

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 EDADES y ESTUDES



Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE SANIDAD

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL
SOBRE DROGAS

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 EDADES y ESTUDES



Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

GESTIÓN, ANÁLISIS Y REDACCIÓN

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA).
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD)

Carmen TRISTÁN. Noelia LLORENS. Nuria GARCÍA. Luz María LEÓN. Marta MOLINA.
Eva SÁNCHEZ. Begoña BRIME.

AGRADECIMIENTOS

El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones y la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas quieren agradecer su contribución en este informe a:

- Los coordinadores de los departamentos autonómicos de drogas, así como los trabajadores de los sistemas de información sobre drogas en las comunidades y ciudades autónomas e integrantes de Sistema Estatal de Información en Drogas y Adicciones (SEIDA).
- Susana Jiménez Murcia. Coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Hospital Universitario de Bellvitge, Hospitalet del Llobregat y profesora asociada de la Universidad de Barcelona.
- Miguel J. Perelló del Río. Director del Centro de Aplicaciones Psicológicas. Valencia.
- La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

CONTACTO

Dirección: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Plaza de España, 17 - 28008 Madrid

Teléfono: 91 822 00 00

Correo electrónico: cendocupnd@sanidad.gob.es

Internet: <https://pnsd.sanidad.gob.es>

EDITA Y DISTRIBUYE

© MINISTERIO DE SANIDAD, 2022

Centro de Publicaciones

© Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

NIPO: 133-22-044-3

Catálogo de Publicaciones de la Administración General del Estado (CPAGE): <https://cpage.mpr.gob.es/>

CITA SUGERIDA

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. 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 EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. 82 p.

Índice

Abreviaturas	4
1. Introducción	5
2. Objetivos	6
3. Metodología	7
4. Resultados	17
4.1. La distribución competencial de los juegos de azar y el mercado de los juegos de azar de ámbito estatal	17
4.2. Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de 15 a 64 años	18
4.3. Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de estudiantes de 14-18 años	22
4.4. Encuesta EDADES. Jugar dinero online en la población de 15-64 años	27
4.5. Encuesta ESTUDES. Jugar dinero online en la población de estudiantes de 14 a 18 años	32
4.6. Encuesta EDADES. Jugar dinero presencial en la población de 15-64 años	36
4.7. Encuesta ESTUDES. Jugar dinero presencial en la población de estudiantes de 14 a 18 años	41
4.8. Juego problemático y trastorno del juego	45
Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)	47
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)	53
4.9. Uso compulsivo de internet	61
Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)	63
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)	65
4.10. Uso de videojuegos	67
Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)	68
Posible trastorno por uso de videojuegos en población de estudiantes de 14 a 18 años	74
5. Conclusiones	78

Abreviaturas

CIE-11	11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS.
COVID-19	Enfermedad por Coronavirus 2019, por sus iniciales en inglés (<i>Coronavirus Disease 2019</i>).
eSports	Deportes electrónicos, de acuerdo con sus iniciales en inglés (<i>eSports</i>)
DGPNSD	Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
DSM	Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, por sus iniciales en inglés (<i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders</i>).
EDADES	Encuesta sobre Alcohol y Drogas en población general en España.
ESPAD	Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y otras Drogas, por sus iniciales en inglés (<i>The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs</i>).
ESTUDES	Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
OEDA	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones.
OMS	Organización Mundial de la Salud.
SEIDA	Sistema Estatal de Información sobre Drogas y Adicciones.

1. Introducción

Vivimos en sociedades cada vez más dinámicas y cambiantes donde las nuevas tecnologías presentan un uso prácticamente generalizado. En este contexto, existe una preocupación creciente por el potencial uso problemático de internet, los medios digitales y las redes sociales, así como por el papel de las nuevas tecnologías como facilitadoras del acceso, o potenciadoras de otras conductas adictivas, especialmente de los juegos de apuesta y el juego online entre adolescentes.

Es responsabilidad de todas las instituciones y entidades implicadas y, en definitiva, de toda la sociedad prevenir el mal uso y los posibles problemas que se deriven de esta potente incursión en nuestra realidad social.

Desde el Plan Nacional Sobre Drogas se está dando respuesta a esta necesidad. Así, la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 ha incorporado como un nuevo campo en todas las líneas de actuación las adicciones sin sustancia o comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuesta (presencial u online) y adicciones a través de las nuevas tecnologías, que se concretan en acciones específicas dentro de sus planes cuatrienales de acción.

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las comunidades y ciudades autónomas realiza dos encuestas nacionales periódicas: la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES), que se realizan en años alternos. ESTUDES comenzó en 1994 y EDADES lo hizo en 1995, contando en la actualidad para cada una de ellas con resultados de catorce ediciones. Ambas encuestas permiten observar la evolución de las prevalencias de consumo de alcohol, tabaco, hipnosedantes, analgésicos opioides y drogas psicoactivas de comercio ilegal, así como de otras conductas adictivas.

Desde 2014, se ha incluido una serie de módulos en ambas encuestas para conocer el alcance que el uso compulsivo de internet, el juego con dinero y, desde 2019, el posible trastorno por uso de videojuegos, tienen sobre la población general o de estudiantes, así como profundizar en las conductas relacionadas con estos comportamientos.

A lo largo de este informe se presentan los resultados obtenidos en estos módulos que no se incluyen en los informes de las encuestas EDADES y ESTUDES para mantener la serie estadística.

2. Objetivos

El objetivo general de las encuestas ESTUDES y EDADES es aportar información relevante que permita diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el consumo y los problemas derivados del consumo de drogas y de otras conductas adictivas.

Este informe monográfico tiene por objetivo principal contribuir a conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego con dinero, el uso compulsivo de internet y el posible trastorno por uso de videojuegos en España. De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades.

A partir de este objetivo general, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Conocer la prevalencia del juego con dinero, tanto online como presencial, en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Determinar posibles diferencias del alcance del juego con dinero online y presencial por sexo, edad, frecuencia, tipo de juego y mayor cantidad de dinero gastada en un solo día.
- Conocer la prevalencia del posible juego problemático y del posible trastorno de juego en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer la prevalencia de posible uso compulsivo de internet en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Conocer la prevalencia del uso de videojuegos, así como de un posible trastorno asociado en la población de estudiantes de 14 a 18 años.

3.

Metodología

Se ha realizado un estudio descriptivo del juego con dinero, el uso de videojuegos y el uso de internet a partir de las respuestas a las preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyos resultados tienen representatividad a nivel nacional.

Estas preguntas se introdujeron en 2014 de manera exploratoria y su formulación se ha ido adaptando al rendimiento y la realidad de cada edición. Es por ello que la comparabilidad entre las sucesivas ediciones presenta ciertas limitaciones.

En el año 2014 se introdujo por primera vez en la encuesta ESTUDES un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas (jugar con dinero). En 2016 se continuó preguntando sobre uso de internet y juego con dinero, pero reduciendo la extensión y modificando la formulación de las preguntas y su ubicación en el cuestionario, de manera que dichas preguntas se incorporaron en el apartado de actividades que se pueden realizar en el tiempo libre. Ese mismo año se introdujeron otros módulos adicionales en la encuesta, lo que hacía necesario reducir la extensión de otros apartados para no penalizar la tasa de respuesta general. Tanto en 2014 como en 2016, las preguntas sobre internet se incluyeron antes que las preguntas sobre juego, tal como se presentaban en otras encuestas europeas similares (p.e. Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y otras Drogas ESPAD)¹. Tras analizar el comportamiento de estas preguntas, en 2019 se decidió situarlas después del módulo de “jugar con dinero” para evitar confusiones e interferencias entre las preguntas de internet y las de juego con dinero. Este año también se introdujo un módulo sobre uso de videojuegos.

En la encuesta en población general EDADES, se introdujo el módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas en 2015. Constaba inicialmente de 2 preguntas, que se ampliaron a seis en la edición de 2018. En este año también se modificó el orden de las preguntas de manera que las preguntas sobre internet se situaron detrás de las preguntas sobre juego. Esta decisión se tomó tras comprobar que, en encuestas similares realizadas en otros países, el hecho de incluir las preguntas del módulo de juego después de las de uso de internet modificaba los resultados disminuyendo las prevalencias, puesto que los encuestados tendían a entender la pregunta sobre juego como relacionada con internet, penalizando así las respuestas sobre juego de manera presencial. Este cambio también se realizó en la encuesta europea ESPAD 2019 tras observar los mismos resultados.

¹ ESPAD: The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. <http://www.espad.org/>

Con el objetivo de explorar posibles usos problemáticos, en ambas encuestas se han ido incorporando diferentes escalas para aproximarnos a estas realidades. Así, desde 2014 se introdujo la escala *Compulsive internet use scale* (CIUS), que permite conocer la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet. Además, en la encuesta EDADES 2018 se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-V para Trastorno por juego con el fin de explorar la existencia de posible juego problemático o trastornos del juego. La existencia de este posible juego problemático se investiga en población de estudiantes de 14 a 18 años en la edición 2019 de la encuesta ESTUDES a través de la escala Lie/Bet, que ya había sido testada e introducida en la encuesta europea ESPAD. En esta misma edición se incorpora una escala basada en criterios DSM-V como análisis exploratorio sobre la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos.

A efectos de este informe se definen los siguientes conceptos:

- Posible juego problemático en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-V².
- Posible trastorno del juego en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 4 en la escala DSM-V.
- Posible juego problemático en población de estudiantes de 14-18 años: persona que alcanza una puntuación 1-2 en la escala Lie/Bet.
- Posible uso compulsivo de internet: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 28 en la escala Compulsive Internet Use Scale (CIUS).
- Posible trastorno por uso de videojuegos: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 en la escala DSM-V.

A continuación, se presentan unas tablas resumen con los principales aspectos metodológicos de las encuestas utilizadas para este informe:

EDADES 2015

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.
Ámbito temporal. Periodicidad	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. En 2015-2016 el periodo de recogida de información se realizó del 1 al 18 de diciembre de 2015 y del 7 de febrero al 29 de abril de 2016.

² Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego. Dirección General de Ordenación del Juego. Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones. Madrid: Ministerio de Hacienda y Función Pública, 2017.

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.127 en 2015), correspondientes a 8.117 municipios en 2015. En 2015 se seleccionaron 2.277 secciones censales correspondientes a 948 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	22.541 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,7%, oscilando entre el 2% en la Comunidad Valenciana y el 6,7% en Melilla.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2015 fue del 50,5%.
NOVEDADES	
Módulos específicos	Módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), un módulo sobre hipnosedantes (incluye la escala DSM-V) y un módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2018

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.
Ámbito temporal. Periodicidad	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. El periodo de recogida de información se realizó del 5 de febrero al 27 de abril de 2018.

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.215 en 2017), correspondientes a 8.125 municipios en 2017. En 2017 se seleccionaron 2.147 secciones censales correspondientes a 954 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	21.249 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,8%, oscilando entre el 2,1% en Andalucía y el 4,7% en La Rioja.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2018 fue del 51%.
NOVEDADES	
Módulos específicos	Módulo sobre alcohol (incluye la escala AUDIT), módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), módulo sobre nuevas sustancias, módulo sobre analgésicos opioides, módulo sobre juego (incluye la escala DSM-V) y módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

EDADES 2020

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio.
Responsable de la encuesta	Ministerio de Sanidad.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.
Ámbito temporal. Periodicidad	EDADES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. El periodo de recogida de información se realizó del 7 de febrero al 13 de marzo de 2020.

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) de todas las CCAA y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, residente en hogares familiares.
Procedimiento de muestreo	Para el diseño muestral se tuvo en cuenta los últimos datos publicados en el momento del diseño de la investigación (2018). Muestreo por conglomerados trietápico sin sustitución. Las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.288), correspondientes a 8.123 municipios. En esta edición se seleccionaron 1.793 secciones censales correspondientes a 744 municipios. Las unidades de segunda etapa son las viviendas familiares (hogares). En la tercera etapa, se seleccionó un individuo dentro de cada hogar.
Ponderación	La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	17.899 cuestionarios válidos.
Error muestral	Error muestral máximo (nivel de confianza del 95% para $p=0,5$) del 0,8%, oscilando entre el 2,1% para la Comunidad Valenciana y el 8,6% para Melilla.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz y papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	La tasa efectiva de respuesta en 2020 fue del 37,2%.
NOVEDADES	
Módulos específicos	Módulo sobre alcohol (incluye la escala AUDIT), módulo sobre cannabis (incluye la escala CAST), módulo sobre nuevas sustancias, módulo sobre analgésicos opioides, módulo sobre juego (incluye la escala DSM-V) y módulo sobre internet (incluye la escala CIUS).

ESTUDES 2014

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.

Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información ha sido del 14 de noviembre de 2014 al 8 de abril de 2015.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 941 centros educativos y 1.858 aulas, con una muestra valida final de 37.486 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,6% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo “auto-administrado” cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 87% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 13% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a la colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años. El 85% de los alumnos participaron en el estudio, el porcentaje de alumnos ausentes en el momento de la cumplimentación del cuestionario fue del 15%.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre “nuevas sustancias” (desde 2010), un módulo sobre “consumo problemático de cannabis” (desde 2006) y un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas.

ESTUDES 2016

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 18 de noviembre de 2016 al 8 de marzo de 2017.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 863 centros educativos y 1.726 aulas, con una muestra válida final de 35.369 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,5% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.

Tasa de respuesta	El 91,4% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 8,6% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre “nuevas sustancias” (desde 2010), un módulo sobre “consumo problemático de cannabis” (desde 2006), un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas (desde 2014) y un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio introducido por primera vez en 2016.

ESTUDES 2019

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (MSCBS).
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 4 de febrero de 2019 al 5 de abril de 2019.
DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 917 centros educativos y 1.769 aulas, con una muestra válida final de 38.010 alumnos

Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,5% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. El encuestador permanece en el aula durante todo el proceso y recoge los cuestionarios una vez finalizados. El cuestionario es de tipo “auto-administrado” cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 93,2% de los centros seleccionados participaron en la encuesta, el 6,8% de los centros seleccionados fueron sustituidos principalmente por negativas a colaboración o por una presencia elevada de alumnos mayores de 18 años.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre “nuevas sustancias” (desde 2010), un módulo sobre “consumo problemático de cannabis” (desde 2006), un módulo sobre uso de internet (desde 2014), un módulo sobre juego (desde 2014), un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio introducido por primera vez en 2016 y un módulo sobre videojuegos introducido por primera vez en 2019.

NOTA: las prevalencias de este informe con valores inferiores al 1% deben interpretarse con cautela ya que pueden verse afectadas por un elevado error muestral.

ESTUDES 2021

ASPECTOS GENERALES	
Nombre	ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.
Descripción de la encuesta	Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos.
Responsable de la encuesta	Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad.
ÁMBITO DE LA ENCUESTA	
Ámbito geográfico	La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. Los resultados son representativos a nivel nacional.
Ámbito poblacional	Universo: Estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en España (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional).
Ámbito temporal. Periodicidad	ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. El periodo de recogida de información se realizó del 8 de marzo al 18 de mayo de 2021.

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN	
Marco muestral	La población de estudiantes matriculada en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional en España.
Procedimiento de muestreo	Muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.
Ponderación	En función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público, privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Ciclos de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para ajustar la proporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
Tamaño de la muestra	Se obtienen resultados de 531 centros educativos y 1.324 aulas, con una muestra válida final de 22.321 alumnos
Error muestral	El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 0,7% para los estudiantes españoles de 14 a 18 años.
TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	
Método de recogida. Cuestionarios	Cuestionario estandarizado y anónimo administrado en el aula. Con motivo de la pandemia, el encuestador no entra en el aula y es el profesor quien entrega los cuestionarios a los alumnos. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español.
Tasa de respuesta	El 88,7% de los centros seleccionados participaron en la encuesta.
NOVEDADES	
Módulos específicos	El cuestionario contempla un módulo sobre "nuevas sustancias" (desde 2010), un módulo sobre "consumo problemático de cannabis" (desde 2006), un módulo sobre uso de internet (desde 2014), un módulo sobre juego (desde 2014), un módulo sobre sustancias estimulantes que mejoran el rendimiento en el estudio introducido por primera vez en 2016 y un módulo sobre videojuegos introducido por primera vez en 2019.

NOTA: las prevalencias de este informe con valores inferiores al 1% deben interpretarse con cautela ya que pueden verse afectadas por un elevado error muestral.

4. Resultados

4.1.

La distribución competencial de los juegos de azar y el mercado de los juegos de azar de ámbito estatal

Juego es la actividad en la que, con el fin de obtener premio, se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes, en alguna medida, del azar y con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores.

La **comercialización de los juegos de azar** en España está sometida a la autorización de la administración que competencialmente tenga atribuida su regulación.

Si el ámbito de comercialización es nacional, el regulador competente es la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) salvo para la ONCE, en cuyo caso es por el Consejo de Protectorado. Si el ámbito es el de una comunidad autónoma, la competencia está atribuida a la unidad administrativa autonómica correspondiente.

Son **competencia estatal** los juegos de azar online de ámbito estatal (apuestas, juegos de casino, póquer, máquinas de azar y bingo) y los concursos y los juegos sujetos a reserva de actividad (loterías): SELAE y ONCE, cuya actividad de juego se supervisa a través del Consejo de Protectorado de la ONCE.

Son **competencia autonómica** los juegos presenciales: juegos de casino, bingo, máquinas de juego y azar y apuestas. El juego online autonómico, las loterías de ámbito autonómico y otros juegos de carácter tradicional.

Para contribuir a documentar la regulación existente por parte de las comunidades autónomas (CCAA) y la Administración General del Estado (AGE) en esta materia, la Delegación del Gobierno para el Plan nacional sobre Drogas dentro del Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020 de la vigente Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, incluye en una de sus acciones la realización de una **revisión de la normativa autonómica sobre adicciones sin sustancia**. Por ello, la DGPNSD ha realizado una recopilación de las principales restricciones reguladas en la legislación autonómica sobre juegos de azar y apuestas para la protección preventiva de la salud mental y

del patrimonio de los jugadores y apostantes, especialmente de los más vulnerables como son los menores de edad, y para la prevención específica de la ludopatía y de sus efectos negativos³.

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) informa anualmente de la evolución del mercado de juego online de ámbito nacional, desde junio de 2012, mes en el que comenzó el juego online regulado en España⁴ mediante la **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego** que regula básicamente la actividad de juego de ámbito estatal realizada a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos en la que los medios presenciales tienen un carácter accesorio, correspondiendo a la Dirección General de Ordenación del Juego su autorización, supervisión y control con el objeto de garantizar el adecuado funcionamiento del sector y la protección de los participantes y grupos vulnerables.

Los datos que a continuación aparecen en este resumen incluyen las operaciones realizadas por los operadores de juegos no reservados con licencia de ámbito nacional. No se incluyen las apuestas mutuas de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado correspondientes al canal online. Los datos se obtienen fundamentalmente a partir de la información suministrada a la DGOJ trimestralmente por los operadores de juego habilitados.

