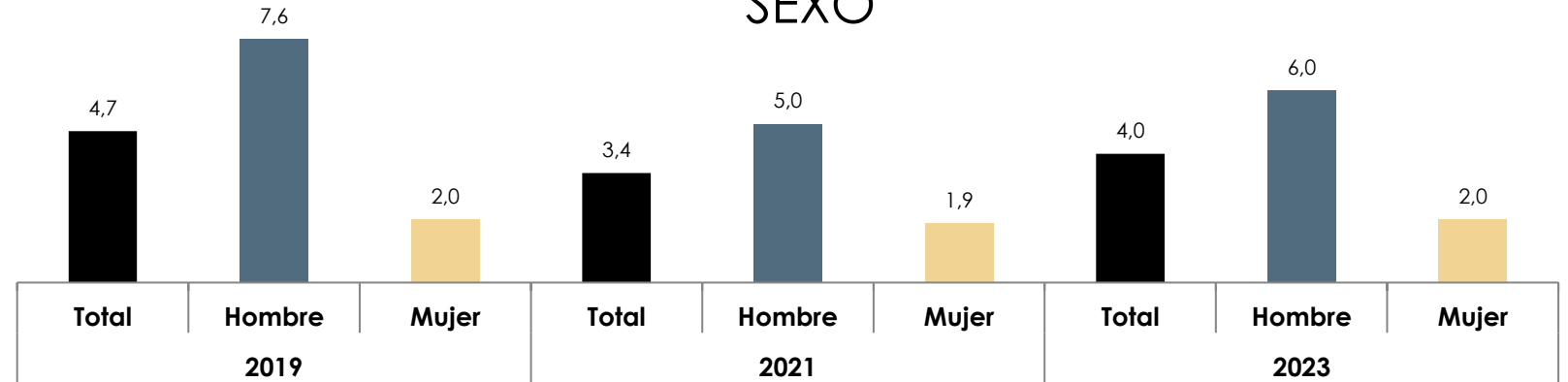
entre los jugadores

PRESENCIAL: 20,5%

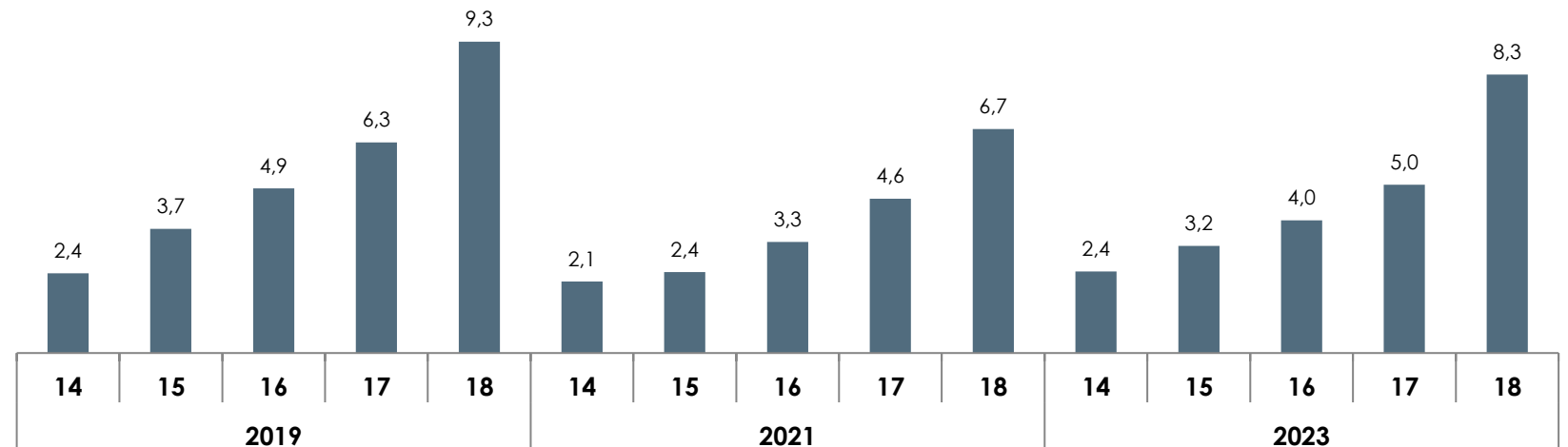
## Prevalencia posible juego patológico

entre total estudiantes de 14-18 años

### SEXO



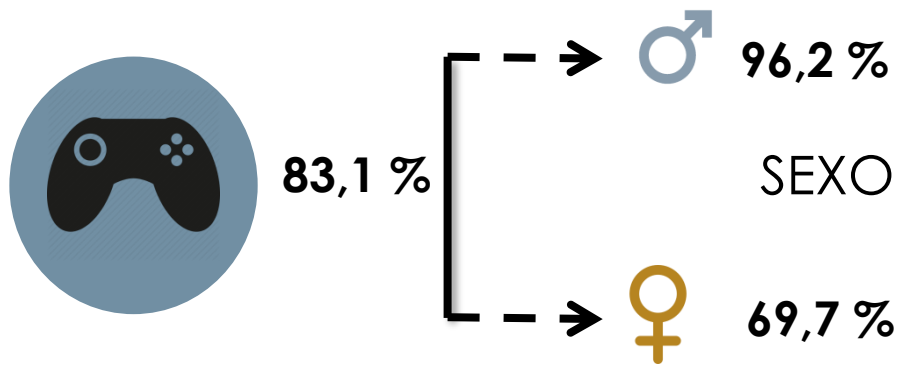
