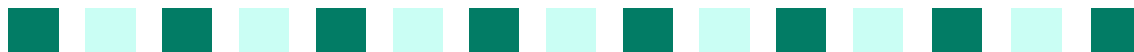


# ENCUESTA SOBRE ADICCIONES EN EUSKADI 2017

## Monográfico sobre adicciones comportamentales



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

OSASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SALUD

**SiiS** Centro de Documentación y Estudios  
Dokumentazio eta Ikerketa Zentroa  
Fundación Egúia-Careaga Fundazioa

# ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
INTRODUCCIÓN .....	4
<b>1. OBJETIVOS, ESTRUCTURA Y METODOLOGÍA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. Objetivos.....</b>	<b>5</b>
<b>1.2. Estructura del monográfico .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3. Metodología .....</b>	<b>7</b>
1.3.1. El cuestionario .....	7
1.3.2. El diseño muestral .....	8
1.3.3. Trabajo de campo.....	8
1.3.4. La serie temporal de datos de la Encuesta sobre Adicciones / Euskadi y Drogas.....	8
<b>1.4. Las variables utilizadas .....</b>	<b>8</b>
1.4.1. Las variables independientes .....	8
1.4.2. Las variables dependientes .....	10
<b>1.5. Los métodos utilizados para el análisis de las variables .....</b>	<b>12</b>
<b>2. LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES: EL JUEGO Y EL USO DE INTERNET .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1. Resumen de los principales resultados en relación al juego y al uso de internet en Euskadi.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2. EL JUEGO .....</b>	<b>19</b>
2.2.1. Introducción .....	19
2.2.2. Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego .....	21
2.2.3. Utilización de diferentes vías de acceso al juego .....	29
2.2.4. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego..	32
2.2.5. Cambios en la práctica de juego.....	36
2.2.6. Prácticas de juego de riesgo y adicción.....	38
2.2.7. Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo respecto al juego.....	48
2.2.8. Estimación del riesgo respecto al juego en función del sexo, la edad y el nivel de estudios.....	49
<b>2.3. USO DE INTERNET .....</b>	<b>50</b>
2.3.1. Introducción .....	50
2.3.2. Frecuencia de uso de internet .....	51
2.3.3. Uso de riesgo o problemático de internet.....	55
2.3.4. Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo o uso problemático de internet.....	61
2.3.5. Estimación del riesgo respecto al uso de internet en función del sexo, la edad y el nivel de estudios .....	63
<b>2.4. La percepción social sobre determinados usos y prácticas .....</b>	<b>64</b>
2.4.1. Introducción .....	64
2.4.2. Valoración de la gravedad atribuida a la adicción al juego.....	64
2.4.3. Opinión sobre los problemas que acaranean diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet.....	65
<b>3. ANEXOS.....</b>	<b>69</b>

3.1. Anexo 1: Modificaciones sobre juego en el cuestionario .....	69
3.2. Anexo 1: Modificaciones sobre uso de internet en el cuestionario .....	70
3.3. Anexo 1: Modificaciones sobre percepción social en el cuestionario .....	73
4. BIBLIOGRAFÍA.....	74

## INTRODUCCIÓN

El presente informe monográfico es el cuarto de los seis realizados a partir de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi realizada en el año 2017. El primer monográfico mostraba los resultados en relación al consumo de alcohol, el segundo se centró en el consumo de tabaco y el tercero en el consumo de cannabis. Este cuarto monográfico está centrado en las adicciones comportamentales; en concreto, el juego y el uso de internet, mientras que el quinto abordará el consumo de los psicofármacos y las sustancias dopantes y el sexto el consumo de otras drogas ilegales.

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

La Encuesta sobre Adicciones en Euskadi (anteriormente denominada Encuesta Euskadi y Drogas) es una operación promovida por el Departamento de Salud del Gobierno Vasco e incluida en el Plan Vasco de Estadística 2014-2017. Esta operación estadística consiste en una encuesta domiciliaria dirigida a conocer la incidencia de diversas adicciones, con y sin sustancia, entre la población vasca de 15 a 74 años, así como la percepción y valoración de la ciudadanía sobre diversas cuestiones relacionadas con el consumo de drogas y las adicciones.

La primera edición de esta encuesta se realizó en el año 1992 y, a partir de ese año, se fue efectuando con una periodicidad bianual hasta el año 2012. Actualmente, su periodicidad es quinquenal, con lo que los resultados de esta edición suponen una actualización de los resultados que se obtuvieron en el año 2012. En términos generales, la encuesta cubre un periodo de 25 años, cuenta ya con doce ediciones y es una de las operaciones estadísticas en materia de adicciones más antigua y consolidada de nuestro entorno.

Es importante considerar el papel que desempeña la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi a la hora de conocer la incidencia, prevalencia y problemática que determinados consumos y/o comportamientos adictivos tienen en nuestra sociedad, así como conocer su extensión, identificar las principales pautas de consumo y valorar su evolución. Igualmente, su utilidad es fundamental a la hora de evaluar la percepción de la ciudadanía vasca respecto al fenómeno de las drogas y respecto a las políticas públicas aplicadas en materia de drogodependencias. Finalmente, merece especial atención destacar la indudable utilidad de la encuesta a la hora de orientar el diseño o la evaluación de las políticas en materia de drogodependencias.

# 1. OBJETIVOS, ESTRUCTURA Y METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

## 1.1. Objetivos

El objetivo principal de este monográfico es el de describir y analizar los principales resultados que en relación al juego y al uso de internet ofrece la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017, en lo referente a 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.

Los objetivos específicos del estudio en relación al juego son los siguientes:

- Conocer la frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses entre la población de Euskadi, así como su evolución en los últimos cinco años.
- Conocer cuál es la utilización que hace de las principales vías de acceso al juego la población de Euskadi.
- Analizar el gasto que ha realizado en el último año en prácticas de juego la población de Euskadi, así como la cantidad máxima gastada en un solo día en prácticas de este tipo.
- Analizar las diferencias por sexo y grupos de edad en lo referente a la frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego, las principales vías de acceso y el gasto realizado.
- Conocer la extensión de las prácticas de juego de riesgo y adicción entre la población de Euskadi, junto con la evolución que estas prácticas han tenido en los últimos cinco años.
- Analizar las diferencias por sexo, grupos de edad y nivel de estudios en lo referente a las prácticas de juego de riesgo y adicción entre la población de Euskadi.
- Describir el perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo en relación al juego en Euskadi.
- Conocer la valoración que realiza la población de Euskadi respecto a la gravedad atribuida a la adicción al juego, así como la opinión que tiene sobre los problemas que acarrearán diversas prácticas relacionadas con el juego.

Los objetivos específicos del estudio en relación al uso de internet son los siguientes:

- Conocer la frecuencia de uso de internet en un día medio laborable y un día medio el fin de semana en los últimos 30 días entre la población de Euskadi.
- Analizar las diferencias por sexo y grupos de edad en lo referente a la frecuencia del uso de internet en un día medio laborable y un día medio el fin de semana.
- Conocer la extensión del juego de riesgo o problemático de internet entre la población de Euskadi, junto con la evolución que estas prácticas han tenido en los últimos cinco años.
- Analizar las diferencias por sexo, grupos de edad y nivel de estudios en lo referente a la extensión del juego de riesgo o problemático de internet entre la población de Euskadi.
- Describir el perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo o uso problemático de internet en Euskadi.
- Conocer la opinión que tiene la población de Euskadi en torno a los problemas que acarrea un uso continuado y diario de internet.

## 1.2. Estructura del monográfico

Se ha optado por estructurar el capítulo del presente informe sobre juego en función de los siguientes aspectos:

- Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego.
- Utilización de diferentes vías de acceso al juego.
- Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego.
- Cambios en la práctica de juego.
- Prácticas de juego de riesgo y adicción.
- Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo respecto al juego.

El capítulo sobre uso de internet ha sido estructurado en función de los siguientes aspectos:

- Frecuencia de uso de internet.
- Uso de riesgo o problemático de internet.
- Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo o uso problemático de internet.

Finalmente, se ha incluido un apartado final en el que se aborda a percepción social de la población en torno al juego y el uso de internet (en relación a otros consumos/comportamientos), y que está estructurado en función de los siguientes aspectos:

- Valoración de la gravedad atribuida a la adicción al juego.
- Opinión sobre los problemas que acarrearán diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet.

En cuanto a la estructura para cada uno de los indicadores analizados en el presente monográfico, los resultados se presentan desagregados por sexo y edad. En el caso de las prácticas de riesgo o uso problemático, por sexo, edad y nivel de estudios y, finalmente, en el caso del perfil mayoritario de las personas jugadoras o usuarias de internet, además de por sexo, edad y nivel de estudios, la distribución se muestra también para el lugar de nacimiento y la autovaloración tanto de la situación familiar como del estado de salud. En lo referente al análisis evolutivo, se muestran los resultados de las últimas dos ediciones de la encuesta, debido a que es en el año 2012 cuando se introducen, por primera vez en la encuesta, las preguntas referentes al juego y el uso de internet.

- Los resultados se muestran desagregados por sexo por los siguientes motivos:
  - En primer lugar, entender mejor las adicciones comportamentales de mujeres y de hombres por separado (puesto que, muchas veces, los resultados globales para toda la población dejan ocultas grandes diferencias entre mujeres y hombres);
  - En segundo lugar, analizar la evolución respecto a la edición anterior que ha tenido el consumo para mujeres y para hombres de forma individual y;
  - En tercer lugar, poder comparar los resultados entre los dos sexos.
- El análisis de las adicciones comportamentales se presenta, también, de forma desagregada por tramos de edad, debido a las diferencias encontradas en otros estudios entre colectivos poblacionales de diferente edad, y con el objetivo de examinar hasta qué punto las diferencias generacionales resultan importantes a la hora de conocer la realidad de las adicciones comportamentales. En algunos casos los grupos de edad varían y no se han

mantenido iguales en todos los casos, puesto que se ha considerado que un análisis más o menos desagregado podría ayudar mejor en la comprensión del fenómeno y su interpretación.

- En cuanto al nivel de estudios, el análisis se ha realizado desagregado por nivel de estudios únicamente para las prácticas de riesgo o uso problemático, debido a la baja prevalencia de ciertos indicadores.
- En el caso de la percepción social, los resultados para el juego y el uso de internet se muestran en relación a distintos consumos y comportamientos.

En todo caso, este estudio va más allá de un análisis desagregado por sexo y edad, y se plantea desde una perspectiva de interacción, en la que se combinan al mismo tiempo el sexo y la edad de la población. Es decir, tiene en cuenta no sólo las desigualdades entre mujeres y hombres, sino las que existen entre las diferentes generaciones dentro del colectivo de mujeres y de hombres.

Por último, es importante subrayar que el uso y aprovechamiento de los datos de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017, y sus anteriores ediciones, no acaban con la redacción del presente informe. Es importante recordar en ese sentido que las bases de datos están disponibles para las personas que estén interesadas en el estudio de la relación de la población vasca con el ámbito de las adicciones. Los principales resultados de la encuesta se recogen, además, en el banco de datos sobre adicciones disponibles en la página web [www.drogomedia.com](http://www.drogomedia.com), promovida por la Dirección de Salud Pública y Adicciones del Gobierno Vasco.

## **1.3. Metodología**

### **1.3.1. El cuestionario**

El cuestionario utilizado en la edición de 2017 de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi ha sido diseñado por el equipo técnico de la Dirección de Drogodependencias del Gobierno Vasco, en colaboración con el SIIS Centro de Documentación y Estudios de la Fundación Eguía Careaga, responsable de la redacción de este monográfico.

En esta última edición, el cuerpo de preguntas habituales ha sufrido algún cambio y, además, se han incluido algunas preguntas nuevas. El cuestionario se estructura de igual modo que viene haciéndose desde 2004, se organiza en tres grandes bloques y contiene en total 94 preguntas, la mayoría de ellas cerradas. El primer bloque consta de nueve preguntas diseñadas con el objetivo de conocer la percepción que la ciudadanía vasca tiene sobre el consumo de drogas y su opinión sobre las políticas y principales medidas de actuación adoptadas en esta materia. El segundo bloque, y núcleo central del cuestionario, está compuesto de 64 preguntas, dirigidas en su mayoría a conocer la extensión y las pautas de consumo de tabaco, alcohol, psicofármacos, sustancias dopantes y principales drogas ilegales y la incidencia de ciertas conductas problemáticas asociadas al juego y uso de internet. El cuestionario concluye con un tercer bloque de preguntas, 20 en total, que recogen las principales características sociodemográficas, socioeconómicas y de salud de las personas entrevistadas.

El cuestionario empleado en la presente edición introduce ciertas modificaciones respecto al utilizado en el año 2012. Dichas modificaciones se describen en los anexos del presente monográfico.

### 1.3.2. El diseño muestral

La muestra utilizada en la presente edición de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi ha sido diseñada por Eustat (Euskal Estatistika Erakundea/Instituto Vasco de Estadística), a petición de la Dirección de Salud Pública y Adicciones del Departamento de Salud del Gobierno Vasco. El marco de la muestra está compuesto por la población de 15 a 74 años residente en viviendas familiares de la Comunidad Autónoma del País Vasco y la encuesta ha sido realizada a una muestra de 2.013 personas.

### 1.3.3. Trabajo de campo

El trabajo de campo ha sido desarrollado por la empresa QUOR entre los meses de noviembre de 2017 y febrero de 2018.

### 1.3.4. La serie temporal de datos de la Encuesta sobre Adicciones / Euskadi y Drogas

Al igual que se ha realizado en los monográficos anteriores, en éste también se ha prestado especial importancia a la evolución. Sin embargo, en el caso del juego y el uso de internet se han empleado las encuestas de los años 2012 [1] y 2017, debido a que estas preguntas fueron introducidas en el cuestionario, por primera vez, en dicho año. En este caso, por tanto, no se han empleado las encuestas de las ediciones anteriores [2]–[11]. Las dos ediciones de la encuesta de 2012 y 2017 están dirigidas a la población de 15 a 74 años, con un tamaño de la muestra de 2.007 y 2.013 personas, respectivamente.

## 1.4. Las variables utilizadas

Se resumen a continuación las definiciones de las principales variables utilizadas. En primer lugar, las variables independientes relativas a las características de la persona encuestada y, en segundo lugar, las variables relacionadas con las adicciones comportamentales analizadas.

### 1.4.1. Las variables independientes

En el presente informe han sido tres las variables independientes principales utilizadas para el análisis: el sexo, la edad y el nivel de instrucción. No se han utilizado, por tanto, otras variables incluidas en el cuestionario como la ocupación o la actividad, entre otras.

- **Sexo:** Esta variable diferencia a la población en mujeres y hombres, según la categoría de sexo asignada.
- **Edad:** La edad recogida para cada persona ha sido la que tenía en el momento de realizar la encuesta. La edad ha sido agrupada en diferentes categorías. Como se ha señalado previamente, no se han empleado los mismos grupos de edad en todo el estudio, puesto que hay casos en los que se ha considerado que un análisis más o menos desagregado podría ayudar mejor en la comprensión del fenómeno y su interpretación.



- **Nivel de estudios:** El nivel de estudios ha sido agrupado en dos categorías a partir de las respuestas obtenidas del cuestionario.
  - Nivel de estudios inferior: “no sabe leer ni escribir”, “estudios primarios incompletos”, “estudios primarios o equivalentes” y “educación secundaria de 1ª etapa”.
  - Nivel de estudios superior: estudios de bachillerato”, “enseñanzas profesionales de grado medio o equivalente”, “enseñanzas profesionales de grado superior o equivalente”, “estudios universitarios de 1er ciclo”, “estudios universitarios de 2º ciclo o equivalente” y “doctorado o equivalente”.

En el caso de los resultados relativos al perfil mayoritario que presentan las personas jugadoras se muestran los resultados de la distribución por lugar de nacimiento, autovaloración de la situación familiar y autovaloración de la salud:

- Lugar de nacimiento: esta variable distingue a aquellas personas que han nacido en Euskadi, en el Estado Español pero fuera de la Comunidad Autónoma del País Vasco, y aquellas que han nacido en el extranjero, ya sea en un país de la Unión Europea o fuera de la Unión Europea. En concreto, esta variable está calculada a partir de la siguiente pregunta: “¿Dónde nació Ud.?” y las siguientes categorías de respuesta: “En la CAPV”, “Resto Estado Español”, “Extranjero, país de la Unión Europea” y “Extranjero, país no incluido en la Unión Europea”.
- Clase social familiar percibida: esta variable ha sido creada en base a la siguiente pregunta: “En el momento actual definiría su familia como...” y las siguientes categorías de respuesta: “muy pobre”, “pobre”, “más bien pobre”, “apañándose, por debajo de la media”, “por encima de la media, confortable”, “próspera, acomodada”, “rica”, “muy rica” y “no sabe/no contesta”. En este caso las categorías se han clasificado en cuatro, en base a la percepción sobre su situación de las personas encuestadas: a) rica o muy rica, b) por encima de la media, c) por debajo de la media y d) pobre o muy pobre.
- Autovaloración de la salud: esta variable ha sido creada en base a la siguiente pregunta: “¿Considera usted que su salud en general es...?” y las siguientes categorías de respuesta: “excelente”, “muy buena”, “buena”, “regular” y “mala”. Estas categorías se han agrupado en tres: a) excelente o muy buena, b) buena y c) regular o mala.

La tabla siguiente presenta las características de las variables independientes de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi del año 2017 utilizadas en este estudio:

Variable	Categorías	N	Absolutos	Distribución (%)
Sexo	Mujeres	982	825.351	49,7
	Hombres	1.031	836.873	50,3
	Total	2.013	1.662.224	100,0
Edad	15-24	445	183.260	11,0
	25-34	431	217.814	13,1
	35-54	687	698.089	42,0
	55-74	450	563.061	33,9
	Total	2.013	1.662.224	100,0
Nivel de estudios	Sin estudios o estudios primarios	525	469.033	28,2
	Estudios secundarios	890	720.404	43,3
	Estudios universitarios	598	472.787	28,4
	Ns/Nc	0	0	0,0
	Total	2.013	1.662.224	100,0
Lugar de nacimiento	Estado	1.785	1.500.317	90,3
	Fuera Estado	228	161.907	9,7
	Ns/Nc	0	0	0,0
	Total	2.013	1.662.224	100,0
Clase social familiar percibida	Pobre o muy pobre	79	64.140	3,9
	Por debajo de la media	631	528.482	31,8
	Por encima de la media	1.037	853.114	51,3
	Rica o muy rica	227	186.391	11,2
	Ns/Nc	39	30.097	1,8
	Total	2.013	1.662.224	100,0
Estado de salud autopercebido	Excelente o muy buena	846	566.658	34,1
	Buena	904	813.011	48,9
	Regular o mala	263	282.555	17,0
	Ns/Nc	0	0	0,0
	Total	2.013	1.662.224	100,0

#### 1.4.2. Las variables dependientes

A continuación se describen las variables e indicadores principales de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017 que se han utilizado en el análisis del presente monográfico.

- Jugador/a activo/a:** esta variable hace referencia a las personas que han jugado con dinero a juegos de apuestas o azar durante el último año y que, o bien han apostado con una frecuencia al menos semanal a alguno de los juegos que se recogen en el cuestionario, o han gastado a lo largo de todo el año más de 500 euros. Este indicador está calculado, por tanto, mediante dos preguntas sobre frecuencia y cantidad de dinero gastado.
- Jugador/a de riesgo y excesivo:** esta variable agrupa a las dos categorías de riesgo (bajo y moderado) y la categoría de jugador/a excesivo/a, definidas a partir del Índice Canadiense de Juego Excesivo [12]. Se trata de un instrumento elaborado por un equipo de investigación financiado por el Centro Canadiense de Abuso de Sustancias (*Canadian Centre of Substance Abuse*) –anteriormente denominado Centro Canadiense de Lucha contra las Toxicomanías– en el año 2001 [12]. Este instrumento está compuesto por nueve ítems y permite diferenciar, dentro de la categoría general de persona jugadora activa, cuatro tipologías de jugador/a, en relación a los juegos de azar o de apuestas, a partir de la siguiente pregunta: “Centrándose en el último año, ¿Podría indicarme, por favor, la frecuencia (*nunca, a veces, la mayoría del tiempo o casi siempre*) con la que se ha encontrado en las siguientes circunstancias?” y las siguientes categorías de respuesta:

- Ha apostado más dinero del que se podía permitir perder.
- Ha necesitado apostar cada vez más dinero para conseguir el mismo grado de excitación.
- Ha vuelto a jugar para recuperar el dinero que había perdido jugando.
- Ha vendido alguna cosa o ha tenido que pedir dinero prestado para poder jugar.
- Ha sentido alguna vez que quizá tiene un problema con el juego.
- Alguna vez el juego le ha causado problemas de salud, como estrés o angustia.
- La gente le ha criticado por apostar dinero o le han dicho que tiene un problema de juego.
- Sus hábitos de juego le han causado problemas económicos a usted o a alguien de su entorno.
- Se ha sentido culpable por sus hábitos de juego o por lo que le ocurre cuando juega.

Para el cálculo del indicador se ha otorgado la siguiente puntuación a cada respuesta: nunca (0 puntos), a veces (1 punto), la mayoría del tiempo (2 puntos) y casi siempre (3 puntos). Una vez sumadas las puntuaciones correspondientes a las nueve preguntas, los criterios de clasificación utilizados han sido los siguientes:

- Sin riesgo: de 0 puntos.
  - Población de bajo riesgo: de 1 a 2 puntos.
  - Población de riesgo moderado: de 3 a 7 puntos.
  - Jugador/a excesivo/a: de 8 a 9 puntos.
- **Uso de riesgo o problemático de internet:** esta variable está elaborada a partir del Test de Adicción a Internet de Orman [13]. Esta variable agrupa las categorías de persona usuaria de riesgo o con un uso problemático de internet. El test de adicción a internet utilizado fue diseñado por Orman en 1996 [13]. Se trata de un instrumento compuesto por 9 ítems que permite diferenciar tres grupos de personas usuarias según la puntuación alcanzada. Las preguntas están formuladas de forma dicotómica (con las opciones “sí” o “no” como opciones de respuesta). En concreto, las preguntas utilizadas son las nueve siguientes:
    - ¿Dedica más tiempo del que cree que debería a estar conectado a Internet con objetivos distintos a los de su trabajo?
    - ¿Piensa que se sentiría mal si redujera el tiempo que pasa en Internet?
    - ¿Se han quejado sus familiares de las horas que dedica a Internet?
    - ¿Le resulta duro permanecer alejado de Internet varios días seguidos?
    - ¿Se resienten sus relaciones por estar conectado a la Red?
    - ¿Existen contenidos o servicios de la Red a los que encuentra difícil resistirse?
    - ¿Tiene problemas para controlar el impulso de conectarse a la Red?
    - ¿Ha intentado, sin éxito, reducir su uso?
    - ¿Obtiene gran parte de su bienestar del hecho de estar conectado a la Red?

Para el cálculo del indicador a cada respuesta afirmativa se le ha otorgado una puntuación de 1 punto, y en base a la puntuación obtenida los criterios de clasificación utilizados han sido los siguientes:

- Población sin problemas: de 0 a 3 puntos.
- Población en situación de riesgo: de 4 a 6 puntos.
- Población con uso problemático: de 7 a 9 puntos.

## 1.5. Los métodos utilizados para el análisis de las variables

Para la elaboración de este informe 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 dependientes cualitativas, 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 de INE<sup>1</sup>. 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.

Este 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. Se ha tratado de determinar si existen, entre las personas de distinto sexo, edad y nivel educativo, diferencias estadísticamente significativas en cuanto a las prácticas de riesgo o uso problemático en relación 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% ( $\alpha >= 0.05$ ) para determinar si existe una relación, más allá de la que sería esperable por puro azar, entre las variables sociodemográficas y las variables de práctica de juego de riesgo y uso de riesgo o problemático de internet.

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 mujeres frente a los hombres, los jóvenes frente a los adultos, las personas con un nivel de estudios bajo frente a quienes tienen un nivel superior, etc.). 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.

---

<sup>1</sup> Para realizar la comparación entre diferentes grupos sociales es necesario que el método de estandarización y la población elegida sean los mismos. En el presente monográfico estos dos requisitos se han cumplido. En este sentido, hay que recordar que el objetivo de la estandarización es favorecer la comparación, y no ofrecer valores reales de la población. Por tanto, debido a la estandarización, los resultados estandarizados pueden no coincidir con los resultados brutos de cada indicador.

## 2. LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES: EL JUEGO Y EL USO DE INTERNET

A finales del siglo XX comienza a cobrar importancia un nuevo tipo de adicción que, a diferencia de la dependencia a las drogas clásicas como el alcohol, el 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.

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. A pesar de que son muchas las causas que pueden provocar una dependencia, se han descrito como factores de riesgo los individuales, personales y sociales<sup>2</sup>.

En el año 1989, el autor Gossop [14], definió como elementos característicos de una adicción los siguientes:

- Fuerte deseo o sentimiento de compulsión para llevar a cabo una conducta (especialmente cuando la oportunidad de llevar a cabo dicha conducta no está disponible).
- Capacidad deteriorada para controlar la conducta adictiva (principalmente el control en el comienzo, mantenimiento o nivel en el que se produce).
- Malestar y estado de ánimo alterado cuando se impide o se deja de realizar dicha conducta.
- Persistencia en la conducta, a pesar de una clara evidencia de que está produciendo graves consecuencias para la persona.

Entre los aspectos comunes a las conductas adictivas se han descrito los siguientes: a) compulsión o pérdida de control, b) síntomas de abstinencia, c) tolerancia, d) neuroadaptación, e) intoxicación, f) consecuencias en el ámbito personal, familiar, laboral y social. Asimismo, ha sido descrita la posible asociación entre la adicción comportamental y la adicción a otras sustancias, así como la presencia de otro tipo de patologías físicas, psicológicas o psiquiátricas [15].

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.

En el ámbito de Euskadi, la Encuesta sobre Adicciones ofrece información periódica sobre determinadas adicciones sin sustancia. En concreto, en la encuesta se abordan las cuestiones del uso y la dependencia al juego con dinero y al uso de internet. Estas preguntas fueron introducidas en el cuestionario, por primera vez, en el año 2012, por tanto, los datos disponibles sobre esta cuestión proceden de las últimas dos ediciones de la encuesta: 2012 y 2017.

A pesar de que en el caso del juego no se puede hablar estrictamente de una dependencia a las nuevas tecnologías, diversas preguntas formuladas en el cuestionario permiten una aproximación limitada al juego practicado en el entorno de las nuevas tecnologías. En concreto, las preguntas incluidas en el cuestionario referentes al juego son seis<sup>3</sup>. Cuatro de estas seis preguntas son empleadas para elaborar el Índice Canadiense de Juego Excesivo [12]. En el caso de internet, la batería de preguntas

<sup>2</sup> Departamento de Salud. Adicciones comportamentales. [Adicciones comportamentales \(sin sustancia\)](#).

<sup>3</sup> Para más información respecto a las preguntas de la encuesta, es posible consultar el apartado de metodología de este monográfico.

sobre esta cuestión está formada por dos preguntas iniciales destinadas a conocer el uso y la frecuencia, y una tercera, integrada, a su vez, por los nueve ítems que forman el test de adicción a internet de Orman [13].

## 2.1. Resumen de los principales resultados en relación al juego y al uso de internet en Euskadi

### JUEGO

#### Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego:

- **Siete de cada diez** personas en Euskadi (71,6% –en torno a 1.190.000 personas–) ha jugado o ha apostado con dinero a algún juego en los últimos 12 meses. 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, el 2,7% a las **máquinas tragaperras**, el 1,1% al **bingo** y el 0,2% a otro tipo de juegos.
- En cuanto a la frecuencia de juego en el último año, 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%.
- 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.
- El **13,8% de los hombres** ha realizado algún tipo de **apuesta deportiva** en los últimos 12 meses –el 3,3% ha apostado de forma semanal– frente al 1,0% de las mujeres –0,2% semanalmente–.
- En el caso de la población joven, el 29,9% de los **hombres jóvenes de 15 a 34 años** ha realizado **apuestas deportivas** en el último año. Esta cifra es especialmente destacable 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 2012 algo más de **la mitad de la población** de Euskadi había jugado a algún tipo de juego con dinero (55,9%), mientras que en **2017**, este porcentaje alcanza a **7 de cada 10 personas** (71,6%), principalmente, debido a un mayor porcentaje de personas jugadoras de **lotería** y quinielas –que pasan del 53,3% en 2012 al 68,7% en 2017– y al aumento del porcentaje de población que ha realizado **apuestas deportivas** –que ha pasado, en cinco años, del 1,6% al 7,3%–.

### Vías de acceso al juego:

- El **25,5%** de la población de Euskadi ha **acudido** en el último año a algún **establecimiento especializado** en juegos de azar o apuestas y un **2%** ha utilizado **aplicaciones o páginas web** para jugar con dinero o apostar.
- A pesar de que su extensión entre la población es limitada, el porcentaje de **hombres** que han utilizado este tipo de apps o páginas web en el último año (**3,3%**) **cuadruplica** al porcentaje de mujeres que también las han utilizado (**0,8%**)
- El **7,5%** de los **hombres de 15 a 34 años** ha hecho uso de **aplicaciones o páginas web** para jugar, 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.

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

- El **58,0%** de la población jugadora ha gastado **menos de 100 euros** en el último año en juegos de azar y apuestas, 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.

### Cambios en la práctica de juego:

- La proporción de personas jugadoras que han **incrementado** la práctica de juego respecto al año anterior es **minoritaria**. Tan sólo el **2,8%** declara **jugar más** en la actualidad que el año anterior.
- En el extremo opuesto, el **8,2%** de las mujeres y el **16,0%** de los hombres señalan que **juegan menos** en comparación con el año anterior.

### Prácticas de juego de riesgo y adicción:

- En base al **Índice Canadiense de Juego Excesivo**, 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.
- Del total de personas jugadoras activas, **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.
- En base a este índice, las personas que en función a las respuestas dadas pueden considerarse personas **jugadoras excesivas o problemáticas** serían **algo más de 3.000**, representando poco más del **0,2% de la población total** y el **0,8%** de las personas **jugadoras activas**.
- 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).
- Los datos relativos a la población con juego activo muestran que la gran mayoría de la población jugadora no puede ser considerada jugadora de riesgo: **nueve de cada diez personas jugadoras** no presentan **ningún riesgo** (90,3%), el **7,3%** tiene un **nivel bajo** de riesgo, el **1,7%** presenta **riesgo moderado** y tan sólo el **0,8%** de las personas jugadoras pueden ser consideradas **jugadoras excesivas**.
- 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.
- Los datos evolutivos muestran que entre 2012 y 2017 se ha mantenido **relativamente estable** la proporción de personas que mantienen **pautas de riesgo** con respecto al juego. Sin embargo, la prevalencia de **juego problemático**, es decir, aquellas personas que presentan un riesgo moderado o que pueden ser consideradas jugadoras excesivas ha pasado en cinco años del **0,39%** –6.508 personas– al **0,64%** de la población –10.573 personas–.

### **Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo respecto al juego:**

- Tres de cada cuatro personas con algún tipo de riesgo respecto al juego son **hombres** (76,8%), la gran mayoría han **nacido** dentro del Estado **español** (92,4%) y en torno a la mitad definen la clase social de su familia en una situación **por debajo de la media** (49,1%).

## **USO DE INTERNET**

### **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**.
- El 17,2% de la población de 15 a 34 años declara que en los últimos 30 días ha utilizado internet **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).

- Centrándonos 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 del 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.

### Uso de riesgo o problemático de internet:

- En base al **test de adicción a internet de Orman**, 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 que presenta **algún riesgo** o tiene un **uso problemático** de internet es mayor entre las **mujeres** (5,4%), la población joven de **15 a 34 años** (15,5%) y aquellas personas con un nivel de **estudios superior** (5,3%).
- 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**.
- 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 de edad **-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%**.
- Entre **2012 y 2017** ha **aumentado** 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.

### Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo o uso problemático de internet:

- La mitad de las personas que presentan algún tipo de **riesgo o uso problemático** son **mujeres** (53,3%), cerca de la mitad tienen entre **15 y 24 años** de edad (47,6%), han nacido dentro del Estado **español** (82,0%), algo menos de la mitad consideran que su situación está **por encima de la media** (47,7%) y más de la mitad percibe su **salud** como **excelente o muy buena** (52,7%).

## **LA PERCEPCIÓN SOCIAL SOBRE DETERMINADOS USOS Y PRÁCTICAS**

- **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%).
- La **gravedad atribuida** al problema de la **adicción al juego** en Euskadi se mantiene prácticamente estable: el porcentaje de quienes opinan que se trata de un problema **bastante o muy grave** ha pasado del 52,6% en 2012 al **53,8%** en 2017.
- **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%).
- **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%).

## 2.2. EL JUEGO

### 2.2.1. Introducción

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 [16]. En la actualidad, según los datos de la Dirección General de Ordenación del Juego [17], en España prácticamente la totalidad de la población reconoce haber participado en juegos de azar al menos en alguna ocasión. En concreto, tres de cada cuatro personas mayores de 18 años de edad afirman haber participado en juegos de azar que han implicado algún tipo de apuesta económica y el 90% de este colectivo han declarado que lo han hecho en el último año.

En los últimos años se ha producido una gran evolución, tanto a nivel de oferta como de demanda, debido, entre otras razones, a la aparición de nuevas modalidades de juego en línea y a la proliferación de nuevos hábitos del juego [18]. En efecto, si bien es cierto que la forma presencial de participar en juegos de azar es la modalidad más empelada, desde la aparición de internet, las apuestas realizadas a través de la Red han aumentado progresivamente, así como el gasto en juego y los problemas derivados de dicha actividad, entre los que se encuentra el juego patológico. Este tipo de juegos en línea permiten jugar a través de cualquier dispositivo conectado a la red durante las 24 horas al día, lo que hace que jugar y apostar sea mucho más accesible que el juego presencial. Asimismo, el juego realizado por internet posibilita poder jugar delante del ordenador en casa, desde tablets o aplicaciones en el móvil, con la privacidad y facilidad que ello conlleva<sup>4</sup> y las consecuencias negativas que puede tener.

La adicción al juego –también denominado 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. El juego patológico fue reconocido como trastorno en el año 1980, por parte de la Asociación Americana de Psiquiatría (*American Psychiatric Association* – APA). Según su Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales [19], es posible hablar de juego problemático cuando se producen cuatro o más de las siguientes acciones durante un periodo de 12 meses:

- Preocupación por el juego.
- Necesidad de jugar, incrementando la cantidad de dinero, con el objetivo de lograr la excitación deseada.
- Inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o dejar de jugar.
- fracasos repetidos en los esfuerzos para controlar el juego, o realizar repetidamente esfuerzos de controlar, reducir o dejar de jugar sin éxito.
- Utilizar el juego como vía de escape de los problemas o de alivio del malestar emocional o jugar a menudo cuando se siente angustiado.
- Intentar repetidamente recuperar el dinero perdido, o después de perder dinero jugando, volver a jugar otro día tratando de recuperar las pérdidas.
- Ocultar y mentir sobre la importancia del juego en su vida.
- Poner en peligro o perder relaciones personales, trabajos u oportunidades a causa del juego.

---

<sup>4</sup> Departamento de Salud. Adicciones comportamentales. [Adicción al juego o ludopatía](#).

- Apoyo económico reiterado por parte de la familia y amigos/as para aliviar situaciones financieras causadas por el juego.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) también incluyó este trastorno dentro de su Clasificación Internacional de Enfermedades en el año 1992. Hasta la décima revisión de esta clasificación, el trastorno del juego quedaba categorizado dentro de los “*trastornos del control de impulsos, no clasificados bajo otros conceptos (312.31 Juego patológico)*” (CIE-9) y dentro de los “*trastornos de los hábitos y del control de los impulsos (F63.0 Ludopatía)*” (CIE-10). En la actualidad, la undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11<sup>5</sup>, incluye las dos siguientes categorías: trastornos relacionados con el juego de apuestas (*gambling disorder*) y trastornos relacionados con el uso de videojuegos (*gaming disorder*). Esta última categoría ha sido incluida por la OMS, por primera vez, en esta undécima revisión (CIE-11) [20]. Según esta clasificación, este trastorno se manifiesta a través de los siguientes tres signos:

- Ausencia de control en la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en el que se juega,
- Prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias, y
- Persistencia de la conducta o incremento de ésta, pese a las consecuencias negativas asociadas.

Sin embargo, cabe mencionar que ciertos/as autores/as han criticado la decisión de incluir los trastornos relacionados con los videojuegos (*gaming disorder*) dentro de la clasificación CIE-11. Entre las razones que mencionan destacan la inconsistencia de base científica para esta categoría diagnóstica, la falta de consenso en cuanto a la sintomatología y el riesgo de patologización innecesaria de adolescentes [21].

La Encuesta sobre Adicciones de Euskadi incluye en sus dos últimas ediciones de 2012 y 2017 una serie de preguntas relativas a la práctica de juegos de azar y a la prevalencia de comportamientos especialmente problemáticos en relación al juego. En este sentido cabe destacar que existen diversas propuestas de escala e instrumentos<sup>6</sup> que tratan de medir la adicción al juego. El índice Canadiense de Juego Excesivo es una herramienta que en la actualidad se sigue aplicando en diversos estudios, entre otros, en la serie de informes anuales sobre “El juego de azar en España” que elabora la Fundación Codere [22]. A continuación se presentan los resultados más relevantes en torno a esta cuestión en la Encuesta sobre Adicciones de Euskadi<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> Es posible consultar en los siguientes enlaces la Clasificación Internacional de Enfermedades [CIE-11](#) así como la definición propuesta sobre el trastorno del juego y trastorno por uso de videojuegos ([gaming and gambling disorders](#)).

<sup>6</sup> La Encuesta sobre Alcohol y drogas en España (EADDES) –operación equiparable del ámbito estatal–, incluye en su última edición de 2017 una escala para medir la adicción al juego a partir del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - DSM-V*) compuesta por 9 ítems.

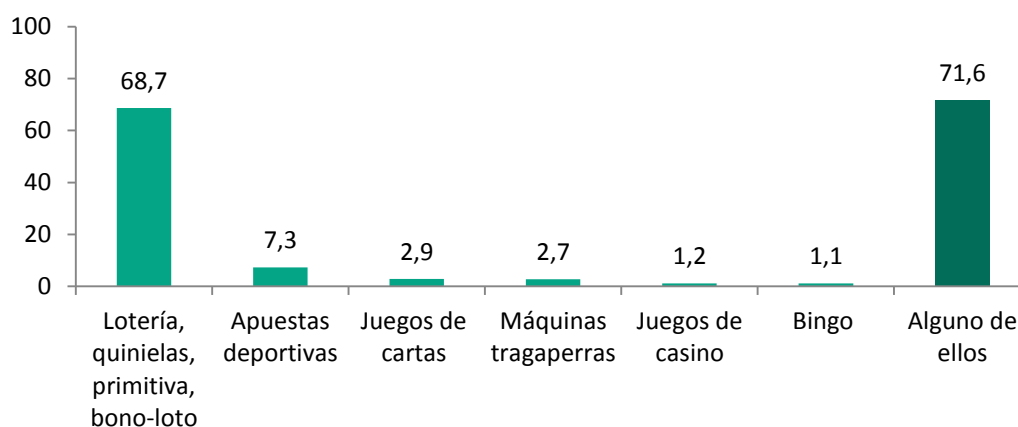
<sup>7</sup> Para más información sobre la situación del actual del juego es posible consultar el [Monográfico de Drogomedio sobre juegos de azar](#) elaborado por la Dirección de Salud Pública y Adicciones del Departamento de Salud del Gobierno Vasco [23].

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

De acuerdo con los datos recogidos en la encuesta, 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 a alguno de los juegos considerados en los últimos 12 meses. Las loterías, las quinielas y similares son, con diferencia, los juegos de azar más utilizados, puesto que el 68,7% de la población ha jugado a alguno de estos juegos en el último año. En este sentido, cabe recordar la extendida tradición en nuestro entorno del juego de la lotería en el periodo de Navidad. La proporción de la población que ha participado en los demás tipos de juegos analizados es sensiblemente menor: el 7,3% de la población ha realizado apuestas deportivas, el 2,9% ha jugado a las cartas apostando dinero, el 2,7% a las máquinas tragaperras, el 1,1% al bingo y el 0,2% a otro tipo de juegos.

En relación a otros estudios<sup>8</sup>, según los datos de la última memoria anual de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, los tipos de juego que más han aumentado son las apuestas [23], [24]. A nivel del Estado español, el estudio llevado a cabo por la Dirección General de Ordenación del Juego en 2015 estimaba que el 76% de la población española había participado alguna vez en juegos de azar, como loterías o apuestas deportivas [17].

**Tabla 1. Porcentaje de población que ha participado en diversos juegos de azar en los últimos 12 meses. 2017 (%)**



	Núm. Absolutos	% de la población
-Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	1.141.966	68,7%
-Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	121.588	7,3%
-Juegos de cartas	48.648	2,9%
-Máquinas tragaperras	44.842	2,7%
-Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	19.568	1,2%
-Bingo	18.902	1,1%
-Otros	2.565	0,2%
Algún juego	1.190.821	71,6%
Ningún juego	471.404	28,4%

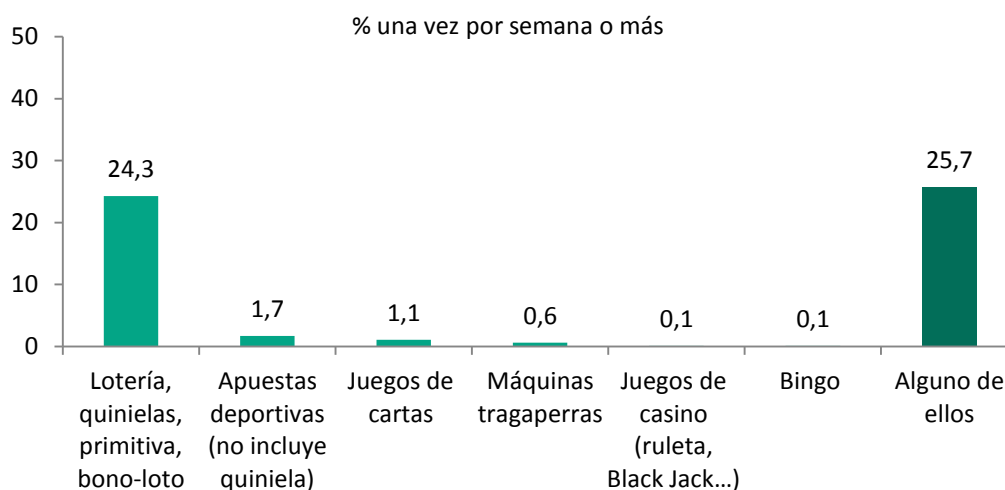
Nota: las apuestas deportivas incluyen cualquier tipo de deporte, también las carreras hípcas, frontón, deportes rurales, etc. pero no la quiniela).

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

<sup>8</sup> Es preciso tener en cuenta las diferencias metodológicas y los instrumentos de medición empleados en cada uno de los estudios, que podrían influir en la comparabilidad de los resultados mostrados.

Si se analiza la frecuencia con la que la población de Euskadi practica este tipo de juegos, son pocas las personas jugadoras que juegan todas las semanas, por lo que se trata de hábitos o comportamientos relativamente esporádicos. Si bien es cierto que el 24,3% de la población total de Euskadi ha jugado en el último año semanalmente a la lotería, quinielas, primitiva o bono-loto. El resto de modalidades de juego semanal son muy minoritarias, incluidas las apuestas deportivas, que no superan el 2% de la población total.

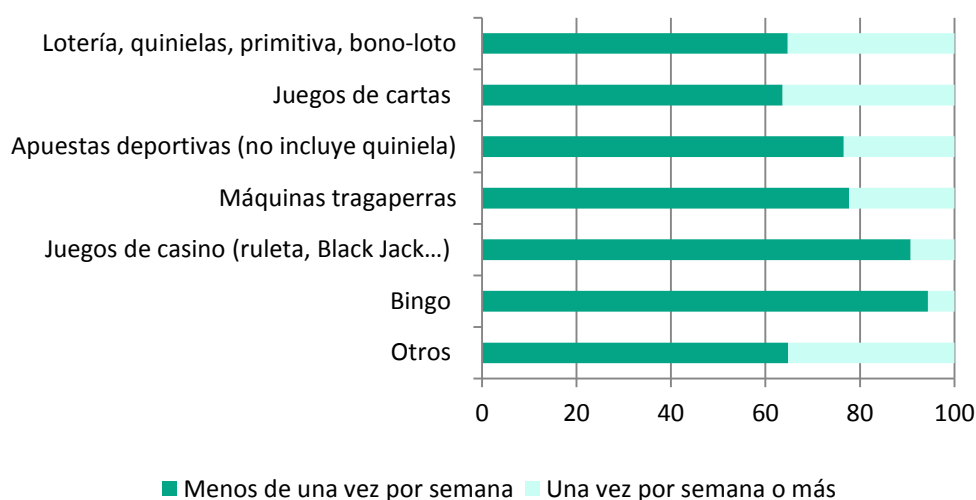
**Tabla 2. Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses entre la población total. 2017 (%)**



	Ninguna vez	Menos de una vez por semana	Una vez por semana o más	NS/NC	Total
Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	31,1	44,4	24,3	0,2	100,0
Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	92,6	5,6	1,7	0,1	100,0
Juegos de cartas	97,0	1,9	1,1	0,1	100,0
Máquinas tragaperras	97,2	2,1	0,6	0,1	100,0
Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	98,8	1,1	0,1	0,1	100,0
Bingo	98,7	1,1	0,1	0,2	100,0
Otros	99,8	0,1	0,1	0,1	100,0
Algún juego	28,2	45,8	25,7	0,3	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Centrándonos en la población que sí que ha jugado en los últimos 12 meses, en torno al 35% de aquellas personas que han jugado a la lotería, quinielas, primitiva o bono-loto (35,3%), a algún tipo de juego de cartas apostando dinero (36,4%) o a otro tipo de juegos (35,2%) lo ha hecho de forma semanal. En el caso de las personas que han realizado apuestas deportivas o han jugado con máquinas tragaperras, algo más del 20% han jugado semanalmente (23,4% y 22,3%, respectivamente). La gran mayoría de la población jugadora de casino (90,7%) o bingo (94,4%) ha jugado menos de una vez por semana.

**Tabla 3. Distribución de la frecuencia de distintos tipos de juegos entre la población jugadora en los últimos 12 meses. 2017 (%)**

	Menos de una vez por semana	Una vez por semana o más	Total
Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	64,7	35,3	100,0
Juegos de cartas	63,6	36,4	100,0
Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	76,6	23,4	100,0
Máquinas tragaperras	77,7	22,3	100,0
Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	90,7	9,3	100,0
Bingo	94,4	5,6	100,0
Otros	64,8	35,2	100,0

Nota: los porcentajes están calculados para la población que ha jugado a cada uno de los tipos de juego en los últimos 12 meses.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Como ya se ha apuntado anteriormente, siete de cada diez personas en Euskadi (71,6%) han jugado a algún tipo de juego o lotería en los últimos doce meses y uno de cada cuatro lo ha hecho con una frecuencia al menos semanal (25,7%) –de los cuales la gran mayoría ha jugado a la lotería y demás juegos de azar–. Sin embargo, se observan grandes diferencias entre hombres y mujeres en función del tipo de juego practicado, principalmente entre aquellas personas que juegan con una mayor frecuencia.

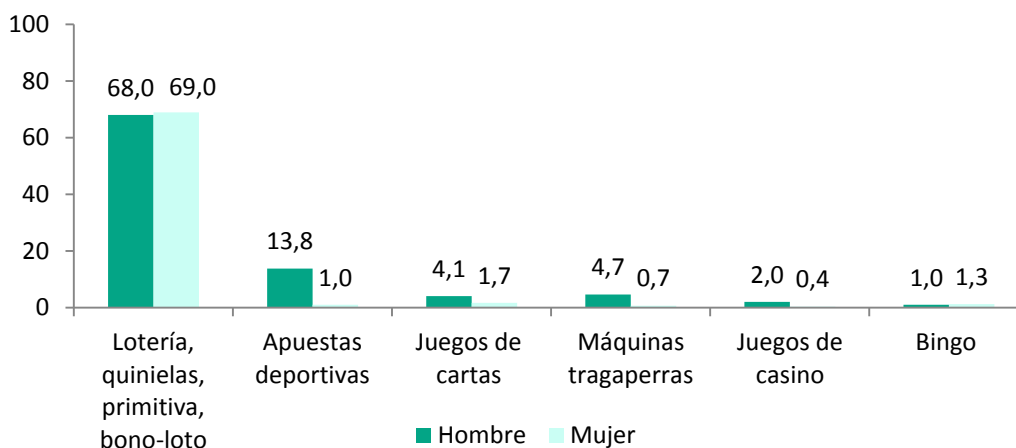
Si analizamos la práctica de algún juego en los últimos doce meses, no se observan apenas diferencias entre hombres (68,0%) y mujeres (69,0%) en el caso de loterías, quinielas y bono-loto. En el resto de tipos de juego analizados, sin embargo, el porcentaje en hombres es generalmente mayor que en mujeres<sup>9</sup>. El 73,2% de los hombres y el 69,9% de las mujeres han jugado a algún tipo de juego en el último año. Estas diferencias son significativamente llamativas en el caso de las apuestas deportivas: el 13,8% de los hombres ha realizado algún tipo de apuesta deportiva en los últimos 12 meses –el 3,3% semanalmente– frente al 1,0% de las mujeres –0,2% semanalmente–.

Como se ha mencionado anteriormente, las diferencias por sexo son mayores en el caso del juego practicado de manera semanal. En efecto, el 31,5% de los hombres ha jugado a algún juego de forma al menos semanal en el último año, frente al 19,9% de las mujeres que han jugado con la misma frecuencia. Si en el caso del juego esporádico a loterías, quinielas, primitiva y bono-loto apenas se observaban diferencias entre hombres y mujeres, en el caso del juego habitual las diferencias por

<sup>9</sup> Es posible que las diferencias observadas sean debidas a la baja prevalencia en algunos tipos de juego.

sexo son notables: el 19,7% de las mujeres ha jugado a este tipo de juegos de azar todas las semanas, frente al 28,8% de los hombres. También son destacables las diferencias en las apuestas deportivas: el 3,3% de los hombres ha realizado este tipo de apuestas de forma semanal, frente a tan sólo el 0,2% de las mujeres.

**Tabla 4. Prevalencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses por sexo. 2017 (%). Datos estandarizados por edad\***



	Sexo*		Total
	Hombre*	Mujer*	
<b>Han jugado en los últimos 12 meses</b>			
Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	68,0	69,0	68,7
Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	13,8	1,0	7,3
Juegos de cartas	4,1	1,7	2,9
Máquinas tragaperras	4,7	0,7	2,7
Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	2,0	0,4	1,2
Bingo	1,0	1,3	1,1
Otros	0,3	0,0	0,2
<b>ALGÚN JUEGO</b>	<b>73,2</b>	<b>69,9</b>	<b>71,6</b>
<b>Han jugado en los últimos 12 meses con una frecuencia al menos semanal</b>			
Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	28,8	19,7	24,3
Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	3,3	0,2	1,7
Juegos de cartas	1,5	0,7	1,1
Máquinas tragaperras	1,2	0,0	0,6
Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	0,2	0,0	0,1
Bingo	0,0	0,1	0,1
Otros	0,1	0,0	0,1
<b>ALGÚN JUEGO</b>	<b>31,5</b>	<b>19,9</b>	<b>25,7</b>

\*Datos estandarizados por edad.

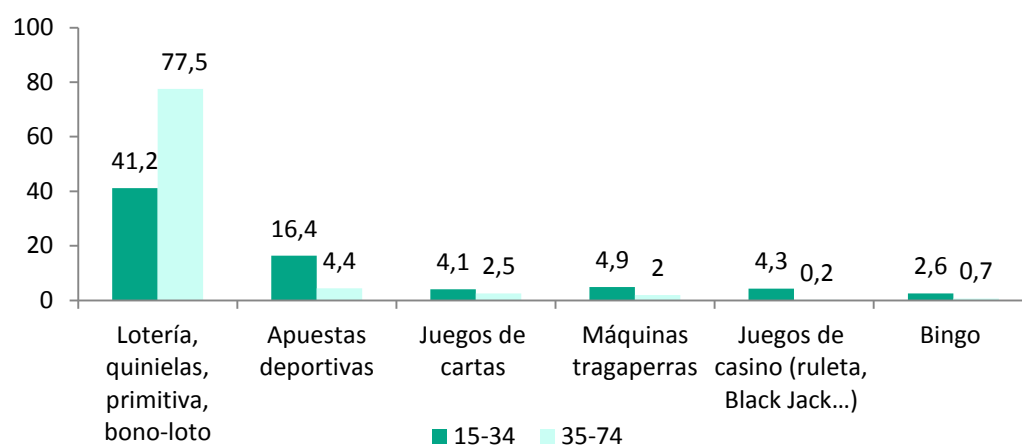
Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

La edad también es un factor importante a la hora de analizar la práctica de juego en Euskadi, puesto que encontramos un perfil diferenciado en función del tipo de juego analizado. El porcentaje de la población que ha participado en juegos de loterías, quinielas, primitivas o bono-loto es mayor entre la población de 35 a 74 años –el 77,5% ha jugado a este tipo de juegos en el último año y el 29,2% lo ha hecho de forma semanal–, en comparación con la población de 15 a 34 años (41,2% y 8,9% semanalmente). Sin embargo, en el resto de tipos de juego el porcentaje es generalmente mayor entre la población más joven –tanto en hombres como mujeres–, donde destacan, nuevamente, las diferencias en el caso de las apuestas deportivas, como analizaremos con más detalle más adelante. El 16,4% de la población de 15 a 34 años ha realizado este tipo de apuestas deportivas en los últimos



12 meses –el 3,6% con una frecuencia al menos semanal– frente a 4,4% entre la población de 35 a 74 años –1,1% semanalmente–. Asimismo, cabe destacar el elevado porcentaje de hombres jóvenes que han realizado apuestas en el último año (29,9%), cifra especialmente llamativa si la comparamos tanto con el porcentaje de mujeres de esa misma edad que apuestan (2,8%), como con el resultado obtenido para la población total (7,3%).

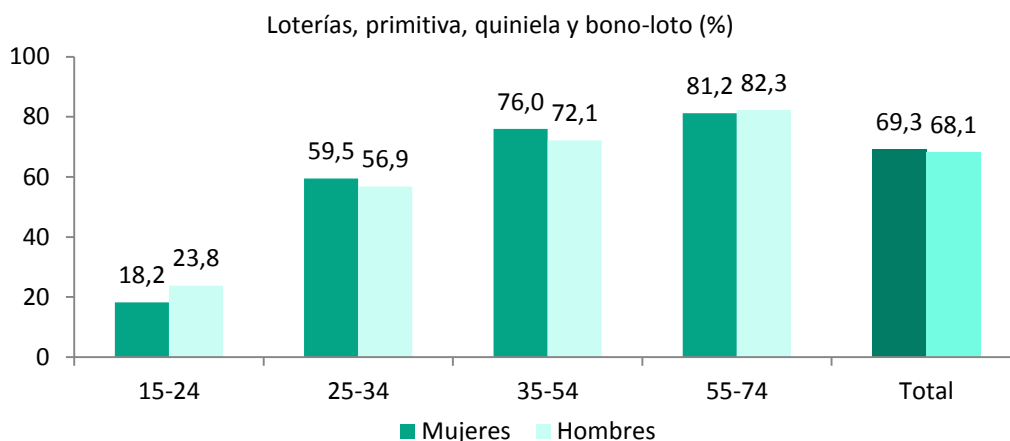
**Tabla 5. Prevalencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses por sexo y edad. 2017 (%).**



	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
<b>Han jugado en los últimos 12 meses</b>						
Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	42,1	76,5	40,2	78,4	41,2	77,5
Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	29,9	8,6	2,8	0,4	16,4	4,4
Juegos de cartas	6,1	3,5	2,2	1,6	4,1	2,5
Máquinas tragaperras	8,1	3,7	1,7	0,4	4,9	2,0
Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	7,3	0,3	1,2	0,1	4,3	0,2
Bingo	3,3	0,2	1,9	1,1	2,6	0,7
Otros	0,8	0,1	0,0	0,0	0,4	0,1
<b>ALGÚN JUEGO</b>	<b>59,6</b>	<b>77,6</b>	<b>42,3</b>	<b>78,8</b>	<b>51,0</b>	<b>78,2</b>
<b>Han jugado en los últimos 12 meses con una frecuencia al menos semanal</b>						
Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	10,9	34,5	6,9	23,9	8,9	29,2
Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	6,4	2,3	0,7	0,0	3,6	1,1
Juegos de cartas	0,9	1,6	0,2	0,8	0,6	1,2
Máquinas tragaperras	2,2	0,9	0,0	0,0	1,1	0,4
Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	0,9	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
Bingo	0,0	0,0	0,0	0,2	0,0	0,1
Otros	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1
<b>ALGÚN JUEGO</b>	<b>17,3</b>	<b>36,0</b>	<b>7,4</b>	<b>24,1</b>	<b>12,4</b>	<b>30,0</b>

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

En el caso concreto de la práctica de juegos de loterías, primitiva, quiniela y bono-loto, el porcentaje de la población que ha jugado en el último año a este tipo de juegos aumenta, a medida que aumenta también la edad de la población, tanto en mujeres como en hombres. Las diferencias son más acusadas en el caso del juego de loterías semanal. El 25,7% de las mujeres de 55 a 74 años ha jugado a loterías y demás juegos de azar de forma semanal en el último año, frente al 42,7% de los hombres de esa misma edad.

**Tabla 6. Prevalencia de la práctica de juegos de loterías, primitiva, quiniela y bono-loto en los últimos 12 meses por sexo y edad. 2017 (%).**

	Ha jugado en los últimos 12 meses	Ha jugado con una frecuencia al menos semanal Total
<b>Hombres</b>		
15-24	23,8	2,6
25-34	56,9	17,6
35-54	72,1	28,4
55-74	82,3	42,7
Total	68,1	28,8
<b>Mujeres</b>		
15-24	18,2	1,5
25-34	59,5	11,6
35-54	76,0	22,4
55-74	81,2	25,7
Total	69,3	19,9

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

En el caso de las apuestas deportivas, la brecha de género es mucho mayor. El 36,1% de los hombres de 15 a 24 años y el 24,9% de aquellos de 25 a 34 años ha realizado apuestas deportivas en los últimos 12 meses, frente al 2,5% y 2,1% de las mujeres de la misma edad, respectivamente. En cuanto a las apuestas realizadas de forma semanal, el 7,7% de los hombres de 15 a 24 años ha realizado este tipo de apuestas con una frecuencia al menos semanal, frente al 1,0% de las mujeres de la misma edad.

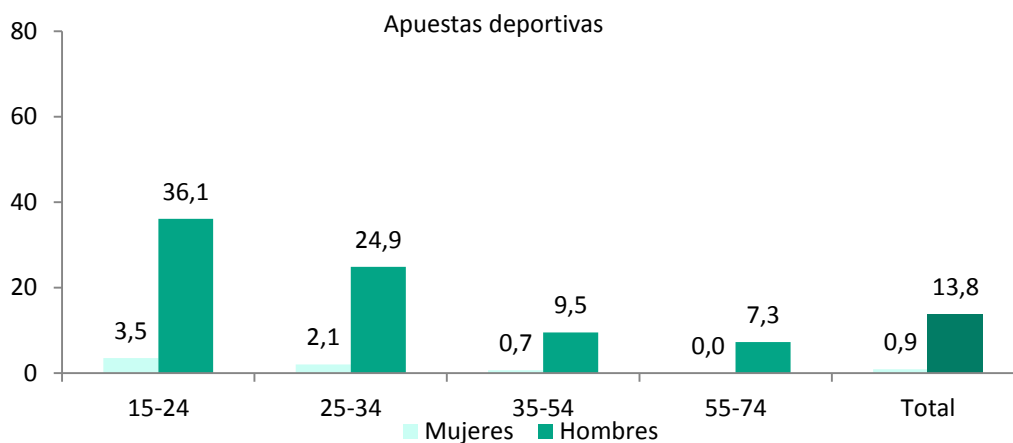
En este sentido, los estudios realizados exclusivamente con población joven y adolescente otorgan también especial relevancia a las apuestas deportivas entre este colectivo poblacional, tanto en Euskadi [25], en otras comunidades del estado español [26] y a nivel internacional [25]–[27]. Una de las posibles explicaciones que se han dado para el incremento de las apuestas deportivas a través de internet es que, más allá del fácil acceso y la mayor privacidad que ofrecen, sus ganancias no se basan exclusivamente en la suerte y su recompensa es inmediata, lo que los convierte en juegos potencialmente más adictivos<sup>10</sup>.

En efecto, centrándonos en este grupo poblacional, los resultados que ofrece la encuesta en Euskadi son asimismo llamativos: el 1,1% de las mujeres de 15 a 24 años y el 7,7% de los hombres de esa misma edad realiza apuestas deportivas con una frecuencia al menos semanal (4,3% del total de la población de 15 a 24 años). Este dato de hombres jóvenes-adolescentes jugadores semanales (prevalencia de 7,7%) es especialmente elevado en comparación con el porcentaje referente a la pobla-

<sup>10</sup> Departamento de Salud. Adicciones comportamentales. [Adicción al juego o ludopatía](#).

ción jugadora semanal entre la población total (1,7%).

**Tabla 7. Prevalencia de la práctica de apuestas deportivas en los últimos 12 meses por sexo y edad. 2017 (%)**



	Ha jugado en los últimos 12 meses	Ha jugado con una frecuencia al menos semanal Total
<b>Hombres</b>		
15-24	36,1	7,7
25-34	24,9	5,4
35-54	9,5	2,6
55-74	7,3	1,8
Total	13,8	3,3
<b>Mujeres</b>		
15-24	3,5	1,0
25-34	2,1	0,4
35-54	0,7	0,0
55-74	0,0	0,0
Total	0,9	0,2

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

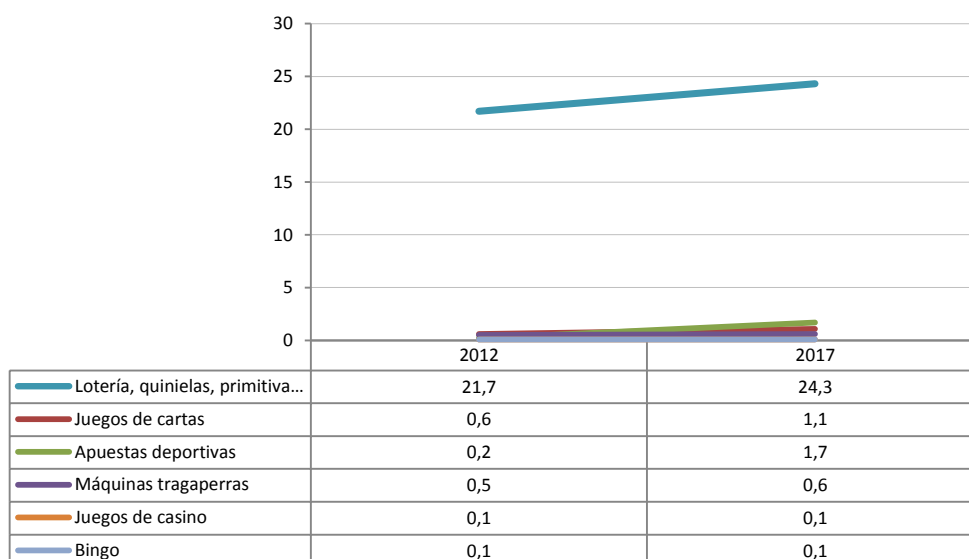
Los datos evolutivos muestran un aumento en la proporción de la población de Euskadi que ha jugado en los últimos 12 meses a algún tipo de juego con dinero. En 2012 algo más de la mitad de la población de Euskadi había jugado (55,9%), mientras que en 2017, este porcentaje alcanza a 7 de cada 10 personas (71,6%). Este aumento se debe, principalmente a un mayor porcentaje de personas jugadoras de lotería y quinielas –que pasan del 53,3% en 2012 al 68,7% en 2017– y al porcentaje de la población que ha realizado en los últimos 12 meses apuestas deportivas –que ha pasado del 1,6% al 7,3% entre 2012 y 2017–. En el caso de la práctica semanal, la proporción de personas que han jugado con esta frecuencia también ha aumentado, aunque de forma más ligera: en cinco años el porcentaje de la población que ha jugado semanalmente a la lotería y otros juegos de azar ha pasado del 21,7% al 24,3% y aquellas personas que han realizado apuestas deportivas del 0,2% al 1,7%. En general, la población de Euskadi que ha jugado semanalmente a algún tipo de juego ha evolucionado del 22,4% al 25,7%.

A nivel de España, ciertos estudios muestran un cambio de patrón en el tipo de juego practicado. Estas investigaciones observan que algunos tipos de juego se mantienen al alza, como los salones, las apuestas deportivas o las loterías primitivas, mientras que otros descienden, como es el caso de la quiniela y los bingos [22].

**Tabla 8. Evolución de la frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses. 2017 (%)**

	2012	2017
<b>Han jugado en los últimos 12 meses</b>		
-Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	53,3	68,7
-Juegos de cartas	3,2	2,9
-Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	1,6	7,3
-Máquinas tragaperras	2,6	2,7
-Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	1,7	1,2
-Bingo	1,8	1,1
-Otros	1,5	0,2
Algún juego	55,9	71,6
Ningún juego	44,1	28,4
<b>Han jugado en los últimos 12 meses con una frecuencia al menos semanal</b>		
-Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto	21,7	24,3
-Juegos de cartas	0,6	1,1
-Apuestas deportivas (no incluye quiniela)	0,2	1,7
-Máquinas tragaperras	0,5	0,6
-Juegos de casino (ruleta, Black Jack...)	0,1	0,1
-Bingo	0,1	0,1
-Otros	0,3	0,1
Algún juego	22,4	25,7
Ningún juego	77,6	74,3

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

**Tabla 9. Evolución de la proporción de personas que señalan jugar con una frecuencia al menos semanal a distintos juegos. 2012-2017 (%)**

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

Como acabamos de ver, el 25,7% de la población de Euskadi ha jugado en el último año a la lotería y a juegos de apuestas con una frecuencia semanal. En 2012 esta proporción era algo menor (22,4%). Las loterías y quinielas son, con diferencia, el tipo de juego más frecuente (24,3%). Le siguen, a mucha distancia, las apuestas deportivas, cuya práctica parece haber aumentado en los últimos 5 años.

### 2.2.3. Utilización de diferentes vías de acceso al juego

En los últimos años han aparecido nuevas modalidades y hábitos de juego, que están transformando la concepción tradicional que el ámbito del juego ha tenido en nuestro entorno [18]. La tendencia actual se orienta hacia un juego “tecnologizado” y más accesible, pero también más “asocial” y solitario [28]. En relación a estos cambios cabe destacar las dos preguntas relacionadas con las nuevas vías de acceso al juego incluidas en la encuesta:

- Acceso físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas o utilización de terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros.
- Acceso mediante dispositivos personales a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas.

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). Sin embargo, sólo un 2% –que equivale a 33.244 personas– ha utilizado aplicaciones o páginas web para jugar con dinero o apostar.

A nivel del Estado español, en base al último informe de la Dirección General de Ordenación del Juego, entre 2014 y 2017 se ha producido un notable crecimiento (del 65%) en la participación en el juego en línea. Según este informe, el perfil del jugador en línea en España es el siguiente: hombre, menor de 36 años y aficionado a las apuestas deportivas [29]. En este sentido, los estudios cualitativos que tratan de analizar la asociación entre los factores (emocionales, sensitivos, impulsivos, etc.) y el juego problemático entre la población adolescente y joven defienden que a pesar de que los espacios de juego tradicionales siguen siendo los preferidos, internet ofrece accesibilidad e instantaneidad [27], [30]<sup>11</sup>. En el caso concreto de las apuestas deportivas, las personas que participan en apuestas deportivas tienen conductas de juego más problemáticas que las personas que no participan en este tipo de juego, y en el formato en línea presentan más distorsiones cognitivas [25].

En el caso de Euskadi, los datos evolutivos disponibles en las memorias anuales de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco apuntan a un aumento en las cantidades jugadas en los juegos de apuestas en línea, cuyas cantidades prácticamente se han multiplicado por cinco en el último quinquenio [24].

---

<sup>11</sup> Este estudio, financiado a través del I Certamen Internacional ONCE de Investigación sobre Juego Responsable, destaca el incremento de las apuestas deportivas y muestra un perfil y un discurso referente al juego diferenciado entre las personas que juegan de forma presencial y las que lo hacen en línea.

**Tabla 10. Utilización de diferentes vías de acceso al juego entre la población total. 2017 (%)**

	Ha acudido físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas o utiliza terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros	Ha accedido mediante un dispositivo personal (móvil, ordenador, tablet, etc.) a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas
Sí, ha utilizado en el último año	25,5	2,0
No, pero ha jugado en el último año a través de otras vías	46,1	69,6
No ha jugado en el último año	28,4	28,4
Total	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Se observan diferencias por sexo en el uso de diferentes plataformas de juego, con resultados más elevados entre los hombres. El 22,7% de las mujeres y el 28,3% de los hombres han acudido físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas. Las diferencias son más pronunciadas en el caso del acceso mediante dispositivos personales —a pesar de que su extensión entre la población es más limitada—. El porcentaje de hombres que han utilizado este tipo de apps o páginas web en el último año (3,3%) cuadruplica el porcentaje de mujeres que también las han utilizado (0,8%).

**Tabla 11. Utilización de diferentes plataformas de juego en los últimos 12 meses por sexo. 2017 (%). Datos estandarizados por edad.**

	Sexo		Total
	Hombres*	Mujeres*	
Acceso a establecimientos especializados o terminales	28,3	22,7	25,5
Acceso a apps o páginas web	3,3	0,8	2,0

\*Datos estandarizados por edad.

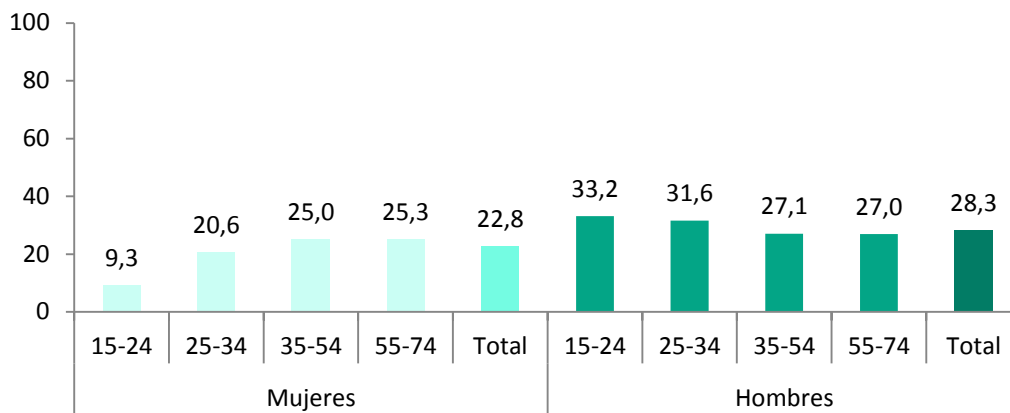
Nota 1: dentro de los establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas se incluyen los salones de juego, casinos, bingo, locales de apuestas deportivas, etc.

Nota 2: el acceso a aplicaciones (apps) o páginas web de juegos de azar o apuestas incluye el acceso mediante dispositivos personales como el móvil, ordenador, tablet, etc.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

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 lo comparamos 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).

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

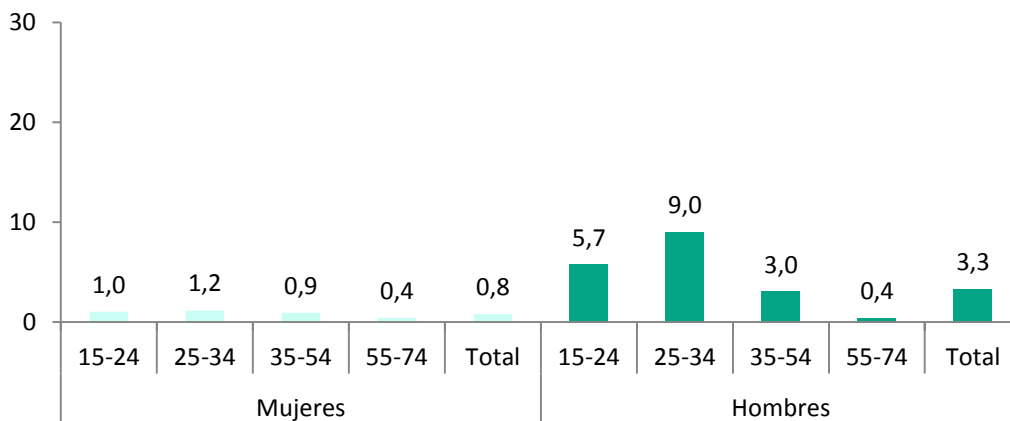


	Hombres	Mujeres	Total
15-24	33,2	9,3	21,1
25-34	31,6	20,6	26,2
35-54	27,1	25,0	26,0
55-74	27,0	25,3	26,1
Total	28,3	22,8	25,5

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.

**Tabla 13. Acceso a aplicaciones o páginas web en los últimos 12 meses por sexo y edad. 2017 (%).**



	Hombres	Mujeres	Total
15-24	5,7	1,0	3,4
25-34	9,0	1,2	5,2
35-54	3,0	0,9	2,0
55-74	0,4	0,4	0,4
Total	3,3	0,8	2,0

Nota: el acceso a aplicaciones (apps) o páginas web de juegos de azar o apuestas incluye el acceso mediante dispositivos personales como el móvil, ordenador, tablet, etc.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Como hemos visto anteriormente, el uso de aplicaciones o páginas web para jugar en los últimos 12 meses es mayor entre los hombres que entre las mujeres, y principalmente entre los hombres jóvenes de 25 a 34 años de edad (9,0%) y de 15 a 24 años (5,7%), especialmente si se compra con el 1,2% y 1,0% de las mujeres de esas edades que han hecho el mismo uso, o el 2,0% entre la población total.

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

En lo que se refiere a las cantidades destinadas a estos juegos, 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 300 euros, y el 12,7% –que suponen el 9,1% de la población– declaran haber gastado más de 300 euros al año en juegos de azar y apuestas. Estos resultados son acordes a los datos del mercado español de juego ofrecidos por la Dirección General de Ordenación del Juego. Según estos datos, en Euskadi, la cantidad media gastada por habitante de 18 o más años en juegos de apuestas presenciales (119,3€) es muy superior a la media estatal (43,9€)<sup>12</sup> [31].

**Tabla 14. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego. 2017 (%)**

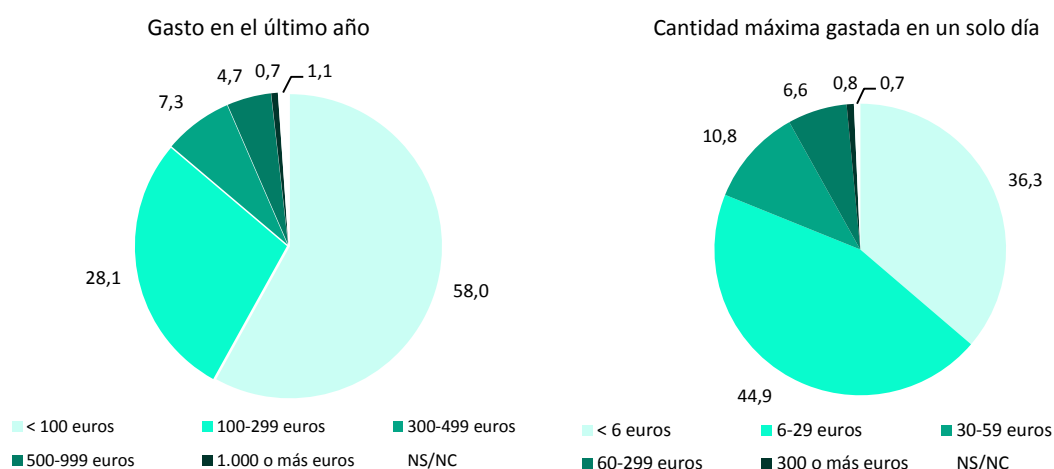
	Distribución de la población	Distribución de la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses
<b>Gasto en el último año</b>		
No ha jugado con dinero en los últimos 12 meses	28,4	--
Menos de 100 euros	41,5	58,0
Entre 100 y 299 euros	20,2	28,1
Entre 300 y 499 euros	5,2	7,3
Entre 500 y 999 euros	3,4	4,7
1.000 o más euros	0,5	0,7
NS/NC	0,8	1,1
Total	100,0	100,0
<b>Cantidad máxima gastada en un solo día</b>		
No ha jugado con dinero en los últimos 12 meses	28,4	--
Menos de 6 euros	26,0	36,3
Entre 6 y 29 euros	32,1	44,9
Entre 30 y 59 euros	7,7	10,8
Entre 60 y 299 euros	4,7	6,6
300 o más euros	0,6	0,8
NS/NC	0,5	0,7
Total	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

En cuanto a la cantidad máxima gastada en un único día, la gran mayoría de la población jugadora en el último año (el 92%) ha gastado menos de 60 euros en un solo día –el 36,3% menos de 6 euros, el 44,9% entre 6 y 29 euros y el 10,8% entre 30 y 60–. Tan sólo el 7,4% declara haber tenido un gasto en prácticas de juego superior a 60 euros, lo que supone el 5,3% de la población total.

<sup>12</sup> Datos del Mercado español de Juego (Dirección General de Ordenación del Juego) y estadística del padrón continuo (INE).



**Tabla 15. 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 (%)**

	Gasto en el último año		Cantidad máxima gastada en un solo día
Menos de 100 euros	58,0	Menos de 6 euros	36,3
Entre 100 y 299 euros	28,1	Entre 6 y 29 euros	44,9
Entre 300 y 499 euros	7,3	Entre 30 y 59 euros	10,8
Entre 500 y 999 euros	4,7	Entre 60 y 299 euros	6,6
1.000 o más euros	0,7	300 o más euros	0,8
NS/NC	1,1	NS/NC	0,7
Total	100,0	Total	100,0

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.

La proporción de mujeres que no han participado en prácticas de juego o azar en el último año es del 30,2% y del 26,9% entre los hombres. También es ligeramente superior el porcentaje de mujeres que han gastado menos de 300 euros (64,2% entre las mujeres y 58,9% entre los hombres). Por el contrario, la proporción de hombres que han realizado un gasto superior a 300 euros (13,4%) es mayor que la proporción de mujeres que han gastado esa misma cantidad (4,9%).

En lo que a la cantidad máxima gastada se refiere, se mantiene el mismo patrón. El porcentaje de mujeres que han gastado una cantidad menor a 30 euros en un único día (61,2%) es más elevado que en el caso de los hombres (54,8%). Por el contrario, el porcentaje de quienes han gastado más de esta cantidad es mayor entre los hombres (17,8%) que entre las mujeres (8,2%). A pesar de estas diferencias por sexo, cabe destacar que el porcentaje de personas en Euskadi que han jugado una cantidad superior a los 1.000 euros en el último año o que han gastado en prácticas de juego más de 300 euros en un solo día es reducido. Se trata del 0,5% y 0,6% de la población total, respectivamente.

**Tabla 16. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego por sexo. 2017 (%).**  
**Datos estandarizados por edad.**

	Sexo		Total
	Hombres*	Mujeres*	
<b>Gasto en el último año</b>			
No ha jugado en el último año	26,9	30,2	28,4
Ha gastado menos de 300 euros	58,9	64,2	61,7
Ha gastado entre 300 y 999 euros	12,6	4,6	8,6
Ha gastado 1.000 o más euros	0,8	0,3	0,5
NS/NC	0,9	0,8	0,8
Total	100,0	100,0	100,0
<b>Cantidad máxima gastada en un solo día</b>			
No ha jugado en el último año	26,9	30,2	28,4
Ha gastado menos de 30 euros	54,8	61,2	58,1
Ha gastado entre 30 y 299 euros	16,7	8,2	12,4
Ha gastado 300 o más euros	1,1	0,0	0,6
NS/NC	0,6	0,0	0,5
Total	100,0	100,0	100,0

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

En cuanto a la edad, casi la mitad de la población de 15 a 34 años de Euskadi no ha jugado en el último año (49,0%) y el 46,6% ha gastado menos de 300 euros. En el caso de la población de 35-74 años, la proporción de personas no jugadoras es más reducida (del 21,8%) y superior, la de aquellas personas que han gastado menos de 300 euros (66,5%) y así como más de 300 euros –11,7% frente al 4,4% de la población de 15 a 34 años que gastan esa misma cantidad–. Estas diferencias por edad se mantienen tanto en hombres como en mujeres. Sin embargo, los hombres realizan un gasto mayor que las mujeres en todos los casos. El 5,8% de los hombres jóvenes ha gastado más de 300 euros en los últimos años frente al 1,7% de las mujeres de 15 a 34 que han realizado ese mismo gasto. En el caso de la población de 35 a 74 años, el porcentaje de quienes han realizado un gasto que supera los 300 euros es mayor que entre la población joven de 15 a 24, pero las diferencias entre mujeres y hombre se mantienen. El 15,8% de los hombres de 35 a 74 años ha gastado más de 300 euros, frente al 5,9% de las mujeres de esa misma edad.

En cuanto a la cantidad máxima gastada en un solo día, los hombres y la población de 35 a 74 años presentan un porcentaje de gasto mayor. Destaca, especialmente que el 20,7% de los hombres de 35 a 74 años haya gastado en un único día una cantidad entre 30 y 299 euros, especialmente si se compara con la proporción que ha gastado esa misma cantidad entre los hombres jóvenes (8,8%), las mujeres jóvenes (5,4%) y mujeres de 35-74 años (9,2%).

**Tabla 17. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego por sexo y grupos de edad. 2017 (%).**

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
<b>Gasto en el último año</b>						
No ha jugado en el último año	40,4	22,4	57,7	21,2	49,0	21,8
Ha gastado menos de 300 euros	53,4	60,7	39,7	72,2	46,6	66,5
Ha gastado entre 300 y 999 euros	5,2	15,0	1,7	5,6	3,5	10,2
Ha gastado 1.000 o más euros	0,6	0,8	0,0	0,3	0,3	0,6
NS/NC	0,4	1,0	0,9	0,7	0,6	0,9
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
<b>Cantidad máxima gastada en un solo día</b>						
No ha jugado en el último año	40,4	22,4	57,7	21,2	49,0	21,8
Ha gastado menos de 30 euros	50,8	56,1	36,6	69,2	43,7	62,7
Ha gastado entre 30 y 299 euros	8,2	19,4	5,4	9,2	6,8	14,2
Ha gastado 300 o más euros	0,6	1,3	0,0	0,0	0,3	0,6
NS/NC	0,0	0,7	0,3	0,5	0,2	0,6
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

La gran mayoría de la población jugadora en Euskadi (el 86,1%) ha realizado un gasto inferior a 300 euros en el último año. En el extremo opuesto, el porcentaje de jugadoras que han realizado un gasto superior a 1.000 euros en prácticas de juego es muy minoritario (inferior al 1% –0,7%– de todas las personas que han jugado en los últimos 12 meses). A pesar de este reducido porcentaje, caben mencionar las diferencias por sexo observadas en la encuesta: la proporción de personas jugadoras que ha realizado un gasto superior a los 300 euros es más elevado entre los hombres (17,8%) que entre las mujeres (6,6%).

En cuanto a la cantidad máxima gastada en un solo día, quienes han realizado un desembolso de dinero superior a los 300 euros es también minoritario (0,8% de la población jugadora), aunque, en este caso también se observan diferencias por sexo. La proporción de hombres que han gastado más de 30 euros en un solo día (23,8%), dobla a la proporción de mujeres que han realizado ese mismo gasto (11,9%).

**Tabla 18. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego por sexo, entre la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses. 2017 (% sobre la población jugadora en los últimos 12 meses). Datos estandarizados por edad.**

	Sexo		Total
	Hombres*	Mujeres*	
<b>Gasto en el último año</b>			
Ha gastado menos de 300 euros	81,0	92,1	86,1
Ha gastado entre 300 y 999 euros	16,7	6,3	12,0
Ha gastado 1.000 o más euros	1,1	0,3	0,7
NS/NC	1,2	1,2	1,1
Total	100,0	100,0	100,0
<b>Cantidad máxima gastada en un solo día</b>			
Ha gastado menos de 30 euros	75,5	87,4	81,1
Ha gastado entre 30 y 299 euros	22,3	11,9	17,4
Ha gastado 300 o más euros	1,5	0,0	0,8
NS/NC	0,7	0,0	0,7
Total	100,0	100,0	100,0

\*Datos estandarizados por edad.

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 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

La proporción de personas jugadoras que han realizado un gasto menor a 300 euros es ligeramente más elevado entre la población más joven (91,3%) tanto entre las mujeres (93,8% entre aquellas que tienen 15-34 años y 91,6% entre 35-74) como entre los hombres (89,5% entre quienes tienen entre 15-34 y 78,2% entre 35-74 años). La población jugadora de Euskadi que ha realizado un gasto de más de 1.000 euros es muy minoritaria.

Uno de cada cuatro hombres de 35 a 74 años ha gastado una cantidad de más de 30 euros en un solo día (26,8%), en comparación con el 14,8% de hombres jugadores que tienen menos de 34 años y que han realizado ese mismo gasto. En el caso de las mujeres, la proporción de aquellas que han jugado más de 30 euros es más reducida; en concreto, del 12,8% entre aquellas jugadoras de 15 a 34 años y del 11,6% entre las que tienen entre 35 y 74 años.

**Tabla 19. Gasto en el último año y cantidad máxima gastada en prácticas de juego por sexo y grupos de edad entre la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses. 2017 (% sobre la población jugadora en los últimos 12 meses).**

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
<b>Gasto en el último año</b>						
Ha gastado menos de 300 euros	89,5	78,2	93,8	91,6	91,3	85,0
Ha gastado entre 300 y 999 euros	8,8	19,3	4,1	7,1	6,8	13,1
Ha gastado 1.000 o más euros	1,1	1,1	0,0	0,4	0,6	0,7
NS/NC	0,6	1,3	2,1	0,9	1,2	1,1
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
<b>Cantidad máxima gastada en un solo día</b>						
Ha gastado menos de 30 euros	85,2	72,3	86,5	87,8	85,7	80,2
Ha gastado entre 30 y 299 euros	13,7	25,1	12,8	11,6	13,3	18,2
Ha gastado 300 o más euros	1,1	1,7	0,0	0,0	0,6	0,8
NS/NC	0,0	0,9	0,8	0,6	0,3	0,8
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

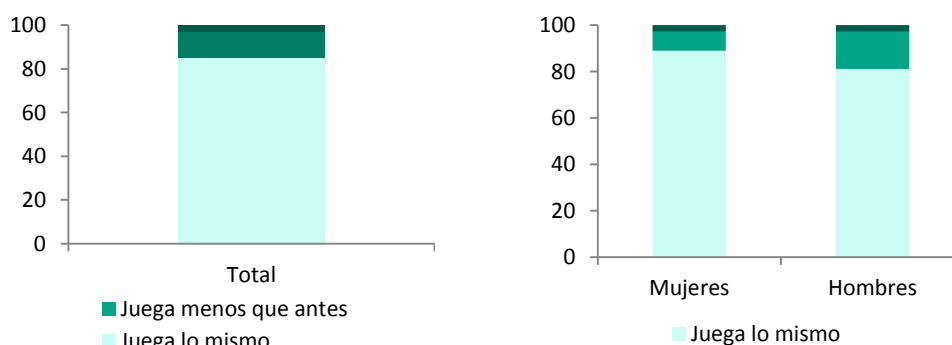
Nota: porcentajes calculados sobre el 71,6% de la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

### 2.2.5. Cambios en la práctica de juego

En general, la proporción de personas jugadoras que han aumentado la práctica de juego respecto al año anterior es minoritaria. En 2017, solo el 2,8% de las mujeres y de los hombres declaran jugar más que el año anterior. La situación inversa es algo más frecuente: el 8,2% de las mujeres y el 16,0% de los hombres señalan que juegan menos en comparación con el año anterior.

**Tabla 20. Distribución de la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses en relación al comportamiento respecto al juego, 2017 (%). Resultados para el total de la población jugadora y desagregados por sexo.**

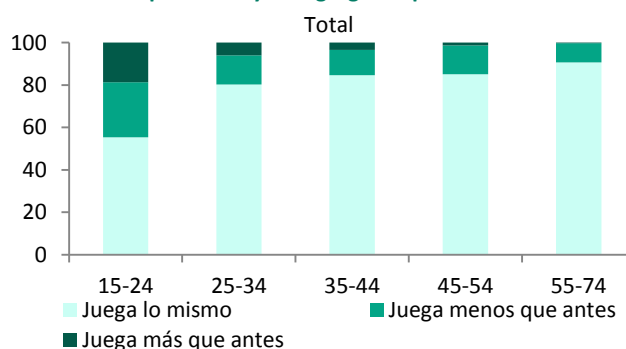


	Total	Mujeres	Hombres	Ratio h/m
Juega más que antes	2,8	2,8	2,8	1,0
Juega menos que antes	12,2	8,2	16,0	2,0
Juega lo mismo	85,0	89,0	81,1	0,9
Total	100,0	100,0	100,0	1,0

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 Euskadi 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

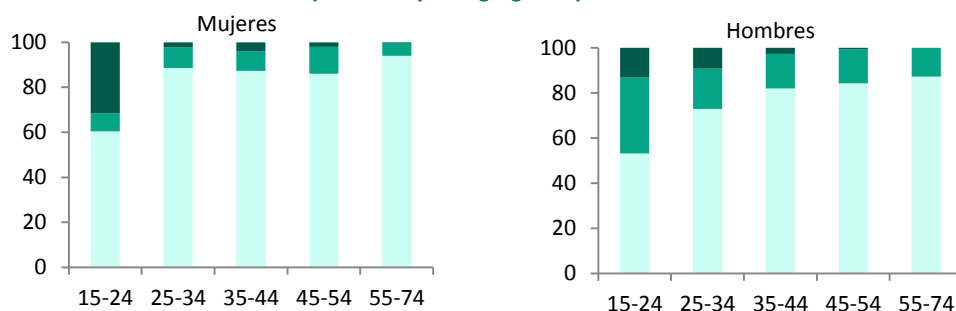
Como es lógico, entre la población más joven, donde se producen los primeros contactos con el juego, la proporción de personas que han aumentado el juego respecto al año anterior es mayor que en el resto de grupos (el 13,2% de los hombres de 15 a 24 años y el 31,5% de las mujeres de esa misma edad declaran jugar más que antes). También es mayor entre la población joven la proporción de quienes han reducido o abandonado el juego respecto al año anterior (el 8,0% de las mujeres y el 33,6% de los hombres más jóvenes declaran que juegan menos que antes).

**Tabla 21. Distribución de la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses en función del comportamiento respecto al juego por grupos de edad, 2017 (%). Resultados para el total de la población y desagregados por sexo.**



[Continúa]

**Tabla 21. Distribución de la población que ha jugado con dinero en los últimos 12 meses en función del comportamiento respecto al juego por grupos de edad, 2017 (%). Resultados para el total de la población y desagregados por sexo.**



Total	15-24	25-34	35-44	45-54	55-74
Juega más que antes	18,7	5,9	3,4	1,4	0,2
Juega menos que antes	25,9	13,8	12,0	13,5	9,1
Juega lo mismo	55,4	80,3	84,7	85,2	90,8
Mujeres	15-24	25-34	35-44	45-54	55-74
Juega más que antes	31,5	2,3	4,0	2,0	0,4
Juega menos que antes	8,0	9,0	8,6	12,0	5,7
Juega lo mismo	60,5	88,7	87,4	86,0	94,0
Hombres	15-24	25-34	35-44	45-54	55-74
Juega más que antes	13,2	9,1	2,7	0,7	0,0
Juega menos que antes	33,6	17,9	15,3	15,0	12,8
Juega lo mismo	53,2	72,9	82,0	84,3	87,2

tos estandarizados por edad.

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 Euskadi 2017.

## 2.2.6. Prácticas de juego de riesgo y adicción

El Índice Canadiense de Juego Excesivo empleado en la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi establece, a partir de 9 ítems, una tipología en la que se identifican el riesgo y la adicción al juego. En concreto, para el cálculo de dicho índice se emplean los 9 ítems de la siguiente tabla<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Para más información respecto a las preguntas de la encuesta, es posible consultar el apartado de metodología de este monográfico.

Tabla 22. Frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses. 2017 (%)

	Sin juego activo	Con juego activo*					Total
		Nunca	A veces	La mayoría del tiempo	Casi siempre o siempre	NS/NC	
Ha apostado más dinero del que se podía permitir perder	73,7	25,4	0,7	0,1	0,0	0,1	100,0
Ha necesitado apostar cada vez más dinero para conseguir el mismo grado de excitación	73,7	25,8	0,3	0,1	0,0	0,1	100,0
Ha vuelto a jugar para recuperar el dinero que había perdido jugando	73,7	24,5	1,5	0,1	0,0	0,1	100,0
Ha vendido alguna cosa o ha tenido que pedir dinero prestado para poder jugar	73,7	25,9	0,2	0,0	0,0	0,1	100,0
Ha sentido alguna vez que quizá tiene un problema con el juego	73,7	25,7	0,5	0,0	0,0	0,1	100,0
Alguna vez el juego le ha causado problemas de salud, como estrés o angustia	73,7	25,8	0,3	0,0	0,0	0,1	100,0
La gente le ha criticado por apostar dinero o le han dicho que tiene un problema de juego	73,7	25,5	0,6	0,0	0,0	0,1	100,0
Sus hábitos de juego le han causado problemas económicos a usted o a alguien de su entorno	73,7	25,7	0,4	0,0	0,0	0,1	100,0
Se ha sentido culpable por sus hábitos de juego o por lo que le ocurre cuando juega	73,7	25,4	0,6	0,1	0,1	0,1	100,0

\*Se considera práctica de juego activa si en el último año se ha apostado o jugado a algún juego al menos una vez por semana o si se ha gastado en el último año 500 o más euros en juego.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

En base al Índice Canadiense de Juego Excesivo<sup>14</sup>, cabe estimar que 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 este total de personas jugadoras activas, se estima que 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. En base a este índice, las personas que en función a las respuestas dadas pueden considerarse personas jugadoras excesivas o problemáticas serían algo más de 3.000, representando poco más del 0,2% de la población total y el 0,8% de las personas jugadoras activas.

A pesar de que los resultados en torno al juego de riesgo varían de un estudio a otro, principalmente debido a las diferencias metodológicas de cada uno, las investigaciones realizadas estiman que el

<sup>14</sup> En el apartado de metodología de este monográfico se puede consultar la forma de calcular este indicador a partir del Índice Canadiense de Juego Excesivo. Este índice está compuesto por nueve preguntas que pueden ser respondidas con un “sí” o un “no”. Las respuestas afirmativas tienen un valor de 1 punto y, en base a la puntuación total se elaboran las distintas categorías. De acuerdo con este test, las personas que responden afirmativamente a una o dos preguntas serían personas jugadoras de bajo riesgo, las que responden afirmativamente a tres o siete preguntas estarían en la categoría de riesgo moderado y las que responden afirmativamente a ocho o nueve en la categoría de personas jugadoras excesivas.

juego problemático afectaría en España a entre un 0,5-0,7% de la población adulta [22]. Según la última encuesta EDADES de 2017, la prevalencia de juego problemático entre la población de 15 a 64 años de edad en España afectaría al 0,4% de la población (0,8% en hombres y 0,1% en mujeres) [32]. Otros estudios, realizados en España, apuntan a que los juegos de azar, como loterías o apuestas deportivas son actividades que resultan problemáticas en el 1% de los casos y patológicas en el 0,9% [17].

**Tabla 23. Distribución de la población en función del nivel de riesgo en relación al juego. 2017 (%)**

	Número	Distribución entre la población total	Distribución entre la población que es jugadora activa
Sin juego activo	1.225.318	73,7	
Con juego activo	436.906	26,3	100,0
-Sin riesgo	394.576	23,7	90,3
-Bajo riesgo	31.758	1,9	7,3
-Riesgo moderado	7.229	0,4	1,7
-Jugador/a excesivo/a	3.344	0,2	0,8
Total	1.662.224	100,0	

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

Los resultados desagregados por sexo, edad y nivel de estudios muestran que los hombres (3,9%), la población de 15 a 35 años (2,9%) y aquella con un nivel de estudios inferior (2,9%) presentan una proporción mayor de riesgo, como veremos a continuación.

**Cuadro 24. Distribución de la población total en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo, grupos de edad y nivel de estudios, 2017 (%).**

	Sin juego activo	Sin riesgo	Bajo riesgo	Riesgo moderado	Jugador/a excesivo/a	Total
Total	73,7	23,7	1,9	0,4	0,2	100,0
Sexo						
Mujeres	79,9	18,9	1,1	0,0	0,1	100,0
Hombres	67,5	28,6	2,7	0,9	0,3	100,0
Edad						
15-34	87,1	10,1	1,7	0,7	0,5	100,0
35-74	69,5	28,1	2,0	0,4	0,1	100,0
Nivel de estudios						
Inferior	68,6	28,4	2,0	0,4	0,5	100,0
Superior	75,7	21,9	1,9	0,4	0,1	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.

En cuanto a la distribución por sexo, cabe destacar una mayor proporción de personas jugadoras activas entre los hombres (32,5% frente al 20,0% entre las mujeres). La proporción de hombres con un nivel de riesgo en relación al juego –ya se trate de riesgo bajo, moderado o excesivo– también es mayor (3,9% frente al 1,2% entre las mujeres). En efecto, los hombres tienen una probabilidad 3,44 veces mayor que las mujeres de presentar un comportamiento de riesgo en relación al juego [OR: 3,44 (IC95% 3,37-3,52)]<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> Ver tabla 36.



Diversos estudios han tratado de analizar las diferencias en el proceso de adicción relacionado con el juego en hombres y mujeres [33], [34]. Estos estudios han señalado que el inicio de la adicción entre mujeres suele ser más tardío que el de los hombres (generalmente entre los 30 y 40 años), aunque la progresión de su adicción suele ser más rápida [34]. Asimismo, los estudios realizados con población joven muestran que, durante la juventud, los hombres presentan conductas de juego más problemáticas que las mujeres, sin embargo, esto no implica que ellas no puedan desarrollar este tipo de conductas en un futuro, debido a que este trastorno, generalmente suele desarrollarse a una edad más avanzada [25].

**Tabla 25. Distribución de la población en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo. 2017 (% sobre el conjunto de la población). Datos estandarizados por edad.**

	Sexo	
	Hombres*	Mujeres*
Sin juego activo	67,5	80,0
Con juego activo	32,5	20,0
-Sin riesgo	28,6	18,8
-Bajo riesgo	2,7	1,1
-Riesgo moderado	0,9	0,0
-Jugador/a excesivo/a	0,3	0,1
Total	100,0	100,0

\*Nota: 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.

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

La distribución por edad muestra una mayor proporción de personas jugadoras activas entre las personas de 35 a 74 años, tanto en hombres (37,1% frente a 18,4% entre los hombres de 15-34 años) como en mujeres (24,1% frente al 7,4% entre las mujeres de 15-34 años). Este hecho no indica, sin embargo, que el nivel de riesgo en relación al juego sea más reducido entre la población de menor edad. En efecto, a pesar de que la proporción de jugadores activos es menor entre los hombres jóvenes, en comparación con aquellos de más edad, la proporción de quienes presentan algún tipo de riesgo –ya sea bajo, moderado o excesivo– es más elevado (5,0%, frente a 3,5% entre los hombres de 35 a 74 años). En efecto, los hombres de 15 a 34 años tienen una probabilidad 1,42 veces mayor que los hombres de 35 a 74 años de presentar un comportamiento de riesgo en relación al juego [OR: 1,42 (IC95% 1,39-1,45)]<sup>16</sup>.

También son importantes las diferencias entre mujeres y hombres de menor edad. Los hombres de 15 a 34 años tienen una probabilidad casi 10 veces mayor que las mujeres de la misma edad de presentar un comportamiento de riesgo en relación al juego [OR: 9,99 (IC95% 9,37-10,65)].<sup>12</sup>

<sup>16</sup> Ver tabla 36.

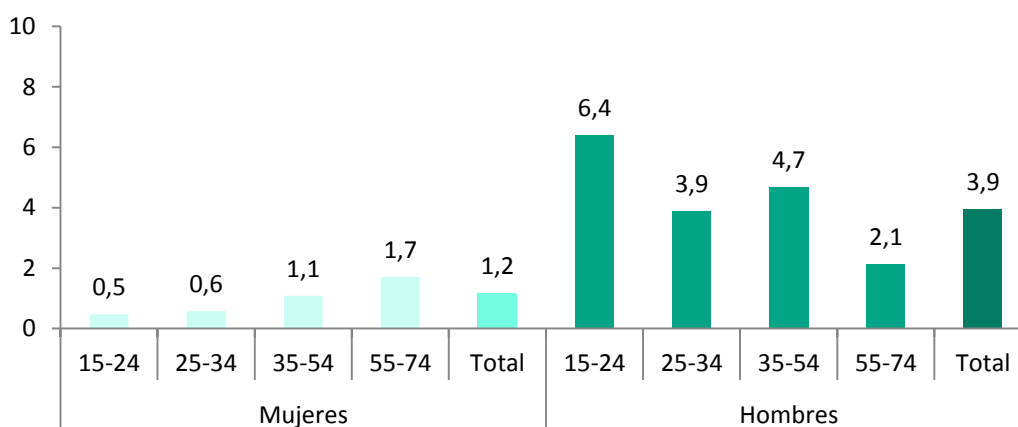
**Tabla 26. Distribución de la población en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo y edad. 2017 (% sobre el conjunto de la población).**

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
Sin juego activo	81,6	62,9	92,6	75,9	87,1	69,5
Con juego activo	18,4	37,1	7,4	24,1	12,9	30,5
-Sin riesgo	13,4	33,5	6,8	22,7	10,1	28,1
-Bajo riesgo	3,1	2,6	0,2	1,4	1,7	2,0
-Riesgo moderado	1,3	0,7	0,0	0,0	0,7	0,4
-Jugador/a excesivo/a	0,6	0,2	0,3	0,0	0,5	0,1
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

\*Nota: 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 la CAPV 2017

Si bien, como hemos visto anteriormente, la prevalencia general de juego problemático es del 2,5%, ésta se eleva hasta el 6,4% en el caso de los hombres de 15 a 24 años. El porcentaje de hombres que en base al Índice Canadiense de Juego Excesivo puede considerarse que presentan un comportamiento de riesgo es más elevado en hombres que en mujeres en todos los grupos de edad.

**Tabla 27. Proporción de la población que presenta un comportamiento de riesgo respecto al juego (bajo, moderado o excesivo) por sexo y edad. 2017 (%).**

	Hombres	Mujeres	Total
15-24	6,4	0,5	3,4
25-34	3,9	0,6	2,3
35-54	4,7	1,1	2,9
55-74	2,1	1,7	1,9
Total	3,9	1,2	2,5

Los resultados hacen referencia a la población que presenta un comportamiento de riesgo respecto al juego, ya sea bajo, moderado o excesivo.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Se observan diferencias en la distribución del riesgo relacionado con el juego en función del nivel de estudio de la población. La proporción de la población que puede ser considerada jugadora activa es mayor entre la población que cuenta con estudios inferiores (30,0%) que entre aquellas personas con un nivel educativo mayor (24,5%). Estas diferencias por nivel de estudios se mantienen tanto en mujeres como en hombres. El 25,2% de las mujeres con estudios inferiores son jugadoras activas frente al 17,3% con estudios superiores. En el caso de los hombres, son jugadores activos el 34,6%

con un nivel de estudios más bajo frente al 31,7% con un nivel educativo más elevado. En cuanto a la población que sí presenta algún tipo de riesgo, no se observan grandes diferencias entre los hombres, pero sí, en cambio, entre las mujeres. El 1,8% de las mujeres con un nivel de estudios inferior presenta algún tipo de riesgo respecto al juego –ya sea riesgo bajo, moderado o excesivo– frente al 0,8% de las mujeres con estudios superiores. Las mujeres con estudios inferiores tienen una probabilidad 2,12 veces mayor que aquellas con estudios superiores de presentar un comportamiento de riesgo en relación al juego [OR: 2,12 (IC95% 2,03-2,21)]<sup>17</sup>.

**Tabla 28. Distribución de la población en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo y nivel de estudios. 2017 (% sobre el conjunto de la población). Datos estandarizados por edad.**

	Hombres		Mujeres		Total	
	Inferiores*	Superiores*	Inferiores*	Superiores*	Inferiores*	Superiores*
Sin juego activo	65,4	68,3	74,8	82,7	70,0	75,5
Con juego activo	34,6	31,7	25,2	17,3	30,0	24,5
-Sin riesgo	30,6	27,7	23,4	16,4	27,0	22,1
-Bajo riesgo	2,0	3,0	1,8	0,7	2,0	1,9
-Riesgo moderado	0,9	0,9	0,0	0,0	0,5	0,4
-Jugador/a excesivo/a	1,0	0,1	0,0	0,1	0,5	0,1

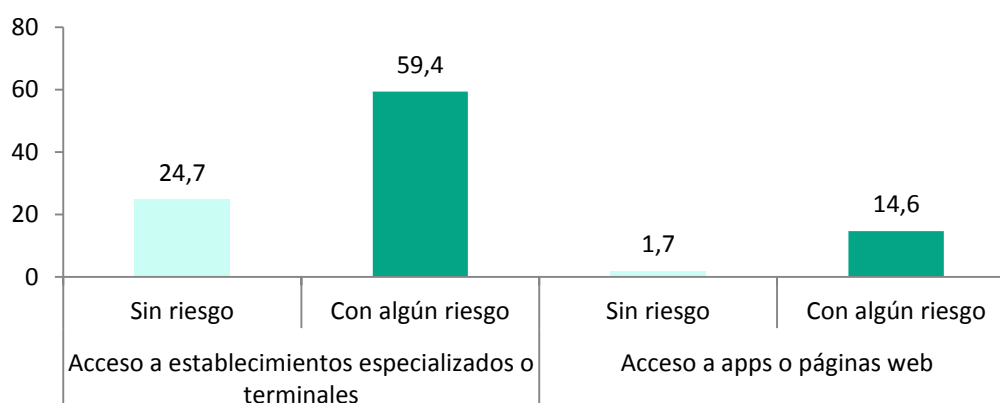
\*Nota: se considera población jugadora activa, aquella población que, en el último año ha apostado o ha jugado a algún juego con dinero al menos una vez por semana o se ha gastado en el último año 500 o más euros en juego.

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

¿Existe relación entre el juego problemático y las nuevas plataformas de juego? En efecto, quienes presentan una pauta problemática de juego han accedido en mayor medida que el resto a las nuevas plataformas de juego. El 59,4% de la población que presenta algún tipo de riesgo respecto al juego –ya sea riesgo bajo, moderado o excesivo– ha accedido a establecimientos especializados o terminales, frente al 24,7% de aquellos sin riesgo. Por otro lado, el 14,6% de la población con riesgo respecto al juego ha accedido a aplicaciones o páginas web, frente al 1,7% entre la población que no presenta riesgo alguno.

**Tabla 29. Porcentaje de la población que ha utilizado nuevas plataformas de juego en los últimos 12 meses en función del nivel de riesgo. 2017 (%).**



[Continúa]

<sup>17</sup> Ver tabla 36.

	Sin riesgo	Con algún riesgo	Población total
Acceso a establecimientos especializados o terminales	24,7	59,4	25,5
Acceso a apps o páginas web	1,7	14,6	2,0

La categoría “con algún riesgo” hace referencia a la población que presenta un comportamiento de riesgo respecto al juego, ya sea bajo, moderado o excesivo.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Centrándonos en la población con juego activo; es decir, aquellas personas que en el último año han apostado o han jugado a algún juego con dinero al menos una vez por semana o se han gastado en el último año 500 o más euros, la gran mayoría no serían consideradas jugadoras de riesgo. En efecto, nueve de cada diez personas jugadoras no presentan ningún riesgo (90,3%). El 7,3% de la población jugadora tiene un nivel bajo de riesgo respecto al juego, el 1,7% presenta riesgo moderado y tan sólo el 0,8% de las personas jugadoras pueden ser consideradas jugadoras excesivas. La proporción de personas jugadoras con un comportamiento de riesgo o excesivo es mayor entre los hombres y la población de 15 a 34 años. En el caso del nivel de estudios, como veremos más adelante, la proporción de quienes presentan algún tipo de riesgo es ligeramente mayor entre la población con estudios superiores, aunque quienes tienen estudios inferiores presentan un nivel de riesgo mayor.

**Cuadro 30. 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

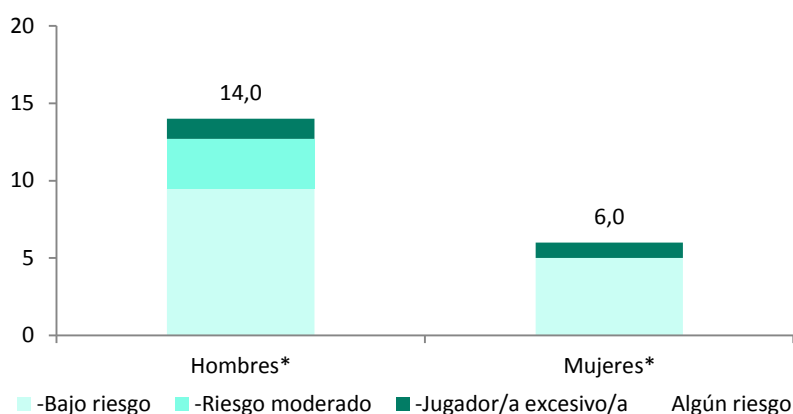
Nota 1: Las proporciones recogidas en este gráfico están calculadas sobre la población total.

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.

La gran mayoría de los hombres (el 86,0%) y mujeres (93,9%) jugadores/as activos/as no presentarían ningún tipo de riesgo respecto al juego. Quienes sí que representan una conducta relacionada con el juego que puede considerarse de riesgo suponen el 14,0% del total de hombres jugadores y el 6,0% de las mujeres jugadoras. El 9,5% de los hombres jugadores presentan un riesgo bajo –frente al 5,0% de las mujeres–, el 3,2% riesgo moderado y el 1,3% pueden ser considerados jugadores excesivos.

**Tabla 31. Distribución de la población con juego activo en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo. 2017 (% sobre el conjunto de la población con juego activo). Datos estandarizados por edad.**



**Tabla 31. Distribución de la población con juego activo en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo. 2017 (% sobre el conjunto de la población con juego activo). Datos estandarizados por edad.**

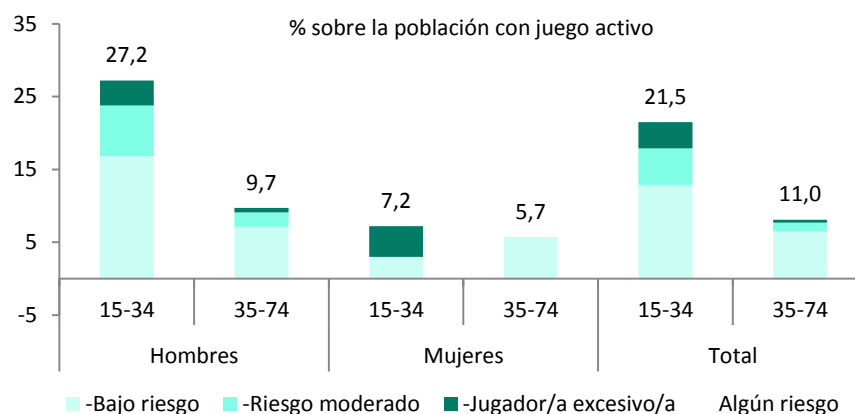
	Sexo	
	Hombres*	Mujeres*
Con juego activo	100,0	100,0
-Sin riesgo	86,0	93,9
-Bajo riesgo	9,5	5,0
-Riesgo moderado	3,2	0,0
-Jugador/a excesivo/a	1,3	1,0

Nota 1: 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.

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

Como se ha apuntado anteriormente, 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. En efecto, el 27,2% de los hombres jóvenes jugadores presentan algún tipo de riesgo respecto al juego –ya sea riesgo bajo, moderado o excesivo–, en comparación con el 9,7% de aquellos que tienen 35 o más años. Este patrón se mantiene –aunque en menor medida– en el caso de las mujeres: el 7,2% de las mujeres jóvenes jugadoras presentan algún tipo de riesgo, frente al 5,7% de aquellas que tiene 35 o más años.

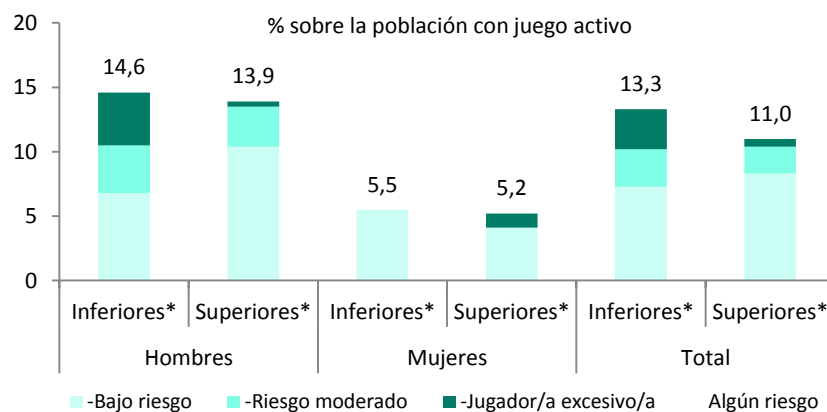
**Tabla 32. Distribución de la población con juego activo en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo y grupos de edad. 2017 (% sobre el conjunto de la población con juego activo).**

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
Con juego activo	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
-Sin riesgo	72,7	90,3	92,9	94,3	78,4	91,9
-Bajo riesgo	16,8	7,1	3,0	5,7	12,9	6,5
-Riesgo moderado	7,0	2,0	0,0	0,0	5,0	1,2
-Jugador/a excesivo/a	3,4	0,6	4,2	0,0	3,6	0,4

\*Nota: 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 la CAPV 2017

El 13,3% de la población con un nivel de estudios inferior presenta algún riesgo respecto a la práctica de juego que realiza en comparación con el 11,0% de quienes tienen un nivel de estudios superior. Cabe destacar que, en el caso de los hombres, a pesar de que la proporción de quienes presentan algún riesgo es muy similar entre aquellos que tienen un nivel de estudios inferior (14,6%) y superior (13,9%), las diferencias en la proporción de aquellos que presentan un nivel de riesgo más elevado son notables. Tan sólo el 0,4% de la población de hombres jugadores con estudios superiores presentan una conducta respecto al juego que puede ser considerada como excesiva, en comparación con el 4,1% de los hombres jugadores con estudios inferiores que presentan es misma conducta respecto al juego.

**Tabla 33. Distribución de la población con juego activo en función del nivel de riesgo en relación al juego por sexo y nivel de estudios. 2017 (% sobre el conjunto de la población con juego activo). Datos estandarizados por edad.**

[Continúa]

	Hombres		Mujeres		Total	
	Inferiores*	Superiores*	Inferiores*	Superiores*	Inferiores*	Superiores*
Con juego activo	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
-Sin riesgo	85,4	86,1	94,5	94,8	86,7	89,0
-Bajo riesgo	6,8	10,4	5,5	4,1	7,3	8,3
-Riesgo moderado	3,7	3,1	0,0	0,0	2,9	2,1
-Jugador/a excesivo/a	4,1	0,4	0,0	1,1	3,1	0,6

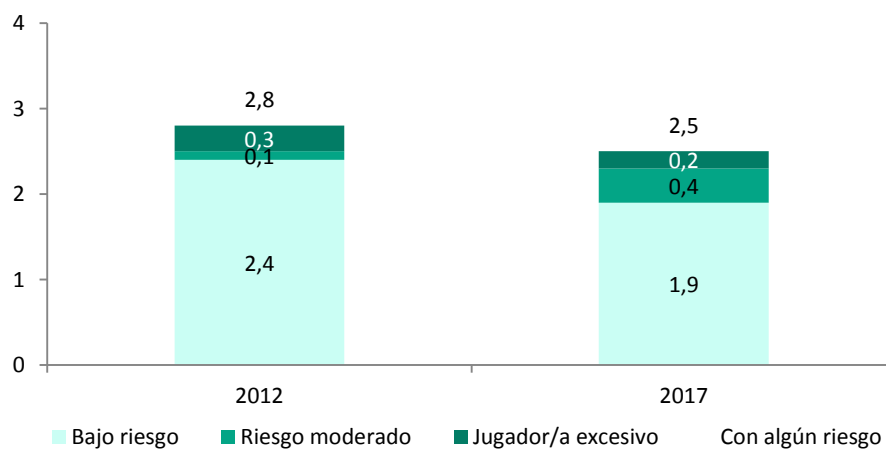
Nota: se considera población jugadora activa, aquella población que, en el último año ha apostado o ha jugado a algún juego con dinero al menos una vez por semana o se ha gastado en el último año 500 o más euros en juego.

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

Según se desprende de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi, entre 2012 y 2017 se ha mantenido relativamente estable la proporción de personas que mantienen pautas de riesgo con respecto al juego. Sin embargo, la prevalencia del juego problemático ha pasado en cinco años de un 0,39% – 6.508 personas– a un 0,64% de la población –10.573 personas–. Como ya se ha mencionado anteriormente, este porcentaje agrupa las categorías de “persona jugadora excesiva” y “persona jugadora de riesgo moderado” definidas en el Índice Canadiense de Juego Excesivo. A nivel de España también se ha observado dicho aumento [22].

**Tabla 34. Evolución de la distribución de la población en función del nivel de riesgo en relación al juego. 2017 (%)**



	2012		2017	
	Núm. Abs.	%	Núm. Abs.	%
Sin juego activo	1.275.844	77,4%	1.225.318	73,7%
Con juego activo	373.098	22,6%	436.906	26,3%
-Sin riesgo	327.220	19,8%	394.576	23,7%
-Con algún riesgo	45.878	2,8%	42.331	2,5%
-Bajo riesgo	39.369	2,4%	31.758	1,9%
-Riesgo moderado	2.376	0,1%	7.229	0,4%
-Jugador/a excesivo/a	4.132	0,3%	3.344	0,2%
Total	1.648.942	100,0%	1.662.224	100,0%

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

## 2.2.7. Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo respecto al juego

En este apartado se presenta el perfil que tiene la población con algún tipo de riesgo en relación al juego en base al Índice Canadiense de Juego Excesivo<sup>18</sup>; es decir, aquellas personas que han sido clasificadas como jugadoras con riesgo bajo, riesgo moderado o pueden ser consideradas personas jugadoras excesivas.

Los resultados muestran que tres de cada cuatro personas con algún tipo de riesgo respecto al juego son hombres (76,8%), la gran mayoría han nacido dentro del Estado español (92,4%) y en torno a la mitad definen la clase social de su familia en una situación por debajo de la media (49,1%)<sup>19</sup>. En el resto de las variables analizadas no se observan grandes diferencias entre la distribución de la población que presenta algún riesgo respecto al juego y la distribución de la población total. A nivel de España, según las estimaciones realizadas, los hombres de entre 45 y 50 años constituyen el perfil predominante de las personas jugadoras [17].

**Tabla 35. Distribución por sexo y edad de la población que presenta algún tipo de riesgo en relación al juego en base al Índice Canadiense de Juego Excesivo. 2017 (%)**

		Con algún riesgo	Distribución de la población total
Sexo	Hombres	76,8	49,7
	Mujeres	23,2	50,3
	Total	100,0	100,0
Edad	15-24	14,7	11,0
	25-34	11,7	13,1
	35-54	48,2	42,0
	55-74	25,4	33,9
	Total	100,0	100,0
Nivel de estudios	Sin estudio o estudios primarios	32,8	28,2
	Estudios secundarios	42,1	43,3
	Estudios universitarios	25,1	28,4
	Total	100,0	100,0
Lugar de nacimiento	Estado	92,4	90,3
	Fuera Estado	7,6	9,7
	Total	100,0	100,0
Clase social familiar percibida	Pobre o muy pobre	12,1	3,9
	Por debajo de la media	49,1	31,8
	Por encima de la media	22,1	51,3
	Rica o muy rica	13,8	11,2
	Ns/Nc	2,9	1,8
	Total	100,0	100,0
Estado de salud autopercebido	Excelente o muy buena	26,5	34,1
	Buena	42,7	48,9
	Regular o mala	30,9	17,0
	Total	100,0	100,0

Nota: los resultados de la tabla hacen referencia a la distribución de la población total que presenta algún tipo de riesgo en relación al juego en base al Índice Canadiense de Juego Excesivo. La categoría "con algún riesgo" agrupa a aquellas personas que presentan un riesgo bajo, un riesgo moderado o pueden ser consideradas personas jugadoras excesivas.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

<sup>18</sup> Se presentan los resultados del perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo en relación al juego en base al Índice Canadiense de Juego Excesivo. La categoría "con algún riesgo" agrupa a aquellas personas que presentan un riesgo bajo, un riesgo moderado o pueden ser consideradas personas jugadoras excesivas. No se presentan los resultados del perfil para cada una de las categorías debido a la baja prevalencia que tienen.

<sup>19</sup> Las diferencias observadas en esta tabla deben ser tenidas en cuenta con cautela. Es posible que las diferencias observadas sean debidas a la baja prevalencia de la población con un riesgo elevado respecto al juego.



## 2.2.8. Estimación del riesgo respecto al juego en función del sexo, la edad y el nivel de estudios

**Tabla 36. Resultados Prueba *Chi Cuadrado de Pearson* y *Odds Ratios* ajustados por edad (Intervalos de Confianza 95%) calculados a partir de regresiones logísticas de la variable sobre el nivel de riesgo respecto al juego en base al Índice Canadiense de Juego Excesivo, por sexo, edad y nivel de estudios.**

	Algún riesgo
Total (ajustado por edad)	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Mujeres	1
Hombres	3,44 (3,37-3,52)
Mujeres	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Mujeres de 35 a 74 años	1
Mujeres de 15 a 34 años	0,38 (0,36-0,41)
Hombres	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Hombres de 35 a 74 años	1
Hombres de 15 a 34 años	1,42 (1,39-1,45)
Jóvenes de 15 a 34 años	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Mujeres de 15 a 34 años	1
Hombres de 15 a 34 años	9,99 (9,37-10,65)
Hombres (ajustado por edad)	-
Nivel de estudios superior	-
Nivel de estudios inferior	-
Mujeres (ajustado por edad)	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Nivel de estudios superior	1
Nivel de estudios inferior	2,12 (2,03-2,21)

Nota: la variable sobre el nivel de riesgo respecto al juego en base al índice Canadiense de Juego Excesivo hace referencia a la población total que presenta algún tipo de riesgo. En concreto aquellas personas que presentan un riesgo bajo, un riesgo moderado o pueden ser consideradas personas jugadoras excesivas.

fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi, 2017.

## 2.3. USO DE INTERNET

### 2.3.1. Introducción

Internet y las redes sociales virtuales son tecnologías que han irrumpido en los últimos años y que han tenido un gran impacto, especialmente entre la población joven. A pesar de los muchos beneficios que aportan estos avances, también pueden tener riesgos y conllevar consecuencias negativas para las personas usuarias. Entre las tecnologías de la información y las comunicaciones, 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. Los elementos que han sido descritos con un componente adictivo mayor son los relacionados con la interacción interpersonal entre las personas (correo electrónico, chats, foros etc.) y los juegos en línea (juegos de rol o estrategia, casinos virtuales, etc.)<sup>20</sup>.

El concepto de adicción a internet 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.

La adicción a internet fue propuesta para ser incluida dentro de los trastornos del comportamiento a finales del siglo XX [35], por los autores Goldberg [36] y posteriormente por Young [37]. A partir de entonces, diversos/as autores/as han realizado diferentes propuestas de criterios para la comprensión y el diagnóstico de este tipo de adicción, así como revisiones críticas, tanto sobre el concepto como sobre la disponibilidad de evidencia científica que justifique la existencia de la adicción a internet [38].

A pesar de que en los últimos años se ha producido un incremento en la literatura científica de publicaciones relacionadas con la adicción a las nuevas tecnologías, en la actualidad no existe una definición unánime para este concepto, sino diferentes definiciones para cada uno de sus componentes: internet, videojuegos, redes sociales, teléfono móvil, mensajería instantánea, etc. Además de esta falta de definición, ni el uso abusivo de internet ni el de los dispositivos móviles han sido reconocidos como trastornos por la comunidad científica internacional. Sin embargo, existen diversas propuestas de escala e instrumentos<sup>21</sup> que tratan de medir el riesgo de adicción a las redes sociales y a Internet, especialmente entre la población adolescente [39], [40]. En el caso del Test de Adicción a Internet de Orman –test empleado en la Encuesta de Adicciones–, un estudio realizado con estudiantes universitarios ha mostrado una fiabilidad satisfactoria y valores de correlación con otros instrumentos con el mismo objetivo [41].

Como ya ha sido mencionado en el apartado introductorio sobre juego del presente monográfico, en la actualidad, la undécima revisión de la clasificación internacional de enfermedades, CIE-11<sup>22</sup>, incluye las dos siguientes categorías: trastornos relacionados con el juego de apuestas (*gambling disorder*) (principalmente en línea y no en línea) y trastornos relacionados con el uso de videojuegos (*gaming disorder*) (principalmente en línea, no en línea y sin especificar). Esta última categoría ha sido incluida por la Organización Mundial de la Salud (OMS), por primera vez, en la undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) [20].

---

<sup>20</sup> Departamento de Salud. Adicciones comportamentales. [Uso problemático de internet y nuevas tecnologías](#).

<sup>21</sup> La Encuesta sobre Alcohol y drogas en España (EDADES) –operación equiparable del ámbito estatal–, introduce en su edición de 2015 la escala *CIUS-Compulsive Internet Use Scale* compuesta por 15 ítems.

<sup>22</sup> Es posible consultar en los siguientes enlaces la Clasificación Internacional de Enfermedades [CIE-11](#) así como la definición propuesta sobre el trastorno del juego y trastorno por uso de videojuegos ([gaming](#) and [gambling disorders](#)).

La Encuesta sobre Adicciones de Euskadi incluye en sus dos últimas ediciones de 2012 y 2017 una serie de preguntas relativas al uso de internet. Es preciso tener en cuenta las siguientes consideraciones en torno a la definición empleada en la encuesta:

- En primer lugar, las preguntas referidas al uso de internet en la encuesta hacen referencia al uso que se puede hacer a través de diferentes dispositivos, como son los teléfonos móviles (*smartphones*), ordenadores de mesa, portátiles *tablets*, etc.
- En segundo lugar, el uso de internet por el que se pregunta en la encuesta hace referencia solamente al uso que se realiza por diversión, donde se incluye, por ejemplo, mandar o recibir e-mails o mensajes de *WhatsApp*, chatear, usar redes sociales, jugar, escuchar o descargar música, leer páginas web, hacer compras en línea, etc.
- En tercer lugar, las preguntas sobre uso de internet de la encuesta no tienen en cuenta, por tanto, el tiempo empleado en internet para trabajar o hacer deberes.

Cabe mencionar, sin embargo, que la irrupción de los dispositivos móviles y el uso de aplicaciones que conllevan una conexión permanente hacen muy difícil determinar un uso problemático de internet en general. A continuación se presentan los resultados más relevantes en torno al uso de internet que realiza la población de Euskadi de 15 a 74 años de edad.

### 2.3.2. Frecuencia de uso de internet

De acuerdo con los resultados de la encuesta, el uso de internet está generalmente extendido entre la población de Euskadi. 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, no se observan grandes diferencias por sexo en el uso que hacen hombres y mujeres. El 16,1% de los hombres y el 17,7% de las mujeres no han utilizado esta herramienta en el último mes. Por el 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.

**Tabla 37. Distribución de la población total en función de la frecuencia de uso de internet en los últimos 30 días por sexo. 2017 (% sobre el conjunto de la población). Datos estandarizados por edad**

	Sexo*		Total
	Hombre*	Mujer*	
<b>Día medio laborable (lunes a jueves)</b>			
Nunca ha utilizado internet	13,8	15,8	14,9
No lo ha utilizado en los últimos 30 días	2,3	1,9	2,1
Media hora o menos	32,4	32,8	32,8
Alrededor de 1 hora	27,4	25,5	26,4
Alrededor de 2 a 3 horas	18,2	17,1	17,5
Alrededor de 4 a 5 horas	3,8	4,6	4,2
6 o más horas	2,1	2,2	2,1
Total	100,0	100,0	100,0
<b>Día medio fin de semana (viernes a domingo)</b>			
Nunca ha utilizado internet	13,8	15,8	14,9
No lo ha utilizado en los últimos 30 días	4,7	4,1	4,4
Media hora o menos	29,2	29,0	29,2
Alrededor de 1 hora	20,7	21,0	20,8
Alrededor de 2 a 3 horas	23,1	21,5	22,2
Alrededor de 4 a 5 horas	6,2	6,3	6,2
6 o más horas	2,2	2,3	2,2
Total	100,0	100,0	100,0

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

La proporción de la población que no ha utilizado internet en los últimos 30 días durante el fin de semana (19,3%) es superior a la proporción de personas que no son usuarias durante los días laborales (17,0%). También es superior, sin embargo, la proporción de aquellas personas que han utilizado la Red en los últimos 30 días con una frecuencia en un día medio del fin de semana superior a cuatro horas (8,4%) –6,3% un día medio laborable–. Asimismo, las diferencias en el uso de internet que realizan hombres y mujeres se reducen los fines de semana, en comparación con los días laborables.

Las diferencias por edad en el uso de internet que realizan las personas jóvenes y adultas son más notables aún. El 20,3% de los hombres de 35 a 74 años y el 22,0% de las mujeres de esa misma edad no han utilizado internet en los últimos 30 días, en contraste con el 3,6% y 4,2% de hombres y mujeres de 15 a 34 años, respectivamente, que tampoco se han conectado.

Asimismo, el 17,2% de la población de 15 a 34 años declara que en los últimos 30 días ha utilizado internet 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). Cabe destacar, a su vez, un porcentaje ligeramente mayor de mujeres jóvenes con una frecuencia media de uso que supera las 4 horas diarias: el 18,8% de las mujeres de 15 a 34 años ha estado conectada a internet más de cuatro horas en un día medio laboral –frente al 15,6% entre los hombres jóvenes– y el 26,8% el fin de semana – en comparación con el 24,6% de los hombres jóvenes–.

**Tabla 38. 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
<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

Centrándonos en la población que ha utilizado internet en los últimos 30 días, no se observan grandes diferencias entre mujeres y hombres, en la frecuencia de uso que realizan de internet. 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.

**Tabla 39. Distribución de la población que ha utilizado internet en los últimos 30 días en función de la frecuencia de uso de internet, por sexo. 2017 (% sobre la población que ha utilizado internet en los últimos 30 días).**

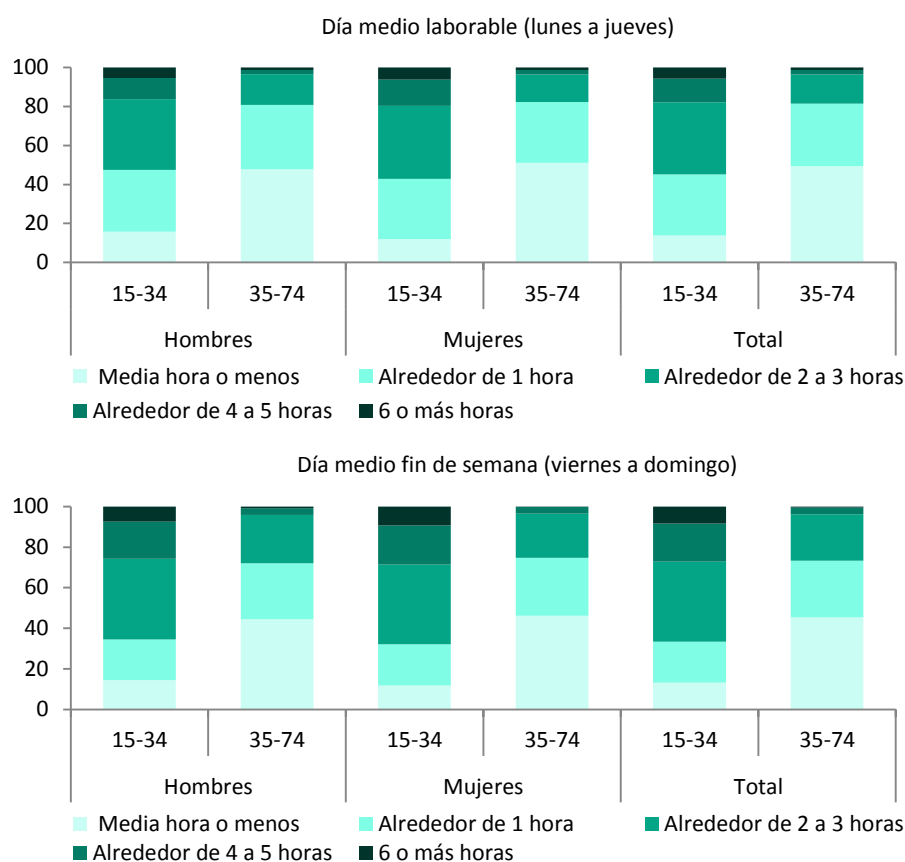
	Sexo		Total
	Hombre	Mujer	
<b>Día medio laborable (lunes a jueves)</b>			
Media hora o menos	38,7	40,2	39,5
Alrededor de 1 hora	32,6	31,0	31,8
Alrededor de 2 a 3 horas	21,6	20,6	21,1
Alrededor de 4 a 5 horas	4,5	5,5	5,0
6 o más horas	2,5	2,6	2,5
Total	100,0	100,0	100,0
<b>Día medio fin de semana (viernes a domingo)</b>			
Media hora o menos	35,9	36,5	36,2
Alrededor de 1 hora	25,4	26,3	25,8
Alrededor de 2 a 3 horas	28,4	26,7	27,5
Alrededor de 4 a 5 horas	7,6	7,7	7,7
6 o más horas	2,7	2,8	2,7
Total			100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Se observan grandes diferencias por edad en la frecuencia de uso recreativo de internet. La proporción de quienes presentan un uso más frecuente es mayor entre la población joven (de 15 a 34 años). El 16,2% de los hombres jóvenes y el 19,7% de mujeres jóvenes han utilizado internet con una frecuencia de más de cuatro horas en un día medio laboral. Entre la población de 35 a 74 años, en contraste, la proporción de quienes realizan un uso similar es del 3,4% entre los hombres y del 3,6% entre las mujeres. Por el contrario, la proporción de quienes declaran estar conectados media hora o menos alcanza en torno a la mitad de la población de más de 35 años (47,8% de los hombres y 51,1% de las mujeres), y solamente al 15,7% y 12,0% de los hombres y mujeres de 15 a 34 años, respectivamente.

Asimismo, cabe apuntar que entre la población joven de 15 a 34 años, la frecuencia de uso de internet aumenta los fines de semana. En efecto, si nos centramos en la categoría sobre uso de internet 6 horas o más, la proporción de hombres de 15 a 34 años que hacen uso de esta herramienta seis horas o más, es del 5,5% un día medio semanal y del 7,5% un día medio el fin de semana. En el caso de las mujeres jóvenes, la proporción de quienes utilizan internet con una frecuencia de 6 horas o más en un día laborable es del 6,2% y del 9,4% un día medio del fin de semana.

**Tabla 40. Distribución de la población que ha utilizado internet en los últimos 30 días en función de la frecuencia de uso de internet por sexo y grupos de edad. 2017 (% sobre el conjunto de la población que ha utilizado internet en los últimos 30 días).**



	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
<b>Día medio laborable (lunes a jueves)</b>						
Media hora o menos	15,7	47,8	12,0	51,1	13,9	49,4
Alrededor de 1 hora	31,8	33,0	30,8	31,1	31,3	32,1
Alrededor de 2 a 3 horas	36,3	15,8	37,5	14,1	36,9	15,0
Alrededor de 4 a 5 horas	10,7	2,1	13,5	2,4	12,1	2,3
6 o más horas	5,5	1,3	6,2	1,2	5,8	1,3
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
<b>Día medio fin de semana (viernes a domingo)</b>						
Media hora o menos	14,5	44,5	11,7	46,2	13,1	45,3
Alrededor de 1 hora	20,1	27,5	20,5	28,6	20,3	28,0
Alrededor de 2 a 3 horas	39,7	23,8	39,3	21,8	39,5	22,8
Alrededor de 4 a 5 horas	18,3	3,4	19,1	3,2	18,7	3,3
6 o más horas	7,5	0,8	9,4	0,2	8,4	0,5
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

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

Entre el 1,8% y el 17,1% de la población ha experimentado en los últimos 12 meses diversos problemas relacionados con el uso intenso de internet. Como se puede observar en la siguiente tabla, el más frecuente (experimentado por el 17,1% de la población total) consiste en dedicar más tiempo del que se cree conveniente conectado a internet con objetivos distintos a los del trabajo o estudios. El 9,2% de la población señala que le resulta duro permanecer alejado de internet varios días seguidos, el 8,2% que existen contenidos o servicios de la Red a los que encuentra difícil resistirse y el 8,9% declara que sus familiares se han quejado de las horas que dedica a internet. Finalmente, el 3,1% de la población de Euskadi ha intentado en el último año reducir su uso, sin éxito; el 2,9% tiene problemas para controlar el impulso a conectarse, y el 1,8% declara que sus relaciones se han resentido por estar conectado a la Red.

Tabla 41. Distribución de la población total en función de distintos usos de riesgo de internet. 2017 (%)

	No ha utilizado internet en los últimos 12 meses	Ha utilizado internet en los últimos 12 meses			Total
		Sí	No	NS/NC	
Dedica más tiempo del que cree que debería a estar conectado a Internet con objetivos distintos a los de su trabajo o estudios	14,9	17,1	67,6	0,4	100,0
Piensa que se sentiría mal si redujera el tiempo que pasa en Internet	14,9	3,7	81,1	0,3	100,0
Se han quejado sus familiares de las horas que dedica a Internet	14,9	8,9	76,2	0,1	100,0
Le resulta duro permanecer alejado de Internet varios días seguidos	14,9	9,2	75,7	0,3	100,0
Se resienten sus relaciones por estar conectado a la Red	14,9	1,8	83,2	0,1	100,0
Existen contenidos o servicios de la Red a los que encuentra difícil resistirse	14,9	8,2	76,7	0,2	100,0
Tiene problemas para controlar el impulso de conectarse a la Red	14,9	2,9	82,1	0,2	100,0
Ha intentado, sin éxito, reducir su uso	14,9	3,1	81,9	0,1	100,0
Obtiene gran parte de su bienestar del hecho de estar conectado a la Red	14,9	6,0	78,6	0,5	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

Los porcentajes para la población usuaria de internet varían ligeramente. En general, las mujeres usuarias presentan un porcentaje mayor en todos los distintos usos de riesgo por los que se pregunta en la encuesta, salvo en el caso de personas que declaran que sus familiares se han quejado de las horas que dedican a internet (10,6% en hombres y 10,3% en mujeres). Las mayores diferencias entre mujeres y hombres usuarios/as se observan en la categoría sobre los intentos fallidos de reducción del uso de internet que realizan (el 2,7% de los hombres y el 4,6% de las mujeres usuarias han intentado reducir su uso sin éxito) y en la categoría sobre los problemas para controlar el impulso de conectarse a la Red (el 2,7% de los hombres y el 4,0% de las mujeres usuarias reportan haber tenido este tipo de problemas).

Los usos de riesgo de internet que hombres y mujeres declaran haber experimentado con mayor frecuencia son los siguientes: dedicar más tiempo del que se cree que debería estar conectado a internet con objetivos distintos a los de su trabajo (19,2% en hombres y 21,0% en mujeres), resultar duro permanecer alejado de internet varios días seguidos (9,9% en hombres y 11,6% en mujeres), quejas de los familiares por las horas dedicadas a internet (10,6% en hombres y 10,3% en mujeres), y existencia de contenidos o servicios en la Red a los que se considera difícil resistirse (8,6% en hombres y 10,6% en mujeres).

**Tabla 42. Proporción de los distintos usos de riesgo de internet que ha realizado la población que ha utilizado internet en los últimos 12 meses por sexo. 2017 (% sobre la población que ha usado internet en los últimos 12 meses).**

	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Dedica más tiempo del que cree que debería a estar conectado a Internet con objetivos distintos a los de su trabajo o estudios	19,2	21,0	20,1
Piensa que se sentiría mal si redujera el tiempo que pasa en Internet	4,1	4,7	4,4
Se han quejado sus familiares de las horas que dedica a Internet	10,6	10,3	10,5
Le resulta duro permanecer alejado de Internet varios días seguidos	9,9	11,6	10,8
Se resienten sus relaciones por estar conectado a la Red	2,1	2,1	2,1
Existen contenidos o servicios de la Red a los que encuentra difícil resistirse	8,6	10,6	9,6
Tiene problemas para controlar el impulso de conectarse a la Red	2,7	4,0	3,4
Ha intentado, sin éxito, reducir su uso	2,7	4,6	3,7
Obtiene gran parte de su bienestar del hecho de estar conectado a la Red	7,0	7,2	7,1

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

Se observan diferencias notables por grupos de edad en los distintos usos de riesgo de internet por los que se pregunta en la encuesta. El porcentaje de la población de 35 a 74 años usuaria de internet que responde afirmativamente a alguna de las nueve preguntas no supera el 11%. Las diferencias por edad más significativas las encontramos en las siguientes categorías: el 40,4% de los hombres jóvenes y cerca de la mitad de las mujeres de la misma edad (49,3%) dedican más tiempo del que creen que deberían a estar conectados a internet con objetivos distintos a los de su trabajo o estudios, frente al 10,8% de la población de 35 a 74 años que declaran lo mismo. Uno de cada cuatro jóvenes (25,4%) indica que sus familiares se han quejado de las horas que dedican a internet, situación que tan solo apuntan el 4,8% de la población de más edad. Asimismo, el 10% de la población (9,9% de 15 a 34 años –7,3% de los hombres de 15 a 34 años y 12,6% de las mujeres de la misma edad– han intentado reducir, sin éxito, el uso que hacen de internet, frente al 1,3% de la población de 35 a 74 años de edad. Finalmente, el 6,4% de los hombres jóvenes y el 10,6% de las mujeres jóvenes reconocen tener problemas para controlar el impulso de conectarse a la Red frente al 1,4% de la población de más de 35 años.



**Tabla 43. Proporción de los distintos usos de riesgo de internet entre la población que ha utilizado internet en los últimos 12 meses por sexo y grupos de edad. 2017 (% sobre la población que ha usado internet en los últimos 12 meses).**

	Hombres		Mujeres		Total	
	15-34	35-74	15-34	35-74	15-34	35-74
Dedica más tiempo del que cree que debería a estar conectado a Internet con objetivos distintos a los de su trabajo o estudios	40,4	11,1	49,3	10,4	44,8	10,8
Piensa que se sentiría mal si redujera el tiempo que pasa en Internet	9,2	2,2	9,7	2,8	9,4	2,5
Se han quejado sus familiares de las horas que dedica a Internet	22,6	6,0	28,2	3,6	25,4	4,8
Le resulta duro permanecer alejado de Internet varios días seguidos	17,3	7,0	25,3	6,5	21,3	6,8
Se resienten sus relaciones por estar conectado a la Red	5,8	0,7	3,6	1,5	4,7	1,1
Existen contenidos o servicios de la Red a los que encuentra difícil resistirse	18,3	4,8	24,3	5,5	21,2	5,2
Tiene problemas para controlar el impulso de conectarse a la Red	6,4	1,3	10,6	1,6	8,5	1,4
Ha intentado, sin éxito, reducir su uso	7,3	1,0	12,6	1,6	9,9	1,3
Obtiene gran parte de su bienestar del hecho de estar conectado a la Red	12,4	4,9	17,6	3,3	15,0	4,1

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

A partir estas respuestas, y en base al test de adicción a internet de Orman<sup>23</sup> –instrumento compuesto por 9 ítems que permite identificar el uso de riesgo y problemático de internet–, cabe estimar que en Euskadi cerca de 12.000 personas de entre 15 y 74 años (el 0,7% de la población total) presentaría 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 72.000 personas). En conjunto, el 5,0% de la población total de Euskadi (83.863 persona) presentan un comportamiento de riesgo respecto al uso de internet.

**Tabla 44. Distribución de la población total en función del nivel de riesgo en el uso de internet de acuerdo al test de adicción a internet de Orman. 2017 (%)**

	Número	Distribución entre la población total	Distribución entre la población que ha utilizado internet en los últimos 12 meses
No es usuaria de internet	247.564	14,9	-
Sin problemas (0-3)	1.330.797	80,1	94,1
Con riesgo (4-6)	72.020	4,3	5,1
Uso problemático (7-9)	11.843	0,7	0,8
Total	1.662.224	100,0	100,0

Nota: El test de adicción a internet utilizado, diseñado por Orman en 1996, consiste en un instrumento compuesto por 9 ítems (los que se recogen en la tabla anterior) que permite diferenciar tres grupos de personas usuarias según la puntuación alcanzada.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

<sup>23</sup> En el apartado de metodología de este monográfico se puede consultar la forma de calcular este indicador a partir del test de adicción a internet de Orman. Este test está compuesto por nueve ítems y permite diferenciar tres grupos de personas usuarias según la puntuación obtenida a partir de las respuestas afirmativas obtenidas. Estos tres grupos los constituyen (a) las personas sin problemas, cuya puntuación se sitúa entre los 0 y 3 puntos, (b) el grupo en situación de “riesgo”, con una puntuación entre 4 y 6 puntos, y (c) el grupo que presentaría propiamente un uso problemático, con una puntuación entre 7 y 9 puntos.

Los datos desagregados por sexo, edad y nivel de estudios muestran que la proporción de quienes presentan algún riesgo o tienen un uso problemático de internet es mayor entre las mujeres (5,4%), la población joven de 15 a 34 años (15,5%) y aquellas personas con un nivel de estudios superior (5,3%).

**Tabla 45. 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.

La proporción de 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, según los datos de la encuesta, el 5,5% de las mujeres y 4,8% de los hombres realiza un uso de internet que puede considerarse de riesgo o problemático. Las mujeres tienen un 17% más de probabilidad de realizar un uso de riesgo o problemático de internet que los hombres [OR: 1,17 (IC95% 1,16-1,19)]<sup>24</sup>.

**Tabla 46. 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. 2017 (% sobre la población total). Datos estandarizados por edad.**

	Sexo	
	Hombres*	Mujeres*
No es usuaria de internet	13,8	15,8
Sin problemas (0-3)	81,4	78,8
Con riesgo (4-6)	4,4	4,4
Uso problemático (7-9)	0,4	1,1
Total	100,0	100,0

\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

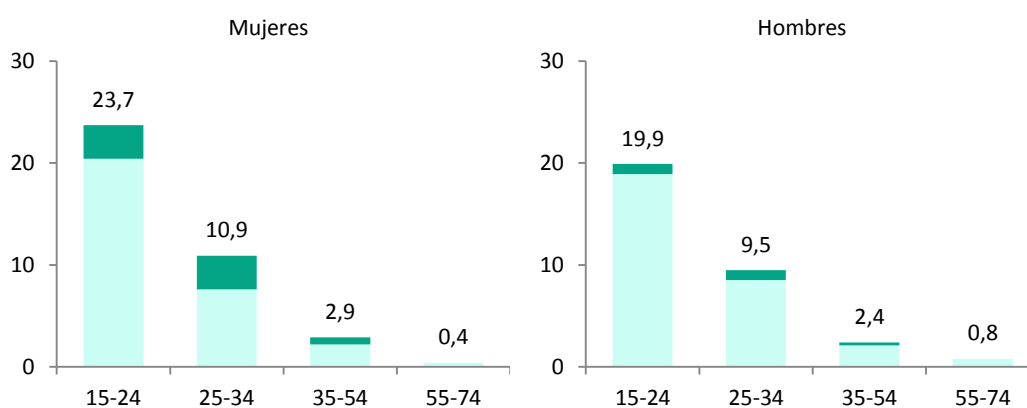
El uso de riesgo y problemático de internet muestra un patrón claro por edad. Se trata de un fenómeno estrechamente vinculado a la adolescencia y primera juventud. A medida que disminuye la edad de la población, disminuye también la proporción de quienes no utilizan la Red, y aumenta, la proporción de 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 de edad –23,7% entre las mujeres y 19,9% entre los hombres– y en torno al 10% entre la población de 25 y 34 años –10,9% en mujeres y 9,5% en hombres–.

<sup>24</sup> Ver tabla 51.

Sin embargo, el uso de riesgo o problemático de internet es muy minoritario a partir de los 55 años: la proporción de quienes presentan algún tipo de riesgo –ya sea problemático o no– se sitúa por debajo del 1% de la población de esa edad. Las mujeres de 15 a 34 años tienen una probabilidad 11,44 veces mayor que aquellas con más de 35 años de realizar un uso de riesgo o problemático de internet [OR: 11,44 (IC95% (11,19-11,69))]<sup>18</sup>. En el caso de los hombres, aquellos que tienen menos de 35 años tienen una probabilidad 9,50 veces mayor que los hombres con una edad que supera los 35 años [OR: 9,50 (IC95% 9,29-9,72)]<sup>25</sup>.

En cuanto a las diferencias por sexo, cabe destacar que la proporción de mujeres que presentan un uso de riesgo o problemático es mayor que en hombres en todos los grupos de edad, a excepción del grupo de más edad (el 0,8% de los hombres de 55 a 74 años presenta riesgo o uso problemático de internet, frente al 0,4% de las mujeres). Centrándonos en las diferencias por sexo de la población más joven, las mujeres de 15 a 34 años tienen un 23% más de probabilidad de riesgo o uso problemático que los hombres jóvenes [OR: 1,23 (IC95% 1,21-1,25)]<sup>19</sup>.

**Tabla 47. 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).**



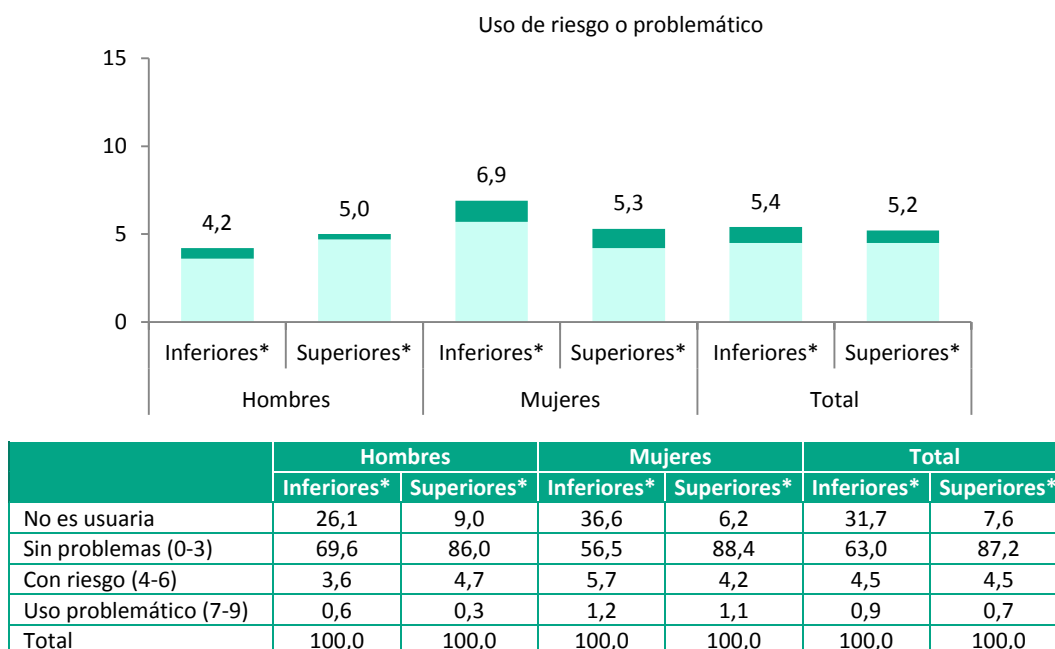
Hombres	15-24	25-34	35-54	55-74
No es usuaria de internet	2,4	2,4	7,9	30,4
Sin problemas (0-3)	77,7	88,1	89,7	68,9
Con riesgo (4-6)	18,9	8,5	2,1	0,8
Uso problemático (7-9)	1,0	1,0	0,3	0,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0
Mujeres	15-24	25-34	35-54	55-74
No es usuaria de internet	3,9	4,1	4,2	37,6
Sin problemas (0-3)	72,4	85,0	92,9	62,0
Con riesgo (4-6)	20,4	7,6	2,2	0,4
Uso problemático (7-9)	3,3	3,3	0,7	0,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0
Total	15-24	25-34	35-54	55-74
No es usuaria de internet	3,2	3,2	6,1	34,1
Sin problemas (0-3)	75,0	86,6	91,3	65,3
Con riesgo (4-6)	19,6	8,1	2,2	0,6
Uso problemático (7-9)	2,1	2,1	0,5	0,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017

<sup>25</sup> Ver tabla 51.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el 5,0% de la población de Euskadi presenta algún tipo de riesgo respecto al uso de internet que realiza y esta prevalencia es ligeramente mayor en mujeres que en hombres. No se observan diferencias por nivel de estudios entre la población total. Sin embargo, si los resultados se desagregan por sexo, sí que se observa un patrón diferente por nivel de estudios para hombres y mujeres. La proporción de hombres con estudios superiores que presentan algún tipo de riesgo o realizan un uso problemático de internet (5,0%) es más elevado que entre los hombres con estudios inferiores (4,2%). En efecto, los hombres que cuentan con un nivel de estudios superior tienen un 53% más de probabilidad de riesgo o uso problemático de internet que los que tienen un nivel de estudios inferior [OR: 1,53 (IC95% 1,49-1,56)]<sup>26</sup>. Las mujeres presentan un patrón inverso: la proporción de quienes realizan un uso de riesgo o problemático es del 6,9% entre aquellas mujeres con un nivel educativo más reducido y del 5,3% entre aquellas que cuentan con estudios de nivel superior, aunque las diferencias encontradas no son estadísticamente significativas.

**Tabla 48. 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 nivel de estudios. 2017 (% sobre la población total). Datos estandarizados por edad.**

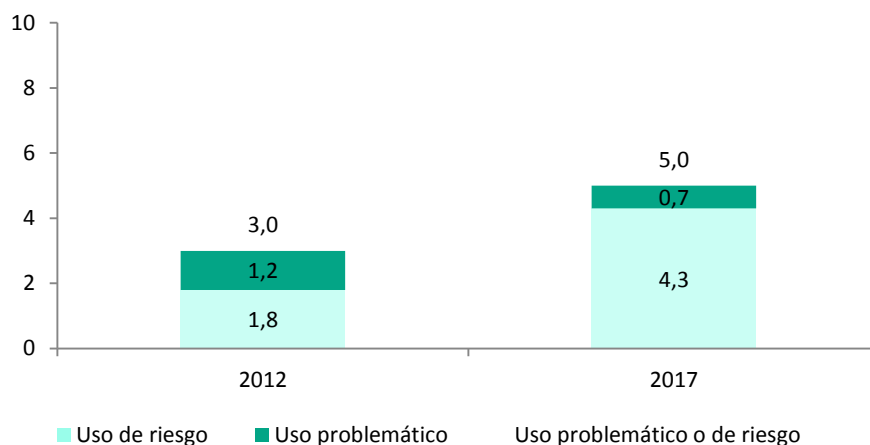


\*Datos estandarizados por edad.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017 y Censo demográfico a 1 de enero de 2017 de INE.

Entre 2012 y 2017 ha aumentado la proporción de personas que mantienen un uso de internet de riesgo del 1,8% al 4,3%. Sin embargo, 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.

<sup>26</sup> Ver tabla 51.

**Tabla 49. Evolución de la distribución de la población total en función del nivel de riesgo en el uso de internet de acuerdo al test de adicción a internet de Orman. (%)**

	2012	2017
No es usuaria de internet	27,1	14,9
Sin problemas (0-3)	69,9	80,1
Con riesgo (4-6)	1,8	4,3
Uso problemático (7-9)	1,2	0,7
Total	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

### 2.3.4. Perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo o uso problemático de internet

En este apartado se presenta el perfil que tiene la población con algún tipo de riesgo o uso problemático respecto al uso de internet, en base al test de adicción a internet de Orman<sup>27</sup>; es decir, aquellas personas que han sido clasificadas como usuarias de internet con riesgo o población con uso problemático de internet.

Los resultados muestran que algo más de la mitad de las personas que presentan algún tipo de riesgo o uso problemático son mujeres (53,3%), cerca de la mitad tienen entre 15 y 24 años de edad (47,6%), han nacido dentro del Estado español (82,0%), consideran que su situación está por encima de la media (47,7%) y más de la mitad percibe su salud como excelente o muy buena (52,7%)<sup>28</sup>. En el resto de las variables analizadas no se observan grandes diferencias entre la distribución de la población que presenta algún riesgo respecto al juego y la distribución de la población total.

Como hemos visto a lo largo del monográfico el comportamiento de riesgo respecto al uso de internet es un fenómeno estrechamente vinculado a la adolescencia y a la primera juventud. De hecho, cerca de la mitad de la población que presenta un uso de riesgo o problemático tiene entre 15 y 24 años, cuando su peso en la distribución total de la población es tan solo del 11,0%.

<sup>27</sup> Se presentan los resultados del perfil mayoritario de la población que presenta algún tipo de riesgo o uso problemático de internet en base al test de adicción a internet de Orman. La categoría "con riesgo o uso problemático" agrupa a aquellas personas que presentan un riesgo o un uso problemático con respecto a internet. No se presentan los resultados del perfil para cada una de las categorías debido a la baja prevalencia que tienen.

<sup>28</sup> Las diferencias observadas en esta tabla deben ser tenidas en cuenta con cautela. Es posible que las diferencias observadas sean debidas a la baja prevalencia de la población con un riesgo elevado respecto al uso de internet.

**Tabla 50. Distribución por sexo y edad de la población con algún tipo de riesgo o uso problemático de internet en base al test de adicción a internet de Orman. 2017 (%)**

		Con riesgo o uso problemático	Distribución de la población total
Sexo	Hombres	46,7	49,7
	Mujeres	53,3	50,3
	Total	100,0	100,0
Edad	15-24	47,6	11,0
	25-34	26,5	13,1
	35-54	22,0	42,0
	55-74	3,9	33,9
	Total	100,0	100,0
Nivel de estudios	Sin estudios o estudios primarios	24,2	28,2
	Estudios secundarios	46,3	43,3
	Estudios universitarios	29,4	28,4
	Total	100,0	100,0
Lugar de nacimiento	Estado	82,0	90,3
	Fuera Estado	18,0	9,7
	Total	100,0	100,0
Clase social familiar percibida	Pobre o muy pobre	2,0	3,9
	Por debajo de la media	35,0	31,8
	Por encima de la media	47,7	51,3
	Rica o muy rica	13,4	11,2
	Ns/Nc	1,9	1,8
	Total	100,0	100,0
Estado de salud autopercebido	Excelente o muy buena	52,7	34,1
	Buena	31,7	48,9
	Regular o mala	15,6	17,0
	Total	100,0	100,0

Nota: los resultados de la tabla hacen referencia a la distribución de la población total que presenta un uso de internet que puede ser considerado de riesgo o problemático, en base al test de adicción a internet de Orman. La categoría "con riesgo o uso problemático" agrupa a aquellas personas que realizan un uso que puede ser considerado de riesgo y aquellas personas que realizan un uso que puede ser clasificado como problemático.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

### 2.3.5. Estimación del riesgo respecto al uso de internet en función del sexo, la edad y el nivel de estudios

**Tabla 51. Resultados Prueba *Chi Cuadrado de Pearson* y *Odds Ratios* ajustados por edad (Intervalos de Confianza 95%) calculados a partir de regresiones logísticas de la variable sobre el nivel de riesgo o uso problemático de internet en base al test de adicción a internet de Orman, por sexo, edad y nivel de estudios.**

	Riesgo o uso problemático
Total (ajustado por edad)	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Hombres	1
Mujeres	1,17 (1,16-1,19)
Mujeres	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Mujeres de 35 a 74 años	1
Mujeres de 15 a 34 años	11,44 (11,19-11,69)
Hombres	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Hombres de 35 a 74 años	1
Hombres de 15 a 34 años	9,50 (9,29-9,72)
Jóvenes de 15 a 34 años	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Hombres de 15 a 34 años	1
Mujeres de 15 a 34 años	1,23 (1,21-1,25)
Hombres (ajustado por edad)	Chi <sup>2</sup> (sig.<0,005)
Nivel de estudios inferior	1
Nivel de estudios superior	1,53 (1,49-1,56)
Mujeres (ajustado por edad)	-
Nivel de estudios inferior	-
Nivel de estudios superior	-

Nota: la variable sobre el uso de riesgo o uso problemático respecto al uso de internet en base al test Orman hace referencia a la población que presenta un uso de internet que puede ser considerado de riesgo o problemático. La categoría "con riesgo o uso problemático" agrupa a aquellas personas que realizan un uso que puede ser considerado de riesgo y aquellas personas que realizan un uso que puede ser clasificado como problemático.

fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi, 2017.

## 2.4. La percepción social sobre determinados usos y prácticas

### 2.4.1. Introducción

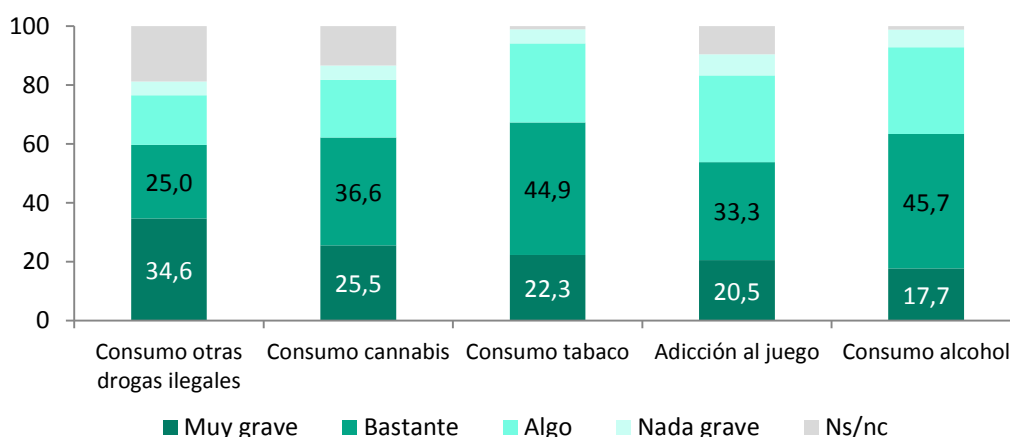
La Encuesta sobre Adicciones incluye una serie de preguntas sobre la valoración que realiza la población en torno a la gravedad atribuida a diferentes prácticas de consumo y adicción, como es la adicción al juego, así como acerca de la opinión que la ciudadanía de Euskadi tiene sobre los problemas que acarrearán diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet. A continuación se presentan los resultados más relevantes en torno a estas cuestiones.

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

Los resultados de la encuesta muestran que más de la mitad de la población de Euskadi (el 53,8%) atribuye a la adicción al juego bastante o mucha gravedad, en concreto, el 33,3% considera que es bastante grave y uno de cada cinco personas (el 20,5%) muy grave.

En relación a otros consumos o comportamientos, la gravedad atribuida a la adicción al juego en Euskadi puede ser “equiparable” a la que presentan los consumos de las drogas legales, al menos en los que respecta a los niveles de gravedad elevada.

**Tabla 52. Valoración de la gravedad atribuida a la adicción al juego y a distintos consumos/comportamientos. 2017 (%)**



	Nada grave	Algo grave	Bastante grave	Muy grave	NS/NC	Total
Juego	7,2	29,4	33,3	20,5	9,6	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

No se observan grandes diferencias por sexo y edad en torno a la gravedad atribuida al problema de la adicción al juego, si bien es cierto que el porcentaje de quienes consideran que es bastante o muy grave 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%).



**Tabla 53. Valoración de la gravedad atribuida al problema de la adicción al juego por sexo y grupos de edad. 2017 (% de quienes responden bastante o muy grave)**

	Sexo		Grupos de edad		Total
	Hombre	Mujer	15-34	35-74	
Juego	52,2	55,4	49,3	55,2	53,8

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

En cuanto a la evolución, la gravedad atribuida al problema de la adicción al juego en Euskadi se mantiene prácticamente estable: el porcentaje de quienes opinan que se trata de un problema bastante o muy grave ha pasado del 52,6% en 2012 al 53,8% en 2017.

**Tabla 54. Evolución de la valoración de la gravedad atribuida al problema de la adicción al juego (% de quienes responden bastante o muy grave)**

	2012	2017
Juego	52,6	53,8

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV.

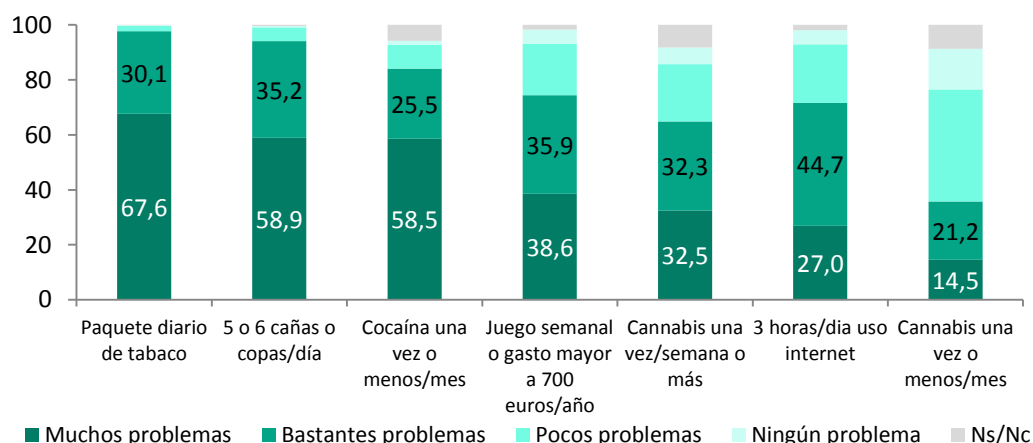
### 2.4.3. Opinión sobre los problemas que acarrearán diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet

Tres de cada cuatro personas en Euskadi (74,5%) consideran que el hecho de jugar a juegos de azar o apuestas<sup>29</sup> con una frecuencia al menos semanal o gastar más de 700 euros al año en esta actividad acarrea bastantes o muchos problemas (el 35,9% bastantes problemas y el 38,6% muchos problemas). En el caso del uso problemático de internet el porcentaje es ligeramente más reducido, aunque se mantiene por encima del 70%. En concreto, el 71,7% de la población de Euskadi considera 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 o muchos problemas (el 44,7% bastantes problemas y el 27,0% muchos problemas).

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.

<sup>29</sup> No se muestran los resultados evolutivos, puesto que estas dos preguntas han sido incluidas por primera vez en la encuesta de 2017.

Tabla 55. Percepción de riesgo atribuida a distintos consumos/ usos. 2017 (%)



	Ninguno	Pocos	Bastantes	Muchos	NS/NC	Total
Jugar a juegos de azar o apuestas con una frecuencia al menos semanal o gastar más de 700 euros al año en esta actividad	5,2	18,7	35,9	38,6	1,7	100,0
Emplear más de 3 horas diarias a actividades que requieran el uso de internet sin considerar el tiempo empleado en tareas escolares o laborales	5,1	21,3	44,7	27,0	2,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

En lo que a la distribución por sexo y edad se refiere, sí que se aprecia una mayor permisividad en torno a las prácticas relacionadas con los juegos de azar o apuestas y el uso diario de internet entre los hombres. En concreto, el 28,3% de los hombres consideran que 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 pocos o ningún problema, frente al 19,5% de las mujeres que opinan lo mismo. Asimismo, el 32,4% de los hombres (frente al 20,5% de las mujeres) considera que emplear más de tres horas diarias a actividades recreativas que requieran el uso de internet conlleva pocos o ningún problema.

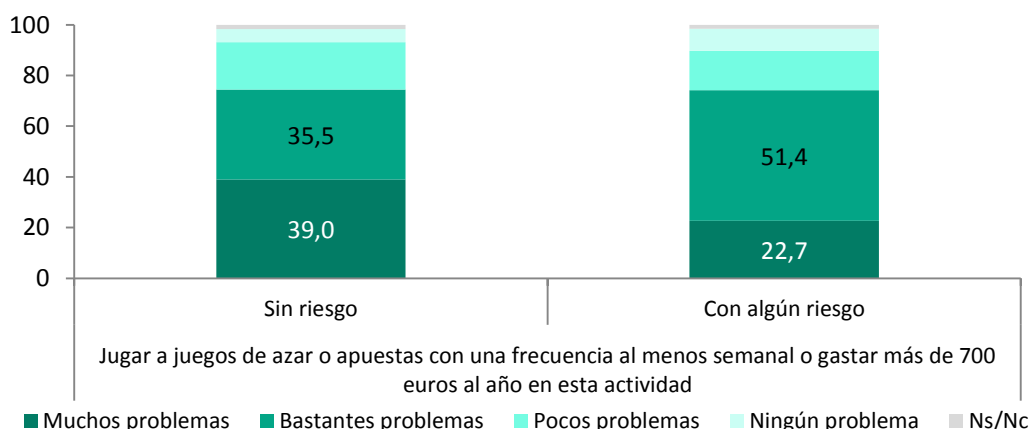
En el caso de la edad, se observa un patrón diferente en el caso del juego y el uso de internet, que se corresponde con el patrón que hemos observado anteriormente en las frecuencias de uso: las personas de más edad muestran una mayor permisividad en torno a los juegos de azar o apuestas: el 25,9% de las personas de 35 a 74 años consideran que el juego semanal o el gasto de 700 euros anuales tiene pocos o ningún problema, frente al 17,5% de las personas de 15 a 34 años que opinan lo mismo. En el caso del uso de internet, por su parte, son las personas más jóvenes las que presentan una mayor permisividad: cuatro de cada diez personas de 15 a 34 años (39,0%) consideran que el empleo recreativo de internet tres horas al día no es problemático, frente al 22,4% de las personas de 35 a 74 años que opinan lo mismo.

**Tabla 56. Opinión sobre los problemas que acarrearán diversas prácticas por sexo y edad. 2017 (% de quienes responden pocos o ningún problema)**

	Sexo		Grupos de edad		Total
	Hombre	Mujer	15-34	35-74	
Jugar a juegos de azar o apuestas con una frecuencia al menos semanal o gastar más de 700 euros al año en esta actividad	28,3	19,5	17,5	25,9	23,9
Emplear más de 3 horas diarias a actividades que requieran el uso de internet sin considerar el tiempo empleado en tareas escolares o laborales	32,4	20,5	39,0	22,4	26,4

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

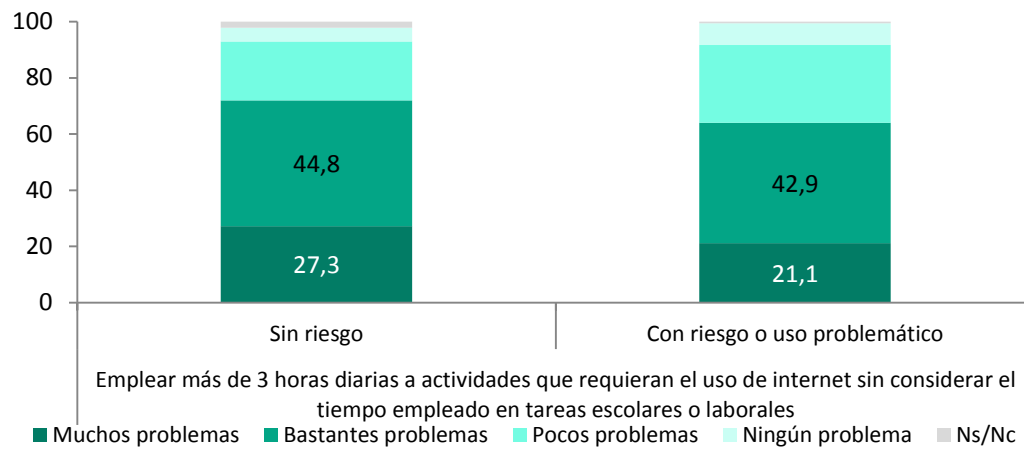
A continuación se presenta la relación entre el juego de riesgo y el riesgo percibido. La población con algún riesgo respecto al juego (2,5% de la población total) atribuye una menor gravedad al juego semanal o al gasto superior a 700 euros al año que la población sin riesgo. La gravedad atribuida a diversas prácticas relacionadas con el juego, como hemos visto, es mayor entre las mujeres que entre los hombres y aumenta, a medida que disminuye la edad de la población.

**Tabla 57. Distribución de la población en función de la percepción de riesgo atribuida a diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet.**

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

Finalmente, se presentan los resultados de la relación entre el uso de riesgo o problemático de internet y el riesgo percibido. La población con un uso de riesgo o problemático de internet –5,0% de la población total– atribuye una menor gravedad al uso de más de 3 horas diarias a internet que la población sin riesgo. La gravedad atribuida a diversas prácticas relacionadas con el uso de internet, como hemos visto, es mayor entre las mujeres que entre los hombres, y aumenta a medida que aumenta también la edad de la población.

**Tabla 58. Distribución de la población en función de la percepción de riesgo atribuida a diversas prácticas relacionadas con el juego y el uso de internet.**



Fuente: Encuesta sobre Adicciones en la CAPV 2017.

### 3. ANEXOS

#### 3.1. Anexo 1: Modificaciones sobre juego en el cuestionario

En la siguiente tabla se presentan las preguntas sobre juego que han sufrido algún tipo de modificación en el cuestionario con respecto a la edición de 2012:

PREGUNTAS SOBRE JUEGO MODIFICADAS		
Pregunta inicial (Encuesta año 2012)	Pregunta con modificaciones (Encuesta año 2017)	Modificaciones realizadas
<p>Indique, por favor, cuál de los siguientes juegos ha practicado usted en los últimos 12 meses, y con qué frecuencia. (Opciones de respuesta: nunca, menos de una vez por semana, una vez por semana o más, Ns/Nc).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a cartas apostando dinero.</li> <li>- Apostar en el frontón o en deportes rurales.</li> <li>- Jugar a la lotería, quinielas, primitiva, bono-loto, ciegos.</li> <li>- Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados...)</li> <li>- Jugar al bingo (en salas o máquinas)</li> <li>- Jugar a las máquinas tragaperras.</li> <li>- Otros (carreras de caballos, porras, etc.)</li> </ul>	<p>Indique, por favor, cuáles de los siguientes tipos de juego ha practicado usted en los últimos 12 meses y con qué frecuencia. A la hora de responder considere que la pregunta se refiere a aquellos juegos, presenciales u on line, cuya participación requiere de cierto desembolso económico. (Opciones de respuesta: ninguna vez, menos de una vez por semana, una vez por semana o más, Ns/Nc).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lotería, quinielas, primitiva, bono-loto, ciegos.</li> <li>- Juegos de cartas.</li> <li>- Apuestas deportivas (cualquier deporte, también carreras hípicas, frontón, deportes rurales... pero no quiniela).</li> <li>- Máquinas tragaperras.</li> <li>- Juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados...)</li> <li>- Bingo</li> <li>- Otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la encuesta de 2017 se especifica que los tipos de juego a los que la pregunta hace referencia se refieren tanto a juegos presenciales como juegos on line.</li> <li>- En el caso de las apuestas deportivas, en la edición de 2012 la categoría hacía referencia únicamente a apostar en el frontón o en deportes rurales. La pregunta de 2017, en cambio, hace referencia a cualquier tipo de deporte, incluidas también las carreras hípicas. En 2017 se excluye de la categoría de apuestas deportivas la quiniela.</li> <li>- En el caso del bingo, en 2012 se incluía el bingo en salas o máquinas y en la edición de 2017, sin embargo, no se especifica.</li> <li>- A pesar de que en las dos ediciones la pregunta hace referencia a los últimos 12 meses, la categoría de respuesta de 2012 "nunca" pasa a denominarse "ninguna vez" en 2017.</li> </ul>
<p>En las ocasiones en las que ha apostado o jugado con dinero en el último año, ¿ha utilizado alguna vez las siguientes vías? (Opciones de respuesta: Sí, No, Ns/Nc)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Locales de apuestas deportivas.</li> <li>- Salones de juego.</li> <li>- A través de internet.</li> </ul>	<p>En las ocasiones en las que ha apostado o jugado con dinero en el último año, ¿ha utilizado alguna vez las siguientes vías para jugar? (Opciones de respuesta: Sí, No, Ns/Nc)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acudir físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas (salones de juego, casinos, bingo, locales de apuestas deportivas...) o utilizar terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros.</li> <li>- Acceder mediante un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la encuesta de 2017 las preguntas especifican más el tipo de juego al que hacen referencia.</li> </ul>

	dispositivo personal (móvil, ordenador, Tablet, etc.) a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas.	
<p>¿Ha habido alguna etapa en su vida en que jugara usted más de lo que juega ahora?</p> <p>- Sí, he dejado totalmente de jugar.</p> <p>- Sí, juego menos que antes.</p> <p>- No, juego igual que antes.</p> <p>- No, ahora juego más que antes.</p> <p>- Ns/Nc</p>	<p>Me podría decir si con respecto al año pasado actualmente...</p> <p>- Juega más que antes.</p> <p>- Juega menos que antes.</p> <p>- Juega lo mismo.</p>	<p>- La pregunta de 2012 hacía referencia al juego actual en comparación al juego a lo largo de la vida (en cualquier etapa anterior). En 2017, sin embargo, la pregunta hace referencia al juego realizado actualmente con respecto al año pasado.</p> <p>- En la edición de 2017 se suprime la categoría referente al abandono total del juego. El resto de categorías se mantienen prácticamente iguales.</p>

### 3.2. Anexo 1: Modificaciones sobre uso de internet en el cuestionario

En la siguiente tabla se presentan las preguntas sobre uso de internet que han sufrido algún tipo de modificación. En primer lugar, se presentan las preguntas que han sido modificadas de la edición de 2012 a 2017 y en segundo lugar, las preguntas que han sido eliminadas de la edición de 2012:

PREGUNTAS SOBRE USO DE INTERNET MODIFICADAS		
Pregunta inicial (Encuesta año 2012)	Pregunta con modificaciones (Encuesta año 2017)	Modificaciones realizadas
--	<p>Le vamos a preguntar ahora sobre su uso de internet. Tenga en cuenta que:</p> <p>- El uso de internet se puede hacer a través de diferentes dispositivos: teléfonos móviles (smartphones), ordenadores de mesa, portátiles, tablets, etc.</p> <p>- Debe considerar solamente el uso de internet que hace por diversión (mandar o recibir mails o WhatsApp, chatear, usar las redes sociales, jugar, escuchar o descargar música, leer páginas web, hacer compras on line...).</p> <p>- No debe tener en cuenta el tiempo que emplea en internet para trabajar o hacer deberes.</p>	<p>En la edición de 2017 se ofrece una definición sobre el tipo de uso de internet al que hacen referencia las preguntas de la encuesta. En la edición de 2012, sin embargo, no se ofrecía tal definición.</p>

<p>¿Ha utilizado Internet alguna vez?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sí, utilizo internet.</li> <li>- Ahora no, pero lo he utilizado en el pasado.</li> <li>- Nunca he utilizado internet.</li> <li>- Ns/Nc.</li> </ul>	<p>¿Ha utilizado internet alguna vez?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sí.</li> <li>- No.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la edición de 2012 se diferenciaban las personas que en alguna ocasión habían utilizado internet y aquellas que lo utilizaban normalmente. En la edición de 2017, sin embargo, solo se pregunta por el uso experimental alguna vez en la vida.</li> </ul>
<p>En la actualidad, ¿Cuántas horas al día dedica, aproximadamente, a navegar por Internet con objetivos distintos a los de su actividad laboral o educativa?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menos de 2 horas.</li> <li>- Entre 2 y 5 horas.</li> <li>- Más de 5 horas.</li> <li>- Ns/Nc.</li> </ul>	<p>Durante los últimos 30 días, ¿con qué frecuencia ha utilizado internet por término medio en un día laborable cualquiera? Un día entre semana (lunes a jueves)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguna (no he utilizado internet)</li> <li>- Media hora o menos.</li> <li>- Alrededor de 1 hora.</li> <li>- Alrededor de 2 a 3 horas.</li> <li>- Alrededor de 4 a 5 horas.</li> <li>- 6 o más horas.</li> </ul> <p>Durante los últimos 30 días, ¿con qué frecuencia ha utilizado internet por término medio en un día del fin de semana cualquiera? Un día del fin de semana (viernes a domingo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguna (no he utilizado internet)</li> <li>- Media hora o menos.</li> <li>- Alrededor de 1 hora.</li> <li>- Alrededor de 2 a 3 horas.</li> <li>- Alrededor de 4 a 5 horas.</li> <li>- 6 o más horas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la edición de 2017 se diferencia la frecuencia del uso de internet en un día medio laborable y en un día medio del fin de semana.</li> <li>- Las categorías de respuesta varían y pasan de ser 3 a ser 6.</li> </ul>

PREGUNTAS SOBRE USO DE INTERNET ELIMINADAS	
Encuesta año 2012	Encuesta año 2017
<p>¿Cuánto tiempo hace que utiliza Internet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menos de 3 meses.</li> <li>- De 3 a 6 meses.</li> <li>- De 6 a 12 meses.</li> <li>- Más de 12 meses.</li> <li>- Ns/Nc.</li> </ul>	--
<p>En el último año, fuera de su actividad laboral o educativa, ¿Con qué frecuencia (nunca, casi nunca, una vez al mes, una vez por semana, a diario o varias veces al día) ha utilizado Internet para los siguientes fines?</p> <p>(Opciones de respuesta: nunca, casi nunca, una vez al mes, una vez por semana, a diario, varias veces al día, Ns/Nc)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relacionarse con la familia y amigos conocidos</li> <li>- Entablar nuevas relaciones.</li> <li>- Sexo.</li> <li>- Juegos de apuestas con dinero.</li> <li>- Videjuegos.</li> <li>- Compras.</li> <li>- Servicios (turismo, banca electrónica...).</li> <li>- Información, noticias, prensa.</li> <li>- Ver películas (no de sexo).</li> <li>- Descarga de archivos.</li> <li>- Escuchar música.</li> </ul>	--



### 3.3. Anexo 1: Modificaciones sobre percepción social en el cuestionario

En la siguiente tabla se presentan las preguntas sobre percepción social respecto al juego y al uso de internet que han sido incluidas por primera vez en la edición de la encuesta de 2017:

PREGUNTAS SOBRE PERCEPCIÓN SOCIAL INCLUIDAS	
Encuesta año 2012	Encuesta año 2017
--	<p>Nos gustaría saber su opinión sobre los problemas, de salud o de cualquier otro tipo, que pueden significar cada una de las siguientes situaciones:            Jugar a juegos de azar o apuestas con una frecuencia al menos semanal o gastar más de 700 euros al año en esta actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ningún problema.</li> <li>- Pocos problemas.</li> <li>- Bastantes problemas.</li> <li>- Muchos problemas.</li> <li>- Ns/Nc.</li> </ul>
--	<p>Nos gustaría saber su opinión sobre los problemas, de salud o de cualquier otro tipo, que pueden significar cada una de las siguientes situaciones:            Emplear más de 3 horas diarias a actividades que requieran el uso de internet sin considerar el tiempo empleado en tareas escolares o laborales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ningún problema.</li> <li>- Pocos problemas.</li> <li>- Bastantes problemas.</li> <li>- Muchos problemas.</li> <li>- Ns/Nc.</li> </ul>

## 4. BIBLIOGRAFÍA

- [1] SIIS Centro de Documentación y Estudios, Ed., *Euskadi y drogas 2012 / Euskadi eta drogak 2012*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2013.
- [2] Eusko Jaurlaritza/Gobierno Vasco, Ed., *Euskadi y drogas 1992 / Euskadi eta drogak 1992*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 1992.
- [3] Eusko Jaurlaritza/Gobierno Vasco, Ed., *Euskadi y drogas 1994 / Euskadi eta drogak 1994*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 1994.
- [4] Eusko Jaurlaritza/Gobierno Vasco, Ed., *Euskadi y drogas 1996 / Euskadi eta drogak 1996*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 1996.
- [5] Eusko Jaurlaritza/Gobierno Vasco, Ed., *Euskadi y drogas 1998 / Euskadi eta drogak 1998*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 1998.
- [6] Eusko Jaurlaritza/Gobierno Vasco, Ed., *Euskadi y drogas 2000 / Euskadi eta drogak 2000*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2000.
- [7] Eusko Jaurlaritza/Gobierno Vasco, Ed., *Euskadi y drogas 2002 / Euskadi eta drogak 2002*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2002.
- [8] Instituto Deusto de Drogodependencias, Ed., *Euskadi y drogas 2004 / Euskadi eta drogak 2004*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2004.
- [9] SIIS Centro de Documentación y Estudios, Ed., *Euskadi y drogas 2006 / Euskadi eta drogak 2006*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2006.
- [10] SIIS Centro de Documentación y Estudios, Ed., *Euskadi y drogas 2008 / Euskadi eta drogak 2008*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2008.
- [11] SIIS Centro de Documentación y Estudios, Ed., *Euskadi y Drogas 2010 / Euskadi eta Drogak 2010*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco, 2011.
- [12] Ferris, Jackie y Wynne, Harold, «L'indice canadien», *Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies*, pp. 1-72, 2001.
- [13] Valleur, Marc y Velea, Dan, «Les addictions sans drogue(s)», *Revue Toxibase*, vol. 6, pp. 1-15, 2002.
- [14] Gossop, M. (Ed.), *Relapse and addictive behaviour*. Londres: Routledge.
- [15] Becoña, E. y Cortés, M. (Coord), *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad).
- [16] Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Ed., *Informe sobre adicciones comportamentales. Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Madrid: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2019.
- [17] Dirección General de Ordenación del Juego, Ed., *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015*. Madrid: Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2016.
- [18] Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco, *II Libro Blanco del Juego de Euskadi*. Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco, 2015.
- [19] American Psychiatric Association, *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales*.
- [20] G. M. Reed *et al.*, «Innovations and changes in the ICD-11 classification of mental, behavioural and neurodevelopmental disorders.», *World Psychiatry*, vol. 18, n.º 1, pp. 3-19, feb. 2019.
- [21] E. Aarseth *et al.*, «Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal.», *J Behav Addict*, vol. 6, n.º 3, pp. 267-270, sep. 2017.

- [22] J. I. Cases y et al, *Percepción social sobre el juego de azar en España 2018*. Madrid: Instituto de Política y Gobernanza Fundación Codere, 2018.
- [23] Drogomedia - Centro de Documentación de Drogodependencias del País Vasco/Euskadiko Drogomendekotasunei buruzko Dokumentazio Zentroa, «Ausazko jokoak = Juegos de azar», *Drogomedia Monografikoak*, n. 6, 2019.
- [24] Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, «Memorias anuales». 2013-2017.
- [25] I. Sierra y et al, *Jóvenes y juegos de azar. Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz. Resumen ejecutivo*. Vitoria-Gasteiz: Observatorio de la Realidad de las Personas Jóvenes de Vitoria-Gasteiz.
- [26] Chóliz, Mariano y Lamas, Juan, «“¡Hagan juego, menores!” Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego», *Revista Española de Drogodependencias*, vol. 42, n.º 1, pp. 34-47, 2017.
- [27] S. Kristiansen y C. M. Trabjerg, «Legal gambling availability and youth gambling behaviour: A qualitative longitudinal study», *International Journal of Social Welfare*, vol. 26, pp. 218-229, 2017.
- [28] Echeburúa, Enrique y De Corral, Paz, «Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía?», *Adicciones*, vol. 20, n.º 4, pp. 321-325, 2008.
- [29] Dirección General de Ordenación del Juego, Ed., *Análisis del perfil del jugador online. Informe 2016-2017*. Madrid: Ministerio de Hacienda, 2018.
- [30] A. Estévez y et al, *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. Madrid: Organización Nacional de Ciegos Españoles, 2012.
- [31] Dirección General de Ordenación del Juego de España. Secretaría de Estado de Hacienda. Gobierno de España., «Datos del Mercado Español de Juego». 2017.
- [32] Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Ed., *Estadísticas 2017. Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España*. Madrid: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2017.
- [33] J. (ed) Järvinen-Tassopoulos, «Thematic issue on gambling and gender», *Nat-Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, vol. 33, 2016.
- [34] E. Echeburua, «Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento», *Revista de Patología Dual*, vol. 1, pp. 1-7, 2014.
- [35] Méndez-Gago, Susana y González-Robledo, Lidio, *Uso y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación por adolescentes: un estudio representativo de la ciudad de Madrid*, Universidad Camilo José Cela. Madrid, 2018.
- [36] Goldberg, I., *Internet Addiction disorder. Diagnostic criteria*. 1995.
- [37] Young, Kimberly, «The relationships between depression and Internet addiction», *CyberPsychology and Behaviour*, vol. 1, pp. 25-28, 1998.
- [38] A. J. van Rooij y N. Prause, «A critical review of “Internet addiction” criteria with suggestions for the future.», *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 3, n.º 4, pp. 203-213, 2014.
- [39] M. Peris y et al, «Escala de riesgo de adicción-adolescente a las redes sociales e internet: fiabilidad y validez (ERA-RSI)», *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, vol. 5, pp. 30-36, 2018.
- [40] Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Ed., *Encuesta sobre Alcohol y drogas en España (EDADES), 1995-2017*. Madrid: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2018.
- [41] Matas, Antonio, «Orman’s Internet Addiction Survey: a preliminary Psychometric Study in an University Andalusian Sample», *Universitas Psychologica*, vol. 14, n.º 3, pp. 1107-1115, 2015.