En 2020 el GGR (Gross Gaming Revenue o **Margen Neto de Juego**) que es el importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego deducidos los bonos y los premios satisfechos por el operador a los participantes, fue de **850,78 millones de €**, un **13,70% más que en el año anterior**. Respecto al año anterior, crecen significativamente los juegos de ruleta en vivo, póquer torneo y bingo, mientras que decrecieron la ruleta convencional y las apuestas deportivas tanto convencionales como en directo.

Estos 850,78 millones de € se distribuyeron: 365,14 millones en apuestas (42,92%); 350,80 millones de € en casino (41,23%); 110,3 millones de € en póquer (12,96%); 16,52 millones de € en bingo (1,94%) y 8,01 millones de € en concursos (0,94%).

Los **depósitos** y **retiradas** siguen su tendencia creciente, aumentando respecto al 2019, un 15,21% y 15,62% respectivamente.

El **número de jugadores activos** en 2020 fue de 1.481.727, un 8,36% más que el año anterior.

4.2.

Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de 15-64 años

En 2020, un 64,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero (66,8% en hombres y 61,5% en mujeres) (Tabla1).

³ Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Legislación autonómica vigente sobre juegos de azar y apuestas con finalidad preventiva. Madrid: Ministerio de Sanidad, 2021. 106p.

⁴ Memoria de Actividad 2020. Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Secretaría General de Consumo y Juego. Ministerio de Consumo.

Tabla 1. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2020.

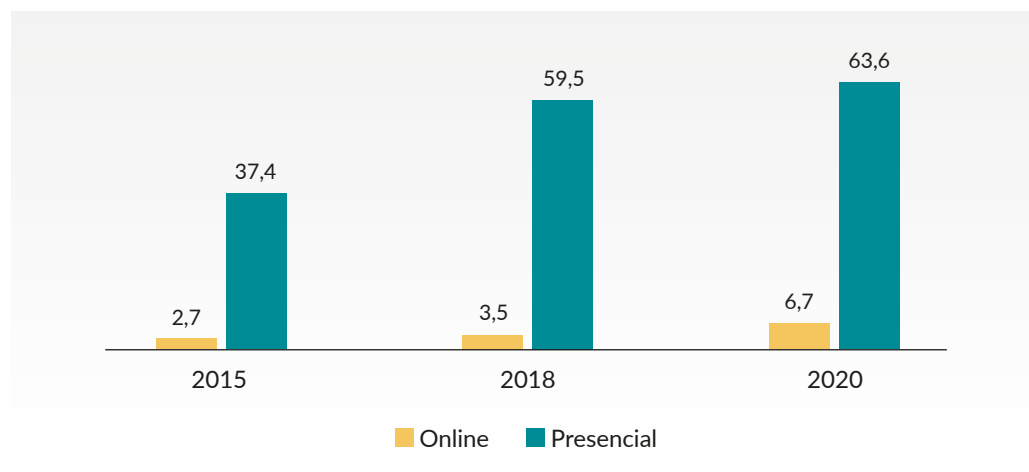
	2018			2020		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	39,8	36,5	43,1	35,8	33,2	38,5
Ha jugado con dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	60,2	63,5	56,9	64,2	66,8	61,5

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Como en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online, con una prevalencia en 2020 del 6,7%, y el juego de manera presencial, con una prevalencia del 63,6% (Figura 1).

Figura 1. Prevalencia de juego con dinero online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2015-2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

La prevalencia de las personas que han jugado con dinero, tanto online como presencial, durante el último año sigue siendo baja (6,1% de la población), pero se ha duplicado con respecto al año 2018 (2,8%), siendo la gran mayoría hombres (Tabla 2).

Tabla 2. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2020.

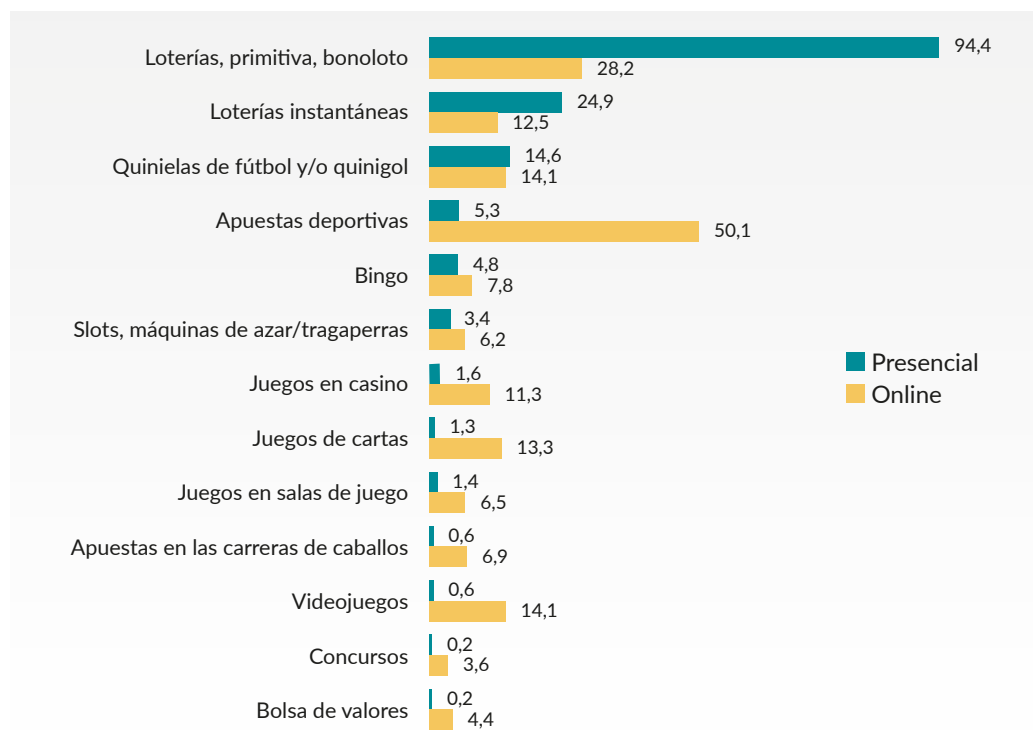
	2018			2020		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,2	95,3	99,0	93,9	91,9	96,0
Ha jugado dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	2,8	4,7	1,0	6,1	8,1	4,0

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

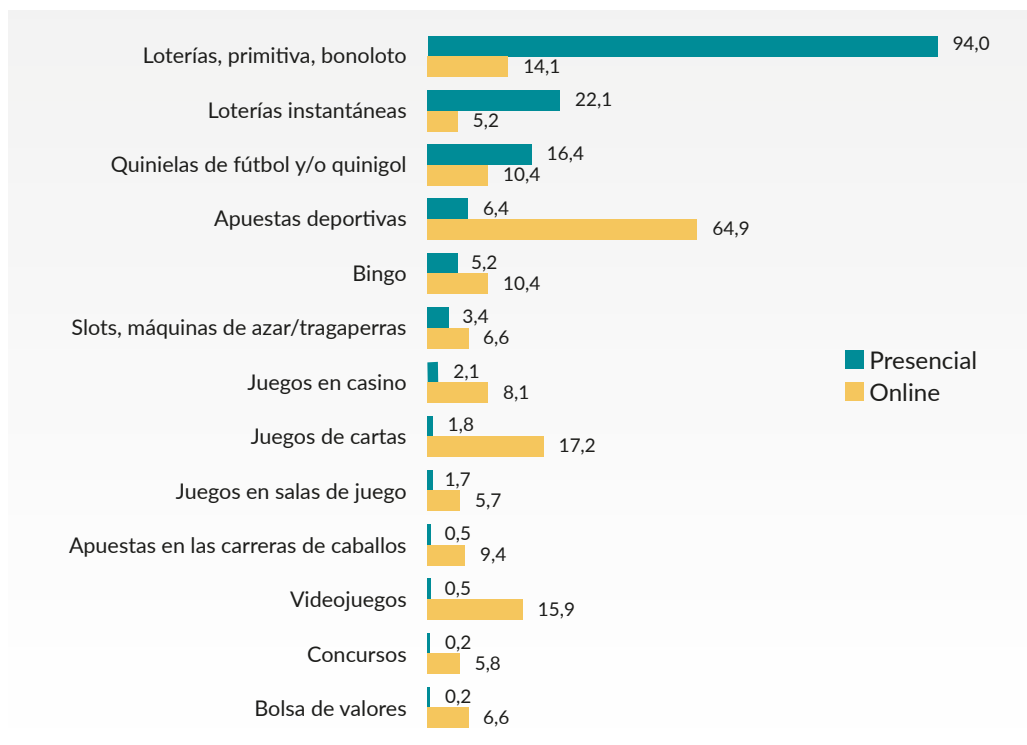
Respecto al tipo de juegos utilizados, se aprecian importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva, tanto en 2020 como en 2018 (Figura 2 y 3).

Figura 2. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

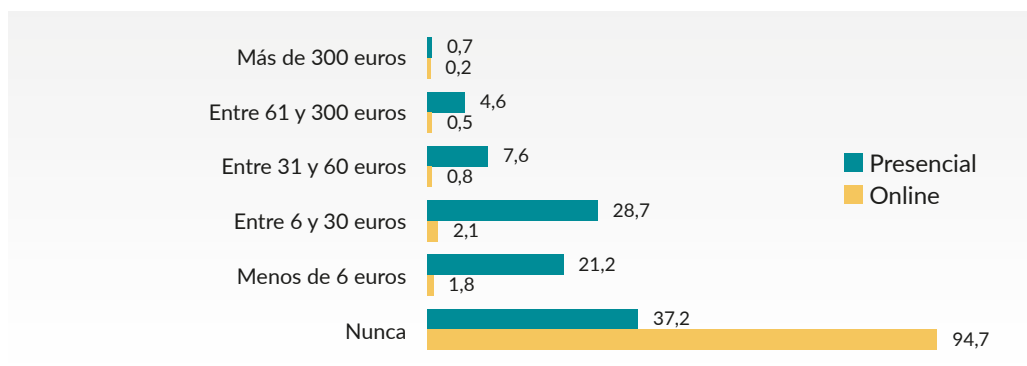
Figura 3. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

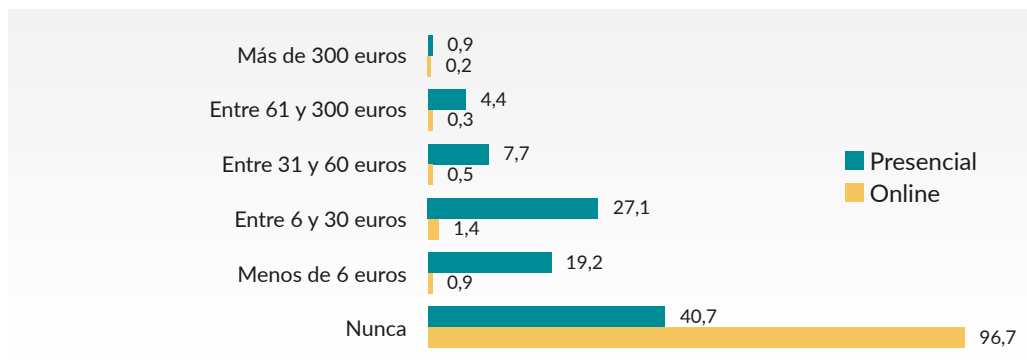
La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero está, en la mayoría de los casos, por debajo de los 30 euros (Figuras 4 y 5).

Figura 4. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Figura 5. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2018.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En cuanto a la edad de inicio, se aprecia una menor edad de inicio en el juego presencial que en el juego online en la población de 15 a 64 años (Tabla 3).

Tabla 3. Edad con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial (años). España, 2018-2020.

	2018	2020
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	26,8	25,9
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	22,8	22,7

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

4.3.

Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero online y/o presencial en la población de estudiantes de 14-18 años.

En 2021, el 20,1% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero online y/o presencial. Por sexo, hay grandes diferencias, ascendiendo hasta el 27,6% entre los hombres y descendiendo hasta el 12,6% entre las mujeres. Hasta 2019 se apreciaba una tendencia ascendente, sin embargo, 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 (Tabla 4).

Tabla 4. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo (%). España, 2014-2021.

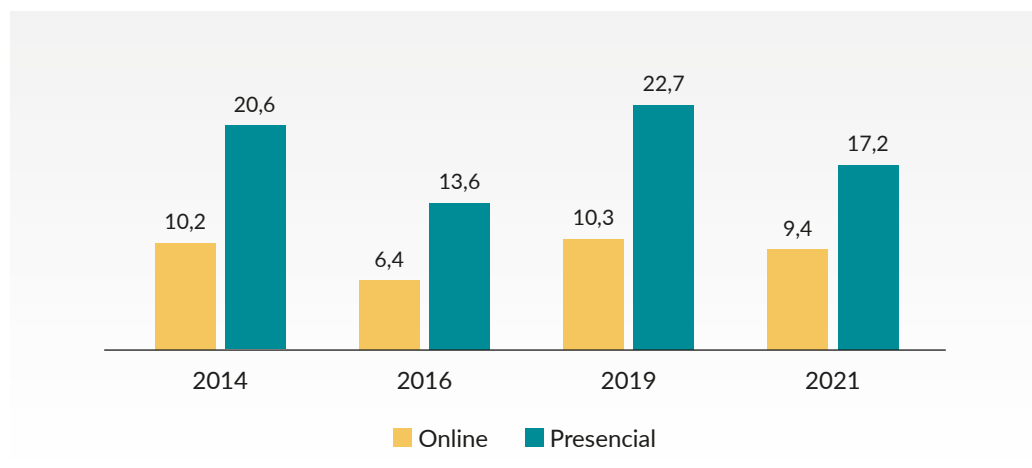
	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	77,7	66,4	88,8	83,9	75,0	93,1	74,5	64,4	83,9	79,9	72,4	87,4
Ha jugado con dinero en los últimos 12 meses	22,3	33,6	11,2	16,1	25,0	6,9	25,5	35,6	16,1	20,1	27,6	12,6

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Como en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online, con una prevalencia en 2021 del 9,4%, y el juego de manera presencial, con una prevalencia del 17,2% (figura 6).

Figura 6. Prevalencia de juego con dinero online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años (%). España, 2014-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2021, un 6,4% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado dinero tanto online como presencial durante el último año, siendo los hombres los que más han jugado con dinero. Este porcentaje desciende ligeramente respecto a 2019 (7,4%) (Tabla 5).

Tabla 5. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.

	2019			2021		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	92,6	87,6	97,1	93,6	90,0	97,2
Ha jugado dinero (online y presencial) en los últimos 12 meses	7,4	12,4	2,9	6,4	10,0	2,8

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

La **edad de inicio** es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 15,0 años y 14,6 años, respectivamente (Tabla 6).

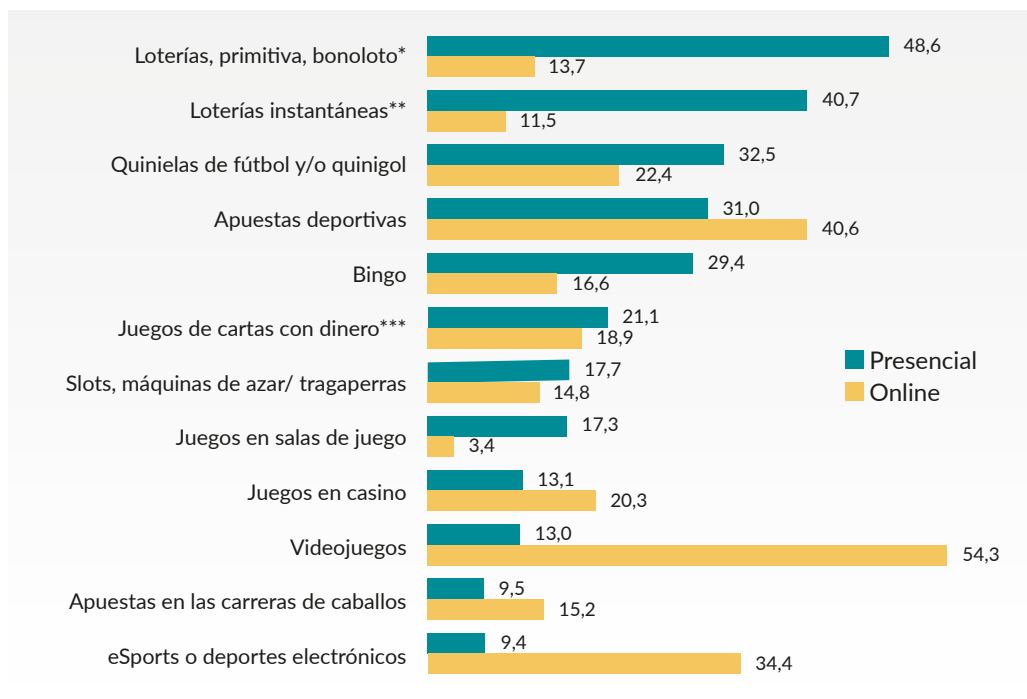
Tabla 6. Edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial (años). España, 2019-2021.

	2019	2021
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,7	15,0
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero presencial	14,6	14,6

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

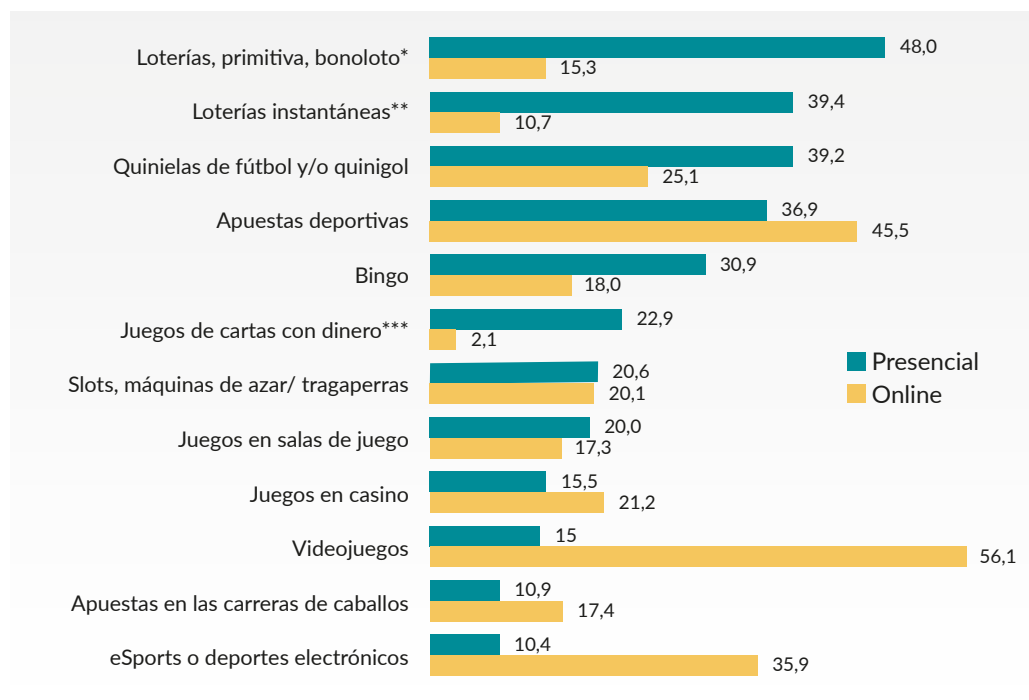
Respecto al tipo de juego utilizado, se aprecian importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o loterías instantáneas y las quinielas, mientras que entre los que juegan online sobresalen los videojuegos, las apuestas deportivas, y los deportes electrónicos tanto en 2021 como en 2019 (Figura 7 y 8).

