



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(684) PREGUNTA ESCRITA SENADO

684/15459

21/05/2020

31003

AUTOR/A: TOMÁS OLIVARES, Violante (GPP); RODRÍGUEZ CALLEJA, Patricia (GPP); LANDÍN DÍAZ DE CORCUERA, Amaya (GPP); FERNÁNDEZ PÉREZ, Francisco José (GPP); CAMINS MARTÍNEZ, Ana (GPP); ARRIBA SÁNCHEZ, Bienvenido de (GPP)

RESPUESTA:

La información acerca de la magnitud del problema de los comportamientos de riesgo de adicciones sin sustancias se ha visto sustancialmente mejorada con la incorporación de los módulos específicos en las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyo resultado puede conocerse en el Informe publicado en 2019 sobre Adicciones comportamentales, Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de Internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES (segunda edición), disponible en el enlace:

https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf.

Esta información, recabada gracias a la colaboración de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas con las diferentes Comunidades Autónomas, revela que, según la información correspondiente a la encuesta de 2018/2019, el 4,7% de los alumnos de 14 a 18 años presentaría un posible juego problemático según la escala Lie/Bet, siendo mayor la prevalencia entre los chicos que entre las chicas. Se trata de la evidencia de un problema que, además de la alta prevalencia, conlleva una fuerte asociación con otros comportamientos de riesgos en esta franja de edad tales como el consumo compulsivo de alcohol o el consumo diario de tabaco.

El uso compulsivo de internet entre los estudiantes de 14 a 18 años presenta una prevalencia que, aunque ligeramente inferior a la observada en encuestas precedentes, supone la mayor de todas las edades, alcanzando el 20% de la población referida.



Entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 6,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos según la escala basada en criterios DSM-V (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition). Y, finalmente, en lo referente a los eSports señalan que el 47,9% de los alumnos había jugado y el 34,7% habían sido espectadores mientras otros jugaban durante el último año.

A esta mejora en los sistemas de información de los comportamientos de riesgo de adicciones sin sustancia, hay que añadir la capacidad de obtener información válida en situaciones emergentes, como la surgida a raíz de la pandemia por la COVID-19. El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) ha realizado una encuesta online sobre el uso de Internet, videojuegos y juego con dinero online durante la pandemia:

https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2020_Coronavirus/pdf/20200715_Informe_IMPACTO_COVID-19_OEDA_final.pdf,

En la que se muestra un aumento tanto en la frecuencia de uso de videojuegos como en la frecuencia de uso de internet, reflejando una disminución en la frecuencia de juego con dinero online junto a un cambio en el tipo de juego usado. Por otro lado, el 86,6% de las personas que contestaron la encuesta referían no haber jugado con dinero online ni antes ni durante el confinamiento. Entre aquellas que jugaron, el 28,5% señala que juega con la misma frecuencia, el 26% indica que durante el confinamiento la ha aumentado (16,5% se iniciaron en el juego) y el 45,5% que la ha disminuido.

Durante el periodo de confinamiento además han empezado a usar videojuegos el 15,2% de las personas encuestadas. En relación con Internet, el 68,9% declara haber aumentado su uso (72,2% en mujeres, 67,5% en hombres).

Ante la magnitud de este problema, y según el Informe de evaluación de la Estrategia Nacional sobre Drogas (END) 2009-2016, el 84% de las Comunidades Autónomas (CCAA) ofrece tratamiento para el juego patológico, aunque con diferentes formas de abordaje y el 74% incluye las adicciones sin sustancia en sus programas asistenciales.

En este sentido, desde el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones se está trabajando en la construcción de un indicador de ámbito nacional para recabar datos asistenciales a partir de las CCAA sobre adicciones sin sustancia, inicialmente sobre el juego.

Por otra parte, se indica que la Memoria de la DGPNSD recoge con carácter anual en su apartado de Prevención, las actuaciones preventivas que se vienen realizando desde hace ya mucho tiempo en el ámbito de las adicciones sin sustancia en



las Comunidades y Ciudades Autónomas. Este apartado se ha visto mejorado sustancialmente, lo que permite ir completando la información disponible en este área.

No obstante, un aspecto prioritario es la armonización de la normativa que regula la publicidad y la accesibilidad al juego, en especial para la población más vulnerable, los jóvenes y adolescentes. En este sentido, hay que señalar que, con la creación del Ministerio de Consumo, regulada en el Real Decreto 139/2020, de 28 de enero, por el que se establece la estructura orgánica básica de los Departamentos Ministeriales, las competencias en materia de publicidad del juego pasan a dicho Departamento. Ello ha supuesto un impulso notable en materia de alcanzar los objetivos de armonización interautonómica, como el Proyecto de Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las actividades de juego, que recientemente ha sido sometido al procedimiento de información pública.

Madrid, 01 de septiembre de 2020