



# ENCUESTA SOBRE ADICCIONES EN EUSKADI 2017

## Monográfico sobre adicciones comportamentales

### Versión resumida

#### 1. Justificación del estudio

A finales del siglo XX comienza a cobrar importancia un nuevo tipo de adicción que, a diferencia de la adicción al alcohol, tabaco u otras drogas sintéticas –basadas en una dependencia a una sustancia–, se caracterizan por la dependencia a una actividad o comportamiento. Dentro de las adicciones comportamentales se incluyen, principalmente, el juego patológico, el abuso de internet y las redes sociales, la adicción a las compras, al sexo o al trabajo. Este monográfico se centra en dos de las citadas adicciones, el juego y el uso de internet.

Por un lado, el juego de azar o apuestas es definido como toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los y las participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de las personas jugadoras o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Por otro lado, en el caso de internet y las redes sociales virtuales, son tecnologías que han irrumpido con fuerza en los últimos años y que han tenido un gran impacto, especialmente entre la población joven. Entre las tecnologías de la información y comunicación, internet destaca sobre el resto, principalmente, debido a su fácil acceso, tanto desde dispositivos informáticos como desde dispositivos de telefonía móvil. Dentro de las múltiples utilidades que tienen, destacan, por un lado, la búsqueda de información y, por otro lado, la búsqueda de interacción social.

Una característica común y central de las conductas adictivas es la pérdida de control sobre la actividad practicada, que puede inferir y tener graves consecuencias en la vida cotidiana de las personas afectadas y su entorno. En el caso del juego, la adicción –también denominada ludopatía o juego patológico– es un desorden adictivo caracterizado por una urgencia psicológicamente incontrolable de jugar y apostar que, de forma persistente y progresiva, afecta negativamente a la vida personal, familiar, laboral y al tiempo de ocio. En lo relativo al uso de internet, el concepto de adicción hace referencia al uso incontrolable y nocivo de esta tecnología, que suele comenzar de forma gradual y que, con el tiempo, puede tener consecuencias en el ámbito laboral, académico y de la vida social.

En los últimos años ha ido creciendo el interés social y científico por las adicciones comportamentales. Dentro de éstas se encuentran tanto las adicciones que pueden considerarse más “tradicionales” y conocidas como la ludopatía, así como las adicciones más “nuevas” y menos estudiadas como es la adicción a internet. Todos estos cambios, además, se han empezado a reflejar también en las políticas de drogodependencias, que empiezan a incorporar las adicciones sin sustancia en sus planes de actuación.

Este monográfico proporciona una panorámica general de la situación de Euskadi en torno a las adicciones comportamentales, en concreto, del juego y el uso de internet. Asimismo, el estudio permite conocer las actitudes y la percepción de la ciudadanía en relación al juego y al uso de internet.

## **2. Objetivos y metodología**

El objetivo principal de este monográfico es el de describir y analizar, para el caso del juego y el uso de internet, las frecuencias sobre su uso, las vías de acceso, el dinero gastado, las prácticas o el uso de riesgo o problemático, la evolución, distribución por grupos sociales, el perfil de las personas con algún tipo de riesgo o uso problemático y su percepción social.

La fuente de información fue la Encuesta sobre Adicciones de Euskadi del año 2017, que lleva a cabo el Departamento de Salud del Gobierno Vasco –anteriormente denominada Encuesta Euskadi y Drogas– y forma parte del Plan Vasco de Estadística 2014-2017. Se trata de una encuesta realizada en el domicilio por personal entrenado y dirigida a conocer la prevalencia de diversas adicciones, con y sin sustancia, entre la población vasca de 15 a 74 años, así como la percepción y valoración sobre diferentes cuestiones relacionadas con las adicciones. Desde la primera edición en 1992, se han realizado doce ediciones y actualmente es una de las encuestas en materia de adicciones más antigua y consolidada a nivel estatal. Sin embargo, debido a que es en el año 2012 cuando se introducen por primera vez en la encuesta las preguntas referentes al juego y uso de internet, en lo referente al análisis evolutivo, este monográfico se limita a comparar los resultados del 2012 con los del 2017.

Para alcanzar los objetivos propuestos se han utilizado dos métodos de análisis complementarios:

- Por un lado, se ha realizado un análisis descriptivo de las principales variables relacionadas con las adicciones comportamentales, así como de las variables que recogen la percepción de la ciudadanía sobre esta cuestión. Los resultados de este análisis descriptivo han permitido obtener una imagen global de la situación actual de las adicciones comportamentales en Euskadi, así como conocer las actitudes y la opinión que mantiene la ciudadanía en esta materia. Para las variables bajo análisis, se han calculado las prevalencias estandarizadas por edad tanto para mujeres como para hombres y por nivel de estudios (en el caso de las adicciones comportamentales de riesgo o uso problemático). La estandarización por edad ha sido realizada mediante el método directo, tomando como referencia la población de Euskadi correspondiente al Censo demográfico a 1 de enero de 2017 (INE). Los análisis se han realizado desagregados por sexo y edad, y en el caso de las adicciones comportamentales de riesgo o uso problemático, por nivel de estudios.

- Por otro lado, el análisis descriptivo se ha completado con un análisis explicativo sobre el impacto que tienen las principales variables sociodemográficas –el sexo, la edad y el nivel de estudios– en la práctica de riesgo o problemático respecto al juego y a internet. Para realizar este análisis se ha utilizado, en primer lugar, la prueba de Chi-cuadrado, con un nivel de significación de 95% ( $\alpha \geq 0.05$ ). Una vez detectadas las relaciones que sí resultan significativas, se ha procedido a calcular las *Odds Ratio* (OR) correspondientes, mediante modelos de regresión logística, para conocer cuánto más de probabilidad tienen unos grupos sobre otros. Las *Odds Ratios* (OR) calculadas a partir de modelos de regresión logística, se han estratificado por sexo, grupos de edad y nivel de estudios. Asimismo, en el caso del sexo y del nivel de estudios, los modelos de regresión se han ajustado por edad, para poder controlar esta variable como factor de confusión que puede intervenir en la relación entre las variables independientes y dependientes.

### 3. Principales resultados

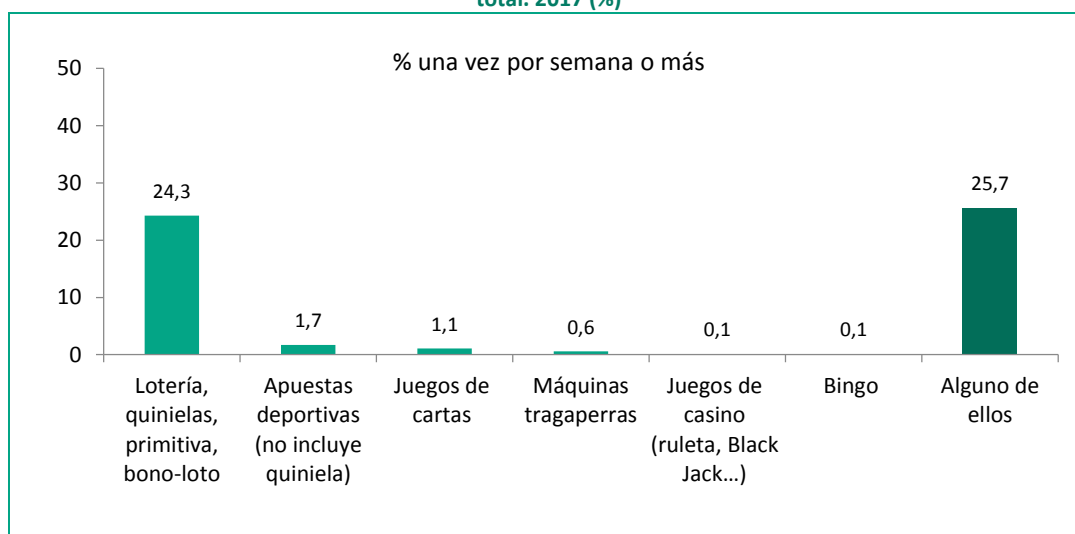
#### 3.1. El juego

##### 3.1.1. Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego.

En 2017, siete de cada diez personas en Euskadi de 15 a 74 años (71,6%) –en torno a 1.190.000 personas – ha jugado o apostado con dinero a algún juego en los últimos 12 meses. Por orden de importancia, el 68,7% ha jugado a la lotería, quinielas, primitiva o bono-loto, el 7,3% ha realizado apuestas deportivas, el 2,9% ha jugado a las cartas apostando dinero y el 2,7% a las máquinas tragaperras, entre otros.

En cuanto a la frecuencia de juego, el 24,3% de la población ha jugado a la lotería y demás juegos de azar una vez por semana o más. En el caso del resto de tipos de juego, el porcentaje de personas jugadoras semanales se sitúa por debajo del 2%.

**Cuadro 1. Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses entre la población total. 2017 (%)**

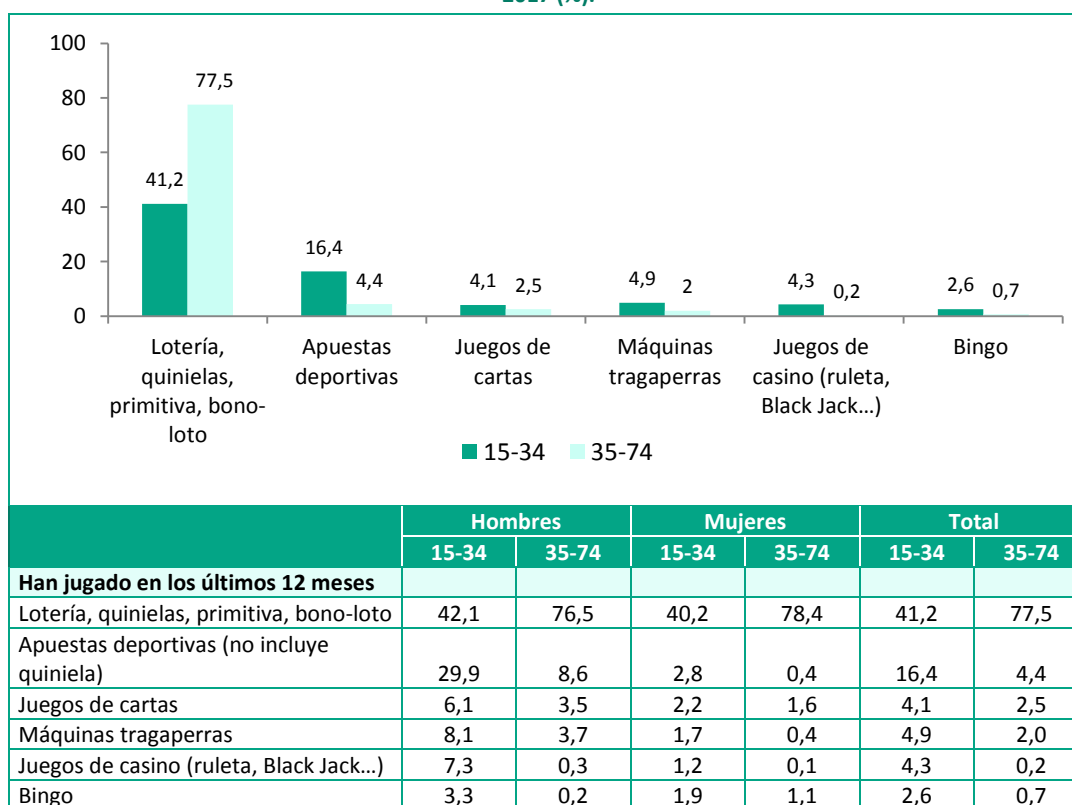


Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Si analizamos la práctica de algún juego en los últimos doce meses, no se observan apenas diferencias entre hombres (68,0%) y mujeres (69,0%) en el caso de loterías, quinielas y bono-loto. En el resto de tipos de juego analizados, sin embargo, el porcentaje en hombres es generalmente mayor que en mujeres.

La edad también es un factor importante a la hora de analizar la práctica de juego en Euskadi, puesto que se observa un perfil diferenciado en función del tipo de juego analizado. El 77,5% de la población de 35 a 74 años de edad ha participado en juegos de loterías y demás juegos de azar frente al 41,2% de la población de 15 a 34 años. Sin embargo, en el resto de tipos de juego, el porcentaje de jugadores/as es mayor entre la población más joven. Destacan especialmente las apuestas deportivas entre los hombres jóvenes. El 29,9% de los hombres de 15 a 34 años ha realizado este tipo de apuestas deportivas en los últimos 12 meses. Esta cifra es especialmente destacable si se compara con el 2,8% de mujeres jóvenes y el 8,6% de hombres de 35 o más años que también han realizado este tipo de apuestas deportivas.

**Cuadro 2. Prevalencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses por sexo y edad. 2017 (%).**



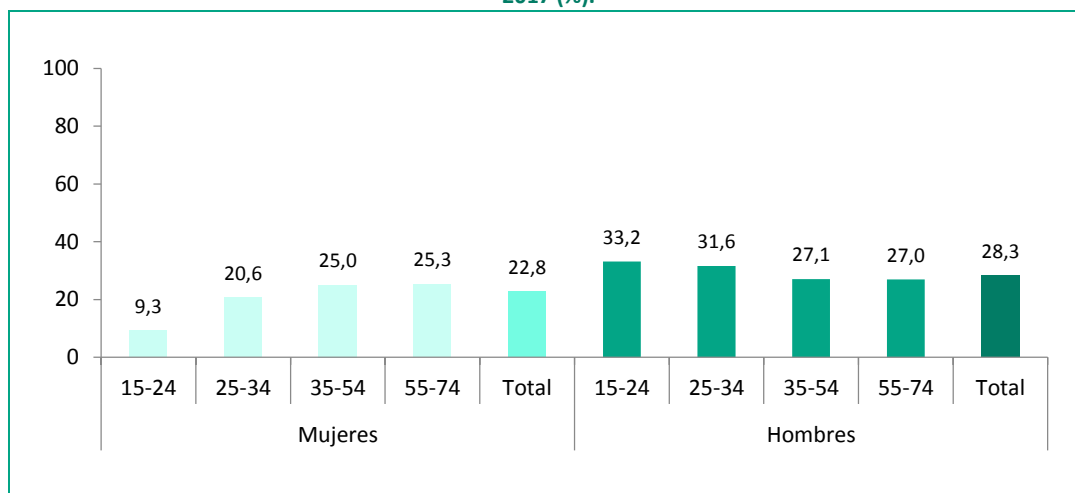
Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

### 3.1.2. Vías de acceso al juego

Una de cada cuatro personas en Euskadi (el 25,5% de la población) ha acudido en el último año a algún establecimiento especializado en juegos de azar o apuestas (o bien ha utilizado terminales de apuestas en bares y otros establecimientos hosteleros). Por otro lado, un 2% – que equivale a 33.244 personas– ha utilizado aplicaciones o páginas web para jugar con dinero o apostar.

En el acceso a establecimientos especializados o terminales en los últimos 12 meses por sexo y grupos de edad destaca el elevado porcentaje de hombres de 15 a 24 años (33,2%) y 25-34 años (31,6%) que han accedido a este tipo de establecimientos, especialmente si se compara con el porcentaje de mujeres de la misma edad que también han tenido acceso (9,3% entre las mujeres de 15-24 años y 20,6% entre 25-34).

**Cuadro 3. Acceso a establecimientos especializados o terminales en los últimos 12 meses por sexo y edad. 2017 (%).**



Nota: dentro de los establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas se incluyen los salones de juego, casinos, bingo, locales de apuestas deportivas, etc.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

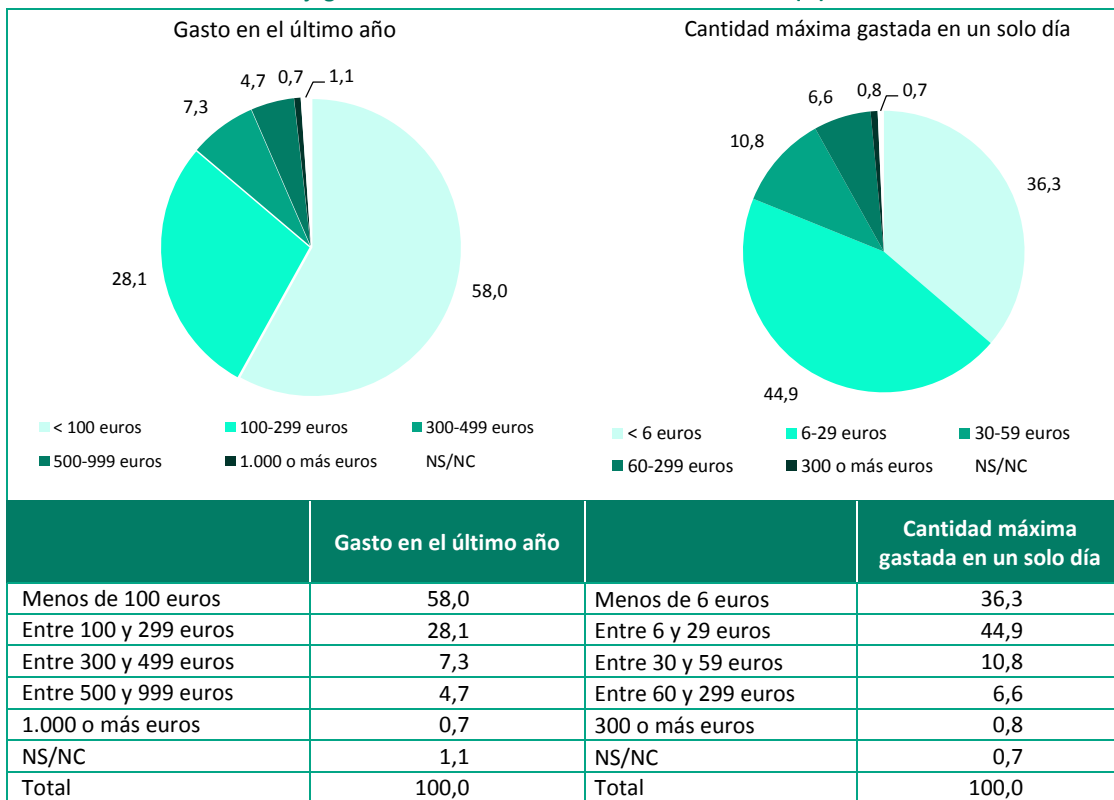
A pesar de que su extensión entre la población es limitada, el porcentaje de hombres que han utilizado aplicaciones o páginas web para jugar con dinero o apostar en el último año (3,3%) cuadruplica al porcentaje de mujeres que también las han utilizado (0,8%). Asimismo, la proporción de hombres de 15 a 34 años que ha hecho uso de aplicaciones o páginas web para jugar ha sido del 7,5 %, un dato nada desdeñable en comparación con el 1,1% de las mujeres de la misma edad y el 2,0% de la población total que también han utilizado este tipo de dispositivos.

### 3.1.3. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego.

En lo que se refiere a las cantidades destinadas u apostadas, cerca del 60% de la población jugadora ha gastado menos de 100 euros en el último año (58,0%), el 28,1% entre 100 y 299 euros y el 12,7% –9,1% de la población total– una cantidad superior a 300 euros.

En cuanto a la cantidad máxima gastada en un único día, la gran mayoría de la población jugadora en el último año (92,0%) ha gastado menos de 60 euros en un solo día. El 6,6% de las personas jugadoras han tenido un gasto en juego entre 60 y 299 euros, y tan sólo el 0,8% declara haber superado la cantidad de 300 euros. En conjunto, las personas que han realizado un gasto superior a los 60 euros suponen el 5,3% de la población total.

**Cuadro 4. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego entre la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses. 2017 (%)**



Nota: porcentajes calculados sobre el 71,6% de la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

### 3.1.4. Prácticas de juego de riesgo y adicción.

El 26,3% de la población de Euskadi –algo más de 400.000 personas– pueden ser consideradas jugadoras activas, en la medida en la que practican juegos de azar con una frecuencia al menos semanal y/o han gastado durante el año al menos 500 euros en este tipo de juegos. De ellas, menos del 10% (9,8%) –el 2,5% de la población y, en términos absolutos algo más de 42.000 personas– presentan algún tipo de riesgo, mientras que el restante 90,3% no presentaría ningún riesgo con respecto al juego.

Los resultados muestran una mayor proporción de personas jugadoras activas entre los hombres, la población de 35 a 74 años y aquella con un nivel de estudios inferior. Sin embargo, a pesar de que la proporción de jugadores activos es menor entre los hombres de 15 a 34 años de edad en comparación con aquellos de más de 35 años, quienes presentan algún tipo de riesgo –ya sea bajo, moderado o excesivo– es más elevado entre los jóvenes (5,0%, frente a 3,5% entre los hombres de 35 a 74 años).

A pesar de que la proporción de personas jugadoras activas es menor entre la población joven, esta población joven jugadora presenta un comportamiento más arriesgado. El 27,2% de los hombres jóvenes jugadores presentan algún tipo de riesgo respecto al juego –ya sea bajo, moderado o excesivo–, en comparación con el 9,7% de aquellos que tienen 35 o más años. En el caso de las mujeres, la proporción de aquellas jugadoras de 15 a 34 años que presentan algún tipo de riesgo es del 21,5% frente al 11,0% entre las jugadoras de 35 a 74 años de edad.

**Cuadro 5. Distribución de la con juego activo en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo, grupos de edad y nivel de estudios, 2017 (% sobre el conjunto de la población con juego activo)**

	Sin riesgo	Bajo riesgo	Riesgo moderado	Jugador/a excesivo/a	Total
Total	90,3	7,3	1,7	0,8	100,0
Sexo					
Mujeres	94,2	5,5	0,0	0,4	100,0
Hombres	87,9	8,4	2,7	1,0	100,0
Edad					
15-34	78,4	12,9	5,0	3,6	100,0
35-74	91,9	6,5	1,2	0,4	100,0
Nivel de estudios					
Inferior	90,6	6,5	1,4	1,5	100,0
Superior	90,2	7,7	1,8	0,4	100,0

Nota 1: Las proporciones recogidas en este gráfico están calculadas sobre la población total.

Nota 2: se considera población jugadora activa, aquella población que, en el último año ha apostado o ha jugado a algún juego con dinero al menos una vez por semana o se ha gastado en el último año 500 o más euros en juego.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi, 2017.

## 3.2. El uso de internet

### 3.2.1. Frecuencia de uso de internet

El 85,1% de la población de 15 a 74 años de edad ha utilizado internet alguna vez en su vida. En el caso del uso de internet en los últimos 30 días, el 16,1% de los hombres y el 17,7% de las mujeres no ha utilizado esta herramienta. En el extremo contrario, el 5,9% de los hombres y el 6,8% de las mujeres declaran haber estado conectados, de media, más de cuatro horas al día en un día laborable y el 8,4% y el 8,6%, respectivamente, un día de fin de semana con objetivos distintos a los del trabajo o estudios.

En cuanto a grupos etarios, el 17,2% de la población de 15 a 34 años declara que en los últimos 30 días ha utilizado internet con objetivos distintos a los del trabajo o estudios más de 4 horas en un día medio laborable de lunes a jueves y el 25,7% un día medio de fin de semana de viernes a domingo, mientras que, entre la población de 35 a 74 años, la proporción de quienes han realizado un uso similar no alcanza el 3% (2,8% un día medio laborable y 2,9% un día medio del fin de semana).

**Cuadro 6. Distribución de la población total en función de la frecuencia del uso de internet en los últimos 30 días por sexo y grupos de edad. 2017 (% sobre el conjunto de la población).**

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
<b>Día medio laborable (lunes a jueves)</b>						
Nunca ha utilizado internet	2,4	17,6	4,0	19,6	3,2	18,6
No lo ha utilizado en los últimos 30 días	1,1	2,7	0,2	2,4	0,7	2,6
Media hora o menos	15,2	38,1	11,5	39,8	13,4	39,0
Alrededor de 1 hora	30,6	26,3	29,5	24,3	30,1	25,3
Alrededor de 2 a 3 horas	35,0	12,6	35,9	11,0	35,5	11,8
Alrededor de 4 a 5 horas	10,3	1,7	12,9	1,9	11,6	1,8
6 o más horas	5,3	1,0	5,9	1,0	5,6	1,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

[Continuación]

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
<b>Día medio fin de semana (viernes a domingo)</b>						
Nunca ha utilizado internet	2,4	17,6	4,0	19,6	3,2	18,6
No lo ha utilizado en los últimos 30 días	2,3	5,5	2,0	4,8	2,2	5,2
Media hora o menos	13,8	34,2	11,0	34,9	12,4	34,6
Alrededor de 1 hora	19,1	21,2	19,2	21,6	19,2	21,4
Alrededor de 2 a 3 horas	37,8	18,3	36,9	16,5	37,4	17,4
Alrededor de 4 a 5 horas	17,5	2,6	18,0	2,4	17,7	2,5
6 o más horas	7,1	0,6	8,8	0,2	8,0	0,4
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

Centrando el análisis en la población que ha utilizado internet en los últimos 30 días, siete de cada diez personas usuarias de internet en Euskadi utilizan esta herramienta con una frecuencia inferior a una hora en un día medio laborable (71,3%) y seis de cada diez en un día medio el fin de semana (62,0%). En el extremo opuesto, la proporción de quienes realizan un uso con una frecuencia superior a 6 horas se sitúa por debajo del 3,0% de la población usuaria.

### 3.2.2. Uso de riesgo o problemático de internet

En Euskadi cerca de 12.000 personas de entre 15 y 74 años (el 0,7% de la población total) presentan un uso problemático de internet. Sin alcanzar un uso problemático, habría también un 4,3% de la población que presentaría un uso de riesgo (alrededor de 72.999 personas).

La proporción de la población no usuaria de internet es mayor entre las mujeres (15,8%) que entre los hombres (13,8%). Sin embargo, también es mayor entre éstas, la proporción de quienes presentan un uso problemático de internet (0,4% de los hombres y el 1,1% de las mujeres). En conjunto, el 5,5% de las mujeres y el 4,8% de los hombres realiza un uso de internet que puede considerarse de riesgo o problemático.

**Cuadro 7. Distribución de la población total en función del uso de riesgo o problemático de internet de acuerdo con el test de adicción a internet de Orman por sexo, grupos de edad y nivel de estudios, 2017 (% sobre la población total).**

	No es usuaria de internet	Sin problemas	Con riesgo	Uso problemático	Total
Total	14,9	80,1	4,3	0,7	100,0
Sexo					
Mujeres	15,9	78,8	4,3	1,1	100,0
Hombres	13,9	81,4	4,4	0,4	100,0
Edad					
15-34	3,2	81,3	13,4	2,1	100,0
35-74	18,6	79,7	1,5	0,3	100,0
Nivel de estudios					
Inferior	33,6	62,1	3,6	0,7	100,0
Superior	7,6	87,1	4,6	0,7	100,0

Nota: Las proporciones recogidas en este gráfico están calculadas sobre la población total.

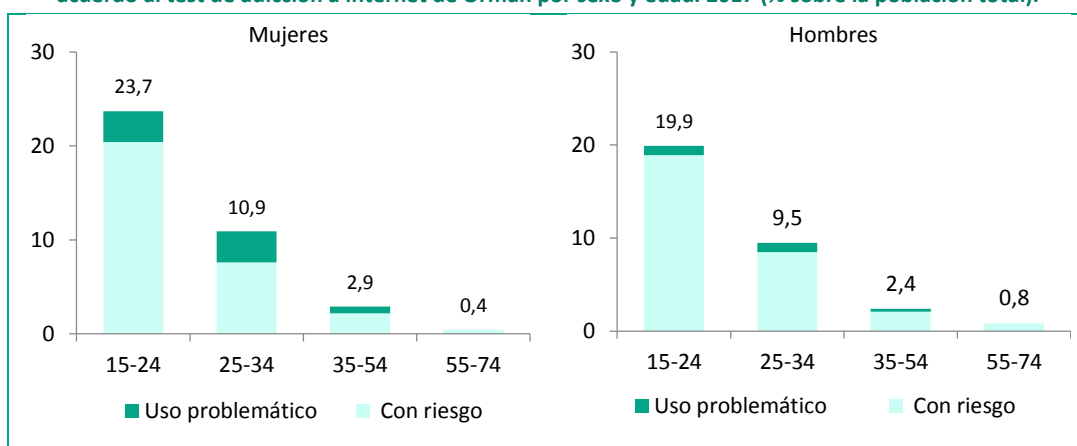
Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi, 2017.



El uso de riesgo y problemático de internet muestra un patrón claro por edad. En concreto, se trata de un fenómeno estrechamente vinculado a la adolescencia y primera juventud. A medida que disminuye la edad de la población, disminuye también la proporción de quienes no utilizan la Red y, a su vez, aumenta la proporción del uso de riesgo o problemático de internet. La población que, en base a las respuestas que han dado, puede considerarse que realiza un uso de riesgo o problemático se sitúa en torno al 20% entre la población de 15 a 24 años –23,7% entre las mujeres y 19,9% entre los hombres–. Por el contrario, a partir de los 55 años, la proporción de quienes presentan algún tipo de riesgo es inferior al 1%.

En cuanto a la evolución entre 2012 y 2017, resulta destacable el aumento de la proporción de personas que mantienen un uso de internet de riesgo del 1,8% al 4,3%. Por el contrario, ha disminuido –aunque de forma muy ligera– la categoría más severa de uso problemático, que alcanzaba al 1,2% de la población de Euskadi en 2012 y alcanza en 2017 al 0,7%. En conjunto, las personas que presentan algún tipo de riesgo (ya sea problemático o no) han pasado de representar el 3,0% de la población al 5,0% en cinco años.

**Cuadro 8. Distribución de la población total en función del uso de riesgo y problemático de internet de acuerdo al test de adicción a internet de Orman por sexo y edad. 2017 (% sobre la población total).**



Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

### 3.3 La percepción social de determinados usos y prácticas

#### 3.3.1. Valoración de la gravedad atribuida a la adicción al juego.

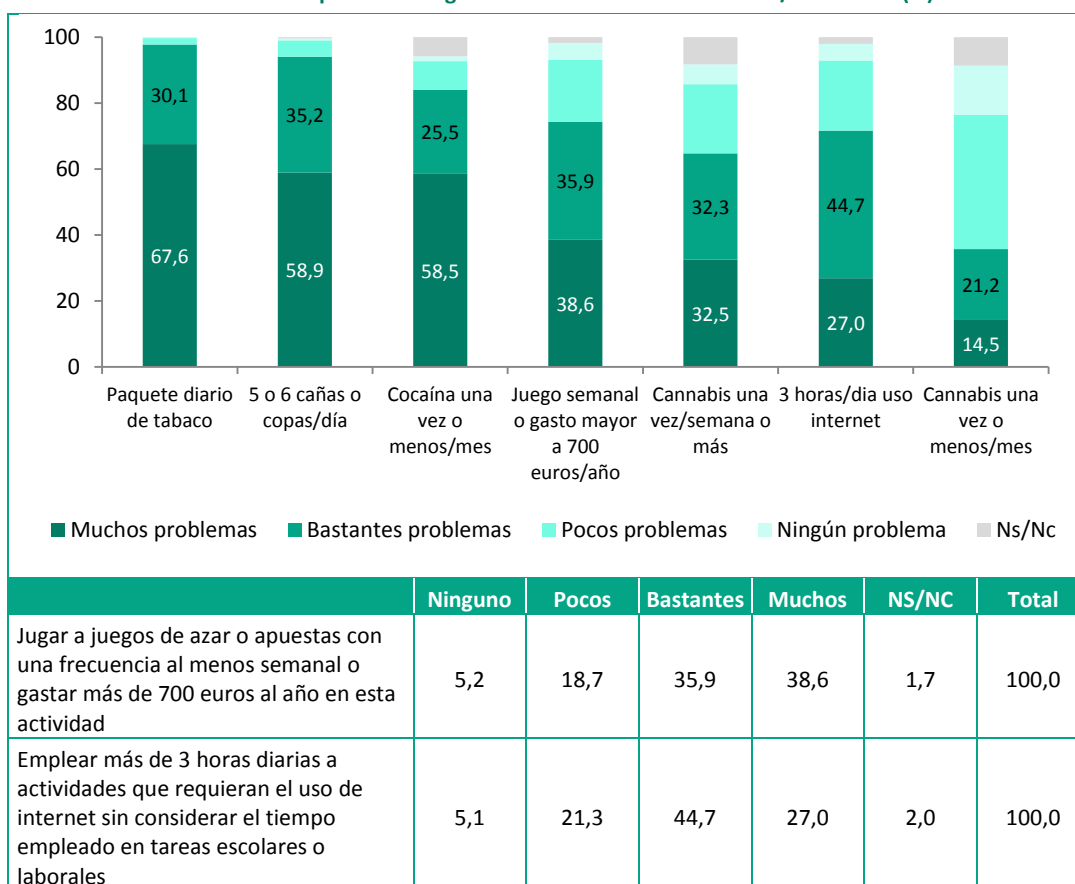
Más de la mitad de la población de Euskadi (el 53,8%) atribuye a la adicción al juego bastante (33,3%) o mucha gravedad (20,5%). La gravedad atribuida es ligeramente mayor entre las mujeres (55,4%) que entre los hombres (52,2%) y entre las personas de 35 a 74 años (55,2%) que entre la población de 15 a 34 años. (49,3%).

### 3.3.2. Valoración sobre los que acarrear diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet.

Tres de cada cuatro personas en Euskadi (74,5%) consideran que el hecho de jugar a juegos de azar o apuestas con una frecuencia al menos semanal o gastar más de 700 euros al año en esta actividad acarrea bastantes (35,9%) o muchos problemas (38,6%). En el caso del uso de internet, siete de cada diez personas en Euskadi (71,7%) consideran que emplear más de tres horas diarias a actividades que requieren el uso de internet (sin considerar el tiempo empleado en tareas escolares o laborales) conlleva bastantes (44,7%) o muchos problemas (27,0%).

En relación a otros consumos o usos, la percepción de riesgo atribuida al juego (frecuencia semanal o gasto mayor a 700 euros/año) y al uso de internet más de 3 horas al día se encuentra por debajo de las pautas de consumo intensivo de tabaco y alcohol y el consumo mensual de cocaína.

Cuadro 9. Percepción de riesgo atribuida a distintos consumos/usos. 2017 (%)



Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

## 4. Conclusiones

En primer lugar, comenzando con el **juego**, en 2017, alrededor de siete de cada diez personas en Euskadi de 15 a 74 años ha jugado o ha apostado con dinero a algún juego en los últimos 12 meses. La modalidad más frecuente es la lotería y demás juegos, al cual el 24,3 % de la población declara haber jugado una vez por semana o más. Pese a no observarse diferencias significativas en la participación de los diferentes sexos en los juegos de lotería, en el resto de juegos, el porcentaje de hombres es generalmente mayor. En cuanto a la edad, también se observa una notable diferencia en función del juego analizado: la participación de la población de 35 a 74 años en juegos de lotería es notablemente superior a la de la población de 15 a 34 años. Sin embargo, en el resto de tipos de juego, el porcentaje de jugadores/as es mayor entre la población más joven.

Más allá de los juegos de lotería, destaca la realización de apuestas deportivas, sobre todo en los hombres de 15 a 34 años. En concreto, casi el 30% de dicho segmento poblacional ha realizado apuestas deportivas en el último año, cifra significativa si se compara con el 2,8% de mujeres jóvenes y el 7,3% de la población total que también han realizado este tipo de apuestas deportivas.

En lo relativo al acceso al juego, un cuarto de la población ha acudido en el último año a algún establecimiento especializado en juegos de azar o apuestas. Tomando en consideración el sexo y grupo de edad, destaca el elevado porcentaje de hombres de 15 a 24 años y 25-34 años que han accedido a este tipo de establecimientos, especialmente si se compara con el porcentaje de mujeres de la misma edad que también han tenido acceso (un 33,2% y un 31,6%, frente a un 9,3% y un 20,6%).

Pese a que el uso de aplicaciones o páginas web para jugar con dinero o apostar resulta residual en cuanto a la población general (2%), su uso por parte de los hombres de 15 a 34 años resulta llamativo en términos comparativos (7,5%).

Por último, cabe destacar que alrededor de 400.000 personas en Euskadi (26,3% de la población) pueden considerarse jugadoras activas. De ellas, un 9,8% presentan algún tipo de riesgo. A pesar de que la proporción de personas jugadoras activas es menor entre la población joven, este segmento poblacional presenta un comportamiento más arriesgado.

En segundo lugar, en relación al análisis sobre el **uso de internet**, únicamente un 14,9% de la población declara no haber hecho nunca uso de esta herramienta. En el extremo contrario, el 5,9% de los hombres y el 6,8% de las mujeres declaran haber estado conectados, de media, en los últimos 30 días, más de cuatro horas al día en un día laborable y el 8,4% y el 8,6% un día de fin de semana, con objetivos distintos a los del trabajo o estudios. El uso intensivo de internet con fines distintos a los del trabajo y el estudio resulta considerablemente más elevado en la población más joven. Como ejemplo, el 17,2% de la población de 15 a 34 años declara haber hecho un uso intensivo de internet durante los últimos 30 días, mientras que, entre la población de 35 a 74 años, la proporción de quienes han realizado un uso similar no alcanza el 3%.

En Euskadi, alrededor del 5% de la población realizaría como mínimo un uso de riesgo de internet (llegando en algunos casos a considerarse problemático). De nuevo, la edad resulta un factor clave, ya que el uso de riesgo está estrechamente relacionado con la adolescencia y la

primera juventud. La población que puede considerarse que realiza un uso de riesgo o problemático se sitúa en torno al 20% entre la población de 15 a 24 años de edad.

En términos evolutivos, es destacable el aumento de la proporción de personas que mantienen un uso de internet de riesgo del 1,8% al 4,3% entre 2012 y 2018. En conjunto, las personas que presentan algún tipo de riesgo (ya sea problemático o no) han pasado de representar el 3,0% de la población al 5,0% en cinco años.

En tercer y último lugar, en cuanto a la **percepción social** respecto al juego, cabe mencionar que más de la mitad de la población de Euskadi (el 53,8%) atribuye a la adicción al juego bastante o mucha gravedad. Asimismo, siete de cada diez personas en Euskadi (71,7%) consideran que emplear más de tres horas diarias a actividades que requieren el uso de internet conlleva bastantes o muchos problemas. No obstante, el riesgo percibido sería menor que en el caso del consumo diario de un paquete de tabaco, el consumo intensivo de alcohol y el consumo mensual de cocaína.