Figura 7. Tipos de juegos utilizados entre la población de 14-18 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2021.



* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 8. Tipos de juegos utilizados entre la población de 14-18 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2019.



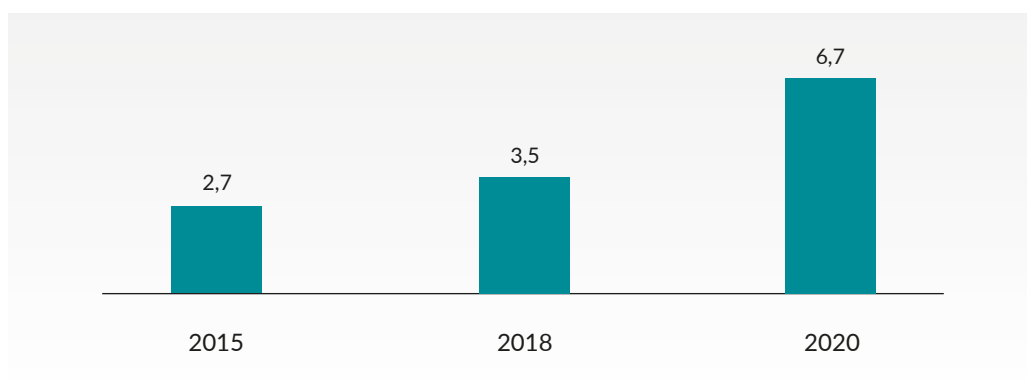
* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.4.

Encuesta EDADES. Jugar dinero online en la población de 15-64 años

En 2020, el 6,7% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online en el último año. Este dato supone casi el doble de la prevalencia respecto a 2018 en que el 3,5% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online (Figura 6).

Figura 6. Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Por sexo, son los hombres los que registran una mayor prevalencia de juego con dinero online (Tabla 7). Sin embargo, se observa que estas diferencias van disminuyendo según va aumentando la edad (Figura 7).

Tabla 7. Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2020.

	2015			2018			2020		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses o nunca	97,3	95,4	99,2	96,5	94,2	98,8	93,3	90,9	95,8
Ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses	2,7	4,6	0,8	3,5	5,8	1,2	6,7	9,1	4,2

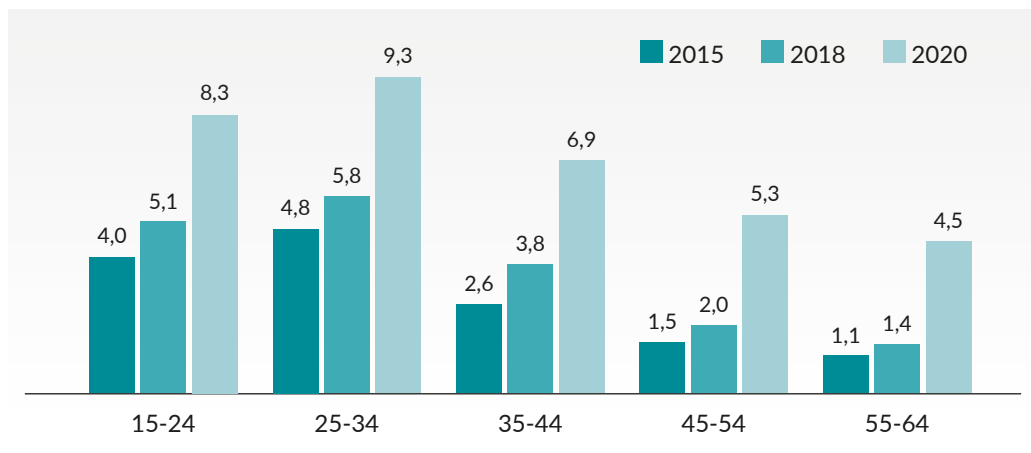
T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Analizando las prevalencias por grupos de edad, en 2020 se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan con dinero online (un 8,3% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 9,3%

de los de 25 a 34 años), situación similar a la encontrada en 2018 (5,1% y 5,8%, respectivamente). En el lado opuesto, el grupo de 55 a 64 años presenta una prevalencia inferior al 5% (Figura 7).

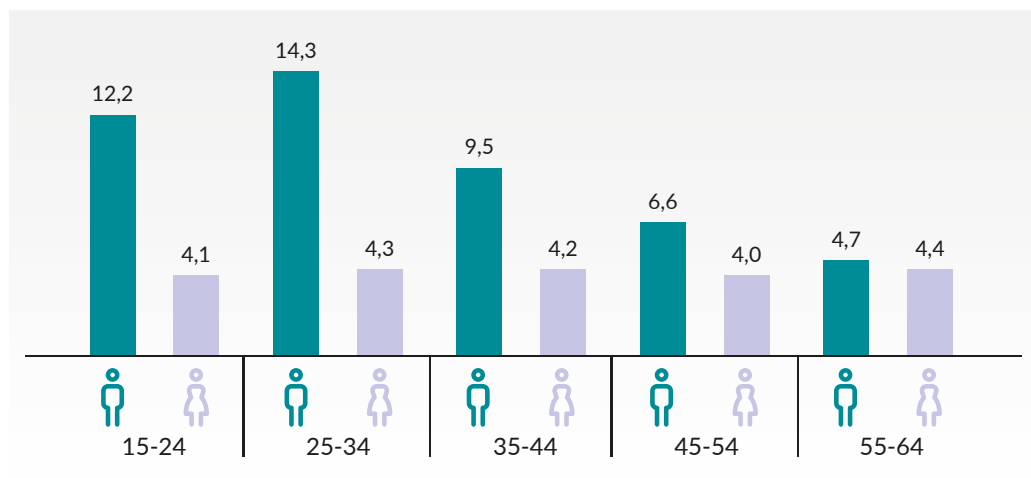
Figura 7. Prevalencia de juego con dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015-2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

En los hombres se confirma la mayor prevalencia de juego con dinero online entre los más jóvenes. Sin embargo, entre las mujeres, la prevalencia es similar en todas las edades (Figura 8).

Figura 8. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

En 2020 se observa que, no sólo ha aumentado la prevalencia de juego con dinero online, sino también la frecuencia con la que se juega. En ese año, el 2,4% de las personas de 15 a 64 años han jugado con dinero online mensualmente o con más frecuencia, siendo este dato ligeramente mayor que en 2018, cuando el 1,6% de la población de 15 a 64 años había jugado con esa frecuencia (Tabla 8).

Analizando estos datos según el sexo, se observa que hay un mayor porcentaje de hombres que de mujeres que juegan con dinero online mensualmente o más frecuentemente, perfil que se mantiene desde 2015.

Tabla 8. Frecuencia con que la población de 15-64 años ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2020.

	2015			2018			2020		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,4	95,4	99,3	96,8	94,6	98,9	93,3	90,9	95,8
Anualmente	1,6	2,7	0,5	1,6	2,7	0,6	2,4	3,5	1,2
Mensualmente	0,6	1,1	0,1	1,0	1,7	0,2	1,7	2,4	0,9
Semanalmente	0,3	0,7	0,0	0,5	0,9	0,2	0,5	0,8	0,3
Diariamente	0,1	0,2	0,0	0,1	0,2	0,1	0,2	0,3	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En 2020, los datos disponibles permiten analizar los distintos juegos a los que la población de 15 a 64 años juega online. Las apuestas deportivas son el juego más habitual en la población (50,1%), seguido de loterías, primitiva, bonoloto (28,2%) y de las quinielas de fútbol y/o quinigol y los videojuegos (que comparten el mismo porcentaje, 14,1%). Esta prevalencia se mantiene en el grupo de los hombres exceptuándose los juegos de cartas que superan ligeramente a los videojuegos. En las mujeres los juegos de loterías (Primitiva, Bonoloto, ONCE...) tienen un mayor peso (Figuras 9 y 10).

Figura 9. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Figura 10. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En la Tabla 9 se puede observar la máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses por la población de 15 a 64 años. En 2020 el 2,2% de la población manifiesta que su cantidad máxima gastada en un solo día se encuentra entre los 6 y los 30 euros. La distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.

Tabla 9. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día en juego online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2020.

	2018			2020		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no ha jugado en últimos 12 meses	96,7	94,5	98,9	94,2	91,6	96,8
Menos de 6 euros	0,9	1,4	0,4	1,9	2,5	1,4
Entre 6 y 30 euros	1,4	2,3	0,5	2,2	3,4	1,1
Entre 31 y 60 euros	0,5	1,0	0,1	0,9	1,5	0,3
Entre 61 y 300 euros	0,3	0,5	0,0	0,5	0,9	0,2
Más de 300 euros	0,2	0,3	0,0	0,2	0,3	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

4.5.

Encuesta ESTUDES. Jugar con dinero online en la población de estudiantes de 14 a 18 años

En 2021 el 9,4% de los estudiantes de 14 a 18 años jugaron con dinero online, registrando un dato inferior que en 2019 (10,3%).

Por sexo se observa que, en todas las ediciones, la prevalencia de juego con dinero online es mayor en los hombres que en las mujeres (Tabla 10).

Tabla 10. Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2021.

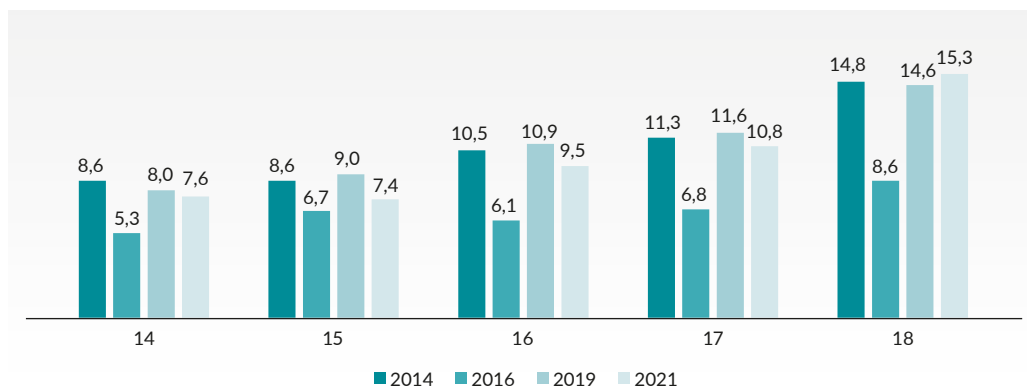
	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca	89,8	83,3	96,2	93,6	89,8	97,5	89,7	82,6	96,4	90,6	85,0	96,2
Ha jugado dinero online en los últimos 12 meses	10,2	16,7	3,8	6,4	10,2	2,5	10,3	17,4	3,6	9,4	15,0	3,8

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

La **prevalencia de juego** con dinero online aumenta según aumenta la edad, siendo los jóvenes de 18 años los que presentan una prevalencia mayor, patrón que se repite desde 2014 (Figura 14).

Figura 14. Prevalencia de juego con dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Cuando analizamos la **frecuencia de juego** con dinero online entre los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, en 2021 únicamente un 1,2% de los estudiantes juegan semanalmente o con mayor frecuencia, siendo el dato más bajo desde el inicio de la serie en 2014 (Tabla 11). La frecuencia diaria ha bajado tanto en chicos como en chicas, pero, los datos referentes a las chicas deben tomarse con precaución debido al reducido número de casos.

Tabla 11. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2021.

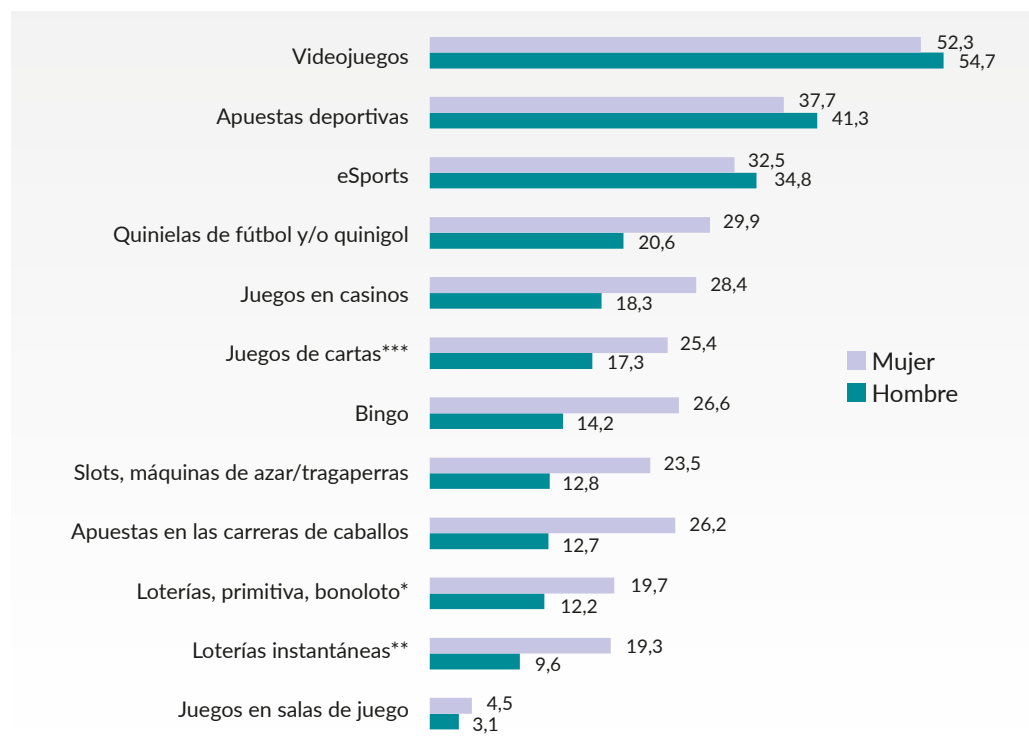
	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	93,8	88,9	98,1	93,6	89,8	97,5	94,3	89,4	98,5	94,9	91,1	98,4
Anualmente (un día al mes o menos)	3,0	5,2	1,1	2,7	4,4	0,9	2,8	5,1	0,8	2,7	4,3	1,1
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	1,5	2,9	0,3	1,7	3,1	0,3	1,5	2,8	0,3	1,3	2,2	0,3
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	1,1	2,0	0,3	0,8	1,3	0,2	0,9	1,7	0,1	0,8	1,5	0,1
Diariamente (6 o más días a la semana)	0,6	1,0	0,2	1,2	1,3	1,1	0,6	1,1	0,2	0,4	0,7	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

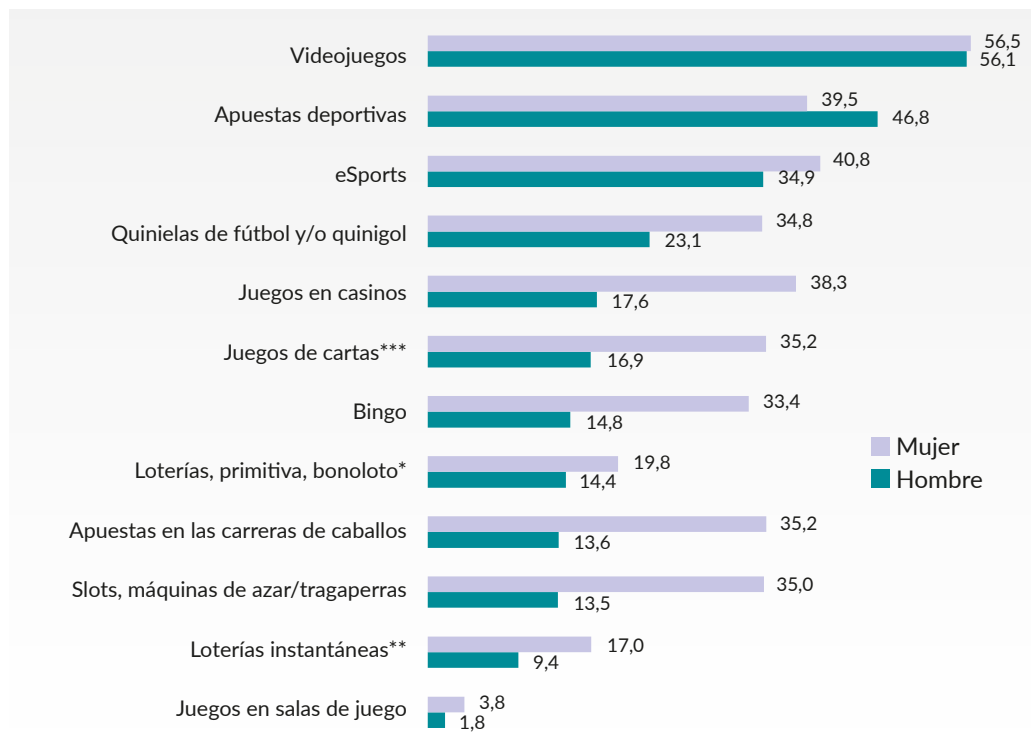
Al analizar las prevalencias por **tipo de juego** online en 2021, se observa que continúan siendo los videojuegos, las apuestas deportivas y los deportes electrónicos los que cuentan con unos porcentajes más altos, tanto para hombres como para mujeres (Figuras 15 y 16).

Figura 15. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2021.



* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 16. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2019.



* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto a la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años, en 2021 el 2,8% indica que ha gastado menos de 6 euros, y el porcentaje de estudiantes que han gastado más de 30 euros en un solo día desciende al 1,4%. Estos porcentajes son inferiores a los de 2019 (Tabla 12).

Tabla 12. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.

	2019			2021		
	T	H	M	T	H	M
Nunca he jugado dinero	93,3	87,3	98,7	93,7	89,1	98,1
Menos de 6 euros	3,2	5,8	0,8	2,8	4,6	1,0
Entre 6 y 30 euros	1,9	3,7	0,2	2,1	3,7	0,6
Entre 31 y 60 euros	0,7	1,3	0,1	0,8	1,4	0,2
Entre 61 y 300 euros	0,5	1,0	0,1	0,4	0,7	0,0
Más de 300 euros	0,5	0,9	0,1	0,2	0,4	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

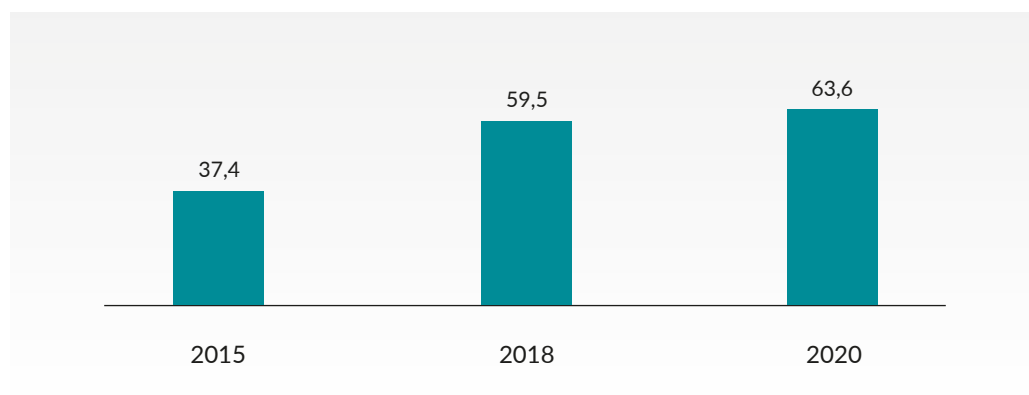
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.6.