### EDAD



# Jugar a videojuegos

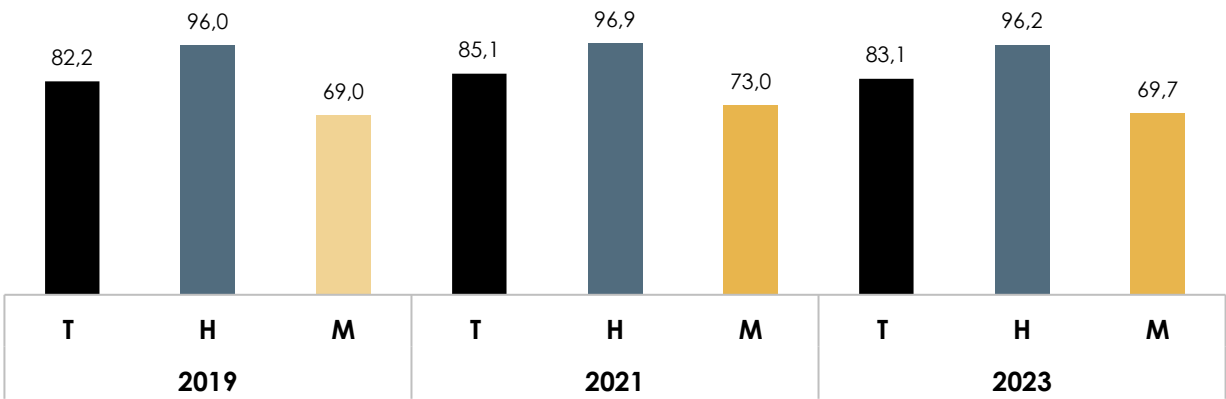
## Prevalencia de jugar a videojuegos

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año

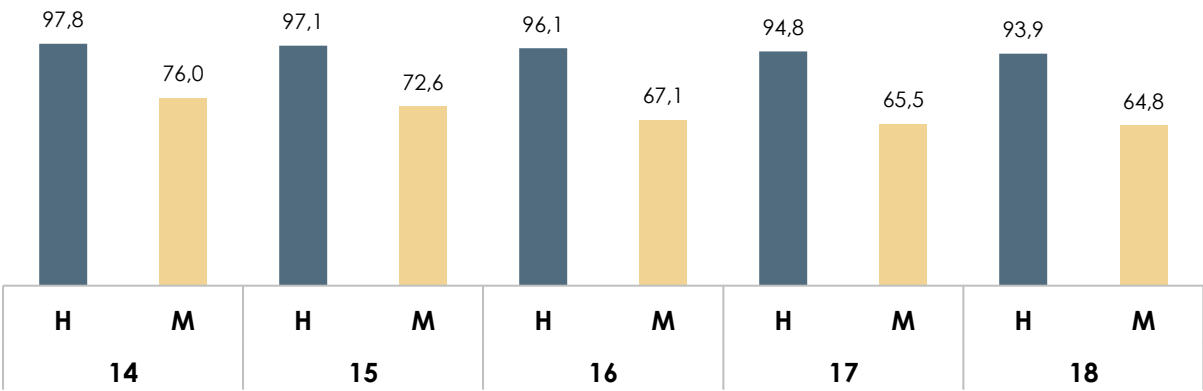


## Prevalencia jugar a videojuegos

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año

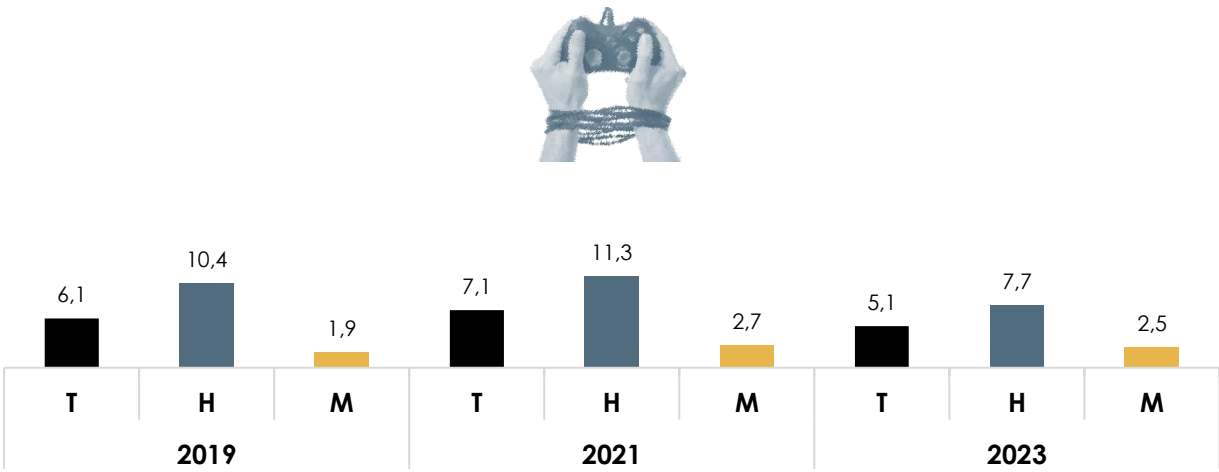


## EDAD Y SEXO



## Posible adicción a videojuegos (DSM-5)

entre los estudiantes de 14-18 años

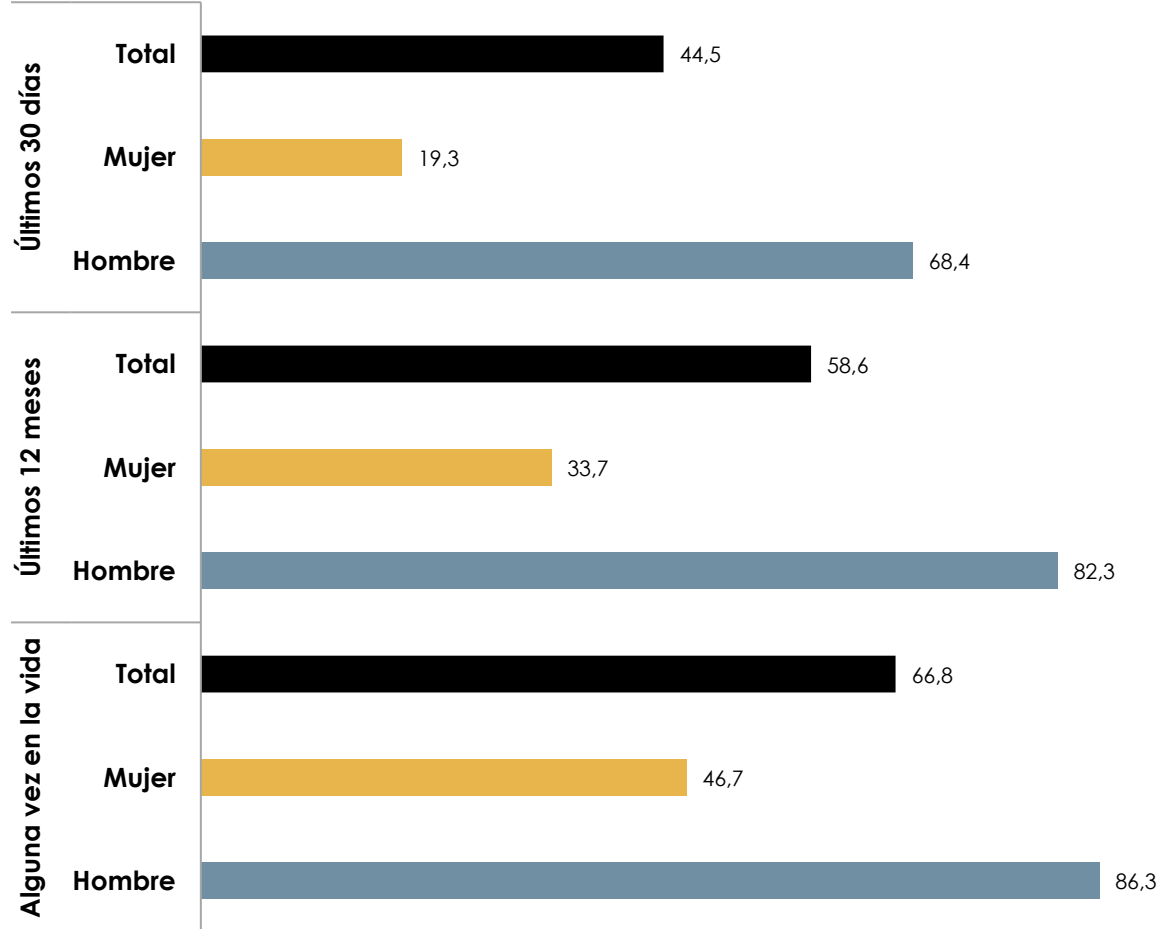


# Pornografía

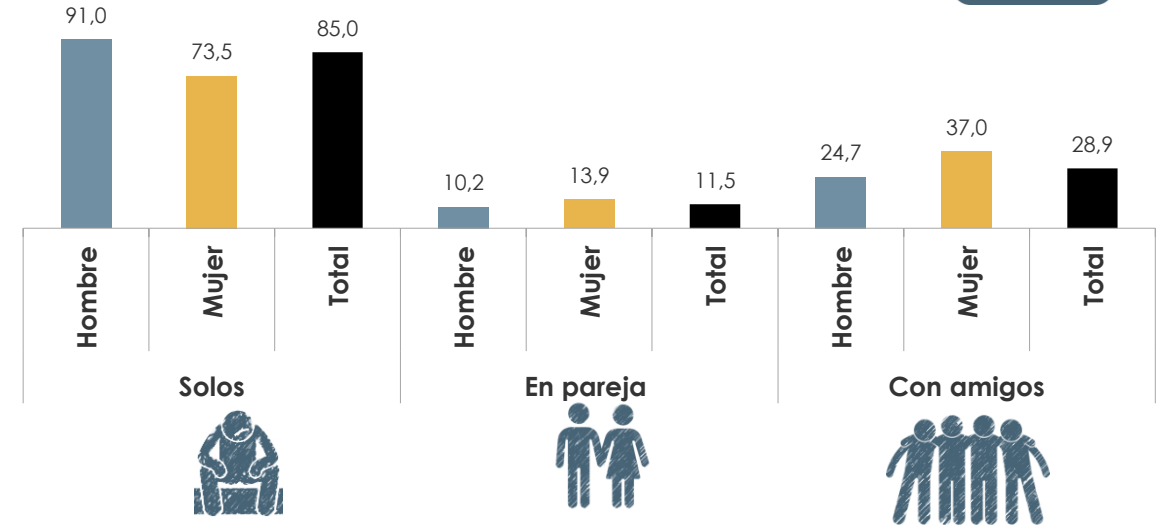


## Prevalencia de uso de pornografía

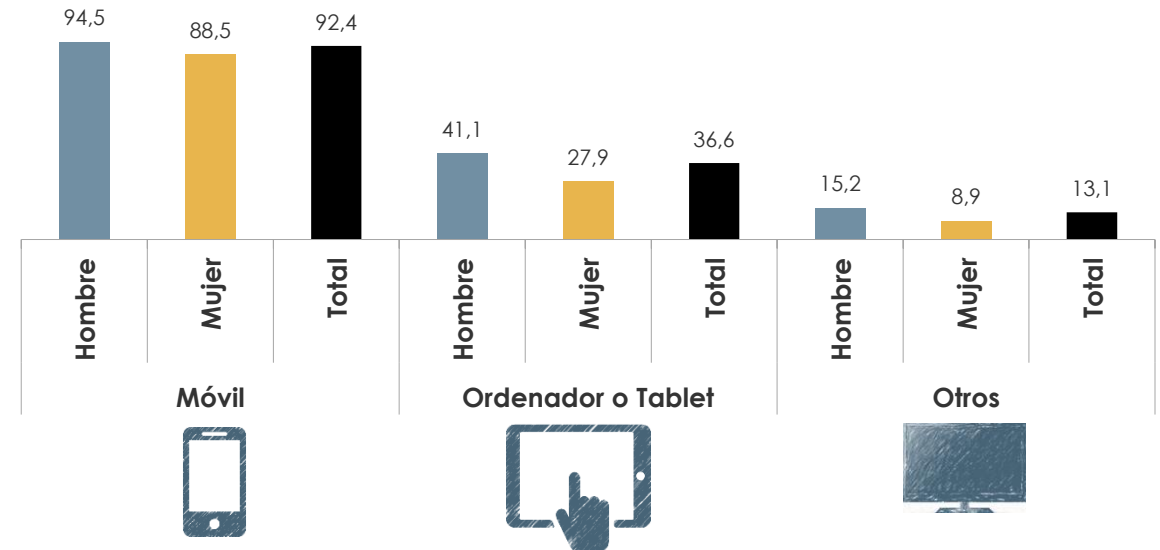
entre todos los estudiantes de 14-18 años



## COMPañÍA



## DISPOSITIVO



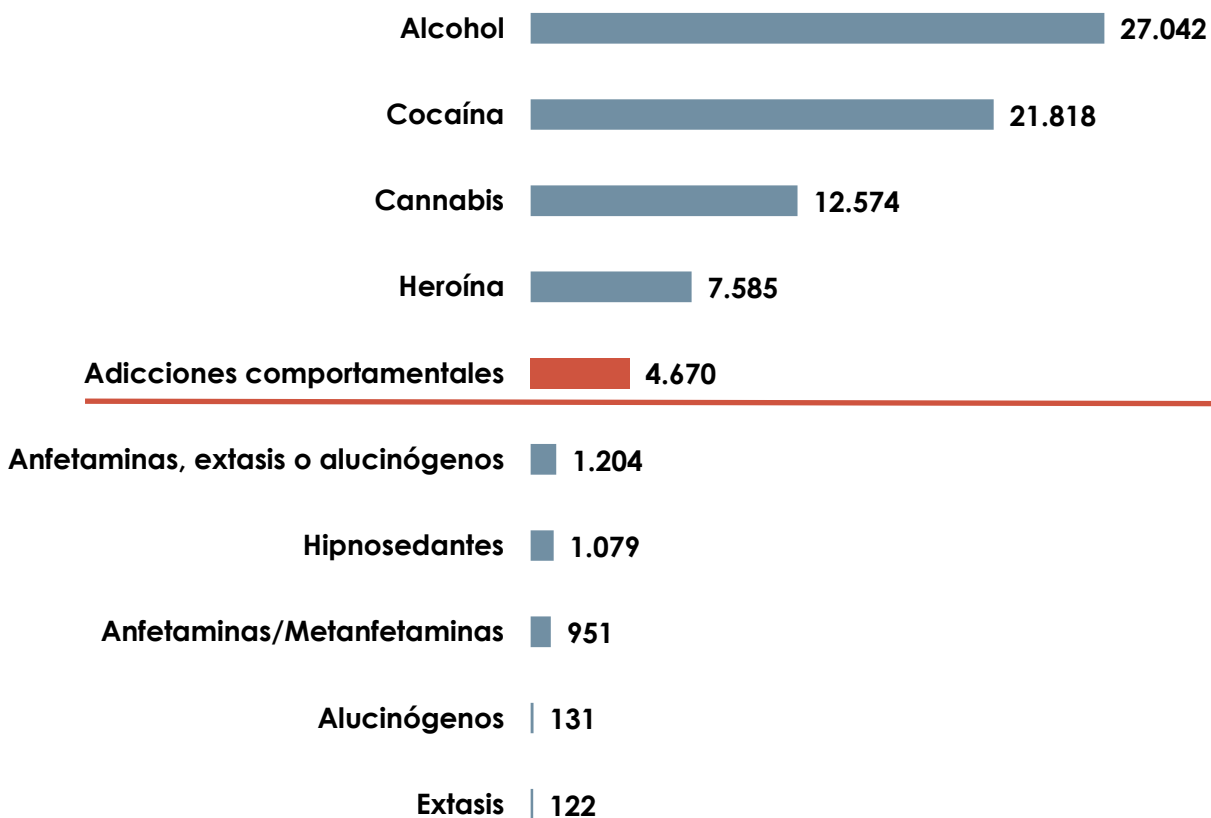
# ISIIDA

## Datos de tratamiento en el año 2022

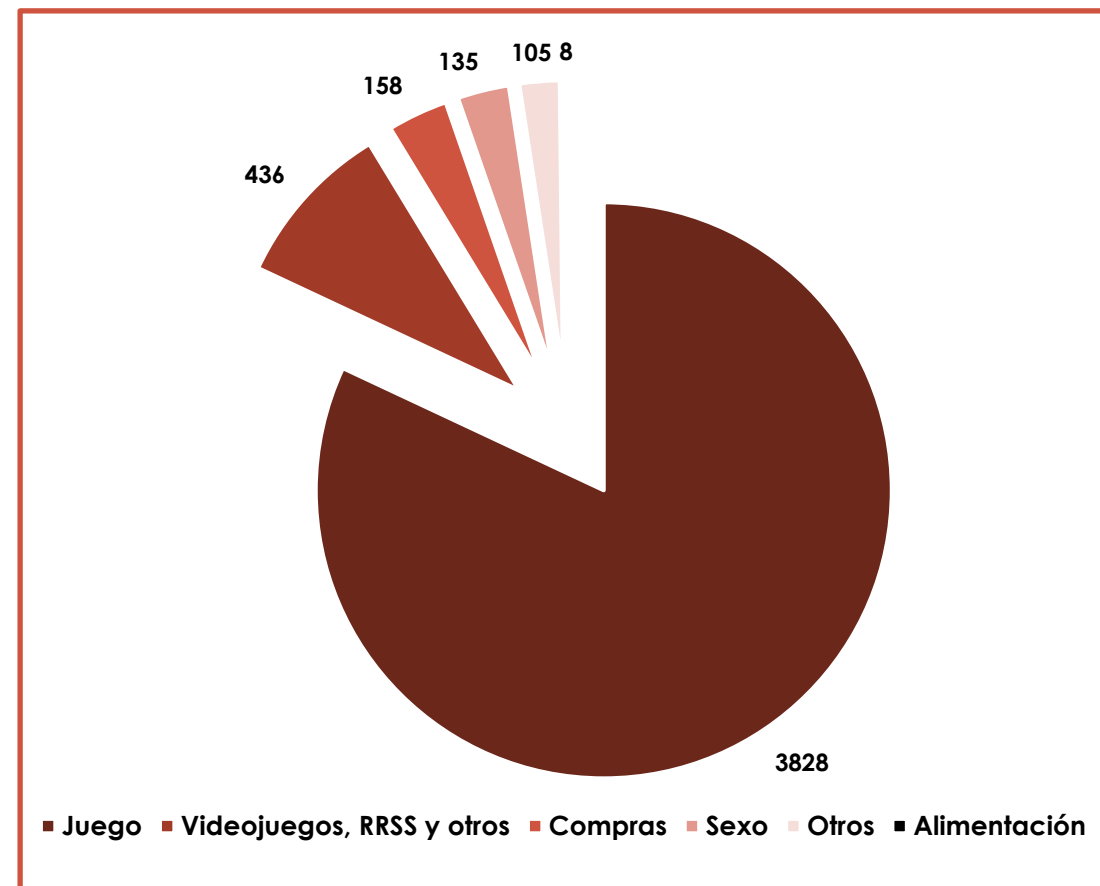
- ➔ **Antecedentes:** Desde **el año 2021**, el Plan Nacional sobre Drogas recoge información continua y anualmente sobre admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Sólo se notifican las admisiones a tratamiento en un centro por primera vez en ese año.
- ➔ **Población:** **4.670** admitidos a tratamiento en 2022 (4.052 admisiones en 2021).
- ➔ **Trabajo de campo:** Anual y continuo.

# Indicador Admisiones a Tratamientos por Adicciones Comportamentales 2022

**Número** de **admisiones a tratamiento** por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas y por adicciones comportamentales.



**2022 es el segundo año que se notifica este indicador.** Algunas de estas adicciones no están incluidas en el DSM-5, pero son cuadros propios de conductas compulsivas que presentan personas que piden ayuda y son tratados por profesionales



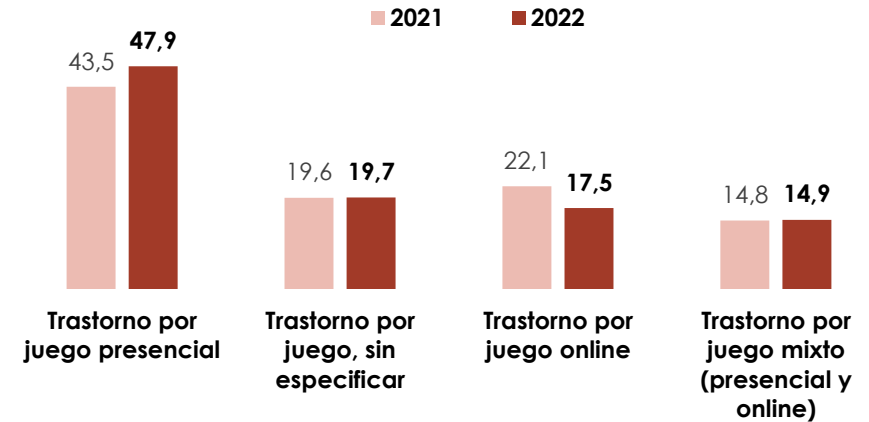
# Indicador Admisiones a Tratamientos por

## Adicciones Comportamentales 2022

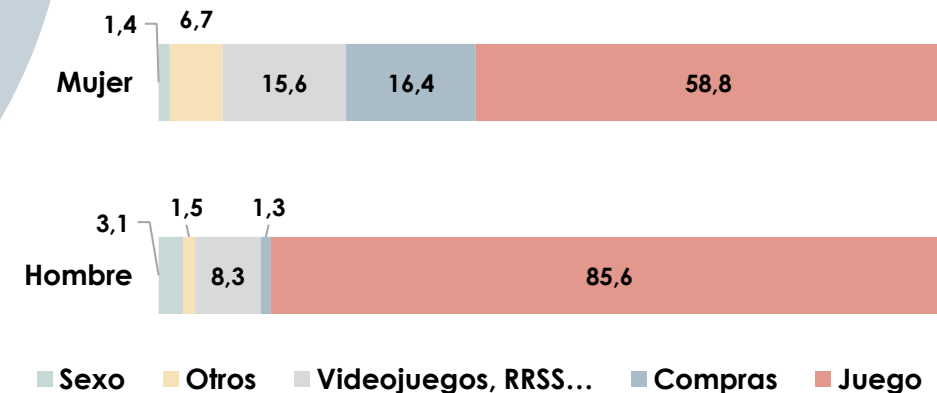
### Notificación

En 2022 se notificaron un total de **4.670 admisiones a tratamiento por AC, 4.031 hombres y 639 mujeres.**  
Notificaron **todas las CCAA**

### Tipos de juego



### Según sexo

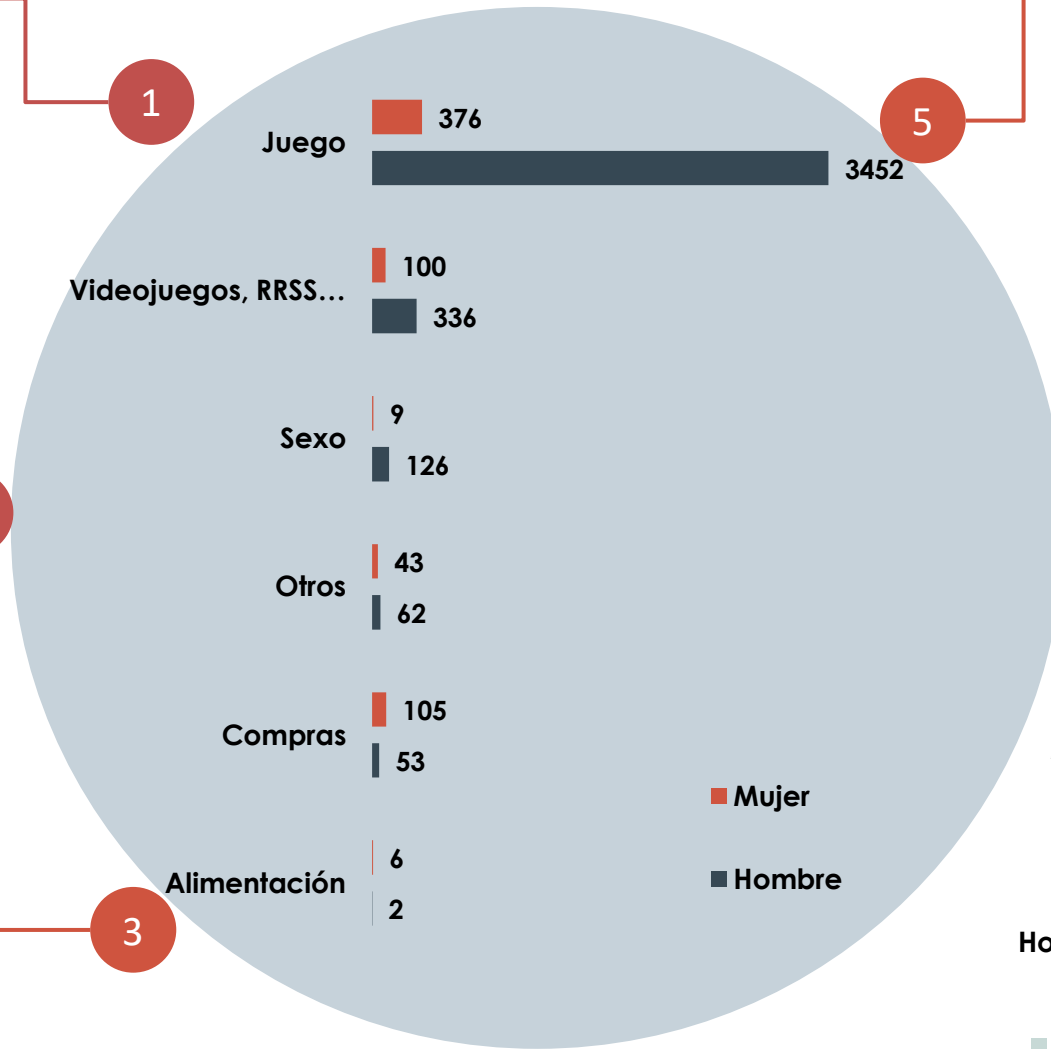


### Edad media de admitidos a tratamiento

**Juego:** 38,5 años  
**Videojuegos:** 20,5 años  
**Compras:** 46,8 años  
**Sexo:** 40 años

### Patología dual

**Juego:** 20,2%  
**Videojuegos:** 26,5%  
**Compras:** 47,8%  
**Sexo:** 24,2%



# Muchas gracias

Ministerio de Sanidad

Secretaría de Estado de Sanidad

Delegación del Gobierno para el

Plan Nacional sobre Drogas

Madrid, 27 de enero de 2025

