A man with a distressed expression, looking down at a poker table. The table is covered with playing cards and stacks of chips. The scene is dimly lit with a strong red tint, suggesting a gambling or high-stakes environment. The man's hands are clasped in front of him, and his face shows signs of stress or anxiety.

**5. ADICCIONES
COMPORTAMENTALES:
JUEGO, USO DE
INTERNET Y SEXO.
ADMISIONES A
TRATAMIENTO**

ADICCIONES COMPORTAMENTALES: JUEGO, USO DE INTERNET Y SEXO. ADMISIONES A TRATAMIENTO

Las adicciones sin sustancia o comportamentales son definidas en el art. 7 de la Ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias como: las conductas excesivas, que sin consistir en el consumo de sustancias psicoactivas, se caracterizan por la tendencia irreprimible y continuada a la repetición de una conducta perjudicial para la persona que la presenta o también para su entorno familiar, social y laboral directo, por la incapacidad de controlarla a pesar de intentarlo y por el mantenimiento de la conducta a pesar de sus consecuencias perjudiciales.

Destacar como positivo de esta Ley vasca que incluye el “*principio de precaución*”, que supera al principio de prevención, al abordar los “*riesgos sociales del desarrollo*”, que son aquellos sobre los que hay suficientes sospechas de su existencia y de su nocividad para la seguridad y salud de las personas, pero todavía no plena certeza científica¹. De hecho, en su art. 2.4 incluye lo siguiente:

Art. 2.4. Con base en el principio de cautela, las medidas de promoción de la salud y de prevención se extenderán también a otras conductas excesivas en la actualidad no conceptualizadas como adicciones comportamentales. En virtud de dicho principio, en los casos en los que los servicios de salud consideren que la conducta excesiva presenta características susceptibles de generar un patrón adictivo y que la persona podría beneficiarse de un programa terapéutico, podrán aplicarse las medidas de asistencia previstas en la presente ley.

En el marco de dicha Ley, a los efectos de prevención, asistencia e inclusión social, se consideran adicciones sin sustancia o adicciones comportamentales, las siguientes:

- a) El juego patológico o ludopatía.
- b) Las conductas excesivas en el uso de las tecnologías digitales y sus nuevas aplicaciones y, en particular, las relacionadas con el uso de las redes sociales y los videojuegos.

Desde el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones se ha publicado recientemente un informe en el que se analiza el indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales para un año concreto, en este caso para el año 2021, primer año del que hay registros.

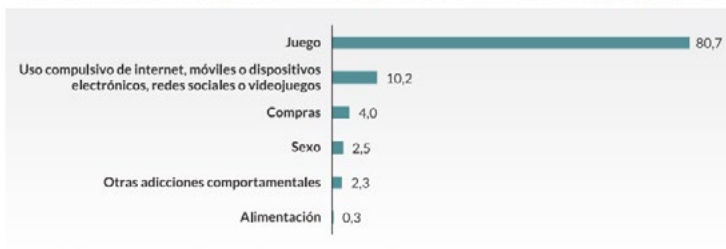
Estos datos vienen a complementar los extraídos de la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES), que se realizan en años alternos.

¹ Fuente: A.A.V.V: “*Adicciones conductuales (sin sustancia) en el trabajo y al trabajo*”. UGT-CEC. Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente de UGT. 2018. P.25

Pues bien, en 2021 se notificaron 4.052 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales, de las que 3.520 fueron entre hombres y 528 entre mujeres.

Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. p.76

Admisiones a tratamiento por trastornos comportamentales/sin sustancia (%).España, 2021.



FUENTE: OEDA. Indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales

Según el gráfico anterior, el 80,7% de las admisiones a tratamiento fueron por trastorno por juego, el 10,2% por uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos, el 4% por adicción a las compras y el 2,5% por trastornos relacionados con el sexo.

Otros datos adicionales que se desprenden en el informe:

- La mayoría de los admitidos a tratamiento fueron hombres (87%).
- La edad media de los admitidos a tratamiento es de 36,6 años, encontrando muchas diferencias en función del trastorno comportamental que genera la admisión.