Encuesta EDADES. Jugar con dinero presencial en la población de 15-64 años

En 2020, el 63,6% de la población de 15 a 64 años declara haber jugado con dinero de manera presencial en el último año, mientras que en 2018 esta cifra se situaba en el 59,5% (Figura 16). Este dato parece confirmar una tendencia ascendente desde el inicio de la serie.

Figura 16. Evolución de la prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). España, 2015-2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En 2020 vemos que, independientemente del **sexo**, más de la mitad de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero de manera presencial en el último año. Se observa que la prevalencia de juego con dinero de forma presencial es superior entre los hombres que entre las mujeres en todas las ediciones (Tabla 13).

Tabla 13. Evolución de la prevalencia de juego con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2015-2020.

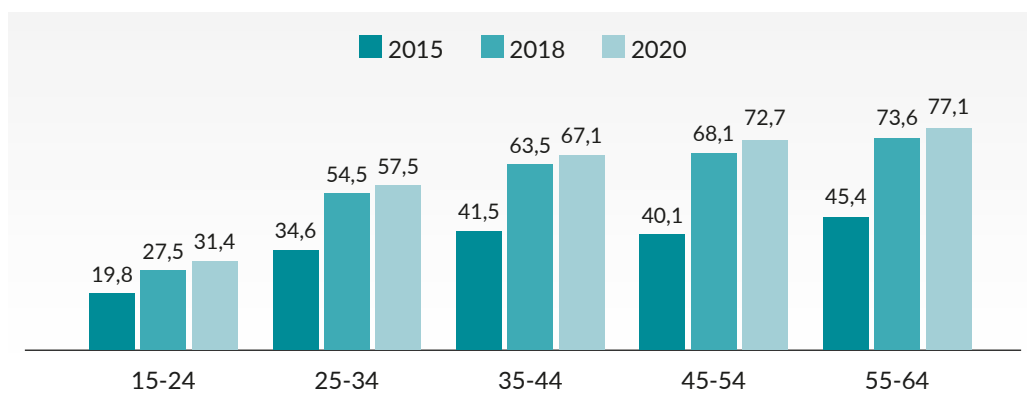
	2015			2018			2020		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses o nunca	62,6	59,5	65,7	40,5	37,6	43,4	40,6	37,9	43,2
Ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses	37,4	40,5	34,3	59,5	62,4	56,6	63,6	65,9	61,2

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Si se analiza la frecuencia de juego con dinero de manera presencial por **edad** vemos que, como en años anteriores, según va aumentando la edad, mayor es el porcentaje de personas que han jugado con dinero de manera presencial en el último año, pasando en 2020, de un 31,4% entre los más jóvenes hasta un 77,1% entre la población de 55 a 64 años (Figura 17).

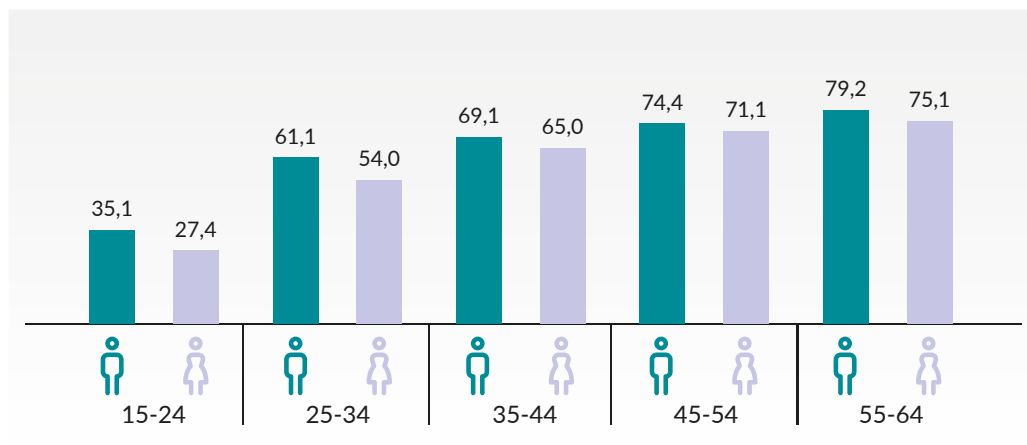
Figura 17. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015-2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Si se analiza la prevalencia de juego con dinero de manera presencial **según la edad y el sexo**, se observa como las diferencias por sexo tienden a reducirse a medida que aumenta la edad (Figura 18).

Figura 18. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Respecto a la **frecuencia de juego** con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años, en 2020, aproximadamente un tercio (29,6%) de las personas de 15 a 64 años han jugado con dinero de manera presencial mensualmente o más frecuentemente, cifra similar en 2018 (27,8%). En general, se puede observar que juegan con mayor frecuencia los hombres que las mujeres (Tabla 14).

Tabla 14. Frecuencia con que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2015-2020.

	2015			2018			2020		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	62,6	59,5	65,7	40,9	37,6	44,0	40,6	37,9	43,2
Anualmente	21,1	20,5	21,6	31,5	29,2	33,8	29,8	27,6	32,1
Mensualmente	11,9	14,1	9,7	20,5	23,7	17,2	23,4	26,8	20,0
Semanalmente	4,0	5,3	2,6	6,6	8,3	4,7	5,6	6,8	4,3
Diariamente	0,5	0,6	0,3	0,7	1,1	0,3	0,6	0,9	0,4

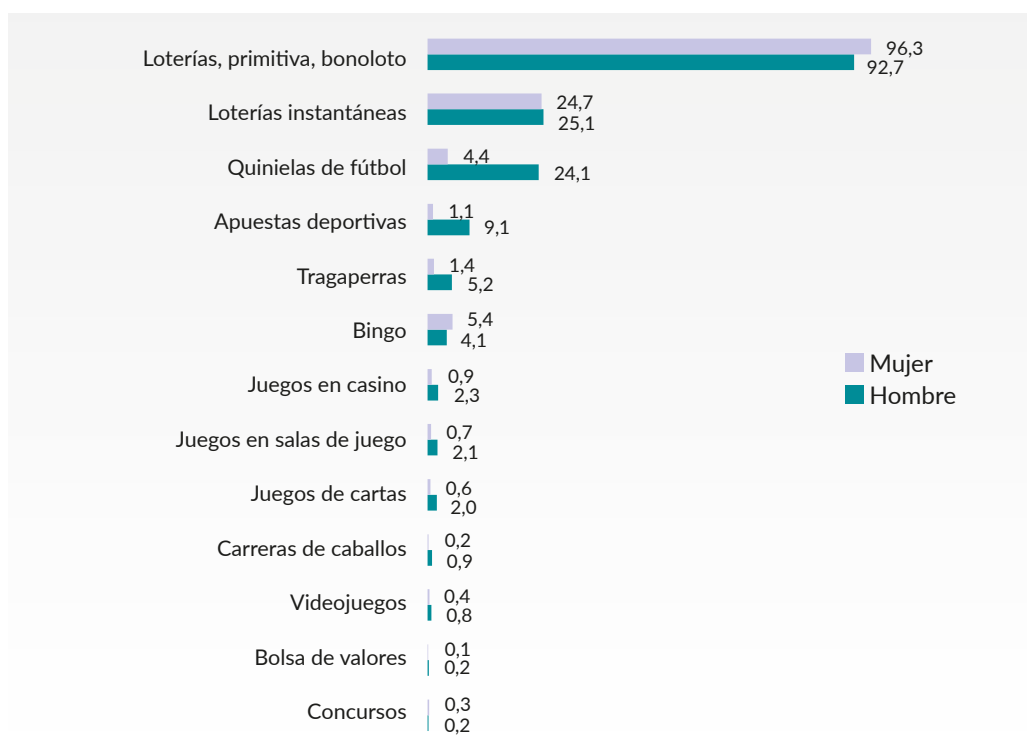
T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Entre la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en 2020, los tipos de juegos más usados fueron las loterías (primitiva, bonoloto, etc.) a las que jugó un mayor porcentaje de personas (94,4% vs 94% en 2018), seguidas de las loterías instantáneas (rascas) con un 24,9% vs 22,1% en 2018 y las quinielas de fútbol y/o quiniol (14,6% vs 16,4% en 2018).

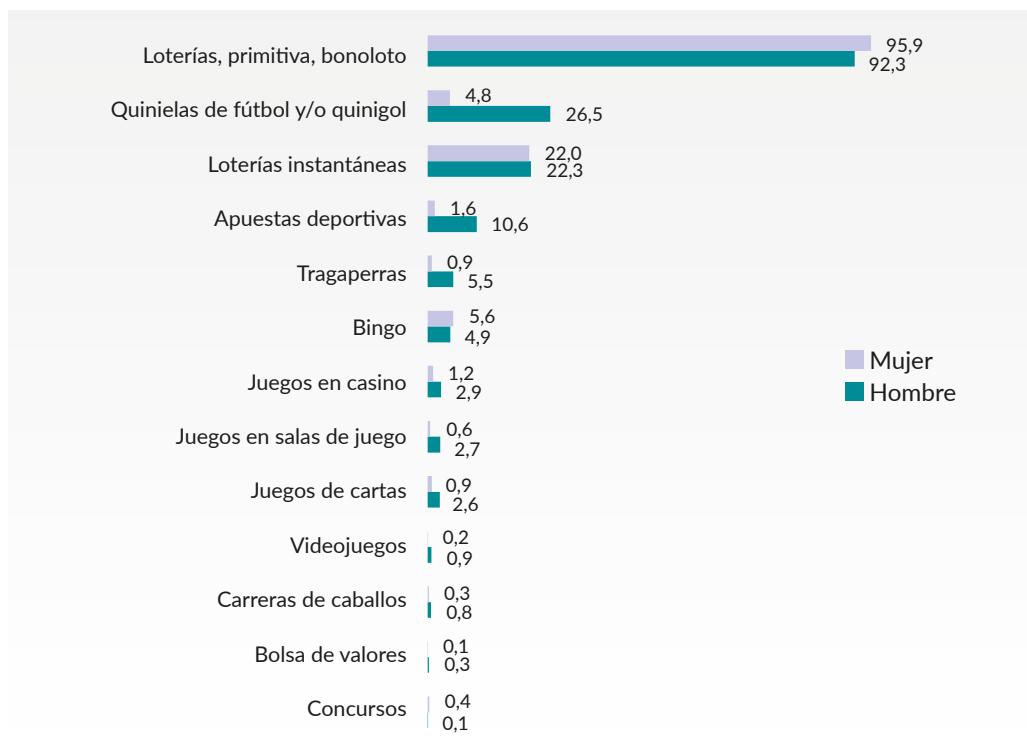
En el grupo de los hombres las quinielas de fútbol son la tercera elección a la hora de jugar dinero de manera presencial mientras que, en las mujeres este puesto lo ocupa el bingo. La primera y segunda elección para ambos grupos son las loterías (Figuras 19 y 20).

Figura 19. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Figura 20. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADAES)

Respecto al análisis de las cantidades máximas diarias de dinero gastadas de manera presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15 a 64 años en 2020, el 30,7% ha jugado una cantidad máxima de dinero en un solo día que se encuentra entre los 6 y los 30 euros. Analizando los datos por sexo se aprecia una tendencia de mayor gasto entre los hombres (Tabla 15).

Tabla 15. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastado en un solo día en juego presencial en la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2020.

	2018			2020		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no ha jugado en últimos 12 meses	40,7	37,8	43,6	32,7	29,8	35,6
Menos de 6 euros	19,2	19,0	19,4	22,7	22,5	23,0
Entre 6 y 30 euros	27,1	27,5	26,7	30,7	31,7	29,7
Entre 31 y 60 euros	7,7	9,0	6,5	8,1	9,0	7,3
Entre 61 y 300 euros	4,4	5,3	3,4	4,9	6,0	3,9
Más de 300 euros	0,9	1,5	0,4	0,8	1,1	0,5

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EADADES)

4.7.

Encuesta ESTUDES. Jugar dinero presencial en la población de estudiantes de 14-18 años

En 2021, en un contexto de restricciones sociales asociadas al control de la pandemia por COVID-19, el 17,2% de los estudiantes de 14 a 18 años manifiestan haber jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, porcentaje inferior al de 2019 (22,7%) (Tabla 16).

A lo largo de la serie histórica, los hombres tienen mayor prevalencia de juego con dinero presencial que las mujeres.

Tabla 16. Evolución de la prevalencia de juego con dinero presencial en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2021.

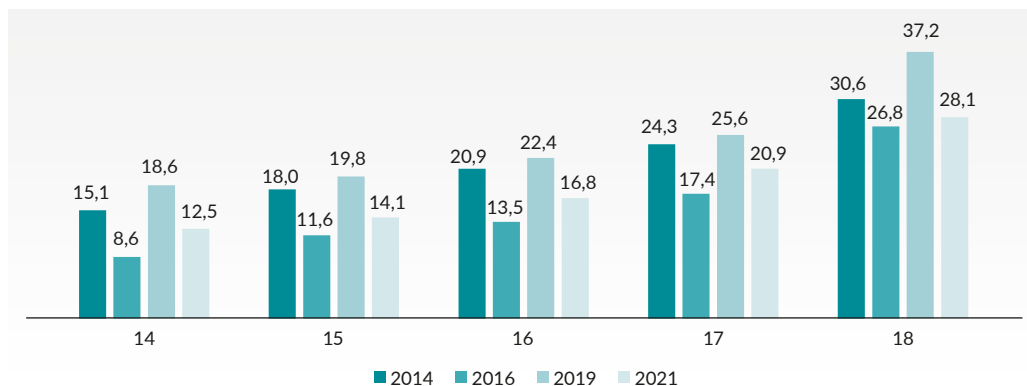
	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No jugado dinero presencial en los últimos 12 meses o nunca	79,4	68,6	89,9	86,4	78,4	94,6	77,3	69,3	84,7	82,8	77,3	88,4
Ha jugado dinero presencial en los últimos 12 meses	20,6	31,4	10,1	13,6	21,6	5,4	22,7	30,7	15,3	17,2	22,7	11,6

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

La **prevalencia de juego** con dinero presencial, al igual que ocurría con el juego online, aumenta según aumenta la edad, siendo los jóvenes de 18 años los que presentan una prevalencia mayor, patrón que se repite desde 2014 (Figura 22). En 2021 se observa una disminución de la prevalencia de juego en todas las edades.

Figura 22. Prevalencia de juego con dinero presencial en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

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, siendo únicamente el 1,3% los estudiantes que han jugado semanalmente o con más frecuencia. Se sigue apreciando que los hombres juegan con mayor frecuencia que las mujeres (Tabla 17).

Tabla 17. Frecuencia con que los estudiantes de 14-18 años han jugado dinero presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2021.

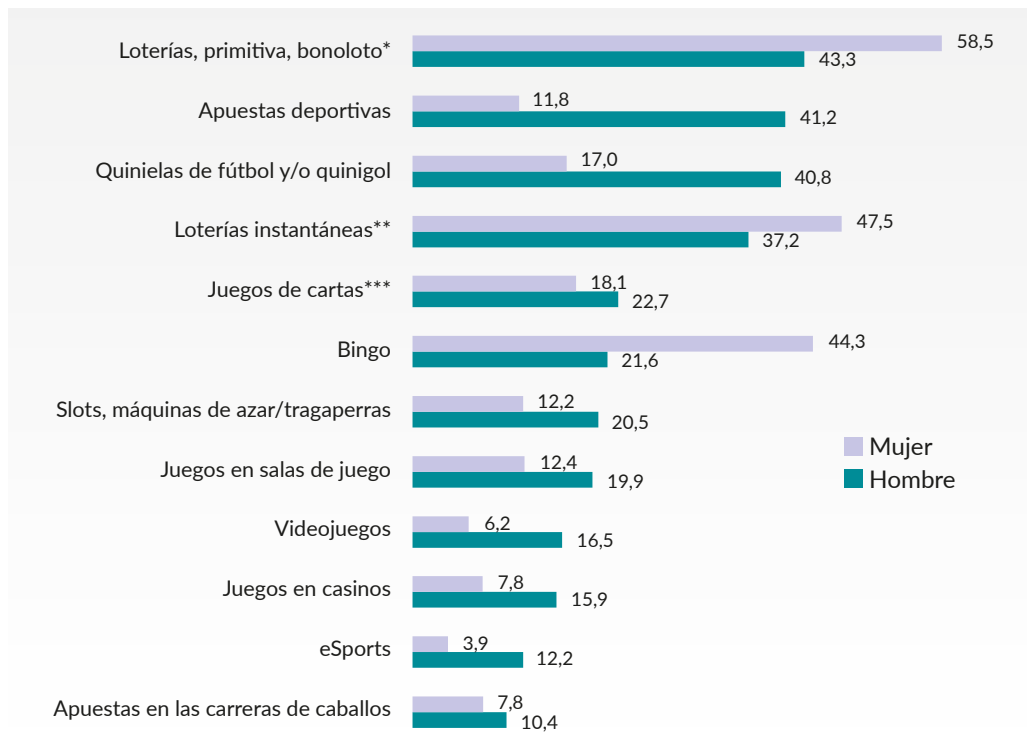
	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No en los últimos 12 meses o nunca	81,0	70,5	91,0	86,4	78,4	94,6	86,1	78,0	93,6	90,4	85,3	95,5
Anualmente (un día al mes o menos)	10,6	14,7	6,6	6,5	9,4	3,6	7,9	11,6	4,6	5,8	8,5	3,2
Mensualmente (de 2 a 4 días al mes)	5,3	9,3	1,5	4,6	7,9	1,3	3,6	6,2	1,3	2,4	4,0	0,9
Semanalmente (de 2 a 5 días a la semana)	2,4	4,3	0,6	2,0	3,5	0,4	1,6	3,1	0,4	1,0	1,6	0,3
Diariamente (6 o más días a la semana)	0,7	1,2	0,3	0,5	0,9	0,1	0,7	1,2	0,2	0,3	0,6	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

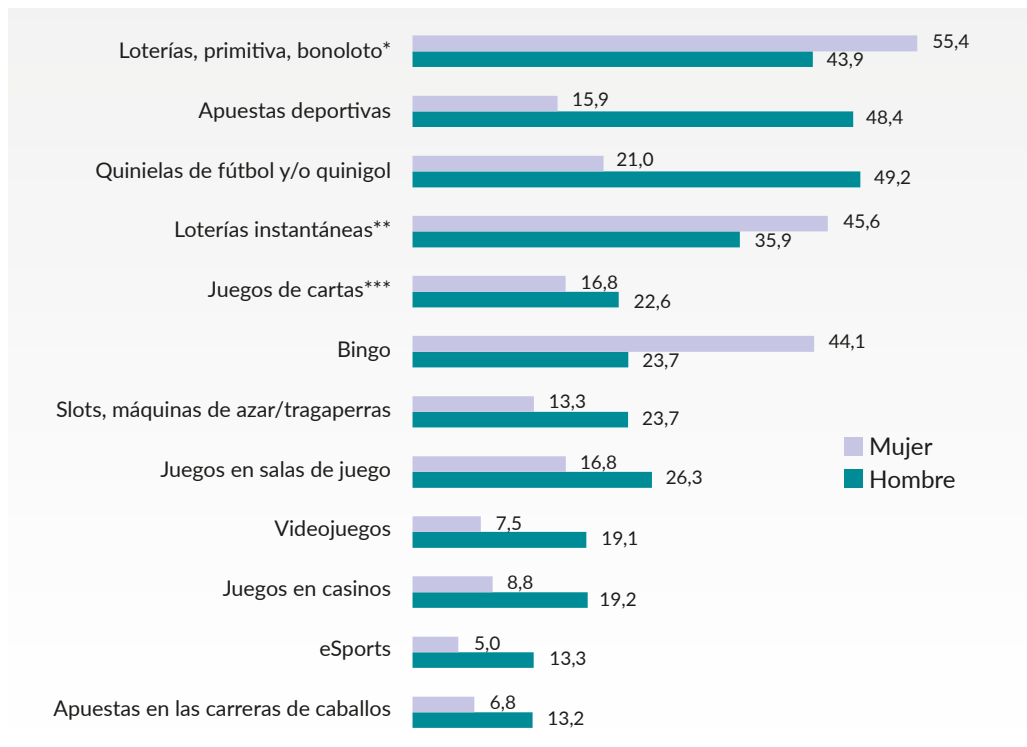
El **tipo de juego** más utilizado por aquellos estudiantes que han jugado dinero de manera presencial para ambos sexos son las loterías, primitiva, bonoloto. Sin embargo, en segundo lugar, las prevalencias más altas entre los hombres se encuentran en las apuestas deportivas y las quinielas de fútbol y, entre las mujeres, destacan las loterías instantáneas y el bingo (Figuras 23 y 24).

Figura 23. Prevalencia de juego de manera presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2021.



* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 24. Prevalencia de juego de manera presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2019.



* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

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 (Tabla 18). El gasto realizado por los hombres es mayor que el de las mujeres. En 2021 hay más estudiantes de 14 a 18 años que nunca han jugado con dinero de manera presencial que en 2019.

Tabla 18. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años (%). España, 2019-2021.

	2019			2021		
	T	H	M	T	H	M
Nunca he jugado dinero	81,5	73,8	88,5	86,7	81,8	91,5
Menos de 6 euros	12,6	16,7	8,9	8,9	11,6	6,3
Entre 6 y 30 euros	3,9	6,1	1,9	3,1	4,6	1,6
Entre 31 y 60 euros	1,0	1,6	0,4	0,7	0,9	0,4
Entre 61 y 300 euros	0,6	1,0	0,2	0,4	0,6	0,1
Más de 300 euros	0,5	0,8	0,1	0,3	0,5	0,1

T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.8.

Juego problemático y Trastorno del juego

Cuando el juego se convierte en el centro de la vida de una persona; ocupando una gran parte de la actividad diaria, pensando en cómo jugar, cuando o de dónde sacar el dinero para poder jugar; y se es incapaz de dejar de jugar a pesar de las consecuencias negativas que dañan seriamente sus relaciones familiares, laborales o personales, estamos ante lo que se conoce como trastorno del juego.

La posibilidad de realizar ciertas actividades online favorece muchos comportamientos potencialmente adictivos, incluido el trastorno de juego. La inmediatez de la recompensa, la fácil accesibilidad y acceso 24 horas al día, el anonimato y el entorno íntimo que proporcionan las nuevas tecnologías, facilitan la pérdida de control.

Inicialmente el trastorno del juego, o lo que se conoce también por juego patológico fue considerado como un trastorno en el control de los impulsos desde que fue reconocido como entidad nosológica en la clasificación americana de los trastornos mentales, DSM-III⁵, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Según la última versión de este manual, en el DSM-V⁶ el juego patológico es “una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo”. Dada la evidencia actual, en el DSM-V el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”.

También la Organización Mundial de la Salud (OMS), que introdujo el juego patológico como entidad en la CIE-10, lo consideró como un trastorno en el control de los impulsos.

⁵ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (third edition). Washington DC, 1980.

⁶ The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (fifth edition). Washington DC, 2013.

Este trastorno suele empezar en la adolescencia en los hombres y en edades más avanzadas en mujeres, pasando por diversas oscilaciones, pero con tendencia a convertirse en un problema crónico. Es decir, se considera que el problema tiene un comienzo, seguido de períodos de remisión y agudización durante el resto de la vida adulta. Habitualmente, la preocupación, la necesidad y la conducta de juego aumentan durante los períodos de estrés y, así mismo, los problemas que surgen como resultado del juego tienden a una intensificación de la conducta de juego⁷.

Con la aparición del DSM-IV, se añade un nuevo aspecto en los criterios diagnósticos para este problema ya que se comienza a dar relevancia tanto a las consecuencias del juego como a los factores desencadenantes del mismo, sugiriéndose la necesidad de tratamientos tanto sintomáticos como no sintomáticos de este problema. Asimismo, en esta edición se añade un criterio a los de su anterior versión, ya que se habla de un nuevo síntoma; “el juego se utiliza como estrategia para escapar de problemas, o para mitigar un estado de ánimo deprimido o disfórico”.

Criterios diagnósticos DSM-V de trastorno por juego (312.31).

- A. El trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
 2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
 5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
 6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
 7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
 8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
 9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
- B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

⁷ World Health Organization (WHO). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems. (CIE-10). Ginebra, WHO, 1992.

Se puede describir el juego como un continuo, con niveles y estadios que reflejan el grado de implicación en el juego. En este sentido, se utilizan diferentes términos para clasificar las personas en función de sus patrones de juego⁸.

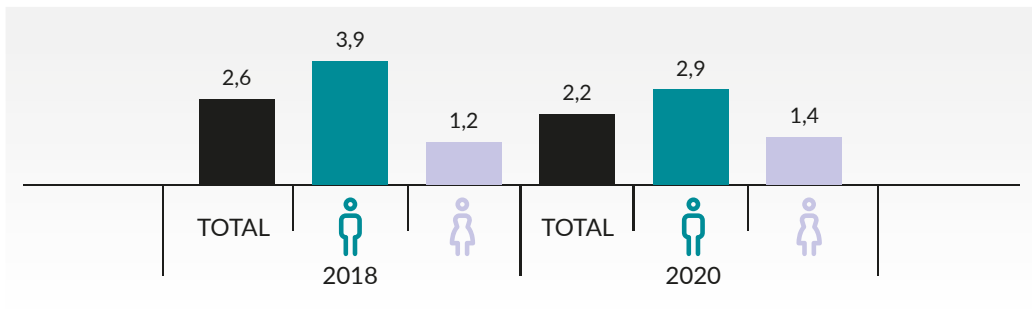
Desde esta perspectiva, obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-V se consideraría juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo. En esta categoría los síntomas pueden ser variados, puede tener problemas familiares o sentirse culpable por haber invertido demasiado tiempo o demasiado dinero en un episodio de juego, etc.. Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: trastorno del juego leve (DSM-V $\geq 4 \leq 5$), moderado (DSM-V $\geq 6 \leq 7$) o grave (DSM-V $\geq 8 \leq 9$).

Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

En la edición 2018 de la encuesta EDADES se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-V para explorar la existencia de posible juego problemático, que se ha mantenido en la edición de 2020.

Aplicando la anterior categorización, podemos observar que, en 2020, se estima que el 2,2% de la población presentaría un posible juego problemático o trastorno del juego. De manera evolutiva este dato ha decrecido ligeramente con respecto al dato en 2018, cuando dicha prevalencia fue del 2,6%. El valor es superior en los hombres (Figura 25).

Figura 25. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

⁸ National Research Council (NRC, 1999).

Entre los jugadores de los últimos 12 meses que han contestado la escala DSM-V, en 2020 el 2,7% realizaría un posible juego problemático al haber obtenido una puntuación de 1 a 3 en dicha escala y el 1% presentaría un posible trastorno por juego, al obtener 4 o más ítems positivos en el DSM-V. Estos datos supondrían, extrapolando a la población española de 15 a 64 años, que el 1,6% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,6% presentarían un posible trastorno del juego (Tabla 19).

Tabla 19. Categorización de resultados de la escala DSM-V entre la población de 15-64 años y entre los jugadores en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses
Posible juego problemático (DSM-V $\geq 1 < 4$)	2,0	3,4	1,6	2,7
Posible trastorno del juego (DSM-V ≥ 4)	0,5	0,9	0,6	1,0

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

El posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) es mayor entre las personas que juegan online que entre las que juegan de forma presencial tanto en 2018 como en 2020 en ambos sexos. En 2020, el 0,9% de la población de 15 a 64 años presenta un posible juego problemático o trastorno por juego online, valor que aumenta al 15,8% entre los que han jugado online en el último año (Tabla 20).

Tabla 20. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) en la población de 15-64 años y entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial
Posible juego problemático o trastorno del juego entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses	22,9	4,2	15,8	3,5
Posible juego problemático o trastorno del juego entre el total de la población de 15-64 años	0,8	2,5	0,9	2,0

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Tanto para el juego realizado online como presencial, se observa que las personas que realizan un posible juego problemático o trastorno del juego juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años (Tablas 21 y 22).

Tabla 21. Frecuencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en las personas con posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático	Población 15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
Nunca o no en los últimos 12 meses	96,1	63,5	95,2	58,8
Anualmente	2,1	11,4	2,4	10,6
Mensualmente	1,2	13,2	1,7	16,5
Semanalmente	0,6	9,4	0,5	10,5
Diariamente	0,1	2,6	0,2	3,6

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Tabla 22. Frecuencia de juego con dinero presencial en los últimos 12 meses en la población general de 15 a 64 años y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	Población 15-64 años	Posible juego problemático	Población 15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
Nunca o no en los últimos 12 meses	43,6	4,9	40,6	6,0
Anualmente	31,2	30,5	29,8	23,1
Mensualmente	18,8	38,1	23,4	37,3
Semanalmente	5,9	22,4	5,6	30,6
Diariamente	0,6	4,1	0,6	3,1

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

No existen grandes diferencias en los tipos de juegos practicados online en función de la presencia o no de un posible juego problemático o trastorno del juego, siendo las apuestas deportivas el juego más frecuente en ambos casos, aunque se aprecia una pérdida de peso de las loterías en la población con posible juego problemático o trastorno del juego (Tabla 23).

Tabla 23. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
Apuestas deportivas	64,9	71,9	50,1	70,5
Juegos de cartas	17,2	20,3	13,3	24,1
Videojuegos	15,9	20,8	14,1	22,9
Loterías, primitiva, bonoloto	14,1	7,6	28,2	10,2
Quinielas de fútbol	10,4	20,3	14,1	13,4
Bingo	10,4	13,8	7,8	10,6
Carreras de caballos	9,4	21,1	6,9	17,4
Juegos en casino	8,1	11,2	11,3	22,6
Tragaperras	6,6	17,8	6,2	11,7
Bolsa de valores	6,6	7,7	4,4	6,1
Concursos	5,8	13,4	3,6	3
Juegos en salas de juego	5,7	8,8	6,5	15,6
Loterías instantáneas	5,2	2,2	12,5	6,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En cambio, hay diferencias en los juegos practicados de manera presencial, donde se aprecia claramente que la población de 15 a 64 años juega en gran medida únicamente a la lotería, mientras que las personas que presentan un posible juego problemático o trastorno del juego juegan a una mayor variedad de juegos destacando, además de las loterías, las quinielas, las apuestas deportivas, las máquinas tragaperras y el bingo. No se aprecian grandes diferencias en 2020 con respecto a 2018 (Tabla 24).

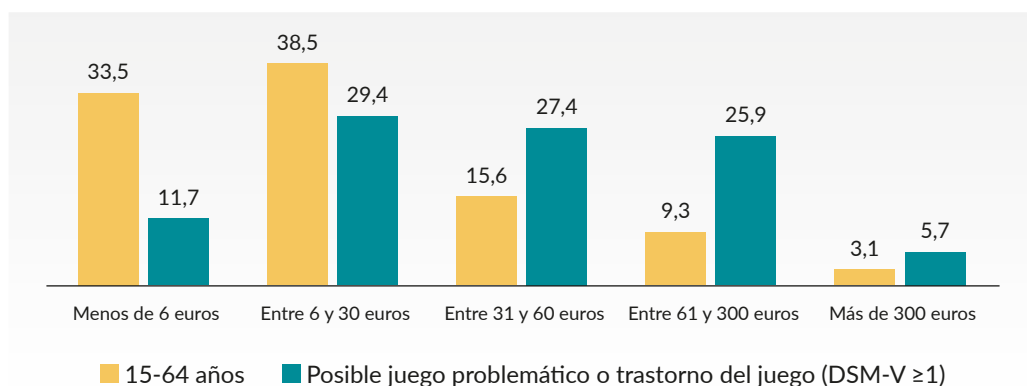
Tabla 24. Prevalencia de juego presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
Loterías, primitiva, bonoloto	94,0	87,7	94,4	82,6
Loterías instantáneas	22,1	52,6	24,9	52,9
Quinielas de fútbol	16,4	37,1	14,6	25,0
Apuestas deportivas	6,4	26,3	5,3	20,9
Bingo	5,2	27,7	4,8	20,8
Juegos en casino	2,1	17,4	1,6	13,1
Juegos de cartas	1,8	19,7	1,3	9,7
Juegos en salas de juego	1,7	16,2	1,4	13,4
Carreras de caballos	0,5	3,5	0,6	4,6
Tragaperras	0,5	26,9	3,4	20,2
Videojuegos	0,5	1,4	0,6	2,5
Concursos	0,2	0,8	0,2	0,5
Bolsa de valores	0,2	1,5	0,2	0,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

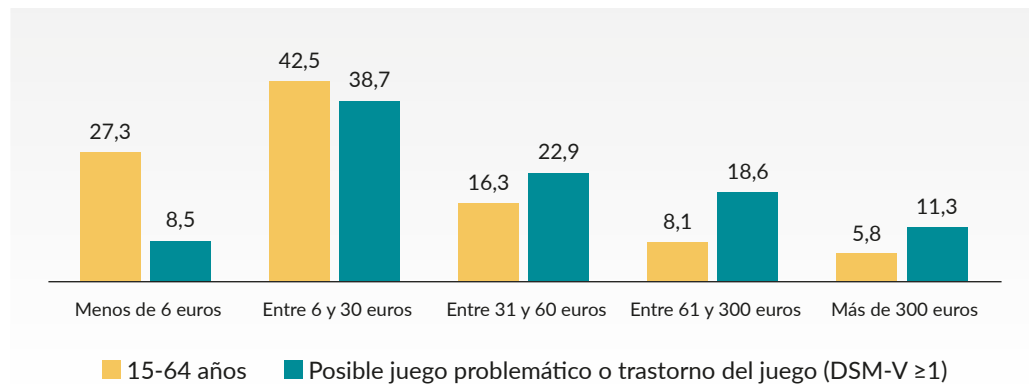
Si se compara la máxima cantidad de dinero gastada en un día se observa que, tanto online como en el juego presencial, son mayores las cantidades de dinero gastadas entre las personas con posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (Figuras 26, 27, 28 y 29).

Figura 26. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2020.



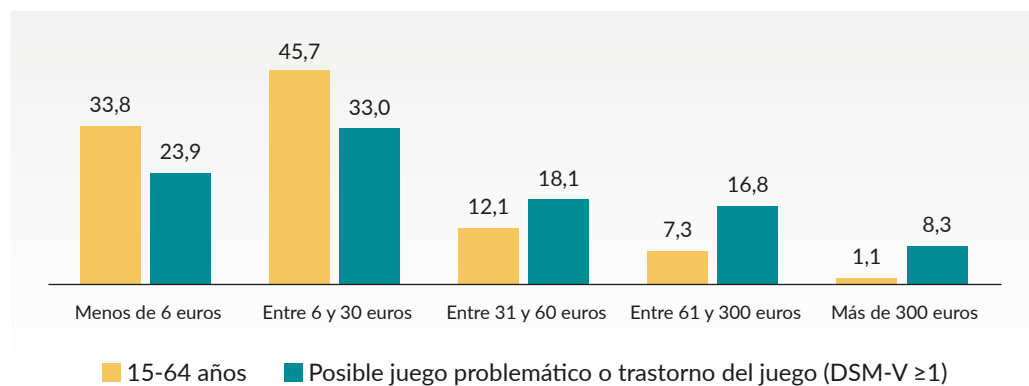
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Figura 27. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2018.



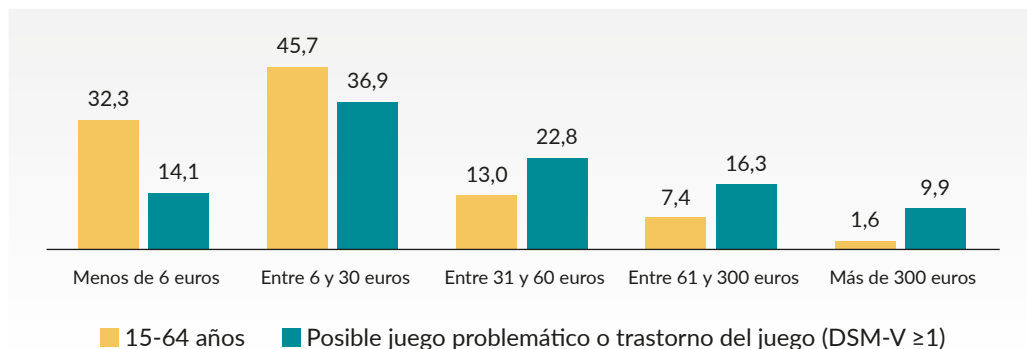
FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Figura 28. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Figura 29. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2018.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Se detecta mayor prevalencia de **comportamientos de riesgo**, tales como borracheras, *binge drinking*, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario, entre las personas con posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (Tabla 25).

Tabla 25. Prevalencia de borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días, consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8) y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en la población general de 15 a 64 años y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) (%). España, 2018-2020.

	2018		2020	
	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
Borracheras	7,1	25,5	6,8	17,4
<i>Binge drinking</i>	15,1	38,6	15,4	43,2
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8)	5,1	24,9	4,2	21,5
Tabaco diario	34,0	53,5	32,3	43,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

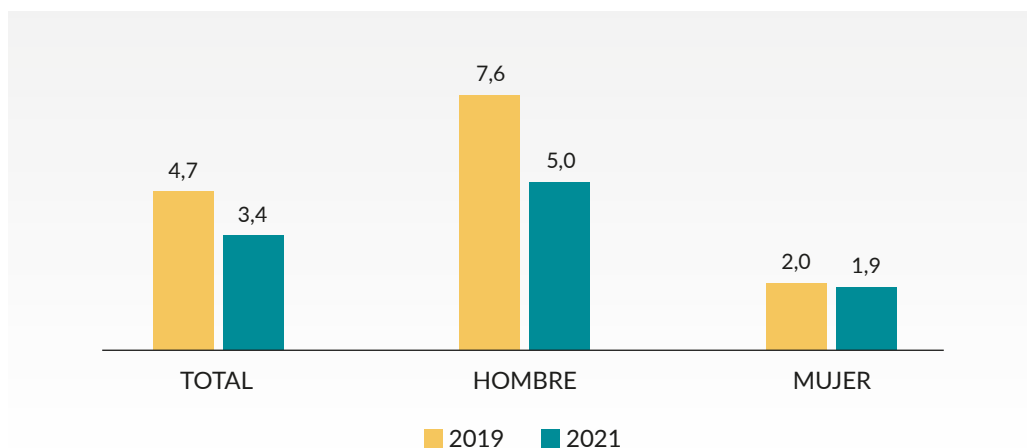
En la encuesta ESTUDES 2019, para explorar el posible juego problemático, se introdujo por primera vez el cuestionario Lie/Bet, escala que ya se ha utilizado en la encuesta europea ESPAD de los años 2015 y 2019. Se trata de un instrumento de cribado de tan sólo dos preguntas en las que se indaga si el sujeto ha sentido la necesidad de apostar cada vez más o si ha mentido a personas significativas sobre cuánto dinero gasta en el juego. El cuestionario Lie/Bet, creado

por Johnson et al (1997) sigue criterios del DSM-IV⁹ y destaca su utilidad como herramienta de cribado.

En 2021, según las respuestas obtenidas en la escala Lie/Bet, el 17,9% de los alumnos de 14 a 18 años que han jugado dinero en el último año serían candidatos para descartar un posible juego problemático. Por sexo, la prevalencia, calculada sobre los casos que han contestado la escala, es superior entre los chicos que entre las chicas (19,1% y 15,2%, respectivamente), aumentando a medida que lo hace la edad.

Extrapolando estos datos al total de la población de estudiantes de 14 a 18 años, supondrían que el 3,4% de los estudiantes serían candidatos para descartar un posible juego problemático y, por sexo, la prevalencia sería superior entre los chicos que entre las chicas (5,0% y 1,9%, respectivamente) (Figura 30) y aumenta con la edad (Figura 31).

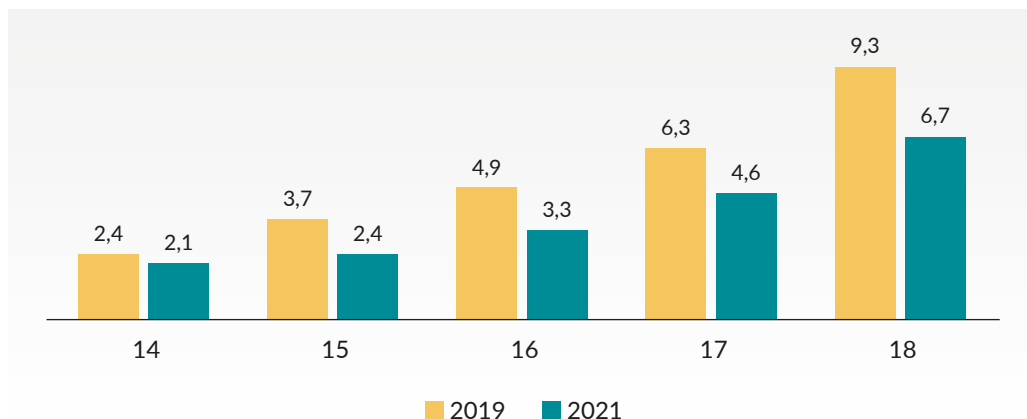
Figura 30. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

⁹ Johnson EE, Hamer R, Nora RM, Tan B, Eisentsein N, Engerhart C. The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. Psychol Rep, 80 (1997), pp. 83-8. <http://dx.doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>.

Figura 31. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

El 23% de los estudiantes que han jugado online en 2021 tendrían un posible juego problemático y desciende al 18,2% entre los que han jugado con dinero de manera presencial. La disminución respecto a 2019, es más marcada en el juego online (Tabla 26).

Tabla 26. Prevalencia de posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado con dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2019-2021.

	2019	2021
Han jugado dinero online	26,4	23,0
Han jugado dinero presencial	19,8	18,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Cabe destacar que los estudiantes que tienen un posible juego problemático juegan mayores **cantidades de dinero**, tanto a través de internet (Tabla 27), como de manera presencial (Tabla 28), a pesar del descenso generalizado de cantidades gastadas en 2021 respecto a 2019.

Tabla 27. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). España, 2019-2021.

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online y presentan un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online y presentan un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1)
Menos de 6 euros	47,3	31,1	44,2	33,3
Entre 6 y 30 euros	27,7	26,6	33,6	33,6
Entre 31 y 60 euros	10,4	15,8	12,3	15,5
Entre 61 y 300 euros	7,8	13,3	6,0	8,3
Más de 300 euros	6,9	13,2	3,9	9,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses.

Tabla 28. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). España, 2019-2021.

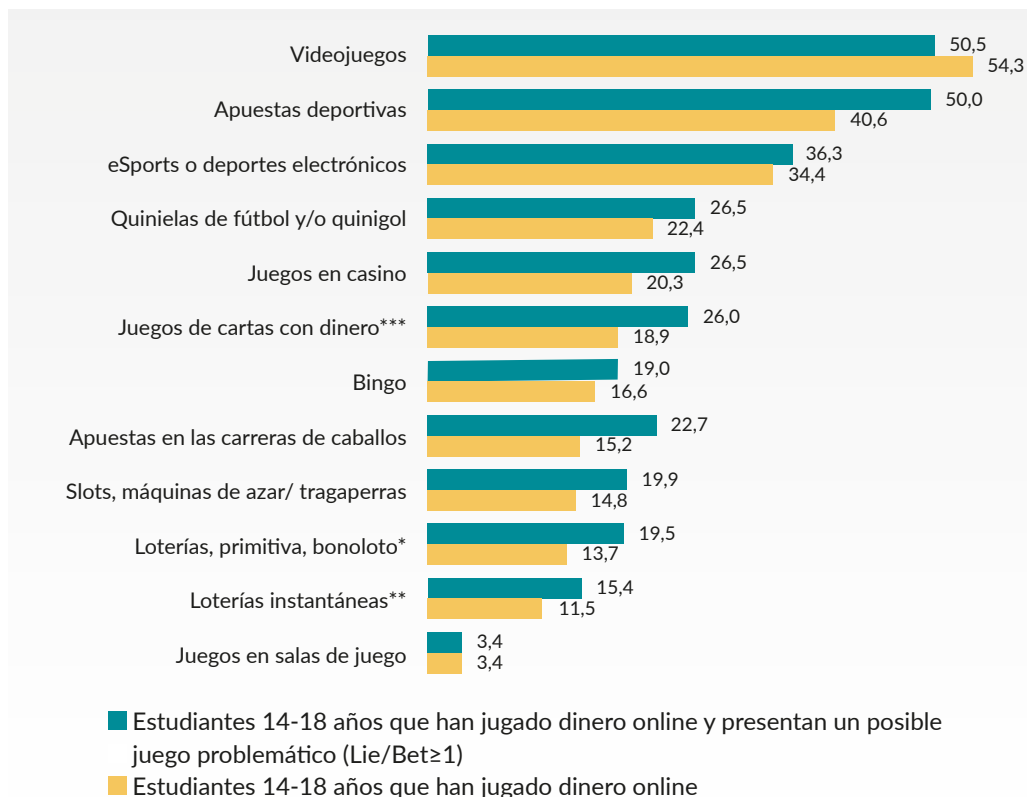
	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial y presentan un posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años que ha jugado dinero de manera presencial	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial y presentan un posible juego problemático
Menos de 6 euros	68,1	45,5	66,8	46,0
Entre 6 y 30 euros	21,1	29,6	23,1	29,7
Entre 31 y 60 euros	5,2	10,3	5,0	10,7
Entre 61 y 300 euros	3,1	7,6	2,8	6,7
Más de 300 euros	2,5	7,1	2,3	6,9

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Datos referidos a población que ha jugado en los últimos 12 meses

Respecto al **tipo de juegos** online, se observa que, tanto el total de estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en los últimos 12 meses a juegos online como los jugadores online que presentan un posible juego problemático, han jugado en mayor medida a videojuegos, apuestas deportivas y deportes electrónicos tanto en 2021 como en 2019 (Figuras 32 y 33).

Figura 32. Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). España, 2021.



*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

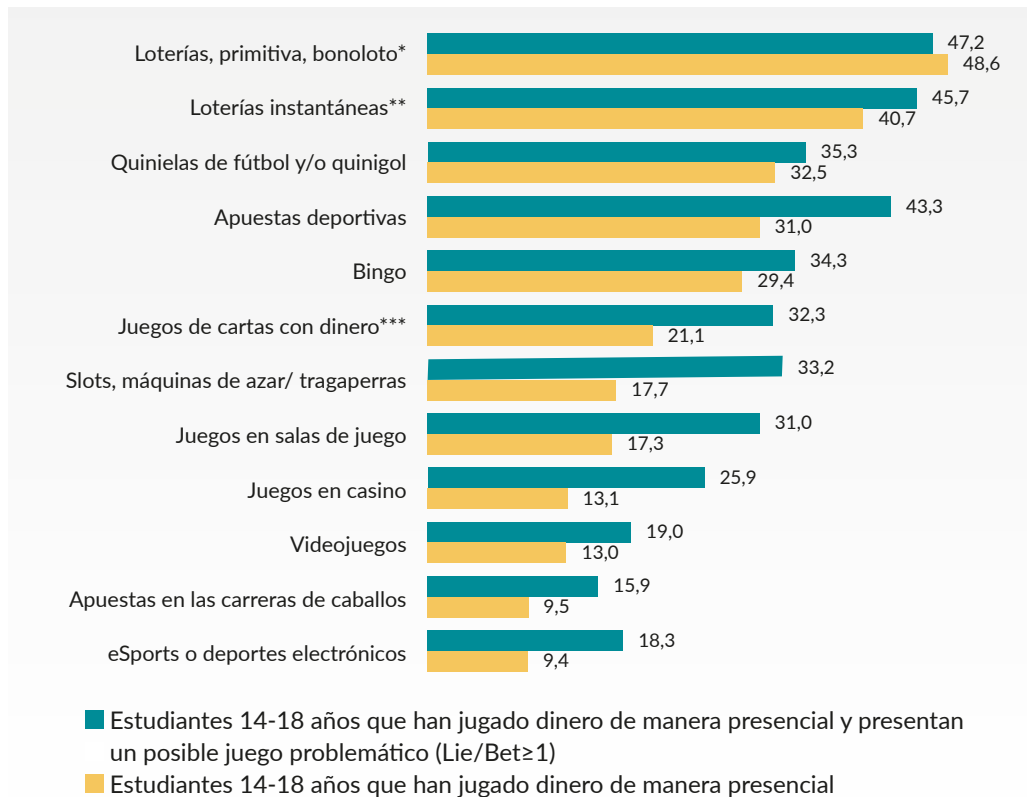
Figura 33. Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). España, 2019.



*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

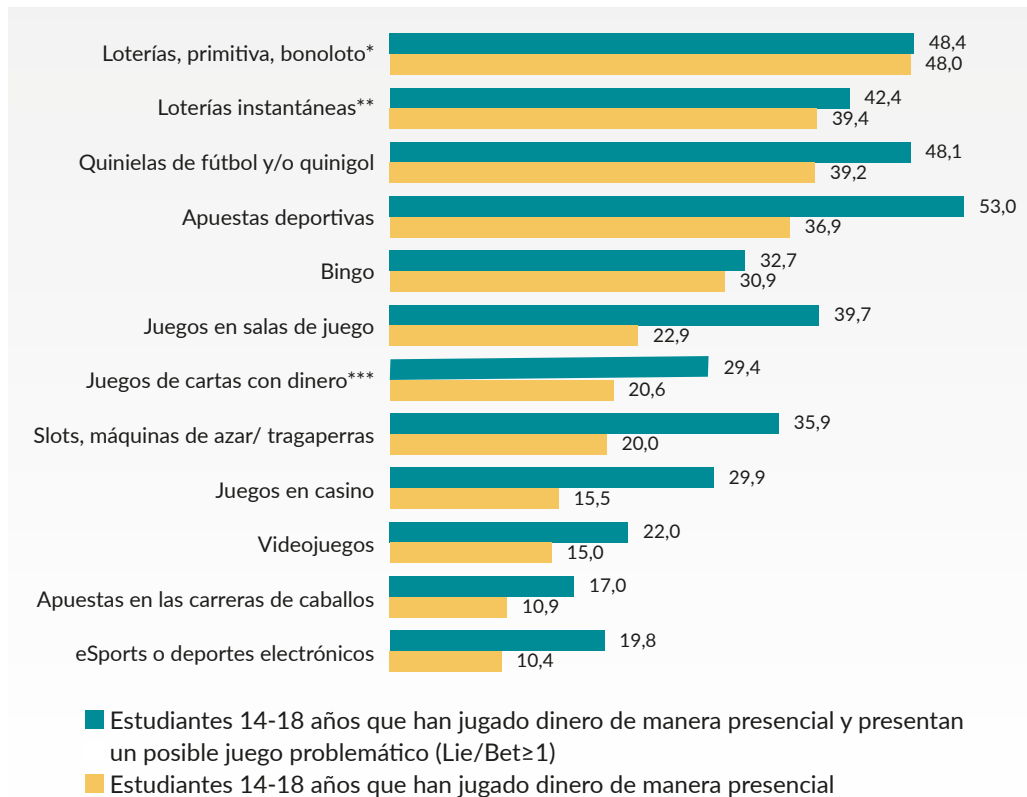
Respecto al juego con dinero de manera presencial, tanto entre el total de estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en los últimos 12 meses a juegos de manera presencial, como entre aquellos estudiantes que presentan un posible juego problemático, los juegos más utilizados son las loterías, primitiva o bonoloto y las loterías instantáneas en 2021 y en 2019 (Figura 34 y 35).

Figura 34. Tipos de juegos utilizados entre en los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2021.



*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 35. Tipos de juegos utilizados entre en los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019.



*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; ** rascas ONCE; *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Los estudiantes que realizan un juego con dinero posiblemente problemático, presentan mayores prevalencias de **consumo intensivo de sustancias** como el alcohol, el cannabis y el tabaco que los estudiantes en general (Tabla 29).

Tabla 29. Prevalencia de borrachera, *binge drinking* y consumo de cannabis en los últimos 30 días y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1 (%). España, 2019-2021.

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible juego problemático
Borracheras	24,3	46,5	23,2	45,1
Binge drinking	32,3	57,0	27,9	52,4
Cannabis	19,3	43,2	14,9	35,2
Tabaco diario	9,8	21,5	9,0	21,3

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.9. Uso compulsivo de internet

El uso de internet está ampliamente extendido en la población española. Según la encuesta EDADES 2020, prácticamente la totalidad de la población ha utilizado internet con fines lúdicos alguna vez en la vida, en el último año y en el último mes.

Por edad, las mayores prevalencias (alrededor del 98%) se observan entre los individuos de 15 a 44 años, mientras que la prevalencia desciende hasta un 85% cuando analizamos a los mayores de 55 años. No se observan diferencias entre hombres y mujeres (Tabla 30).

Tabla 30. Prevalencia de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2020.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	14	15	16	17	18
Alguna vez en la vida	95,3	95,4	95,2	98,4	98,8	98,5	95,9	85,7
Últimos 12 meses	94,5	94,7	94,4	98,1	98,3	97,9	95	84,2
Últimos 30 días	93,8	93,9	93,7	98	98,1	97,3	94,1	82,7

FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Al analizar los tipos de actividades realizadas por internet, se observa que tanto en hombres como en mujeres las actividades más realizadas son usar mensajería instantánea, intercambiar mensajes (p. ej. WhatsApp®), buscar información sobre bienes y servicios, recibir o enviar correos electrónicos y ver contenidos de video de sitios para compartir (por ejemplo, YouTube®)¹⁰.

¹⁰ Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares. INE. Disponible en: <https://www.ine.es/uc/PASfqPQj>

El uso compulsivo de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se da, sobre todo, en los grupos más jóvenes¹¹. En los últimos años, el uso problemático de internet ha trascendido la consideración de trastorno del control de impulsos¹² para encuadrarse en las adicciones comportamentales, aceptando que tiene una base común con el resto de conductas adictivas^{13, 14, 15, 16, 17, 18, 19}. El manual DSM-V incluye el trastorno por juego en los trastornos adictivos y el trastorno por Juego online (Internet Gaming Disorder) en el apartado “condiciones para más estudios en el futuro” (Sección III)²⁰.

Las consecuencias a nivel psicológico y conductual que el uso compulsivo de internet provoca en las personas y sobre todo en los más jóvenes, demandan una respuesta eficaz. Uno de los grandes retos en este contexto es el de disponer de datos que permitan conocer el estado de situación a nivel poblacional. Con este fin, se introdujo a partir de la encuesta ESTUDES 2014 y EDADES 2015 una escala para medir el uso compulsivo de internet: *The Compulsive Internet Use Scale*, CIUS²¹. Se trata de una escala validada para la detección precoz de posibles casos de riesgo y que consta de un total de 56 puntos, en la que una puntuación mayor o igual a 28 indica un riesgo para un posible uso compulsivo de internet. Los resultados obtenidos al aplicar esta escala en las encuestas EDADES y ESTUDES se muestran a continuación.

¹¹ Fioravanti G, Dèttore D, Casale S. Adolescent internet addiction: testing the association between self-esteem, the perception of internet attributes, and preference for online social interactions. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2012 Jun;15(6):318-23.

¹² Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in clinical practice: a sourcebook*. 17, 19-31. <http://netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>

¹³ Griffiths, M. (2000). internet addiction- Time to be taken seriously? *Addiction Research and Theory*, 8, 413-418.

¹⁴ Brezing, C., Derevensky, J. L. y Potenza, M. N. (2010). Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic internet use. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 19, 625-641.

¹⁵ Goldstein, R. Z. y Volkow, N. D. (2011). Dysfunction of the prefrontal cortex in addiction: neuroimaging findings and clinical implications. *Nature Reviews Neuroscience*, 12, 652-669.

¹⁶ Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A. y Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 233-241.

¹⁷ Kormas, G., Critselis, E., Janikian, M., Kafetzis, D. y Tsitsika, A. (2011). Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic internet use among adolescents: a cross-sectional study. *Bio Medical Central Public Health*, 11, 595.

¹⁸ Montag, C., Kirsch, P., Sauer, C., Markett, S. y Reuter, M. (2012). The role of the CHRNA4 gene in internet addiction: a case-control study. *Journal of Addiction Medicine*, 6, 191-195.

¹⁹ Zhou, Y., Lin, F. C., Du, Y. S., Qin, L. D., Zhao, Z. M., Xu, J. R., Lei, H. (2011). Gray matter abnormalities in internet addiction: a voxel-based morphometry study. *European Journal of Radiology*, 79, 92-95.

²⁰ Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26, 91-95.

²¹ Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., y Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 1-6.

Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

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 (Tabla 31).

Tabla 31. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años (%). España, 2015-2020.

Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS≥28)	
2015	2,9
2018	2,9
2020	3,7

FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

La prevalencia es similar entre hombres y mujeres en todas las ediciones de la encuesta (Tabla 32).

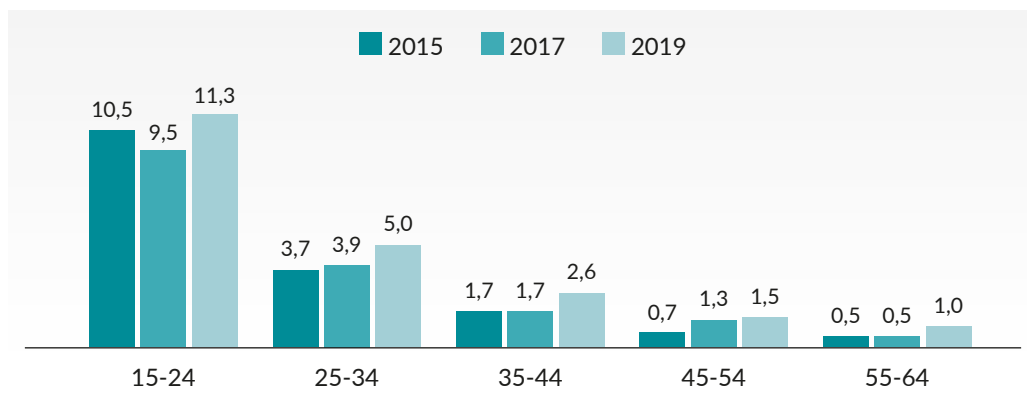
Tabla 32. Prevalencia de un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según sexo (%). España, 2015-2020.

Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS≥28)		
	Hombre	Mujer
2015	2,8	3,1
2018	3,1	2,8
2020	3,9	3,5

FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

La prevalencia de posible uso compulsivo de internet es superior entre los más jóvenes (15-24 años), patrón que se mantiene en las sucesivas ediciones de la encuesta EDADES (Figura 36).

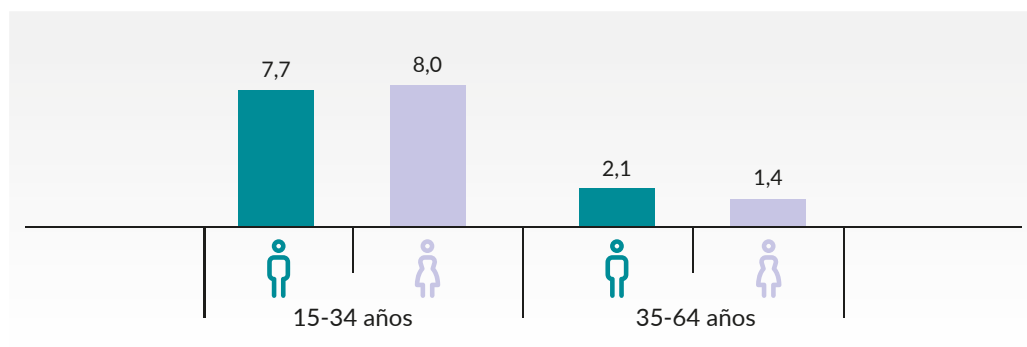
Figura 36. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad (%). España, 2015-2020.



FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Entre los más jóvenes (15-24 años), las mujeres presentan mayores prevalencias de un posible uso compulsivo de internet, de forma contraria a lo que ocurre en el grupo de mayor edad (Figura 37).

Figura 37. Prevalencia de un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad y sexo (%). España, 2020.



FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Tanto en 2020 como en las ediciones anteriores, se observan diferencias en relación a los consumos intensivos de alcohol (borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días) y consumo de cannabis en los últimos 30 días entre la población de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet y la población general de 15 a 64 años (Tabla 33).

Tabla 33. Prevalencia de *binge drinking* borracheras y consumo de cannabis en los últimos 30 días entre la población de 15 a 64 años y la población de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet (puntuación en la escala CIUS ≥ 28) (%). España, 2015-2020.

	2015		2018		2020	
	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet
Binge drinking	17,9	32,3	15,1	30,0	15,4	29,1
Borracheras	6,5	17,3	7,1	18,4	6,8	17,7
Cannabis	2,1	17,8	2,1	16,9	2,9	6,2

FUENTE: OEDA Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de 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%). Al igual que sucedía en los años anteriores, la prevalencia de posible uso compulsivo de internet es superior en las mujeres que en los hombres (Tabla 34).

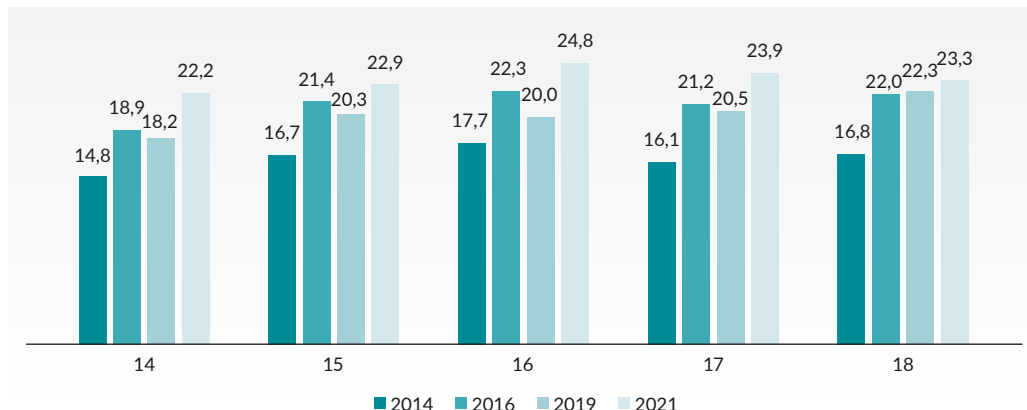
Tabla 34. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo (%). España 2014-2021.

	Total	Sexo	
		H	M
2014	16,4	14,7	18,0
2016	21,0	18,3	23,8
2019	20,0	16,4	23,4
2021	23,5	18,4	28,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

En 2021, por edad, no se observan grandes diferencias, detectándose una ligera mayor prevalencia a los 16 años (24,8%) con respecto a los 18 años, que fue la edad con mayor prevalencia desde 2014 (Figura 38).

Figura 38. Prevalencia de usuarios de internet con un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2014-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Como venía ocurriendo en años anteriores, se aprecian diferencias en relación a los **consumos intensivos** de alcohol (borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días), consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet y la población general de estudiantes de 14 a 18 años (Tabla 35).

Tabla 35. Prevalencia de *binge drinking*, borracheras, consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años y la población de estudiantes con un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS ≥ 28) (%). España, 2014-2021.

	2014		2016		2019		2021	
	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet	Estudiantes de 14 a 18 años	Estudiantes de 14 a 18 años con un posible uso compulsivo de internet
Borracheras	32,2	40,4	31,7	39,3	32,3	37,9	27,9	31,5
Binge drinking	22,2	28,4	21,8	28,8	24,3	30,7	23,2	27,6
Cannabis	18,6	22,9	18,3	21,7	19,3	23,0	14,9	16,7
Tabaco diario	8,9	10,7	8,8	10,4	9,8	10,4	9,0	8,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

4.10.

Uso de videojuegos

En las últimas décadas, el potencial adictivo de los videojuegos ha sido un tema ampliamente discutido en los medios de comunicación y, en la literatura científica desde el año 1992 hay más de 1000 artículos científicos publicados relacionados con este tema.

Este debate científico hizo que la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) de la Asociación Americana de Psiquiatras publicada en 2013, en la sección III, reservada a las condiciones que requieren estudio posterior, incluyese el Trastorno por Juego en Internet (*Internet Gaming Disorder*), especificando que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas de dinero.

Posteriormente, en el año 2019, la OMS incluyó el trastorno por uso de videojuegos en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). La decisión de incluir el trastorno por juego en la CIE-11 se basó en revisiones de la evidencia científica disponible y reflejó un consenso de expertos de diferentes disciplinas y regiones geográficas del mundo que participaron en el proceso de consultas técnicas emprendidas por la OMS en el proceso de desarrollo de la CIE-11.

El trastorno por uso de videojuegos se define, según la CIE-11, como un patrón de comportamiento de juego (“juego digital” o “videojuego”) caracterizado por un control deficiente sobre el juego, aumentando la prioridad dada al juego sobre otras actividades en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses y actividades diarias, junto a la continuación del juego a pesar de la aparición de consecuencias negativas.

Para que se diagnostique el trastorno por uso de videojuegos, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para provocar un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento y, normalmente, habría sido evidente durante al menos 12 meses.

La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) es la base para la identificación de tendencias y estadísticas de salud a nivel mundial y el estándar internacional para informar sobre enfermedades y afecciones de salud. Es utilizado por profesionales de todo el mundo para el diagnóstico y categorización de enfermedades. La inclusión de un trastorno en el CIE es una consideración que los países tienen en cuenta al planificar estrategias de salud pública y monitorizar las tendencias de los trastornos.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 incluye, dentro del campo de actuaciones como un eje fundamental de la Estrategia, las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos con dinero (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

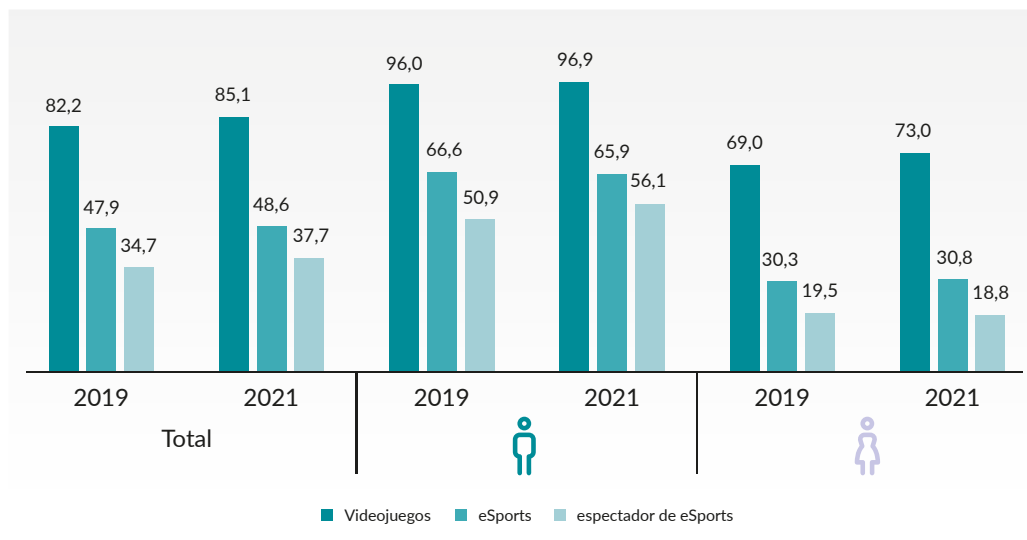
Asimismo, la Estrategia indica que las denominadas “adicciones sin sustancia” o conductas adictivas en las que no intervienen drogas (ludopatía, internet, videojuegos, pantallas, etc.) han irrumpido de manera notable en los últimos años y su presencia ya se está dejando notar en las demandas asistenciales.

Por todo ello en el año 2019 dentro del marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones se incluyó un módulo sobre videojuegos. La primera parte del módulo incluyó preguntas generales sobre prevalencia y frecuencia de uso y, en una segunda parte, se incluyeron preguntas basadas en los criterios DSM-V para poder detectar un posible trastorno por videojuegos. También se incluyeron preguntas sobre el uso de deportes electrónicos (“eSports”) como jugador, o bien, como espectador. A continuación, se detallan los principales resultados de su análisis.

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

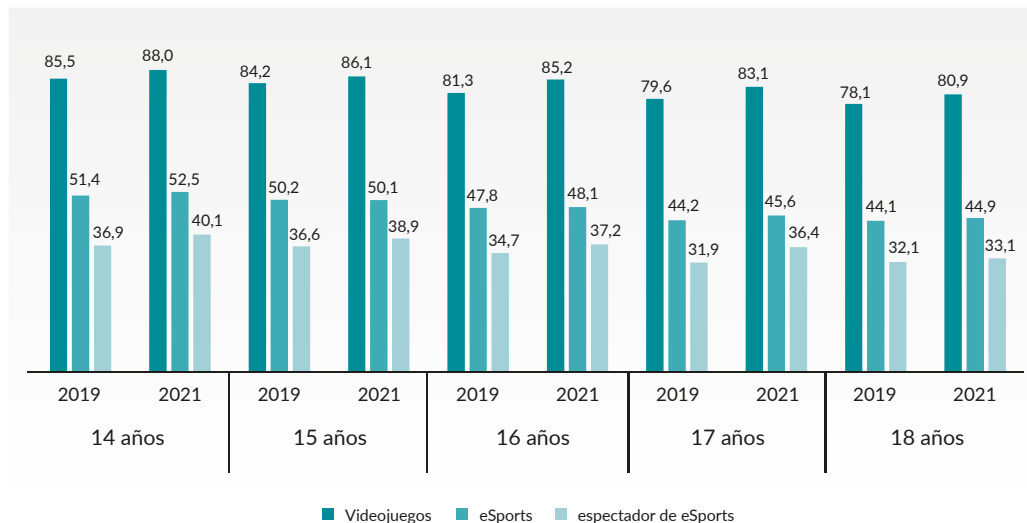
En 2021, el 85,1% de los estudiantes declaran haber jugado en los últimos 12 meses a videojuegos, el 48,6% han jugado a eSports y el 37,7% han sido espectadores mientras otros jugaban. Por sexo, al igual que en 2019, se observa como las tres actividades son mucho más frecuentes entre los chicos que entre las chicas. Por ejemplo, en el caso de los eSports, el 65,9% de los chicos ha jugado en el último año, porcentaje que desciende hasta el 30,8% en el caso de las chicas. Por edad, al igual que en 2019, se registran las mayores prevalencias entre los estudiantes de 14 años, descendiendo según avanza la edad de los alumnos (Figura 39 y 40).

Figura 39. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

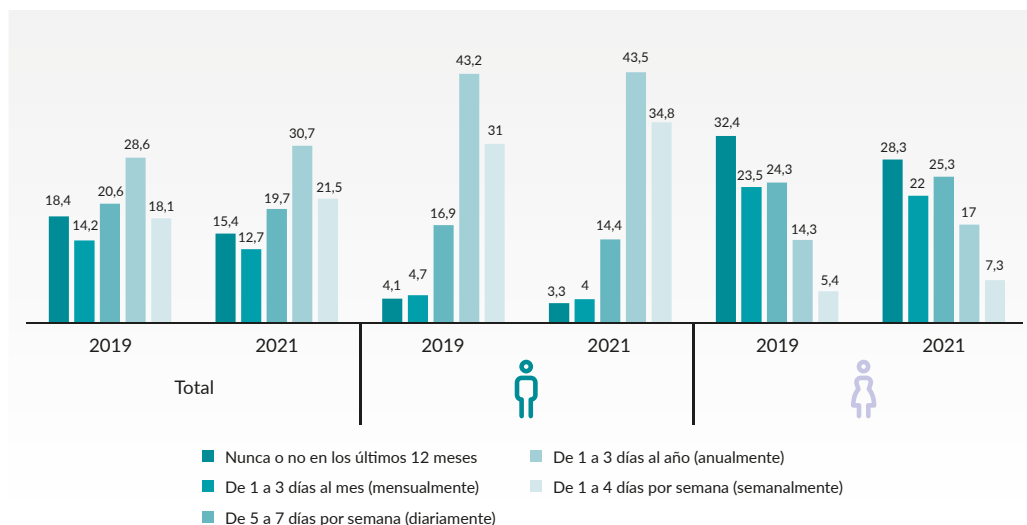
Figura 40. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

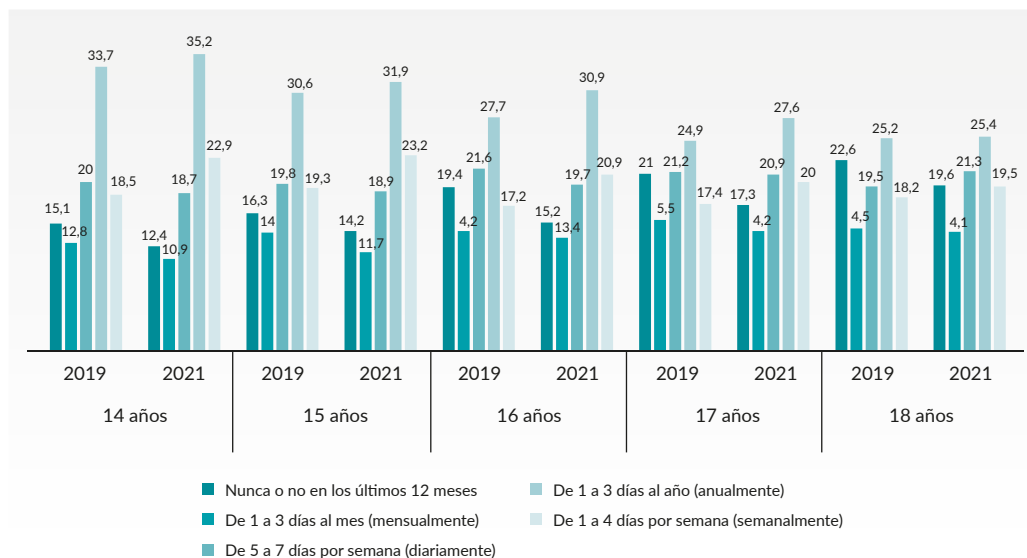
Analizando la **frecuencia de uso de videojuegos** en 2021, 5 de cada 10 estudiantes que han jugado a videojuegos en el último año lo han hecho, al menos, semanalmente. Este dato es ligeramente superior al de 2019 (46,7%). En el lado opuesto, tenemos un 12,7% de los alumnos que han jugado como máximo 3 días al año. Por sexo, siguen siendo los hombres los que han utilizado los videojuegos con una mayor frecuencia en los últimos 12 meses (Figura 41). Por edad, se aprecia que la frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses se reduce según aumenta la edad de los estudiantes (Figura 42).

Figura 41. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

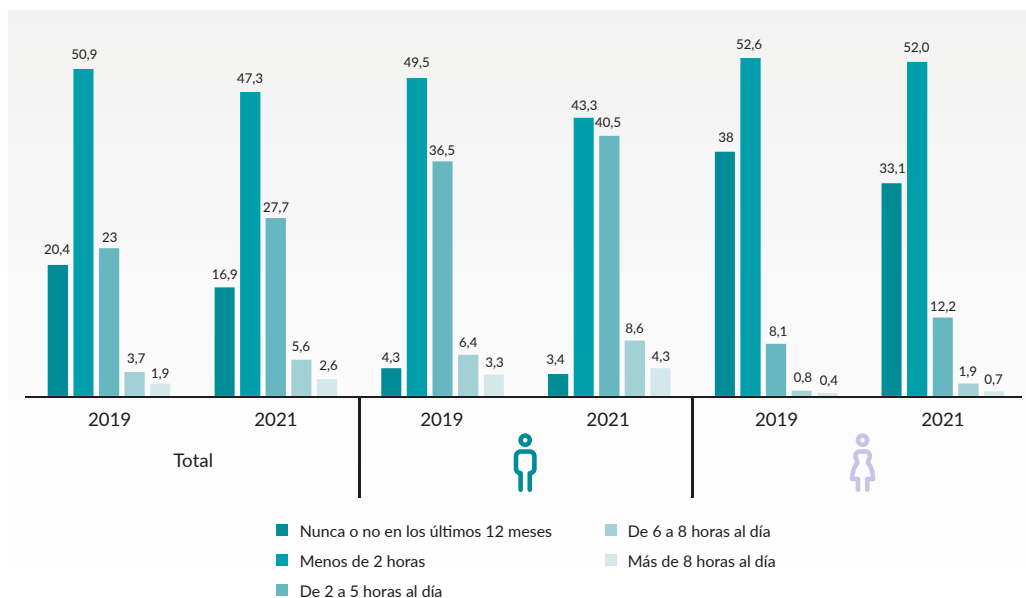
Figura 42. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

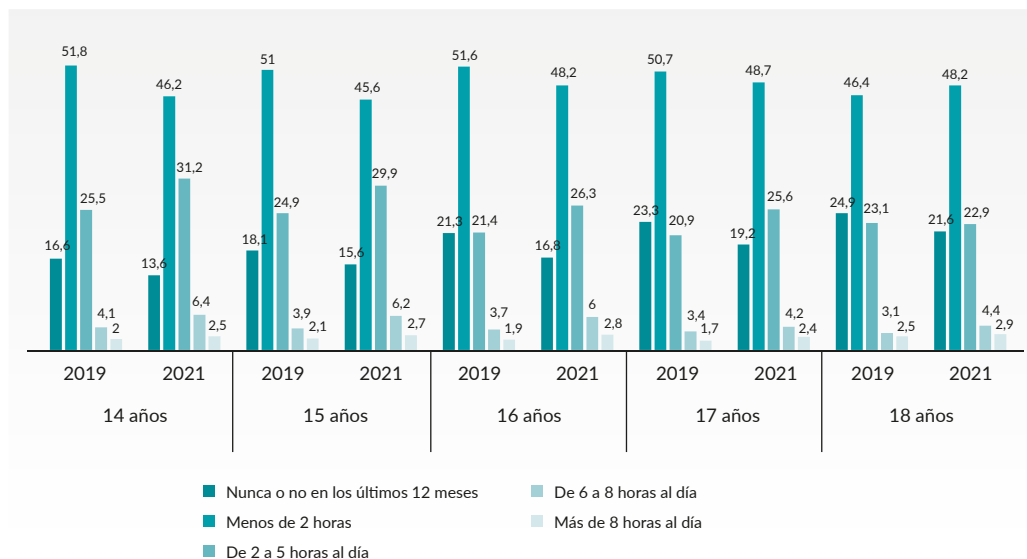
En 2001 se observa que, la mayoría de los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses, dedican menos de 2 horas al día a realizar dicha actividad, siendo tan solo un 8,2% de entre todos los estudiantes, aquellos que han jugado más de 5 horas al día. Al igual que ocurría en 2019, por sexo, apreciamos como son los chicos los que dedican un mayor número de horas a jugar con los videojuegos y por edad a medida que aumenta la edad se reduce el tiempo de uso de los videojuegos (Figura 43 y 44).

Figura 43. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

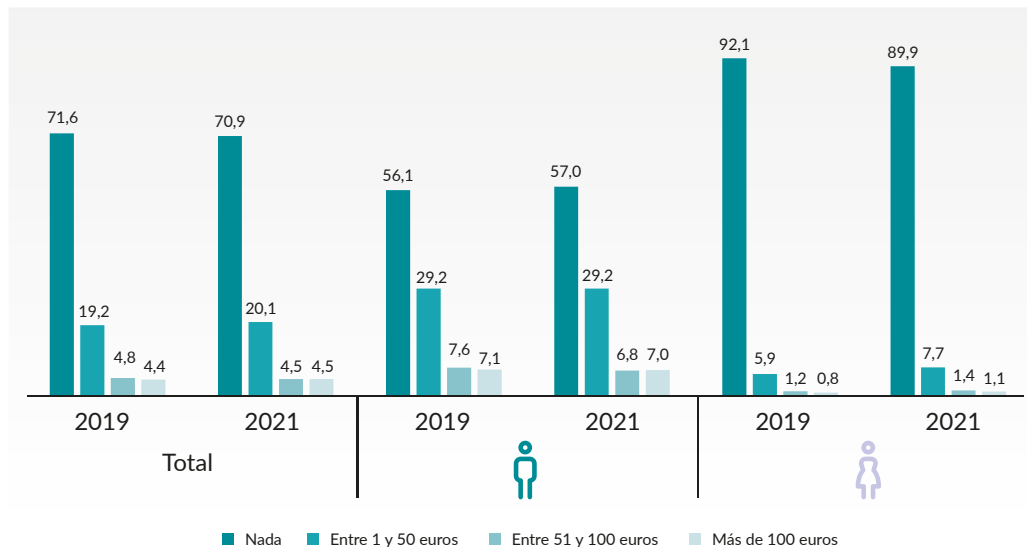
Figura 44. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

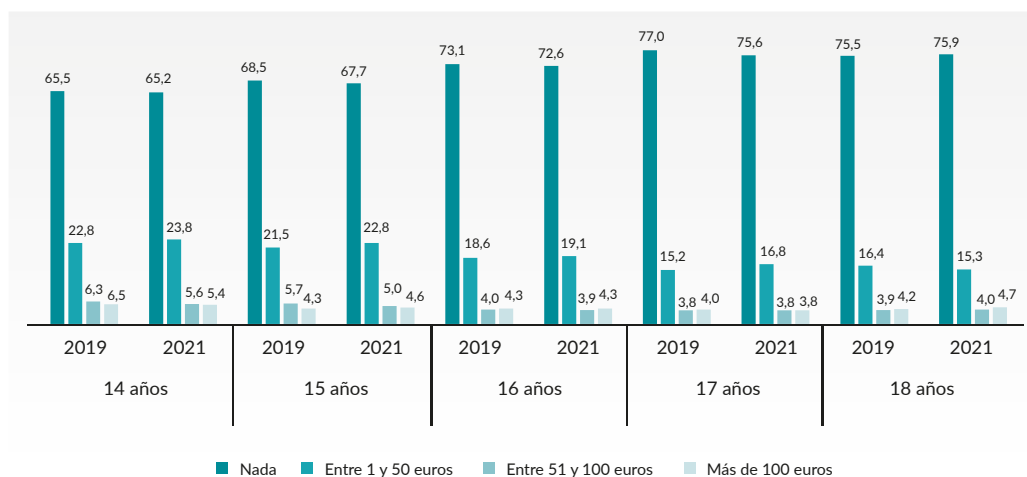
Siete de cada diez estudiantes que han jugado a los videojuegos, lo han hecho sin ningún gasto de dinero asociado para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., mientras que un 20,1% indica haberse gastado menos de 50€ y se registra que el 9% se han gastado en el último año más de 50€ por estos motivos. En lo que respecta al sexo, son los chicos los que han gastado mayores cantidades de dinero y, por edad, son los más jóvenes los que más dinero han gastado. Estos porcentajes son muy similares a los registrados en 2019 (Figuras 45 y 46).

Figura 45. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., según sexo (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Figura 46. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., según edad (%). España, 2019-2021.



FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Posible trastorno por uso de videojuegos en población de estudiantes de 14 a 18 años

Entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 7,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos según la escala basada en criterios DSM-V. Este porcentaje asciende hasta el 12,6% cuando la población de referencia es la de estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses.

Por sexo, se aprecian grandes diferencias. Este porcentaje asciende al 11,3% entre los chicos mientras que entre las chicas el dato cae hasta el 2,7%. Por edad, las mayores prevalencias de posible trastorno se registran entre los alumnos de 14 y 15 años. Estas prevalencias son muy similares a las de 2019 (Tabla 36).

Tabla 36. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-V ≥5) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2019-2021.

	Total	Sexo		Edad				
		H	M	14	15	16	17	18
2019	6,1	10,4	1,9	7,5	6,5	5,3	5,5	5,9
2021	7,1	11,3	2,7	8,7	7,6	6,6	6,2	5,7

FUENTE: OEDA Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto al uso de videojuegos en los últimos 12 meses, se observa que, como ocurría en 2019, en 2021 la **frecuencia de uso** es mayor, entre los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible trastorno que entre el total de estudiantes de 14 a 18 años (Tabla 37).

Tabla 37. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥5) (%). España, 2019-2021.

	2019		2021	
	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos
No en los últimos 12 meses o nunca	18,4	0,0	15,4	0,0
Anualmente (De 1 a 3 días al año)	14,2	1,9	12,7	1,9
Mensualmente (De 1 a 3 días al mes)	20,6	6,9	19,7	5,0
Semanalmente (De 1 a 4 días por semana)	28,6	33,0	30,7	31,9
Diariamente (De 5 a 7 días por semana)	18,1	58,2	21,5	61,2

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

También se observan diferencias en el tiempo dedicado a jugar a los videojuegos. Aquellos estudiantes con un posible trastorno, le dedican a esta actividad de media, más tiempo que el resto de estudiantes de 14 a 18 años. El 31,0% de los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos dedica, de media, más de 5 horas en un día frente al 8,2% del total de estudiantes de 14 a 18 años. Estos porcentajes son superiores a los de 2019 (26,1% y 5,6% respectivamente) (Tabla 38).

Tabla 38. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses (número de horas de media que dedican a esa actividad al día) entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5) (%). España, 2019-2021.

	2019		2021	
	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos
Nunca o no en los últimos 12 meses	20,4	0,0	16,9	0,0
Menos de 2 horas	50,9	23,4	47,3	19,5
De 2 a 5 horas al día	23,0	50,5	27,7	49,3
De 6 a 8 horas al día	3,7	15,6	5,6	18,8
Más de 8 horas al día	1,9	10,5	2,6	12,4

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Se observa que, al igual que en 2019, en 2021 los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos han **gastado más 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 (Tabla 39).

Tabla 39. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥ 5), según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc. (%). España, 2019-2021.

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos
Nada	71,6	34,8	70,9	37,9
Entre 1 y 50 euros	19,2	33,4	20,1	34,1
Entre 51 y 100 euros	4,8	14,5	4,5	12,2
Más de 100 euros	4,4	17,3	4,5	15,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Respecto a **otro tipo de conductas** realizadas por los estudiantes con un posible trastorno por videojuegos se sigue observando, como en la edición anterior, que la prevalencia de juego con dinero online, presencial o posible juego problemático es mayor en este grupo de estudiantes que entre el total de estudiantes de 14 a 18 años (Tabla 40).

Tabla 40. Prevalencia de juego con dinero online, presencial y posible juego problemático (Lie/ Bet>1) entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥5) (%). España, 2019-2021.

	2019			2021		
	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático
Estudiantes 14-18 años total	10,3	22,7	4,7	9,4	17,2	3,4
Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	27,7	35,0	14,9	23,4	25,1	9,9

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Por último, en 2021 como en la edición anterior, no se observan grandes diferencias respecto al **consumo de sustancias psicoactivas** legales (tabaco y alcohol) entre los estudiantes de 14 a 18 años y los estudiantes de la misma edad que presentan un posible trastorno por videojuegos (Tabla 41).

Tabla 41. Prevalencia de borracheras, *binge drinking* y consumo de tabaco en los últimos 30 días entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-V ≥5) (%). España, 2019-2021.

	2019		2021	
	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos
Borracheras	24,3	24,9	23,2	20,9
Binge drinking	32,3	34,7	27,9	27,8
Tabaco	26,7	29,3	23,9	24

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

	Encuesta EDADES Población 15-64 años						Encuesta ESTUDES Población estudiante 14-18 años							
	Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial		Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial		Jugar dinero online		Jugar dinero de manera presencial			
	2015	2018	2020	2015	2018	2020	2014	2016	2019	2021	2014	2016	2019	2021
Prevalencia últimos 12 meses	2,7	3,5	6,7	37,4	59,5	63,6	10,2	6,4	10,3	9,4	20,6	13,6	22,7	17,2
Prevalencia hombres (%)	4,6	5,8	9,1	40,5	62,4	65,9	16,7	10,2	17,4	15,0	31,4	21,6	30,7	22,7
Prevalencia mujeres (%)	0,8	1,2	4,2	34,3	56,6	61,2	3,8	2,5	3,6	3,8	10,1	5,4	15,3	11,6
Prevalencia 15-24 años (%)	4,0	5,1	8,3	19,8	27,5	31,4	-	-	-	-	-	-	-	-
Prevalencia 25-34 años (%)	4,8	5,8	9,3	34,6	54,5	57,5	-	-	-	-	-	-	-	-
Prevalencia 35-44 años (%)	2,6	3,8	6,9	41,5	63,5	67,1	-	-	-	-	-	-	-	-
Prevalencia 44-54 años (%)	1,5	2,0	5,3	40,1	68,1	72,7	-	-	-	-	-	-	-	-
Prevalencia 55-64 años (%)	1,1	1,4	4,5	45,4	73,6	77,1	-	-	-	-	-	-	-	-
Prevalencia 14 años (%)	-	-	-	-	-	-	8,6	5,3	8,0	7,6	15,1	8,6	18,6	12,5
Prevalencia 15 años (%)	-	-	-	-	-	-	8,6	6,7	9,0	7,4	18	11,6	19,8	14,1
Prevalencia 16 años (%)	-	-	-	-	-	-	10,5	6,1	10,9	9,5	20,9	13,5	22,4	16,8
Prevalencia 17 años (%)	-	-	-	-	-	-	11,3	6,8	11,6	10,8	24,3	17,4	25,6	20,9
Prevalencia 18 años (%)	-	-	-	-	-	-	14,8	8,6	14,6	15,3	30,6	26,8	37,2	28,1
Frecuencia de juego diario en población jugadora ^a	4,3	3,9	4,2	1,3	1,1	1,0	9,1	19,0	10,2	7,9	3,9	3,8	4,9	3,5
Gasto > 300 euros en un solo día en población jugadora	-	5,8	3,1	-	1,6	1,1	-	-	6,9	3,9	4,4	-	2,5	2,3

^a Incluye 5 días a la semana. En 2014, 2015 y 2018 diariamente corresponde a 6 o más días a la semana.

5. 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. En 2020, un 64,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) mientras que, un 94,5% ha usado internet con fines lúdicos. En 2021, un 20,1% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) y un 85,1% ha jugado a videojuegos.

En cuanto al juego online, en 2020 el 6,7% de la población de 15 a 64 años según la encuesta EDADES ha jugado durante el último año (3,5% en 2018). Como en ediciones anteriores el porcentaje que juega online es mayor en los hombres (9,1%) que en las mujeres (4,2%), y es más frecuente entre las personas más jóvenes, descendiendo su prevalencia a medida que aumenta la edad. En la población que juega online, el juego que predomina entre los hombres son las apuestas deportivas (58,8%) mientras que, entre las mujeres predominan los juegos tipo loterías, incluidas primitivas o bonoloto (45,5%). La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de los jugadores se encuentra entre los 6 y los 30 euros.

En la población de estudiantes de 14 a 18 años, según la encuesta ESTUDES la prevalencia de jugar dinero online ha descendido (9,4% en 2021 frente a 10,3% en 2019), existiendo una gran diferencia por sexo (15,0% en los chicos y 3,8% en las chicas). Esta prevalencia aumenta según se incrementa la edad de los estudiantes. Los juegos online preferidos por los estudiantes siguen siendo los videojuegos, las apuestas deportivas y los deportes electrónicos tanto en chicos como en chicas. Respecto a la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses, el 2,8% indica que ha gastado menos de 6 euros, y el 1,4% han gastado más de 30 euros. Únicamente el 1,2% de los estudiantes juegan con dinero online semanalmente o con mayor frecuencia.

El juego presencial está mucho más extendido ya que, según la encuesta EDADES, más de la mitad de la población de 15 a 64 años (63,6% en 2020) ha jugado con dinero en el último año, haciéndolo mayoritariamente a través de juegos de lotería convencional e instantánea. De la misma manera que en juego online, la mayor cantidad de dinero gastada en un solo día se sitúa

en el rango de 6 a 30 euros. En el juego presencial, las diferencias por sexo son mucho menores y, 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 (17,2% en 2021), aunque menos prevalente que en la población general. En 2021 se ha reducido dicha prevalencia respecto a 2019 (22,7%), debido a las restricciones sociales asociadas al control de la pandemia por Covid-19. Existe una gran diferencia significativa por sexo, siendo superior en los hombres que en las mujeres (22,7% y 11,6% respectivamente), y se incrementa según lo hace la edad, al igual que ocurría en el juego online. 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. 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.

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. En la encuesta EDADES 2018 se introdujo una escala específica para poder obtener una aproximación a este fenómeno a nivel poblacional. Así, aplicando los criterios DSM-V, en 2020 un 1,6% de la población de 15 a 64 años realizaría un **posible juego problemático** (DSM-V $\geq 1 < 4$) y un 0,6% presentaría un **posible trastorno del juego** (DSM-V ≥ 4). Cuando comparamos la manera de jugar de la población en general con los individuos que muestran un posible juego problemático o trastorno del juego, vemos que éstos presentan una mayor frecuencia de juego y un mayor gasto de dinero en un sólo día. También se observa que los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego presentan mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, como: borracheras, *binge drinking*, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario.

En la encuesta ESTUDES 2021, entre los estudiantes de enseñanzas secundarias, el 3,4% de los alumnos de 14 a 18 años serían candidatos en presentar un posible juego problemático según la escala Lie/Bet, siendo esta estimación menor que en 2019 (4,7%). La prevalencia es mayor entre los chicos (5,0%) que entre las chicas (1,9%). Esta población juega mayores cantidades de dinero, tanto online como presencial, y muestra prevalencias más altas de consumo intensivo de alcohol (borracheras o *binge drinking*) o tabaquismo diario.

Respecto al uso de internet, los datos de la encuesta EDADES indican que en 2020 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 2018. En la encuesta ESTUDES 2021 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 (23,5%) al de la población de 15 a 64 años, siendo superior entre las mujeres (28,8%). También las prevalencias de consumo de alcohol y cannabis son superiores entre los individuos que realizan un posible uso compulsivo de internet.

Finalmente, en cuanto al **uso de los videojuegos**, según la encuesta ESTUDES 2021, el 85,1% de los estudiantes de 14 a 18 años han jugado en el último año, porcentaje que es superior entre los chicos (96,9%), con una prevalencia de juego que disminuye según avanza la edad. Aproximadamente el 50% de los estudiantes que han jugado a videojuegos en el último año lo han hecho al menos semanalmente. Y la mayoría de los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses dedican menos de 2 horas al día a realizar dicha actividad. Entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 7,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos según la escala basada en criterios DSM-V.

La prevalencia 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.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

