



Resumen del Informe sobre

# **TRASTORNOS COMPORTAMENTALES**

**(2023)**

# Resumen Sobre Informes Trastornos Comportamentales 2023

En esta ocasión presentamos datos relevantes de 2 informes sobre trastornos comportamentales.

- La nueva edición del Informe sobre **Adicciones Comportamentales y otros Trastornos Adictivos 2023** que incorpora los resultados de la encuesta ESTUDES 2023.
- El Nuevo Informe de Sanidad **Indicadores Clave sobre Drogas y Adicciones, 2023**.

También resumimos datos que consideramos de interés el Barómetro Audiovisual de Andalucía 2023.

## INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y OTROS TRASTORNOS ADICTIVOS 2023

El Plan Nacional Sobre Drogas ha publicado el Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos. Un estudio descriptivo a partir de las respuestas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas EDADES 2022 y ESTUDES 2023.

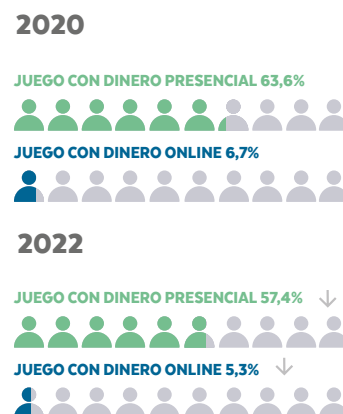
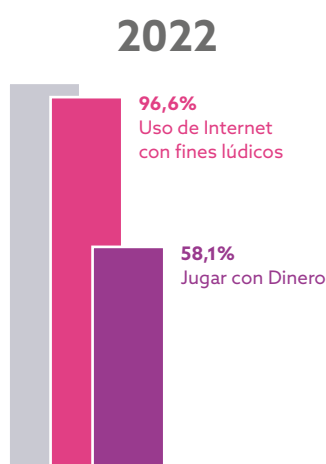
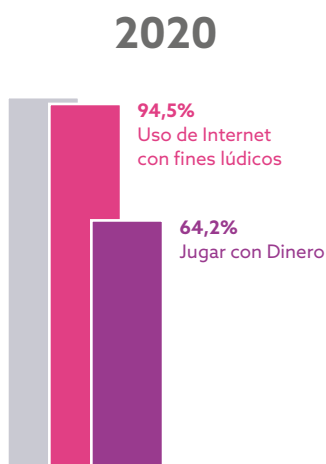
En esta ocasión, la información de las encuestas se complementa con la información sobre las admisiones a tratamientos por adicciones comportamentales o sin sustancia.

También se introduce como novedad un módulo sobre el uso de pornografía en jóvenes.

# INDICES DE CONSUMO

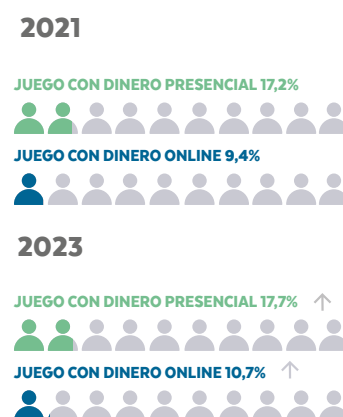
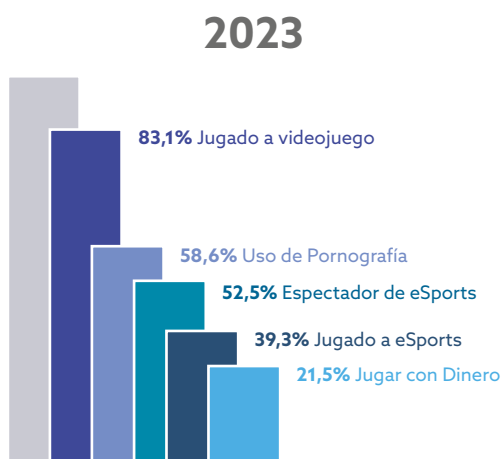
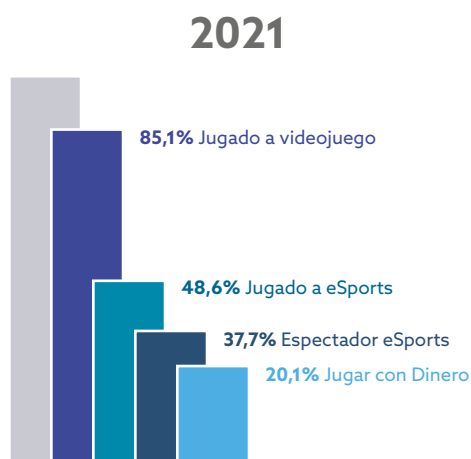
(Últimos 12 meses)

## Población de 15 a 64 años



- Se produce un descenso en el consumo de Juego con dinero tanto en formato Presencial como Online.
- El análisis de los resultados confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad.
- Se observa claramente un incremento del uso de Internet en la población de 15 a 64.

## Estudiantes de 14 a 18 años

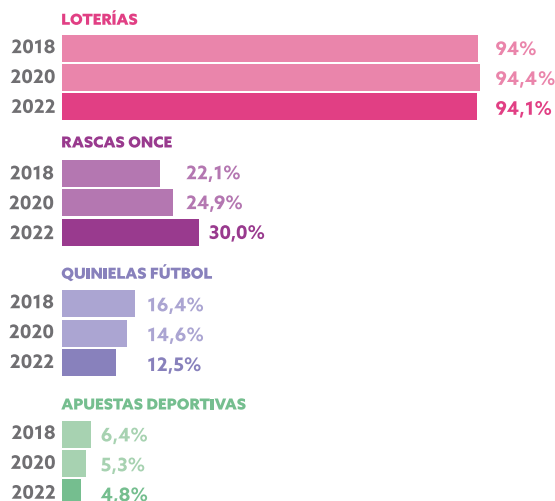


- Los juegos con dinero que más se juegan de manera presencial, son la lotería convencional y las loterías instantáneas (Rascas Once).
- Los Rascas de la Once es el juego que más ha incrementado su consumo mientras las apuestas deportivas y las quinielas lo reducen.
- En cuanto al juego con dinero online son las apuestas deportivas el juego más practicado, si bien han sufrido un retroceso a favor de las loterías.

# DETALLES DEL CONSUMO POR TIPO DE JUEGO

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

## PRESENCIAL (en los últimos 12 meses. España 2018-2022).

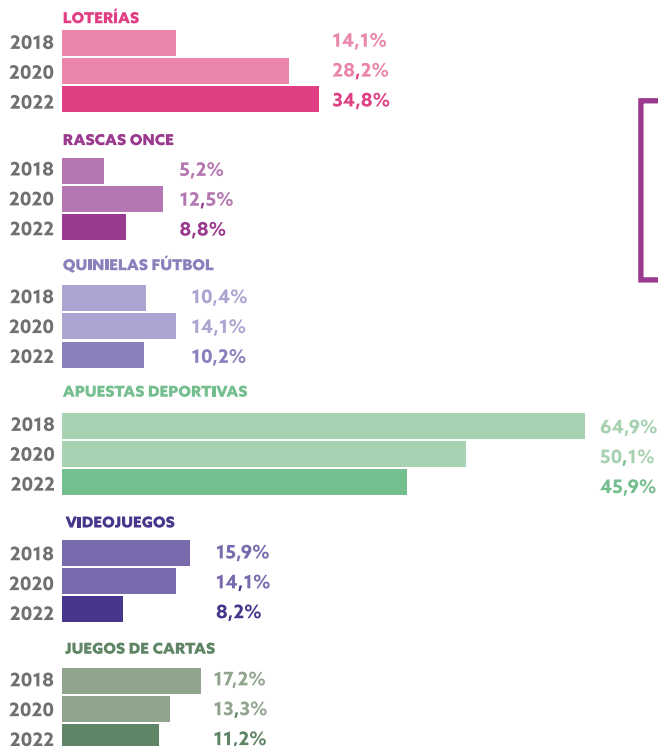


Los juegos que más se juegan de manera presencial, **son la lotería convencional y las loterías instantáneas (Rascas Once).**

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

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

## ONLINE (en los últimos 12 meses. España 2018-2022).



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

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

## PRESENCIAL (en los últimos 12 meses. España 2018-2022).

2021



**48,6%**  
Loterías



**40,7%**  
Rascas  
Once



**32,5%**  
Quinielas  
Fútbol



**29,4%**  
Bingo

2023



**40,6%**  
Loterías



**33,6%**  
Rascas  
Once



**27,5%**  
Quinielas  
Fútbol



**35,9%**  
Bingo

La mayoría de estudiantes de 14 a 18 años, con independencia del sexo, que han jugado con dinero de manera presencial, lo han hecho en Loterías, Rascas y Quinielas.

Se observan diferencias significativas en función del sexo:

- Para los hombres, los juegos más utilizados son: **Loterías, Apuestas deportivas y Quinielas**.
- En las mujeres, el **Bingo**, seguido de **Loterías y Rascas**.

Por franjas de máximo gasto diario, el mayor porcentaje de estudiantes han gastado cantidades inferiores a los 6 euros.

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

## ONLINE (en los últimos 12 meses. España 2018-2022).

2021



**54,3%**  
Videojuegos



**40,6%**  
Apuestas Deportivas



**--%**  
Criptomonedas (Trading)



**34,4%**  
eSports



**20,3%**  
Juegos de Casino



**22,4%**  
Quinielas Fútbol

2023



**51,5%**  
Videojuegos



**35,2%**  
Apuestas Deportivas



**26,8%**  
Criptomonedas (Trading)



**21,8%**  
eSports



**21,7%**  
Juegos de Casino



**19,5%**  
Quinielas Fútbol

Dentro del canal online, continúan situándose en primer lugar los videojuegos.

Resalta el descenso de eSports y la pérdida de peso de Apuestas deportivas.

En la tercera posición se dan diferencias en función del sexo ya que en el caso de los hombres se sitúan las Criptomonedas y en el caso de las mujeres el Bingo.

La mayoría de los estudiantes han gastado cantidades inferiores a los 6 euros.

# USOS PROBLEMÁTICOS

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

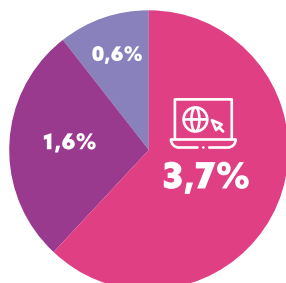
## Juego problemático y Trastorno del juego.

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 juego.

- **Posible Juego con dinero Problemático:** Conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo (1 a 3 en DSM-5).
- **Posible Trastorno por Juego con dinero:** Existen tres niveles según la puntuación:
  - **Leve** (DSM-5  $\geq 4 \leq 5$ ): persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 4 y menor de 5 en la escala DSM-5.
  - **Moderado** (DSM-5  $\geq 6 \leq 7$ ): persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 y menor de 7 en la escala DSM-5.
  - **Grave** (DSM-5  $\geq 8 \leq 9$ ): persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 7 y menor de 9 en la escala DSM-5.

## Población de 15 a 64 años

2020

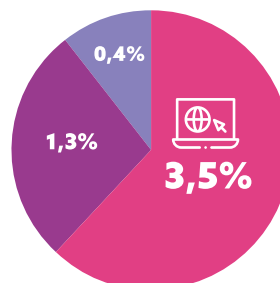


**Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) 3,7%**

Posible Juego con dinero Problemático (DSM-V<4) 1,6%

Posible Trastornos por Juego con dinero (DSM-V>4) 0,6%

2022



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

Posible Juego con dinero Problemático (DSM-V<4) 1,3%

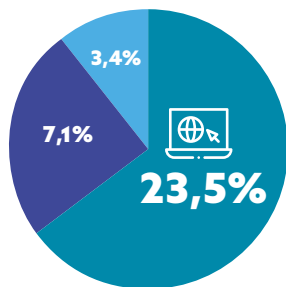
Posible Trastornos por Juego con dinero (DSM-V>4) 0,4%

El uso de juego con dinero y de internet tiene un elevado consumo en la población española. Sin embargo, **no todo este uso se puede catalogar de problemático.**

1. El uso compulsivo de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se da, sobre todo, en los grupos más jóvenes.
2. En 2022, un 3,5% de la población de 15 a 64 años realizó un posible uso compulsivo de internet en España, lo que representa 1.096.000 de personas aproximadamente.
3. En el tramo de 15-34 años, las mujeres presentan mayores porcentajes de un posible uso compulsivo de internet.
4. Respecto a los índices de Posible Juego con dinero Problemático y de Trastorno por juego con dinero han descendido a 1,3% y 0,4% respectivamente.

# Estudiantes de 14 a 18 años

2021

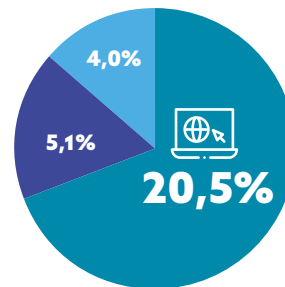


**Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) 23,5%**

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

Posible Trastornos por Juego con dinero (LIE/BET) 3,4%

2023



**Uso Compulsivo de Internet (CIUS>28) 20,5%**

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

Posible Trastornos por Juego con dinero (LIE/BET) 4,0%

1. En 2023 se ha reducido en 3 puntos porcentuales los estudiantes con riesgo elevado de tener un uso problemático de internet.
2. Al analizar este indicador por sexo, vemos que como ocurre en los años anteriores, el posible uso problemático de internet es mayor en el caso de las mujeres (15,3% en hombres y 25,9% en mujeres).
3. En relación a otras conductas de riesgo, se observa, que los consumos intensivos de alcohol, cannabis y tabaco diario son mayores entre los estudiantes con posible uso problemático de internet.
4. El 13,5% de los estudiantes con posible trastorno por videojuego dedica más de 8 horas al día a jugar a videojuegos.
5. En 2023, continúa observándose que los estudiantes que presentan un posible juego problemático tienen un mayor consumo de riesgo de sustancias que los estudiantes en general. Siendo el consumo de Cannabis y el Binge Drinking los que han experimentado un mayor incremento respecto al 2021.

# INDICADOR DE ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN 2021

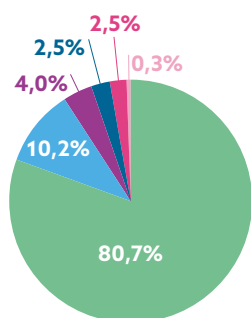
En el año 2020 la DGPNSD crea el indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia.

Las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales siguen un circuito de entrada diferente a las admisiones a tratamiento por sustancias, al ser en buena parte realizadas en centros de tratamiento del tercer sector social (en general conveniados o subvencionados, pero no siempre incluidos en el servicio autonómico de salud).

El objetivo de este nuevo indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales es complementar la información obtenida en las encuestas con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de adicciones comportamentales o sin sustancia.

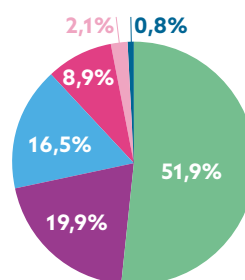
## RESULTADOS

ADMISIONES A TRATAMIENTO POR TRASTORNOS COMPORTAMENTALES/SIN SUSTANCIA (%). ESPAÑA, 2021.

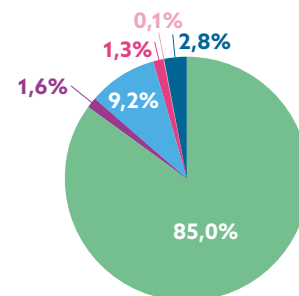


ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIÓN COMPORTAMENTAL/SIN SUSTANCIA, SEGÚN SEXO (%). ESPAÑA, 2021.

### Mujeres



### Hombres



■ Juego con dinero ■ Compras ■ Uso compulsivo de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos ■ Otras adicciones comportamentales ■ Alimentación ■ Sexo

FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales

## Admisiones a Tratamiento por Trastornos Comportamentales sin Sustancia 2021

- En 2021 se notificaron 4.052 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales 3.520 fueron admisiones en hombres y 528 mujeres.
- En 2021 se notificaron 69.487 admisiones a tratamiento por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas incluyendo drogas ilegales y alcohol.
- **“Esta información, pone de manifiesto que, aunque el dato es de 4.000 personas frente a las 70.000 por adicciones con sustancia, es un volumen importante”.**

## Admisiones a Tratamiento por Trastornos Comportamentales sin Sustancia, según Sexo 2021

- En el caso de las hombres, el juego, el uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos y el Sexo.
- En el caso de las mujeres, el juego, las adicciones a las compras y el uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos.



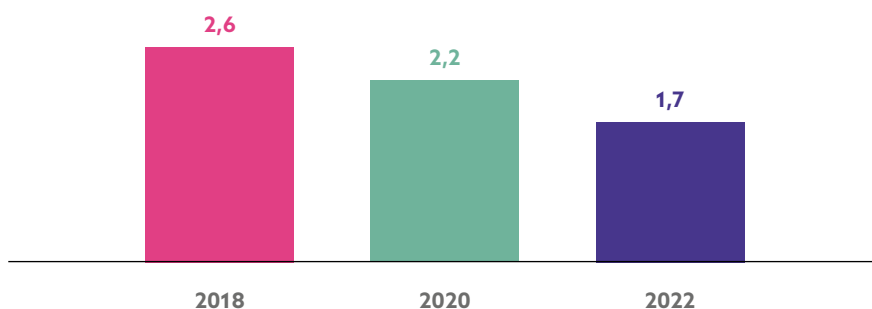
# INDICADORES CLAVE SOBRE DROGAS Y ADICCIONES, 2023

El Ministerio de Sanidad a través del Plan Nacional de Acción sobre Adicciones 2021-2024 establece una evaluación integral de la situación de las adicciones en España, incluyendo un conjunto de indicadores cruciales.

Entre ellos, se resalta la proporción de personas adultas con posible juego con dinero problemático o trastorno por juego con dinero en el último Estudio publicado con fecha de agosto de este mismo año.

## JUEGO CON DINERO

PROPORCIÓN DE PERSONAS ADULTAS CON POSIBLE JUEGO CON DINERO PROBLEMÁTICO O TRASTORNO POR JUEGO CON DINERO

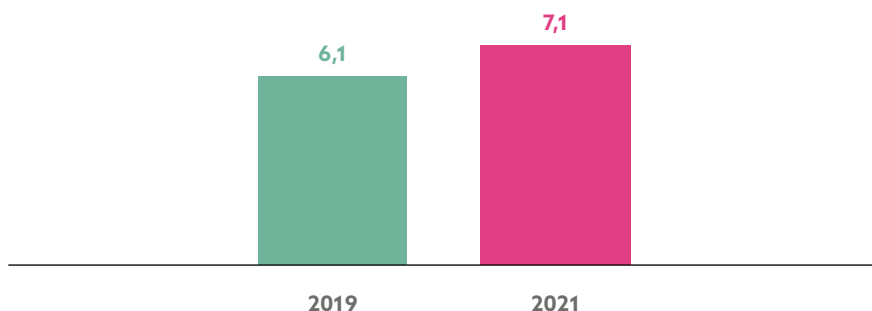


Posible juego con dinero problemático o trastorno por juego con dinero: presencia de uno o más criterios de los incluidos para el *gambling disorder* en el DSM-V. Fuente: Derivado de las encuestas EDADES a personas de 15-64 años realizadas en el domicilio.

Este informe, elaborado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, presenta datos agrupados en cuatro áreas fundamentales: adolescentes, consumo en adultos, consumo problemático y adicción, y otros indicadores.

## TRASTORNO POR USO DE VIDEOJUEGOS

PROPORCIÓN DE ADOLESCENTES CON POSIBLE TRASTORNO POR USO DE VIDEOJUEGOS



Trastorno por uso de videojuegos: presencia de cinco o más criterios de los incluidos para el *internet gaming disorder* en el DSM-V. Fuente: Derivado de las encuestas ESTUDES a adolescentes de 14-18 años escolarizados en Secundaria.

Un punto relevante es el abordaje del juego con dinero como práctica, donde se subraya que no siempre conduce a un problema.

**El consumo de sustancias adictivas no siempre implica un consumo problemático ni una adicción, y la práctica de juegos con dinero no siempre desemboca en un problema. Sin embargo, en función de la frecuencia y la intensidad, y también de características personales, algunas personas acaban desarrollando un problema.**

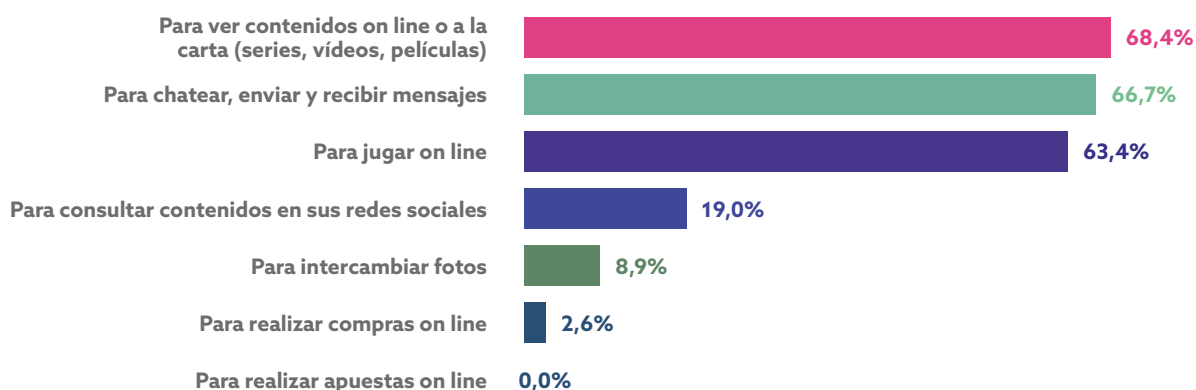
# BARÓMETRO AUDIOVISUAL DE ANDALUCÍA 2023

El Consejo Audiovisual de Andalucía (CAA) presentó el **Barómetro Audiovisual de 2023**, estudio demoscópico que analiza los **hábitos de consumo y preferencias de los menores de edad andaluces en relación al entorno audiovisual**.

Estos datos proporcionan una visión detallada de los hábitos y tendencias de uso de Internet entre los menores de edad en Andalucía, **destacando la importancia de promover un uso responsable y seguro de la tecnología desde una edad temprana**.

## USO DE INTERNET POR PARTE DE LA POBLACIÓN MENOR DE 18 AÑOS

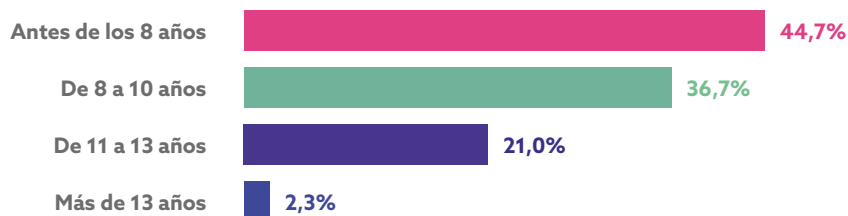
### PRINCIPALES USOS DE INTERNET POR PARTE DE LA POBLACIÓN MENOR DE 18 AÑOS



FUENTE: BAA, edición 2023. Base: hogares andaluces con menores de 18 años. Respuesta múltiple, los porcentajes suman más del 100%, pues su base no es el total de las respuestas, sino los individuos que eligen cada una de ellas.

## EDAD DE COMIENZO EN EL USO DE INTERNET

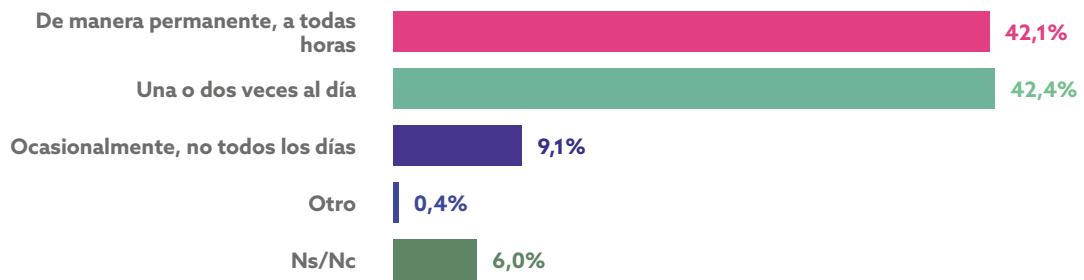
### EDAD DE COMIENZO EN EL USO DE INTERNET EN MENORES



FUENTE: BAA, edición 2023. Base: hogares andaluces con menores de 18 años. Respuesta múltiple, los porcentajes suman más del 100%, pues su base no es el total de las respuestas, sino los individuos que eligen cada una de ellas.

# FRECUENCIA DEL USO DE INTERNET POR LA POBLACIÓN MENOR DE 18 AÑOS AL USO DE INTERNET

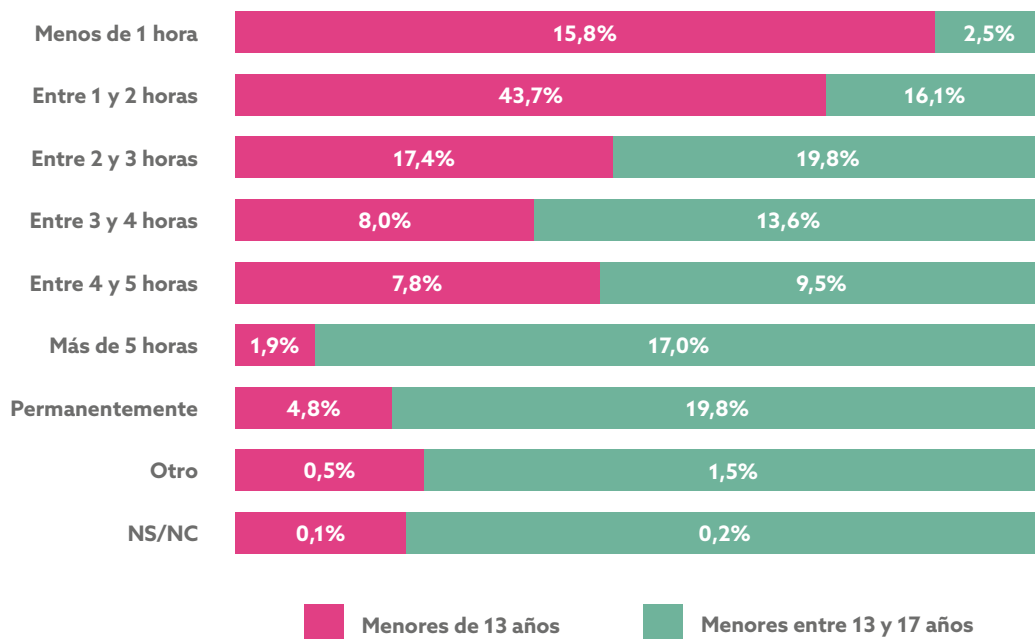
## FRECUENCIA DEL USO DE INTERNET POR LA POBLACIÓN ANDALUZA MENOR DE 18 AÑOS



FUENTE: BAA, edición 2023. Base: hogares andaluces con menores de 18 años.

# TIEMPO DEDICADO POR LA POBLACIÓN MENOR DE 18 AÑOS AL USO DE INTERNET

## TIEMPO DIARIO DEDICADO POR LA POBLACIÓN ANDALUZA MENOR DE 18 AÑOS AL USO DE INTERNET



FUENTE: BAA, edición 2023. Base: hogares andaluces con menores de 18 años.

Es bastante revelador el tiempo de uso de Internet de la población menor de Andalucía.

- Un 20,2% de la población andaluza menor de 18 años se conecta a Internet hasta las 23:00 horas, un 21% hasta las 22:00 horas o hasta las 00:00 horas.
- El número de horas que la población menor de 18 años dedica a navegar por Internet, así como el horario de uso de Internet excede a las horas habituales de descanso adecuadas para menores.
- Más de la mitad de los hogares andaluces no utiliza sistemas de control parental para registrar la exposición de los y las menores en Internet (51,7%).



Madrid, España, mayo 2024  
Plataforma para el Juego Sostenible®



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

**Usted puede:**

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

**Bajo los siguientes términos:**

**Atribución:** Debe dar crédito de manera adecuada, mencionando para ello el Título, nuestra página web (<https://www.juegosostenible.es>) y "Plataforma para el Juego Sostenible"  
Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted es el autor o ha participado en el desarrollo del documento.

**No Comercial:** Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

**Sin Obra Derivada:** Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.