En cuanto a su situación laboral un 53,2% de los admitidos a tratamiento tenía trabajo y el 17,0% estaba en paro habiendo trabajado antes.

- En el caso de los hombres un 55,6% estaba trabajando en el momento de la admisión, frente al 36,9% de las mujeres.
- Los hombres en paro que habían trabajado antes suponen el 16,7% de los admitidos a tratamiento frente al 19,1% de las mujeres.

Características sociodemográficas del total de admitidos a tratamiento por adicciones comportamental/sin sustancias, según hayan tenido tratamiento previo y según sexo (n° absoluto y %). España, 2021.

		Total	Sexo		Tratamiento previo	
			Hombre	Mujer	Sí	No
Total		4052	3520	528	1049	2782
Tratamiento previo	Sí	27,4	27,7	24,8	100,0	0,0
	No	72,6	72,3	75,2	0,0	100,0
Edad		36,6	36,0	40,7	38,6	35,8
Sexo	Hombre	87,0	100,0	0,0	88,4	86,8
	Mujer	13,0	0,0	100,0	11,6	13,2
Máximo nivel de estudios	Sin estudios	0,2	0,2	0,4	0,2	0,2
	Primaria	36,7	35,9	42,0	35,3	37,1
	Secundaria	52,8	53,9	44,9	55,8	51,8
	Estudios postobligatorios superiores (ISCED 5 a 8)	10,3	10,0	12,7	8,6	10,9
Situación laboral	Trabajo	53,2	55,6	36,9	54,1	53,2
	Parado no trabajado antes	2,9	2,8	3,5	2,4	3,0
	Parado habiendo trabajado antes	17,0	16,7	19,1	18,0	16,6
	Otras	26,9	24,8	40,4	25,4	27,1

Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. p.77

ADICCIONES COMPORTAMENTALES: JUEGO, USO DE INTERNET Y SEXO.

JUEGO

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud que lo incluyó en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) del año 1992.

Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación de Psiquiatría Americana DSMV el juego problemático se produce cuando se producen cuatro o más de las siguientes acciones durante un periodo de 12 meses:

1. Preocupación por el juego.
2. Necesidad de jugar, incrementando la cantidad de dinero, con el objetivo de lograr la excitación deseada.
3. Inquietud o Irritabilidad cuando se intenta reducir o dejar de jugar.
4. Fracasos repetidos en los esfuerzos para controlar el juego. Realizar repetidamente esfuerzos de controlar, reducir o dejar de jugar sin éxito.
5. Utilización del juego como vía de escape de los problemas o de alivio del malestar emocional. Jugar a menudo cuando se siente angustiado.
6. Intentos repetidos de recuperar el dinero perdido. Después de perder dinero jugando, se vuelve a jugar otro día tratando de desquitarse de las pérdidas.
7. Ocultar y mentir sobre la importancia del juego en su vida.
8. Poner en peligro o perder relaciones personales, trabajos u oportunidades a causa del juego.
9. Apoyo económico reiterado por parte de la familia y amigos para aliviar situaciones financieras causadas por el juego.

Por tanto, en el momento en el que el juego ocupa una gran parte del día de una persona y es incapaz de dejarlo, a pesar de las consecuencias negativas sobre sus relaciones familiares, laborales o personales, es evidente que hay un trastorno del juego.

Además, *“la posibilidad de realizar ciertas actividades online favorece muchos comportamientos potencialmente adictivos, incluido el trastorno de juego. La inmediatez de la recompensa, la fácil accesibilidad y acceso 24 horas al día, el anonimato y el entorno íntimo que proporcionan las nuevas tecnologías, facilitan la pérdida de control.”*²

En 2019, la OMS incluyó la adicción a los videojuegos como un trastorno debido a comportamientos adictivos en la revisión nº 11 de la Clasificación Estadísticas Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Conexas (CIE-11). Esta modificación entró en vigor el pasado 2022.

La utilización generalizada de los dispositivos digitales por parte de la población, en especial los jóvenes, está produciendo un aumento de la ludopatía por las apuestas por internet.

² Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2023. p.43

Fuente: A.A.V.V. "Adicciones conductuales (sin sustancia) en el trabajo y al trabajo". UGT-CEC. Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente de UGT. 2018. P. 61

En porcentaje. Nuevas altas por tipo de juego en la Asociación Para la Prevención y Ayuda Al Ludopata (Apal)



Fuente: Apal. EL PAÍS

La ludopatía conlleva también problemas laborales que incluso pueden suponer la pérdida del puesto de trabajo, debido a la bajada del rendimiento laboral, ausencias, menor implicación con el desarrollo de sus tareas y en casos extremos por robos.

Según el Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023 del Observatorio Español de las Drogas y Adicciones, la adicción al juego es superior entre hombre que entre mujeres y ha ido descendiendo paulatinamente en las distintas ediciones de la encuesta que se han llevado a cabo, según se puede apreciar en el siguiente gráfico.

Figura 18. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 ≥1) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.



T: total, H: hombres, M: mujeres. FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

En cuanto a las admisiones a tratamiento en 2021 por adicción al juego, se registraron 3.269, la mayoría se produjeron entre hombres (91,65%), con una edad media de 38 años. En cuanto a su situación laboral, un 58,6% estaba trabajando y un 18,1% se encontraba en paro habiendo trabajado antes.

ADICIONES COMPORTAMENTALES: JUEGO, USO DE INTERNET Y SEXO.

Características sociodemográficas del total de admitidos a tratamiento por adicción comportamental sin sustancias, según el tipo de adicción que genera la admisión (nº absoluto y %). España, 2021.

	Adicción comportamental						
	Juego	Alimentación	Sexo	Compras	Uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos	Otras adicciones comportamentales	
Total	3269	14	102	162	412	93	
Tratamiento previo	Sí	28,4	50,0	31,3	18,5	18,6	37,8
	No	71,6	50,0	68,7	81,5	81,4	62,2
Sexo	Hombre	91,6	21,4	96,1	35,2	78,8	49,5
	Mujer	8,4	78,6	3,9	64,8	21,2	50,5
Edad	38,0	37,4	39,3	45,1	21,0	38,2	
Edad de inicio	26,3	16,2	25,4	34,0	16,2	25,1	
Máximo nivel de estudios	Sin estudios	0,2	0,0	1,0	0,6	0,2	0,0
	Primaria	36,1	38,5	24,0	24,4	51,4	27,9
	Secundaria	54,3	38,5	49,0	51,9	42,0	55,8
	Estudios postobligatorios superiores (ISCED 5 a 8)	9,5	23,1	26,0	23,1	6,4	16,3
Situación laboral	Trabajo	58,6	15,4	59,8	53,4	12,0	44,4
	Parado no trabajado antes	2,5	30,8	4,9	2,5	4,9	4,4
	Parado habiendo trabajado antes	18,1	30,8	20,6	13,0	8,3	20,0
	Otras	20,8	23,1	14,7	31,1	74,8	31,1

Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. p.79

6 Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. p.45

7

USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

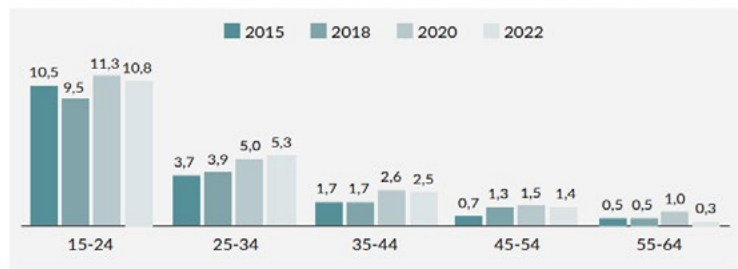
Según UNICEF, 1 de cada 3 adolescentes hace un uso problemático de Internet y las redes sociales y, además, 1 de cada 5 adolescentes podría tener un cierto enganche a los videojuegos. Más del 90% de los encuestados declararon conectarse a Internet todos o casi todos los días. A su vez, reconocen que la red les puede hacer sentir alegría (96,9%), relajación (81,6%) o diversión (78,9%).³

Según los resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años) En 2022, un 3,5% de la población de 15 a 64 años realizó un posible uso compulsivo de internet en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 1.096.000 personas. Se confirma que la prevalencia del uso compulsivo de internet es superior entre los más jóvenes (15-24 años).

³ Adolescentes y tecnología: ¿cómo la utilizan? | UNICEF

Fuente: Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. p.60

Figura 30. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad (%). España, 2015-2022.



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

En cuanto a las admisiones por adicciones por uso problemático de internet, móvil o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos, en 2021 se notificaron 412 admisiones. El 78,8% eran hombres. Un 12% estaban trabajando y el 8,3% estaba parado habiendo trabajado antes. Estas cifras tan bajas en cuanto al desempeño de un trabajo se pueden explicar porque aquí se detectan admisiones en personas jóvenes siendo la edad media de 21 años.

ADMISIONES POR ADICCIONES A LAS COMPRAS

En 2021 se notificaron 162 admisiones a tratamiento por compras. Este trastorno, junto con los problemas de alimentación, presenta un mayor porcentaje de mujeres que de hombres (64,8% mujeres).

La edad media a la que acuden a tratamiento es la más elevada de todas las adicciones, 45,1 años, habiendo iniciado la adicción comportamental a los 34 años.

Un 53,4% estaba trabajando y un 13% estaba parado habiendo trabajado antes.

ADICIONES COMPORTAMENTALES: JUEGO, USO DE INTERNET Y SEXO.

ADICCIÓN AL SEXO

Las principales señales de advertencia de los síntomas de una adicción al sexo pueden ser, entre otros:

- Situaciones de ansiedad o estrés
- Baja calidad de las relaciones personales o carencias afectivas
- Consumos de riesgo de sustancias (alcohol, cocaína)
- Constante acceso a páginas pornográficas en la red
- Irritabilidad o disfuncionalidad cuando se dificultan esos consumos
- Comentarios de contenido sexual frecuentes
- Descuido de obligaciones laborales
- Cambios negativos de imagen -se deja de lado el cuidado personal-

Fuente: A.A.V.V: "Adicciones conductuales (sin sustancia en el trabajo y al trabajo". UGT-CEC. Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente de UGT. 2018. P.51

Las consecuencias negativas de la adicción al sexo son similares al resto de adicciones comportamentales y abarcan el ámbito personal, familiar, social económico y laboral. La adicción al sexo genera "ansiedad ante la tolerancia cada vez mayor, desequilibrios emocionales por la pérdida de control de la conducta, reducción del sentido del tiempo, dejación de obligaciones con su entorno -familiar, social, laboral-, conflictividad mayor en esos entornos, tanto familiar como laboral, hasta la pérdida de empleo por probables faltas de cumplimiento cada vez más frecuentes, etc."⁴

El tratamiento requerirá la implicación y reconocimiento del problema por parte de la persona adicta y una intervención para modificar la conducta a través de la adquisición de habilidades y todo ello junto con una red de apoyo social.

En cuanto a las cifras sobre el tratamiento, en 2021 se registraron 102 admisiones a tratamiento por una adicción al sexo, la mayoría hombres (96,1%), con una edad media de 39,3 años. Son principalmente personas trabajadoras (59,8%) seguido de los parados que previamente habían estado trabajando (20,6%).⁵

⁴ Fuente: A.A.V.V: "Adicciones conductuales (sin sustancia) en el trabajo y al trabajo". UGT-CEC. Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente de UGT. 2018. P.51

⁵ Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES.

BIBLIOGRAFÍA

A.A.V.V: "Adicciones conductuales (sin sustancia) en el trabajo y al trabajo". UGT-CEC. Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente de UGT. 2018.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2023.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022.





Depósito Legal

M-24679-2023

Edita

Secretaría de Salud Laboral UGT-CEC

Diseña e imprime

Blanca Impresores SL

Financiado por



**MINISTERIO
DE SANIDAD**

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS