



Región de Murcia
Consejería de Salud

Dirección General de Salud
Pública y Adicciones

Servicio de Epidemiología
Ronda Levante 11
30008 Murcia
☎ 968 36 20 39 📠 968 36 66 56
✉ epidemiologia@carm.es

Informes Epidemiológicos 9 / 2025

<http://www.murciasalud.es/epidemiologia>

INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y OTROS TRASTORNOS ADICTIVOS EN LA REGIÓN DE MURCIA 2024

Octubre / 2025

Edita:
Servicio de Epidemiología
Dirección General de Salud Pública y Adicciones
Consejería de Salud
Región de Murcia

Informes Epidemiológicos 9 / 2025

<http://www.murciasalud.es/epidemiologia>

Cita recomendada:

Daniel Ángel Rodríguez, Mónica Ballesta, María Dolores Chirlaque. Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2024. Murcia: Consejería de Salud, 2025. Informes Epidemiológicos -/25.

Índice de contenido

| | |
|--|----|
| Resumen | 8 |
| Introducción | 9 |
| Objetivos | 10 |
| Metodología..... | 11 |
| Resultados Encuesta ESTUDES..... | 17 |
| Situación general del juego de azar online y/o presencial en la población de estudiantes de 14-18 años | 17 |
| Juego online y/o presencial | 17 |
| Juego online | 19 |
| Juego presencial..... | 21 |
| Juego problemático..... | 23 |
| Uso de Videojuegos | 28 |
| Prevalencia de uso de videojuegos..... | 29 |
| Posible trastorno por uso de videojuegos | 32 |
| Uso problemático de internet..... | 34 |
| Uso de pornografía | 36 |
| Resultados Encuesta EDADES | 38 |
| Situación general del juego de azar online y/o presencial en la población de 15 a 64 años..... | 38 |
| Juego online y/o presencial | 38 |
| Juego online | 40 |
| Juego presencial..... | 42 |
| Juego problemático..... | 44 |
| Uso problemático de internet..... | 47 |
| Uso de pornografía | 49 |
| Conclusiones | 50 |

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Prevalencia de juego de azar (online y/o presencial) en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 17 |
| Tabla 2. Tipos de juegos utilizados entre la población de 14-18 años que ha jugado a juegos de azar online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 18 |
| Tabla 3. Prevalencia de juego de azar online en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 19 |
| Tabla 4. Frecuencia de juego de los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 19 |
| Tabla 5. Prevalencia de juego de azar online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 20 |
| Tabla 6. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar online, en los últimos 12 meses, en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 21 |
| Tabla 7. Prevalencia de juego de azar presencial en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 21 |
| Tabla 8. Frecuencia de juego de los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 22 |
| Tabla 9. Prevalencia de juego de azar presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 22 |
| Tabla 10. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar online en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 23 |
| Tabla 11. Prevalencia de posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado a juegos de azar online y/o de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 26 |
| Tabla 12. Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar online o presencial entre los estudiantes con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1), según modalidad de juego (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 26 |
| Tabla 13. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 27 |
| Tabla 14. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 31 |

| | |
|---|----|
| Tabla 15. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 31 |
| Tabla 16. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-5 ≥ 5) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 32 |
| Tabla 17. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥ 5) (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 32 |
| Tabla 18. Prevalencia de juego con dinero online o presencial y posible juego problemático, en los últimos 12 meses, entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥ 5) (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 33 |
| Tabla 19. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥ 5) (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 33 |
| Tabla 20. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en los últimos 30 días en la población de 14-18 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia 2021-2023..... | 34 |
| Tabla 21. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia 2014-2023..... | 34 |
| Tabla 22. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes con posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) (%). Región de Murcia, 2019-2023..... | 35 |
| Tabla 23. Prevalencia del uso de pornografía entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, por tramo temporal, según edad y sexo (%). Región de Murcia, 2023..... | 37 |
| Tabla 24. Prevalencia de juego de azar (online y/o presencial) en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024..... | 38 |
| Tabla 25. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado a juegos de azar online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Región de Murcia, 2020-2024..... | 39 |
| Tabla 26. Prevalencia de juego de azar online entre la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024..... | 40 |
| Tabla 27. Frecuencia de juego entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2020-2024..... | 40 |
| Tabla 28. Prevalencia de juego de azar online en los últimos 12 meses entre la población de Enseñanzas Secundarias de 15-64 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2020-2024..... | 41 |
| Tabla 29. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar online en los últimos 12 meses entre la población de Enseñanzas Secundarias de 15-64 años que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2020-2024.. | 42 |



Tabla 30. Prevalencia de juego de azar presencial entre la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024...... 42

Tabla 31. Frecuencia de juego entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2020-2024. 43

Tabla 32. Prevalencia de juego de azar presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2020-2024. 43

Tabla 33. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15-64 años que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2020-2024...... 44

Tabla 34. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) entre la población de 15-64 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024...... 45

Tabla 35. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar online y/o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Región de Murcia, 2020-2024. 46

Tabla 36. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días entre la población de 15-64 años y entre la población de jugadores con un posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) (%). Región de Murcia, 2020-2024. 46

Tabla 37. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en los últimos 30 días entre la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia 2022-2024. 47

Tabla 38. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de 15-64 años que ha usado internet en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia 2020-2024...... 48

Tabla 39. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días entre la población de 15-64 años y entre la población con posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) (%). Región de Murcia, 2020-2024. 48

Tabla 40. Prevalencia del uso de pornografía entre la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia, 2024. 49

Índice de figuras

| | |
|--|-----------|
| <i>Figura 1. Prevalencia de juego de azar en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años (%), según modalidad de juego (online o presencial). Región de Murcia, 2019-2023.....</i> | <i>17</i> |
| <i>Figura 2. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.....</i> | <i>25</i> |
| <i>Figura 3. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.</i> | <i>25</i> |
| <i>Figura 4. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.</i> | <i>29</i> |
| <i>Figura 5. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.</i> | <i>30</i> |
| <i>Figura 6. Prevalencia de uso de pornografía según con quién la usen entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han usado pornografía, según sexo (%). Región de Murcia, 2023.</i> | <i>37</i> |
| <i>Figura 7. Prevalencia de uso de pornografía según el dispositivo con que la han usado entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han usado pornografía, según sexo (%). Región de Murcia, 2023.</i> | <i>37</i> |
| <i>Figura 8. Prevalencia de juego de azar en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%), según modalidad de juego (online o presencial). Región de Murcia, 2020-2024.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Figura 9. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 \geq 1) entre la población de de 15-64 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2020-2024.....</i> | <i>44</i> |
| <i>Figura 10. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 \geq 1) entre la población de de 15-64 años, según edad (%). Región de Murcia, 2020-2024.....</i> | <i>45</i> |
| <i>Figura 11. Prevalencia de uso de pornografía según con quién la usen entre la población de 15-64 años que han usado pornografía, según sexo (%). Región de Murcia, 2024.</i> | <i>50</i> |

Resumen

En este informe se describen los objetivos, la metodología y los principales resultados de las encuestas ESTUDES (Encuesta Sobre Uso de Drogas en Enseñanza Secundaria) y EDADES (Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España) de la Región de Murcia en la edición 2023 y 2024.

Se ha realizado un análisis de las principales adicciones comportamentales de 2019 a 2023, con el fin de poder describir la evolución de las características de estas adicciones, desagregado por edad y sexo.

En la población entre 14 y 18 años, ha disminuido la prevalencia de juego de azar con dinero entre 2019 y 2023 en 5 puntos porcentuales, siendo la prevalencia de juego presencial superior a la online. También se ha observado, para el mismo periodo, una disminución del juego problemático.

El uso de videojuegos se ha mantenido alrededor del 83%, aumentado la prevalencia de espectadores de eSports y la prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos se ha mantenido en 6,5%.

Entre los adolescentes encuestados en 2023, la media de horas de uso de internet ha sido de 5,8 entre semana y 7,3 en fin de semana. De estos, el 22,5% presentaba riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet, similar a encuestas anteriores.

El 46,0% de adolescentes refiere haber visto pornografía en el último mes, siendo esta prevalencia superior en hombres con respecto a mujeres (70,3 y 20,1, respectivamente).

En la población entre 15 y 64 años, ha disminuido la prevalencia de juego azar con dinero entre 2020 a 2024 en 26 puntos porcentuales, siendo la prevalencia presencial muy superior a la online. La prevalencia de juego problemático ha disminuido pasando de 2,2 en 2020 a 1,2 en 2024.

La media de horas de uso lúdico de internet en la población general, en 2024, es de 2,6 horas entre semana y 2,8 horas en fin de semana, siendo del 9,0% la prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet.

El 26,0% de la población entre 15 y 64 años han visto pornografía en el último mes, siendo esta prevalencia superior en hombres con respecto a mujeres.

Introducción

En la sociedad actual, donde las tecnologías continuando avanzando, convirtiéndose en parte imprescindible de la vida de las personas, hay una preocupación creciente por el potencial uso problemático de Internet, los medios digitales y las redes sociales, así como por el papel de las nuevas tecnologías como facilitadoras del acceso, o potenciadoras de otras conductas adictivas, como la pornografía o los juegos de azar online, especialmente entre adolescentes (1).

Por ello, desde el Plan Nacional Sobre Drogas se está dando respuesta a esta necesidad. Así, la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 y el Plan Regional sobre Adicciones 2021-2026 de la Región de Murcia, han incorporado como un nuevo campo en todas las líneas de actuación las adicciones sin sustancia o adicciones comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuesta (presencial u online) y adicciones a través de las nuevas tecnologías, que se concretan en acciones específicas dentro de sus planes cuatrienales de acción (1).

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las comunidades y ciudades autónomas realiza dos encuestas nacionales periódicas: 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. ESTUDES comenzó en 1994 y EDADES lo hizo en 1995, contando en la actualidad para cada una de ellas con resultados de quince ediciones. Ambas encuestas permiten observar la evolución de las prevalencias de consumo de alcohol, tabaco, hipnosedantes, analgésicos opioides y drogas psicoactivas de comercio ilegal, así como de otras conductas adictivas.

En la edición de 2024, se han incorporado por primera vez en EDADES, una serie de preguntas con el objetivo de conocer nivel de consumo de pornografía en la población de España de 15 a 64 años. Por otro lado, en 2014 se introdujo la escala Compulsive Internet Use Scale (CIUS), que permite conocer la prevalencia de un posible uso problemático de internet. Además, en la encuesta EDADES 2020 se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para Trastorno por juego con el fin de explorar la existencia de posible juego problemático o trastorno del juego.

La existencia de este posible juego problemático se investiga en población de estudiantes de 14 a 18 años en la edición 2019 de la encuesta ESTUDES a través de la escala Lie/Bet, que ya había sido testada e introducida en la encuesta europea ESPAD. En esta misma edición se incorpora una escala basada en criterios DSM-5 como análisis exploratorio sobre la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos.

A lo largo de este informe se presentan los resultados obtenidos en los módulos de las encuestas EDADES y ESTUDES más recientes y su comparación con años anteriores.

1. Delegación del Gobierno para El Plan Nacional Sobre Drogas. Ministerio de Sanidad. Informe sobre trastornos comportamentales 2022 [Internet]. 2023. Available from: <https://cpage.mpr.gob.es/>

Objetivos

El objetivo general de las encuestas ESTUDES y EDADES, es aportar información relevante que permita diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el uso y los problemas derivados del consumo de sustancias y otras conductas adictivas.

Este informe monográfico tiene por objetivo principal contribuir a conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego de azar, el uso problemático de internet, el posible trastorno por uso de videojuegos y la pornografía, en la Región de Murcia. De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades.

A partir de este objetivo general, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Conocer la prevalencia del juego de azar, tanto online como presencial, en la población de la Región de Murcia de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2019-2020.
- Determinar posibles diferencias del alcance del juego de azar online y presencial por sexo, edad, frecuencia, tipo de juego y cantidad de dinero gastadas.
- Conocer la prevalencia del posible juego problemático y del posible trastorno de juego en la población de la Región de Murcia de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer la prevalencia de posible uso problemático de internet en la población de la Región de Murcia de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2019-2020.
- Conocer la prevalencia del uso de videojuegos, así como de un posible trastorno asociado en la población de estudiantes de 14 a 18 años.
- Conocer la prevalencia del uso de pornografía en la población de la Región de Murcia de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años.

Metodología

Las fuentes de datos han sido la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES) correspondiente a la Región de Murcia. Desde estas se ha analizado el juego de azar, el uso de videojuegos, el uso de internet y el uso de pornografía a partir de las respuestas a las preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyos resultados tienen representatividad a nivel regional.

Para la realización de este trabajo se ha considerado, tal y como se describe el Plan Nacional sobre Drogas (PNSD) que, hay juego de azar, cuando se cumplen todas las siguientes condiciones (1):

- El/la jugador/a al participar en el juego apuesta con dinero (participación con dinero).
- Hay un resultado incierto sobre los hechos sobre los que se apuesta (azar).
- Hay premios económicamente evaluables (premios).

Las preguntas sobre juego de azar y uso de internet se introdujeron en 2014 en la encuesta ESTUDES de manera exploratoria y su formulación se ha ido modificando con el objetivo de mejorar la calidad de la información obtenida. Es por ello que la comparabilidad entre las sucesivas ediciones presenta ciertas limitaciones.

En el año 2014 se introdujo por primera vez en la encuesta ESTUDES un módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas (juego de azar). En 2016 se continuó preguntando sobre uso de internet y el juego de azar, pero reduciendo la extensión y modificando la formulación de las preguntas y su ubicación en el cuestionario, de manera que dichas preguntas se incorporaron en el apartado de actividades que se pueden realizar en el tiempo libre. Ese mismo año se introdujeron otros módulos adicionales en la encuesta, lo que hacía necesario reducir la extensión de otros apartados para no penalizar la tasa de respuesta general.

Tanto en 2014 como en 2016, las preguntas sobre internet se incluyeron antes que las preguntas sobre juego, tal como se presentaban en otras encuestas europeas similares (por ejemplo, Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y otras Drogas ESPAD). Tras analizar el comportamiento de estas preguntas, en 2019 se decidió situarlas después del módulo de “juego de azar” para evitar confusiones e interferencias entre las preguntas de internet y las de juego de azar. Ese año también se introdujo un módulo sobre uso de videojuegos. Las preguntas sobre pornografía se incluyeron por primera vez en la encuesta ESTUDES del 2023.

En la encuesta en población general EDADES, se introdujo el módulo sobre uso de internet y otras conductas relacionadas en 2015. Constaba inicialmente de 2 preguntas, que se ampliaron a seis en la edición de 2018. En ese año también se modificó el orden de las preguntas, de manera que las preguntas sobre internet se situaron detrás de las preguntas sobre juego. Esta decisión se tomó tras comprobar que, en encuestas similares realizadas en otros países, el hecho de incluir las preguntas del módulo de juego después de las de uso de internet modificaba los resultados disminuyendo las prevalencias, puesto que los encuestados tendían a entender las preguntas sobre juego como relacionadas con internet, penalizando así las respuestas sobre juego de manera presencial. Este cambio también se realizó en la encuesta europea ESPAD 2019 tras observar los mismos resultados.

En 2024, el PNSD ha acordado con la DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego), excluir el uso de videojuegos, criptomonedas y bolsa de valores del análisis del juego de azar y analizarlos de forma separada, por no ajustarse a la definición establecida de juegos de azar; asimismo se excluirán del análisis los juegos en salas de juego y los juegos en casino por tratarse de lugares de juego y no de tipos de juego. Esta información ha de tenerse en cuenta a la hora de interpretar los resultados de prevalencia de juego online y presencial, así como de juego problemático y/o trastorno del juego respecto a años anteriores.

Por otro lado, como novedad, y de forma acordada con la DGOJ, se ha incluido un análisis por categoría de juego, para el cual los distintos tipos de juego se han clasificado en 3 categorías en función de las siguientes variables:

- Intervalo de juego: tiempo transcurrido entre la apuesta y la obtención del resultado (diferido, casi inmediato, instantáneo).
- Continuidad y disponibilidad del Juego: periodo de tiempo durante el cual es posible apostar sin interrupción.
- Otras características estructurales de los juegos.

Quedando agrupados del siguiente modo:

- TIPO I: loterías (primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39), Quinielas de fútbol y/o quinigol, Concursos (televisión, radio, prensa...) con apuesta económica.
- TIPO II: loterías Instantáneas (rascas once), Bingo.
- TIPO III: apuestas deportivas, Apuestas de caballos, Máquinas de azar (slots, tragaperras), Juegos de cartas (póquer, blackjack, punto y banca...).

Además, en esta edición de 2024, se han incorporado por primera vez en EDADES, una serie de preguntas con el objetivo de conocer nivel de consumo de pornografía en la población de España de 15 a 64 años. Con el objetivo de explorar posibles usos problemáticos, en ambas encuestas se han ido incorporando diferentes escalas para aproximarnos a estas realidades. Así, desde 2014 se introdujo la escala Compulsive Internet Use Scale (CIUS), que permite conocer la prevalencia de un posible uso problemático de internet.

Además, en la encuesta EDADES 2020 se introdujo una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para trastorno por juego con el fin de explorar la existencia de posible juego problemático o trastorno del juego. La existencia de este posible juego problemático se investiga en población de estudiantes de 14 a 18 años en la edición 2019 de la encuesta ESTUDES a través de la escala Lie/Bet, que ya había sido testada e introducida en la encuesta europea ESPAD. En esta misma edición se incorpora una escala basada en criterios DSM-5 como análisis exploratorio sobre la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos.

A efectos de este informe se definen los siguientes conceptos:

- Posible juego problemático en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-5.
- Posible trastorno del juego en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 4 en la escala DSM-5.
- Posible juego problemático en población de estudiantes de 14-18 años: persona que alcanza una puntuación 1-2 en la escala Lie/Bet.
- Posible uso problemático de Internet: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 28 en la escala Compulsive Internet Use Scale (CIUS), tanto en población de 15-64 años como en población de estudiantes de 14-18 años.
- Posible trastorno por uso de videojuegos: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 en la escala DSM-5, en la población de estudiantes de 14-18 años.

Aquellas adicciones comportamentales más infrecuentes hay que tomar sus resultados con cautela ya que su estimación de prevalencia normalmente está sujeta a elevados errores de muestreo, debido al escaso número de casos en la muestra.

A continuación, se presentan unas tablas resumen con los principales aspectos metodológicos de las encuestas y el indicador utilizados para este informe:

ESTUDES

ASPECTOS GENERALES

| | |
|----------------------------|---|
| Nombre | ESTUDES. Encuesta sobre Uso de drogas en enseñanza secundaria en España. |
| Descripción de la encuesta | Encuesta en estudiantes (14-18 años), realizada en centros educativos. |
| Responsable de la encuesta | Observatorio Español de la Drogas y Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno Para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad |

ÁMBITO DE LA ENCUESTA

| | |
|--------------------|---|
| Ámbito geográfico | La encuesta se realiza en todo el ámbito nacional. En este informe se presentan los resultados obtenidos en la Comunidad Autónoma de Murcia. El diseño de la muestra permite una aceptable precisión en cuanto a los resultados sobre las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas a nivel nacional pero no a nivel de comunidad autónoma, por ello, en la Región de Murcia al igual que en otras comunidades se lleva a cabo una ampliación de la misma. |
| Ámbito poblacional | El universo en el que se desarrolla la encuesta está compuesto por estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias (3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, 1º y 2º de Bachillerato, Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional) en España y en la Región de Murcia. |

| | |
|-----------------|--|
| Periodicidad | ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1994. |
| Ámbito temporal | En 2019 el periodo de recogida de información se realizó del 4 de febrero al 5 de abril. En 2021 el periodo de recogida de información se realizó del 8 de marzo al 18 de mayo. En 2023 el periodo de recogida de información se realizó del 5 de febrero al 28 de mayo. |

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN

| | |
|---------------------------|--|
| Marco muestral | Para la selección de la muestra se ha utilizado la población de estudiantes matriculados en centros educativos con 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato, 1º y 2º de Ciclos de Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional. Quedan excluidos de este marco determinados colectivos como son, los alumnos de 14 años que cursan educación primaria, aquellos de 18 años que están matriculados en estudios universitarios, los estudiantes de 14 a 18 años que no asistieron a clase el día y hora en el que se cumplimentó la encuesta (ausentes), los estudiantes de Enseñanzas de Régimen General incluidos en Programas de Garantía Social y a distancia, y los estudiantes de Enseñanzas de Régimen Nocturno y de Enseñanzas de Régimen Especial. El sesgo derivado del absentismo y de la proporción de jóvenes de 14 a 18 años que queda fuera del marco, presumiblemente ha permanecido sin cambios relevantes a lo largo de la serie y, por tanto, cabe esperar que su repercusión en los resultados sobre consumo de drogas y otras adicciones tenga un carácter residual. |
| Procedimiento de muestreo | Se ha realizado un muestreo por conglomerados bietápico, donde en primera instancia se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas. Para la selección de los centros educativos, se han utilizado listados del Registro de Centros Docentes del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Se estratificó el marco muestral por las comunidades y ciudades autónomas que integran el territorio español (obteniendo un total de 19 estratos), por la titularidad jurídica de los centros (dos estratos: centros educativos públicos y privados) y el tipo de enseñanza que imparten (cuatro estratos: ESO (3º o 4º), Bachillerato FP Básica y CFGM). Todos los centros tenían la misma probabilidad de participación en la encuesta dentro de cada estrato, independientemente de su tamaño, como viene asegurándose desde el año 2000. Del mismo modo, en la selección final de las aulas de los centros escogidos, todas ellas contaban con la misma probabilidad de ser seleccionadas, eligiéndose por centro dos aulas para la participación en la encuesta del mismo estrato de enseñanza. |
| Tamaño de la muestra | En 2019 Se obtienen una muestra valida final de 2.240 alumnos. En 2021 se obtienen una muestra valida final de 1.131 alumnos. En 2023 se obtienen una muestra valida final de 2.100 alumnos. |
| Ampliación de la muestra | En esta edición de ESTUDES, la Región de Murcia, amplió su muestra correspondiente de centros con el objetivo de obtener información específica para su territorio con un margen de error estadístico menor. |
| Error muestral | En 2019 el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 2,1% para los estudiantes de la Región de Murcia de 14 a 18 años. En 2021 el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 2,9% para los estudiantes de la Región de Murcia de 14 a 18 años. En 2023 el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 2,1% para los estudiantes de la Región de Murcia de 14 a 18 años. |

TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN

| | |
|-----------------------------------|---|
| Método de recogida. Cuestionarios | Una vez establecido un primer contacto y concertada una cita con el centro seleccionado, el trabajador de campo acude al mismo y explica a su responsable la metodología de la encuesta y el proceso del trabajo. Una vez seleccionadas las aulas y pactada la fecha de la encuesta, se persona de nuevo en el centro y procede a aplicar el cuestionario. Se ha empleado un cuestionario estandarizado y anónimo, similar al de otras encuestas realizadas en Europa y Estados Unidos, lo que permite realizar comparaciones. El cuestionario es de tipo "auto-administrado" cumplimentándose por escrito (papel y lápiz) y por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). El profesor se encontraba en el aula en el momento de la cumplimentación, aunque no intervenía en el proceso (permaneciendo en el estrado), evitando que su presencia en el aula pueda ser vista como una amenaza a la confidencialidad de los datos que proporcionaban los alumnos, pero garantizando un clima óptimo para la recogida de datos. Durante el periodo de realización de la encuesta, los encuestadores se aseguraron de que el cuestionario se rellena de manera individual. No se han registrado incidencias relevantes en cuanto a la colaboración por parte de directores, jefes de estudio, docentes o alumnos. |
|-----------------------------------|---|



Tasa de respuesta (nacional)

En 2019 el 93,2% de los centros seleccionados y el 99,3% de los alumnos presentes participaron en la encuesta.
En 2021 el 88,7% de los centros seleccionados participaron en la encuesta.
En 2023 el 86,7% de los centros seleccionados y el 99,7% de los alumnos presentes participaron en la encuesta.

OTROS ASPECTOS

Ponderación

La ponderación para el análisis de resultados se ha realizado en función de la comunidad autónoma, titularidad del centro (público o privado) y tipo de estudios (ESO, Bachillerato, Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional), para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo.
La información sobre la distribución del universo según las tres variables de ponderación se obtuvo del Ministerio de Educación en base a los datos de alumnos disponibles en el momento de la elaboración del análisis. Ésta información sobre el universo igualmente se utilizó para crear el factor de expansión de la muestra, que permite obtener los resultados a nivel unidades poblacionales (miles de personas). De esta manera se establece la equivalencia de cada caso muestral con la población a la que representan.

Los cálculos se realizan excluyendo del numerador y del denominador los sujetos con valores desconocidos.

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

EDADES

ASPECTOS GENERALES

| | |
|----------------------------|---|
| Nombre | EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España. |
| Descripción de la encuesta | Encuesta en población general residente en hogares (15-64 años), realizada en el domicilio. |
| Responsable de la encuesta | Observatorio Español de la Drogas y Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno Para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD). Ministerio de Sanidad |

ÁMBITO DE LA ENCUESTA

| | |
|--------------------|---|
| Ámbito geográfico | La encuesta se realiza en todo el territorio nacional. En este informe se presentan los resultados obtenidos en la Comunidad Autónoma de Murcia. El diseño de la muestra permite una aceptable precisión en cuanto a los resultados sobre las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas a nivel nacional pero no a nivel de comunidad autónoma, por ello, en la Región de Murcia al igual que en otras comunidades se lleva a cabo una ampliación de la misma. |
| Ámbito poblacional | El universo en el que se desarrolla la encuesta es la población residente en España de 15 a 64 años, ambos inclusive. |
| Periodicidad | ESTUDES se lleva a cabo cada 2 años desde 1995. |
| Ámbito temporal | En 2020 el periodo de recogida de información se realizó del 7 de febrero al 13 de marzo. En 2022 el trabajo de campo se ha realizado entre el 15 de febrero y el 3 de junio. En 2024 el trabajo de campo se ha realizado entre el 12 de febrero y el 21 de junio. |

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA. PONDERACIÓN

| | |
|---------------------------|--|
| Marco muestral | Población urbana y rural (municipios menores de 2.000 habitantes) residente en hogares familiares. |
| Procedimiento de muestreo | En 2020 las unidades de primera etapa son las secciones censales (36.288), correspondientes a 8.123 municipios. Se seleccionaron 1.793 secciones censales correspondientes a 744 municipios. En 2022 las unidades de primera etapa fueron las secciones censales 36.366, correspondientes a 8.131 municipios. Se seleccionaron 2.639 secciones censales correspondientes a 1.004 municipios. En 2024 las unidades de primera etapa fueron las secciones censales 36.372, correspondientes a 8.131 municipios. Se seleccionaron 2.658 secciones censales correspondientes a 1.052 municipios. |
| Tamaño de la muestra | En 2020, 757 cuestionarios válidos. En 2022, 1.498 cuestionarios válidos. En 2024, 1.483 cuestionarios válidos. |



| | |
|---|--|
| Ampliación de la muestra | La Región de Murcia, amplía su muestra con el objetivo de obtener información específica para su territorio con un margen de error estadístico menor. |
| Error muestral | En 2020 el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 3,6% en la Región de Murcia. En 2022 el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 2,5% en la Región de Murcia. En 2024 el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es del 2,6% en la Región de Murcia. |
| TRABAJO DE CAMPO. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN | |
| Método de recogida. Cuestionarios | Entrevista personal en el domicilio. El entrevistador permanece presente durante todo el proceso y recoge el cuestionario una vez finalizado. El cuestionario consta de dos partes: cuestionario del entrevistador y cuestionario autoadministrado. El cuestionario se cumplimenta por escrito (lápiz-y-papel). Cuestionario disponible en las lenguas oficiales del Estado Español. |
| Tasa de respuesta (nacional) | En 2020 la tasa efectiva de respuesta fue del 37,2%. En 2022 la tasa efectiva de respuesta fue del 32,45%. En 2024 la tasa efectiva de respuesta fue del 34,21%. |
| OTROS ASPECTOS | |
| Ponderación | La ponderación para el análisis de resultados se realiza en función de la comunidad autónoma (19 grupos), tamaño del municipio (7 grupos), edad (7 grupos) y sexo (2 grupos) para corregir la desproporcionalidad de la muestra con respecto al universo. Los cálculos se realizan excluyendo del numerador y del denominador los sujetos con valores desconocidos. |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Resultados Encuesta ESTUDES

Situación general del juego de azar online y/o presencial en la población de estudiantes de 14-18 años

Juego online y/o presencial

En 2023, el 19,9% de los estudiantes encuestados entre 14 y 18 años de la Región de Murcia han jugado a juegos de azar online y/o presencial en los últimos 12 meses, manteniendo una tendencia en descenso desde el inicio del periodo analizado en 2019 (Tabla 1). La prevalencia en hombres se ha mantenido superior a las mujeres durante todo el periodo estudiado. Con respecto a la edad, la prevalencia aumenta conforme aumenta la edad, siendo el grupo de 18 años el que mayor prevalencia ha presentado en las tres encuestas.

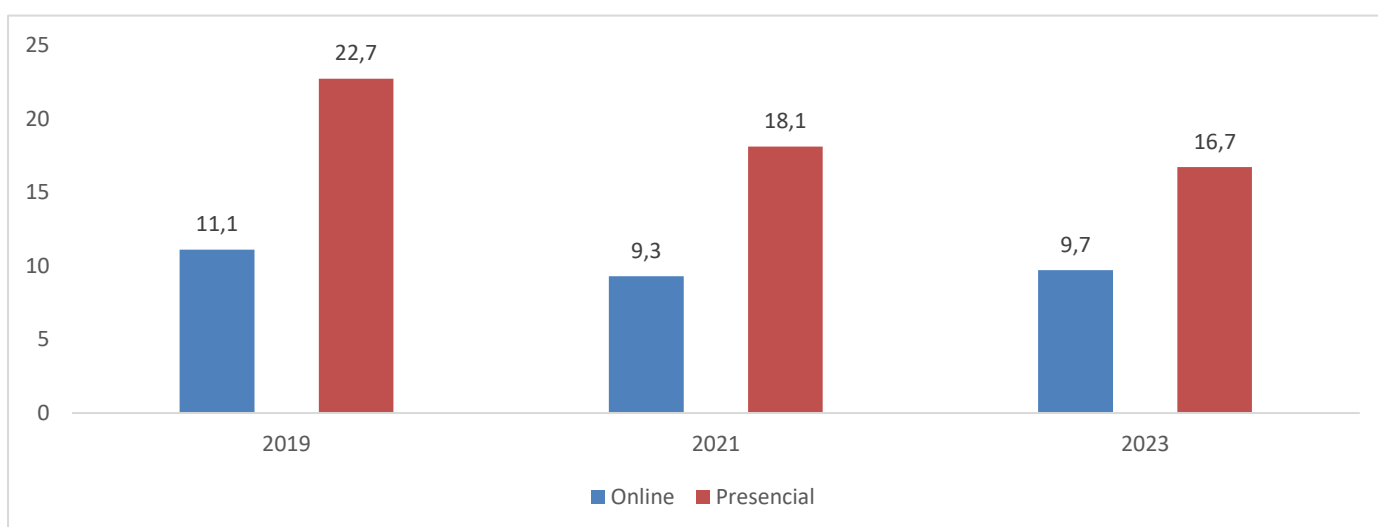
Tabla 1. Prevalencia de juego de azar (online y/o presencial) en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2019 | 25,0 | 34,6 | 15,3 | 17,0 | 20,3 | 26,7 | 27,9 | 47,3 |
| 2021 | 21,0 | 29,6 | 11,1 | 13,4 | 14,6 | 25,1 | 25,9 | 31,9 |
| 2023 | 19,9 | 25,2 | 14,6 | 18,1 | 17,4 | 17,4 | 23,3 | 32,7 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

La prevalencia de juego presencial se mantiene superior al online durante todo el periodo, aunque la diferencia se ha disminuido en 2023 con respecto a los años anteriores (Figura 1). Tanto el juego presencial como online han disminuido su prevalencia en 2023 con respecto a 2019.

Figura 1. Prevalencia de juego de azar en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años (%), según modalidad de juego (online o presencial). Región de Murcia, 2019-2023.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Los videojuegos con un 45,4% en 2023, se mantienen como el tipo de juego online con mayor prevalencia entre estudiante de 14 a 18 años de la Región de Murcia, seguido por las apuestas deportivas y los eSports o deportes electrónicos, a lo largo del periodo analizado (Tabla 2).

En la modalidad presencial, el bingo (38,5%); las loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 (35,7%); las loterías instantáneas (26,6%); apuestas deportivas (24,9%) y el juego en salones de juego (23,8%) se mantienen como los tipos de juego con mayor prevalencia en 2023 (Tabla 2).

Tabla 2. Tipos de juegos utilizados entre la población de 14-18 años que ha jugado a juegos de azar online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| Tipo de juego | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|---|--------|------------|--------|------------|--------|------------|
| | Online | Presencial | Online | Presencial | Online | Presencial |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 8,4 | 39,9 | 10,0 | 36,6 | 10,7 | 35,7 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 5,2 | 35,9 | 12,6 | 31,9 | 7,0 | 26,6 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 16,7 | 32,9 | 23,7 | 30,2 | 10,9 | 19,2 |
| Apuestas deportivas | 33,7 | 39,8 | 27,3 | 31,5 | 24,8 | 24,9 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 11,0 | 10,3 | 10,4 | 4,4 | 7,7 | 4,9 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 14,3 | 23,8 | 10,8 | 20,2 | 10,4 | 21,9 |
| Juegos de cartas con dinero (Póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 13,8 | 17,5 | 12,9 | 20,5 | 11,8 | 17,4 |
| Bingo | 15,9 | 34,0 | 12,4 | 24,2 | 10,9 | 38,5 |
| Videojuegos | 40,8 | 15,8 | 42,2 | 11,5 | 45,4 | 10,3 |
| eSports o deportes electrónicos | 26,7 | 11,6 | 24,4 | 6,6 | 15,7 | 6,3 |
| Juegos en casino | 15,4 | 14,2 | 13,3 | 14,9 | 11,8 | 10,8 |
| Juegos en salas de juego | - | 25,3 | - | 18,9 | - | 23,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Juego online

El 9,7% de estudiantes encuestados entre 14 y 18 años, de la Región de Murcia, afirman haber jugado con dinero online (Tabla 3). Los hombres presentan prevalencias superiores a las mujeres en todos los años. Por otro lado, la prevalencia aumenta con la edad, siendo del 17,3% en el grupo de 18 años en 2023 y del 8,5% en 14 años.

Se observa una disminución de la prevalencia de juego online a lo largo del periodo analizado (Tabla 3). Sin embargo, la prevalencia en mujeres se ha mantenido, del mismo modo que en el grupo de 14 años de edad.

Tabla 3. Prevalencia de juego de azar online en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| Año | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2019 | 11,1 | 18,9 | 3,4 | 7,5 | 9,4 | 11,8 | 12,2 | 21,9 |
| 2021 | 9,3 | 14,9 | 2,8 | 8,2 | 6,8 | 10,0 | 9,7 | 15,5 |
| 2023 | 9,7 | 15,4 | 4,1 | 8,5 | 7,3 | 9,5 | 11,7 | 17,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, la mayor parte de los estudiantes entre 14 y 18 años encuestados que habían jugado dinero online en el último año, refieren haber jugado dinero online 1 día o menos al mes (65,8%) frente al 12,4% que afirma haber jugado de 2 a 5 días a la semana (Tabla 4). Los hombres juegan con más frecuencia que las mujeres, siendo la prevalencia superior en mujeres que juegan anualmente, mientras que es superior en hombres que juegan semanalmente. Desde 2019 han disminuido el porcentaje de estudiantes que juegan semanal o diariamente, para aumentar aquellos que han jugado anualmente.

Tabla 4. Frecuencia de juego de los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| Frecuencia | 2019 | | | 2021 | | | 2023 | | |
|--|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer |
| Anualmente (1 día al mes o menos) | 50,7 | 49,5 | 60 | 47,5 | 42,3 | 82,4 | 65,8 | 64,6 | 73,2 |
| Mensualmente (2 a 4 días al mes) | 23,8 | 25,5 | 10,9 | 29,9 | 34,4 | 0,0 | 21,8 | 22,5 | 17,1 |
| Semanalmente (2 a 5 días en semana) | 12,7 | 12,6 | 13,3 | 19,1 | 19,4 | 17,6 | 12,4 | 12,8 | 9,8 |
| Diariamente (6 o más días a la semana) | 12,8 | 12,4 | 15,9 | 3,4 | 3,9 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, los principales tipos de juego azar online en los adolescentes entre 14 y 18 años han sido los videojuegos (46,0%), las apuestas deportivas (29,7%), y los eSports o deportes electrónicos (16,8%), mientras que en chicas han sido videojuegos (43,1%), apuestas en carreras de caballos (16,0%) y los juegos en casinos (13,4%) (Tabla 5).

Tabla 5. Prevalencia de juego de azar online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| Tipo de juego | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|---|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 8,1 | 9,8 | 9,4 | 13,9 | 9,9 | 13,3 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 4,3 | 10,2 | 13,6 | 6,4 | 7,7 | 4,4 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 16,0 | 20,8 | 23,6 | 23,9 | 10,8 | 11,3 |
| Apuestas deportivas | 35,8 | 22,4 | 28,7 | 18,6 | 29,7 | 6,8 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 9,8 | 17,9 | 10,3 | 11,1 | 5,5 | 16,0 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 12,6 | 24,3 | 10,7 | 11,1 | 10,2 | 11,1 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 13,0 | 18,5 | 13,2 | 11,5 | 11,3 | 13,5 |
| Bingo | 14,4 | 24,3 | 12,4 | 12,1 | 11,3 | 9,4 |
| Videojuegos | 42,0 | 33,9 | 40,5 | 52,5 | 46,0 | 43,1 |
| eSports o deportes electrónicos | 27,8 | 20,6 | 25,4 | 17,9 | 16,8 | 11,6 |
| Juegos en casino | 15,4 | 15,8 | 13,6 | 11,1 | 11,4 | 13,4 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023 el 41,5% de los adolescentes encuestados, de la Región de Murcia, entre 14 y 18 años afirmaba haber gastado entre 6 y 30 euros en un solo día en juegos de azar online en los últimos 12 meses (Tabla 6). Ha disminuido el porcentaje de adolescentes que habían gastado menos de 6 euros en un día, aumentando el porcentaje que han gastado entre 6 y 30 euros, a lo largo del periodo analizado. Un 3,3% refieren haber gastado más de 300 euros en un solo día.

Tabla 6. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar online, en los últimos 12 meses, en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | 2021 | 2023 |
|--|------|------|------|
| Menos de 6 euros | 44,0 | 48,2 | 35,2 |
| Entre 6 y 30 euros | 29,9 | 28,8 | 41,5 |
| Entre 31 y 60 euros Entre 61 y 300 euros | 13,4 | 8,1 | 13,2 |
| Entre 61 y 300 euros | 6,2 | 11,4 | 6,9 |
| Más de 300 euros | 6,6 | 3,5 | 3,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Juego presencial

El 16,7% de estudiante entre 14 y 18 años de la Región de Murcia afirman haber jugado con dinero de forma presencial (Tabla 7). Los hombres presentan prevalencias superiores a las mujeres en todos los años. Por otro lado, la prevalencia aumenta con la edad, siendo casi el doble en el grupo de 18 años con respecto al de 14 años.

Se observa una disminución de la prevalencia de juego presencial a lo largo del periodo analizado (Tabla 7). Sin embargo, la prevalencia en hombres ha disminuido mientras que en mujeres se ha mantenido, del mismo modo que, mientras en los grupos de mayor edad ha disminuido, en el de 14 años se ha mantenido.

Tabla 7. Prevalencia de juego de azar presencial en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2019 | 22,7 | 30,8 | 14,5 | 15,4 | 18,2 | 23,4 | 25,9 | 45,0 |
| 2021 | 18,1 | 24,8 | 10,4 | 8,8 | 12,1 | 21,1 | 24,4 | 30,1 |
| 2023 | 16,7 | 20,2 | 13,3 | 15,1 | 15,1 | 14,0 | 19,5 | 28,6 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, más de la mitad (58,3%) de los estudiantes entre 14 y 18 años encuestados que había jugado dinero de forma presencial en el último año, lo ha hecho 1 día o menos al mes, frente al 5,4% que afirma haber jugado diariamente (Tabla 8). Los hombres juegan con más frecuencia que las mujeres, siendo la prevalencia superior en mujeres que juegan anualmente, mientras que es superior en hombres que juegan mensual, semanal y diariamente.

A lo largo del periodo analizado han disminuido el porcentaje de estudiantes que juegan semanal o diariamente, para aumentar aquellos que han jugado anualmente (Tabla 8).

Tabla 8. Frecuencia de juego de los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | | | 2021 | | | 2023 | | |
|--|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer |
| Anualmente (1 día al mes o menos) | 50,4 | 45,9 | 70,0 | 60,8 | 58,6 | 71,9 | 58,3 | 53,9 | 70,0 |
| Mensualmente (2 a 4 días al mes) | 27,6 | 29,6 | 18,8 | 24,8 | 25,0 | 23,3 | 25,5 | 26,9 | 21,7 |
| Semanalmente (2 a 5 días en semana) | 15,7 | 17,2 | 9,4 | 8,4 | 10,1 | 0,0 | 10,9 | 12,6 | 6,3 |
| Diariamente (6 o más días a la semana) | 6,3 | 7,4 | 1,7 | 6,0 | 6,3 | 4,8 | 5,4 | 6,6 | 2,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, los principales tipos de juego azar presencial en los chicos entre 14 y 18 años han sido apuestas deportivas (36,6%), loterías, primitiva, bonoloto (32,3%), bingo (30,0%) y slots y máquinas de azar/tragaperras (29,0%), mientras que en chicas han sido bingo (51,2%), loterías, primitiva, bonoloto (40,7%) y loterías instantáneas (23,3%) (Tabla 9).

Tabla 9. Prevalencia de juego de azar presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|---|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 37,2 | 45,7 | 32,9 | 46,8 | 32,3 | 40,7 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 32,5 | 43,2 | 28,6 | 41,1 | 28,8 | 23,3 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 40,4 | 16,9 | 35,8 | 14,5 | 24,9 | 10,6 |
| Apuestas deportivas | 50,1 | 17,8 | 39,5 | 9,5 | 36,3 | 8 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 12,8 | 5,1 | 4,7 | 3,7 | 6,3 | 2,9 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 26,9 | 17,1 | 21,7 | 15,8 | 29,0 | 11,5 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 17,8 | 16,7 | 21,6 | 17,4 | 18,5 | 15,8 |
| Bingo | 28,6 | 45,4 | 16,1 | 46,7 | 30,0 | 51,2 |
| Videojuegos | 20,2 | 6,2 | 13,7 | 5,6 | 12,8 | 6,5 |
| eSports o deportes electrónicos | 15,1 | 4,3 | 8,4 | 1,8 | 8,1 | 3,6 |
| Juegos en casino | 17,5 | 7,1 | 18,2 | 5,7 | 15,2 | 4,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, la mayor parte (66,7%) de los estudiantes de la Región de Murcia entre 14 y 18 años, que habían jugado con dinero de forma presencial en el último año, afirmaba haber gastado menos de 6 euros en un solo día en juegos de azar presencial (Tabla 10).

Tabla 10. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar online en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | 2021 | 2023 |
|----------------------|------|------|------|
| Menos de 6 euros | 64,3 | 71,3 | 66,7 |
| Entre 6 y 30 euros | 23,5 | 18,9 | 18,5 |
| Entre 31 y 60 euros | 5,7 | 5,4 | 8,5 |
| Entre 61 y 300 euros | 3,7 | 2,3 | 4,2 |
| Más de 300 euros | 2,9 | 2,0 | 2,1 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Juego problemático

Cuando el juego se convierte en el centro de la vida de una persona, ocupando una gran parte de la actividad diaria, pensando en cómo jugar, cuando o de dónde sacar el dinero para poder jugar, y se es incapaz de dejar de jugar a pesar de las consecuencias negativas que dañan seriamente sus relaciones familiares, laborales o personales, estamos ante lo que se conoce como trastorno del juego (1).

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. Inicialmente el trastorno del juego, o lo que se conoce también por juego patológico fue considerado como un trastorno en el control de los impulsos desde que fue reconocido como entidad nosológica en la clasificación americana de los trastornos mentales, DSM-III, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Según la última versión de este manual, en el DSM-5 el trastorno por juego es “una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo”. Dada la evidencia actual, en el DSM-5 el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”.

También la Organización Mundial de la Salud (OMS), que introdujo el juego patológico como entidad en la CIE-10, lo consideró como un trastorno en el control de los impulsos. Este trastorno suele empezar en la adolescencia en los hombres y en edades más avanzadas en mujeres, pasando por diversas oscilaciones, pero con tendencia a convertirse en un problema crónico. Es decir, se considera que el problema tiene un comienzo, seguido de períodos de remisión y agudización durante el resto de la vida adulta. Habitualmente, la preocupación, la necesidad y la conducta de juego aumentan durante los períodos de estrés y, así mismo, los problemas que surgen como resultado del juego tienden a una intensificación de la conducta de juego.

Con la aparición del DSM-IV, se añade un nuevo aspecto en los criterios diagnósticos para este problema ya que se comienza a dar relevancia tanto a las consecuencias del juego como a los factores desencadenantes del mismo, sugiriéndose la necesidad de tratamientos tanto sintomáticos como no sintomáticos de este problema. Asimismo, en esta edición se añade un criterio a los de su anterior versión, ya que se habla de un nuevo síntoma; “el juego se utiliza como estrategia para escapar de problemas, o para mitigar un estado de ánimo deprimido o disfórico”.

Criterios diagnósticos DSM-5 de trastorno por juego (312.31).

A. El trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Se puede describir el juego como un continuo, con niveles y estadios que reflejan el grado de implicación en el juego. En este sentido, se utilizan diferentes términos para clasificar las personas en función de sus patrones de juego.

Desde esta perspectiva, obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-5 se consideraría juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo. En esta categoría los síntomas pueden ser variados, puede tener problemas familiares o sentirse culpable por haber invertido demasiado tiempo o demasiado dinero en un episodio de juego, etc... Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: trastorno del juego leve ($DSM-5 \geq 4 \leq 5$), moderado ($DSM-5 \geq 6 \leq 7$) o grave ($DSM-5 \geq 8 \leq 9$).

En la encuesta ESTUDES 2019, para explorar el posible juego problemático, se introdujo por primera vez el cuestionario Lie/Bet, escala que ya se ha utilizado en la encuesta europea ESPAD de los años 2015 y 2019. Se trata de un instrumento de cribado de tan sólo dos preguntas en las que se indaga si el sujeto ha sentido la necesidad de apostar cada vez más o si ha mentado a personas significativas sobre cuánto dinero gasta en el juego. El cuestionario Lie/Bet, creado por Johnson et al (1997) sigue criterios del DSM-IV y destaca su utilidad como herramienta de cribado.

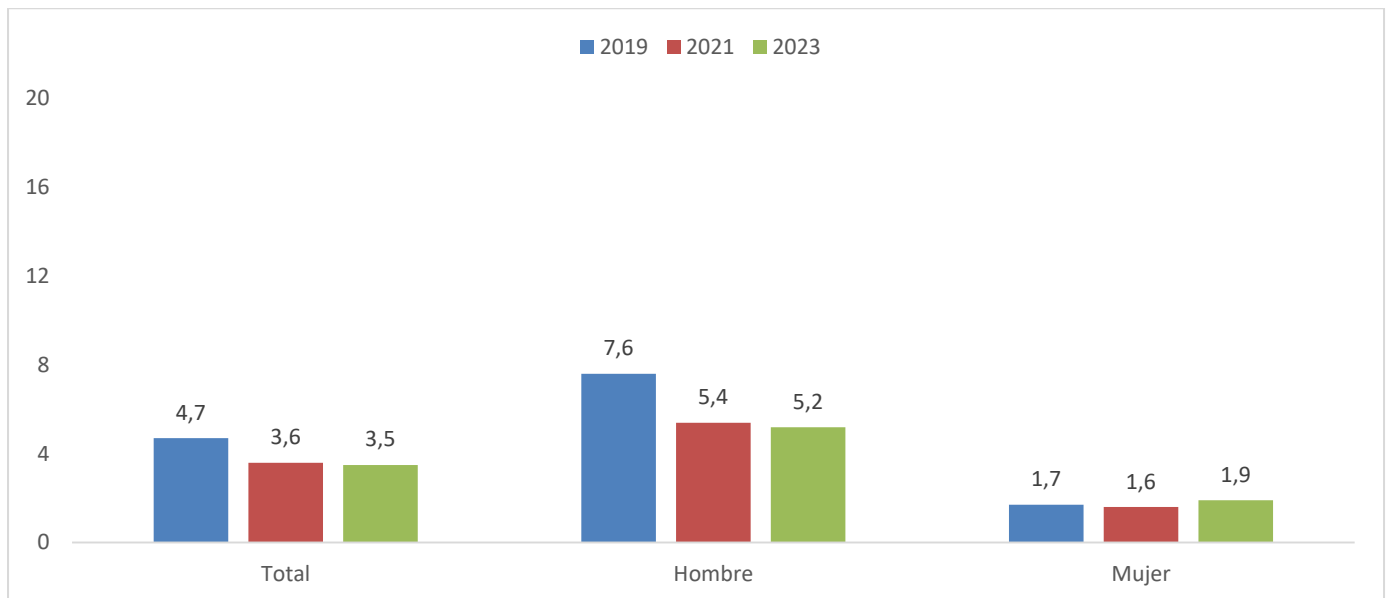
En 2023, se observa una disminución del posible juego problemático entre la población de estudiantes de 14 a 18 años de la Región de Murcia, a lo largo del periodo analizado (

Figura 2). Sin embargo, al analizar por sexo, se detecta un descenso en chicos mientras que en chicas se mantiene.

El posible juego problemático aumenta conforme aumenta la edad, siendo del 1,6% en 14 años y de 8,7% en 18 años (

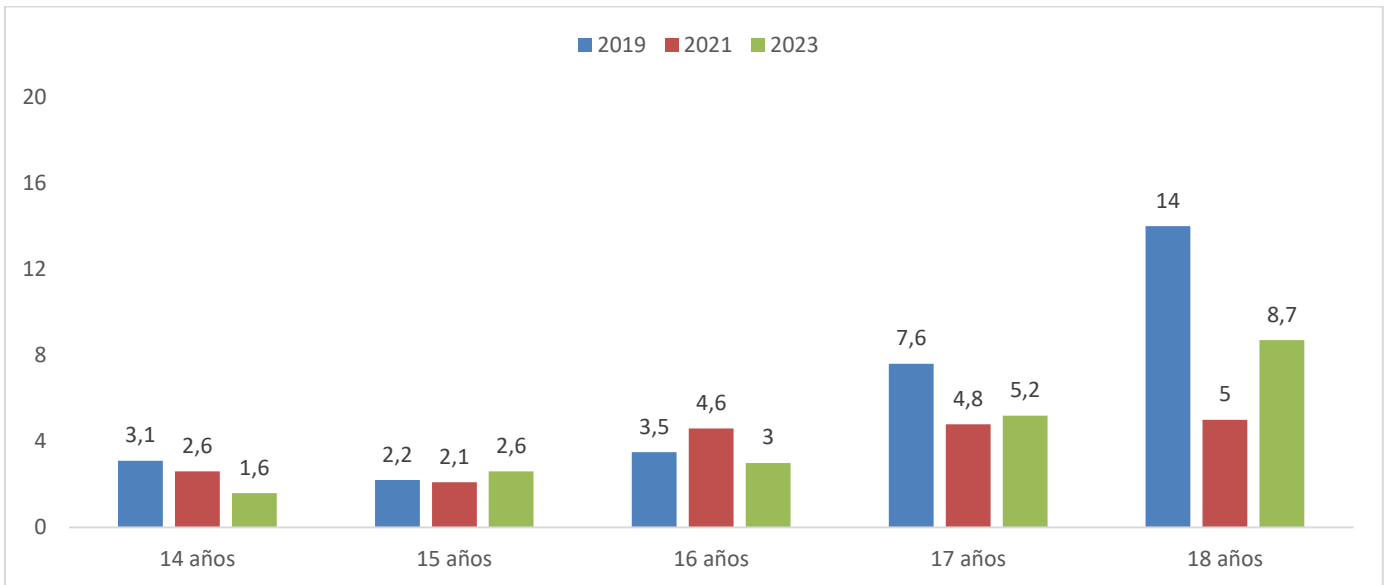
Figura 3). Se ha producido un descenso de la prevalencia en todos los grupos de edad, excepto en el grupo de 15 años.

Figura 2. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Figura 3. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, el 17,7% de los estudiantes entre 14 y 18 años de la Región de Murcia, que habían jugado de manera presencial y/o online en el último año, presentaban posible juego problemático (Tabla 11). La prevalencia en hombres duplica a las mujeres. Por otro lado, la prevalencia aumenta con la edad, siendo en el grupo de 18 años tres veces superior con respecto al grupo de 14 años. A lo largo del periodo analizado ha disminuido la prevalencia de posible juego problemático, sin embargo, esta disminución no se observa en mujeres ni en los grupos de 15 y 16 años de edad.

Tabla 11. Prevalencia de posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado a juegos de azar online y/o de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|-------------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2019 | 19,9 | 23,6 | 11,7 | 18,8 | 11,5 | 14,1 | 28,4 | 31,1 |
| 2021 | 18,1 | 19,2 | 14,7 | 20,5 | 15,1 | 19,2 | 19,1 | 16,0 |
| 2023 | 17,7 | 20,6 | 12,8 | 8,7 | 15,2 | 17,3 | 22,3 | 26,7 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Tabla 12. Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar online o presencial entre los estudiantes con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1), según modalidad de juego (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|---|--------|------------|--------|------------|--------|------------|
| | Online | Presencial | Online | Presencial | Online | Presencial |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 15,7 | 45,5 | 18,5 | 52,7 | 23,5 | 29,6 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 9,5 | 38,9 | 13,8 | 51,2 | 11,4 | 29,2 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 22,8 | 46,6 | 33,2 | 38,6 | 21,3 | 22,5 |



| | | | | | | |
|--|------|------|------|------|------|------|
| Apuestas deportivas | 48,1 | 58,1 | 34,3 | 48,1 | 40,4 | 45,6 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 18 | 18,7 | 13,8 | 5,3 | 8,6 | 9,5 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 20,2 | 42,4 | 20,1 | 31,4 | 16,0 | 46,0 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 18,1 | 22,1 | 25,1 | 27,5 | 19,8 | 26,8 |
| Bingo | 21,3 | 42,6 | 9,0 | 28,1 | 24,5 | 36,2 |
| Videojuegos | 30,9 | 27,5 | 35,2 | 10,9 | 46,7 | 13,1 |
| eSports o deportes electrónicos | 26,9 | 22,6 | 20,8 | 9,0 | 21,9 | 8,6 |
| Juegos en casino | 23,3 | 20,8 | 7,7 | 36,1 | 27,5 | 19,5 |
| Juegos en salas de juego | - | 37,8 | - | 28,3 | - | 40,6 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, entre aquellas personas que presentan posible juego problemático, los principales tipos de juego online fueron los videojuegos (46,7%) y las apuestas deportivas (40,4%), y de forma presencial los slots, máquinas de azar/tragaperras (46,0%), las apuestas deportivas (45,6%) y los juegos en salas de juego (40,6%). En los últimos años, son los videojuegos online los que mayor incremento de prevalencia problemática han tenido.

A lo largo de todo el periodo analizado se observa una mayor prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en el último mes entre aquellas personas que presentan un posible juego problemático con respecto a los estudiantes en general (

Tabla 13). En 2023, el 74,8% de los estudiantes con posible juego problemático habían consumido bebidas energéticas en los últimos 30 días, frente al 47,7% del total de estudiantes. Por otro lado el 58,6% había realizado binge drinking y el 45,1% había consumido cannabis. Las mayores diferencias se han venido dando entre sustancias relacionadas con consumos excesivos de alcohol y bebidas energéticas.

Tabla 13. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1) (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|--------------------|----------------------|----------------------------|----------------------|----------------------------|----------------------|----------------------------|
| | Total de estudiantes | Posible juego problemático | Total de estudiantes | Posible juego problemático | Total de estudiantes | Posible juego problemático |
| Tabaco diariamente | 7,7 | 17,9 | 8,6 | 46,3 | 5,6 | 23,4 |
| Alcohol diario | 0,7 | 2,1 | 1,1 | 7,4 | 1,1 | 6,4 |
| Borracheras | 22,1 | 47,0 | 19,4 | 39,5 | 17,0 | 44,9 |
| Binge drinking | 31,5 | 56,3 | 26,2 | 49,9 | 25,7 | 58,6 |



| | | | | | | |
|---------------------|------|------|------|------|------|------|
| Bebidas energéticas | 40,8 | 66,1 | 44,0 | 56,8 | 47,7 | 74,8 |
| Hipnosedantes | 6,8 | 10,9 | 8,1 | 16,7 | 7,8 | 18,1 |
| Cannabis | 15,5 | 35,4 | 10,8 | 24,1 | 12,4 | 45,1 |
| Cocaína | 1,3 | 4,6 | 0,4 | 5,2 | 1,0 | 8,4 |
| Opioides | 0,5 | 0,9 | 0,8 | 2,7 | 0,6 | 7,4 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Uso de Videojuegos

En las últimas décadas, el potencial adictivo de los videojuegos ha sido un tema ampliamente discutido en los medios de comunicación y, en la literatura científica desde el año 1992 hay más de 1000 artículos científicos publicados relacionados con este tema (1).

Este debate científico hizo que la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatras publicada en 2013, en la sección III, reservada a las condiciones que requieren estudio posterior, incluyese el Trastorno por Juego en Internet (Internet Gaming Disorder), especificando que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas de dinero.

Posteriormente, en el año 2019, la OMS incluyó el trastorno por uso de videojuegos en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). La decisión de incluir el trastorno por uso de videojuegos en la CIE-11 se basó en revisiones de la evidencia científica disponible y reflejó un consenso de expertos de diferentes disciplinas y regiones geográficas del mundo que participaron en el proceso de consultas técnicas emprendidas por la OMS en el proceso de desarrollo de la CIE-11.

El trastorno por uso de videojuegos se define, según la CIE-11, como un patrón de comportamiento de juego (“juego digital” o “videojuego”) caracterizado por un control deficiente sobre el juego, aumentando la prioridad dada al juego sobre otras actividades en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses y actividades diarias, junto a la continuación del juego a pesar de la aparición de consecuencias negativas.

Para que se diagnostique el trastorno por uso de videojuegos, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para provocar un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento y, normalmente, habría sido evidente durante al menos 12 meses.

La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) es la base para la identificación de tendencias y estadísticas de salud a nivel mundial y el estándar internacional para informar sobre enfermedades y afecciones de salud. Es utilizado por profesionales de todo el mundo para el diagnóstico y categorización de enfermedades. La inclusión de un trastorno en el CIE es una consideración que los países tienen en cuenta al planificar estrategias de salud pública y monitorizar las tendencias de los trastornos.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 incluye, dentro del campo de actuaciones como un eje fundamental de la Estrategia, las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos con dinero (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

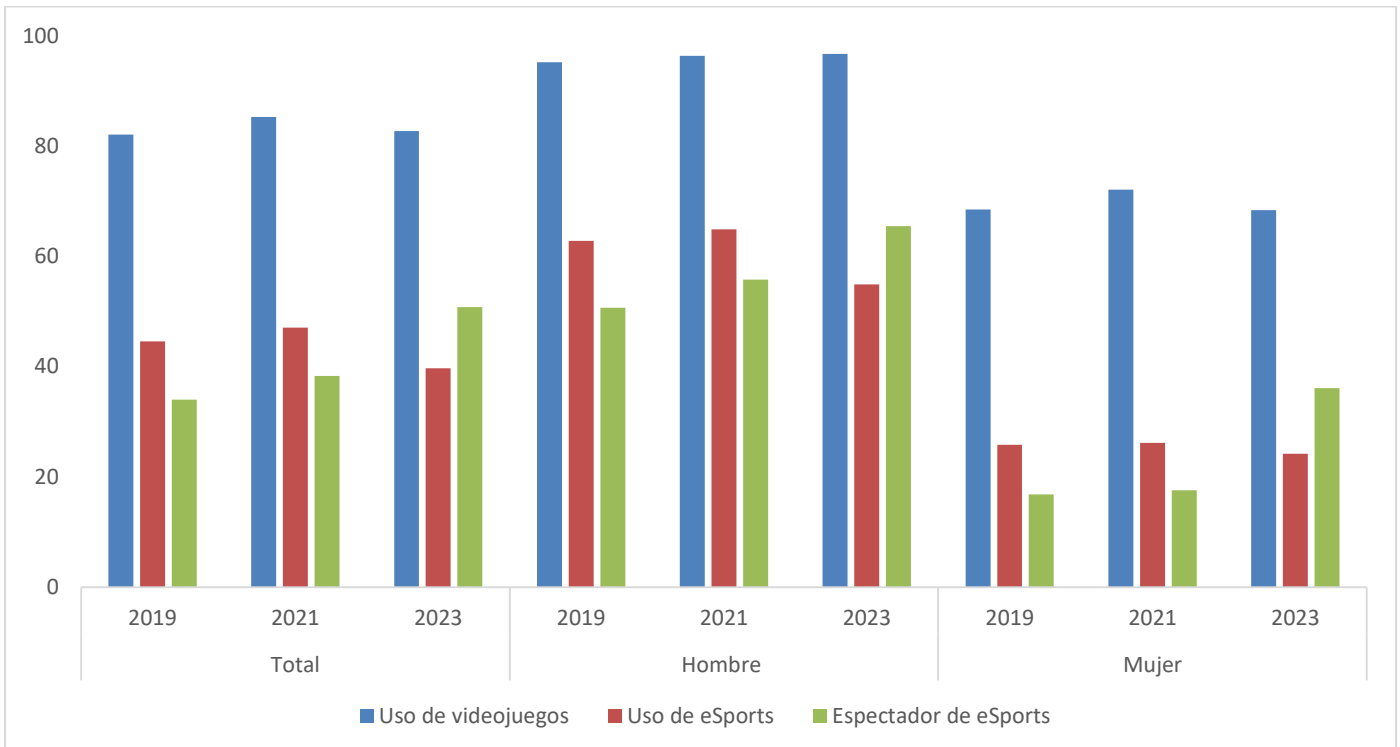
Asimismo, la Estrategia indica que las denominadas “adicciones sin sustancia” o conductas adictivas en las que no intervienen drogas (ludopatía, internet, videojuegos, pantallas, etc.) han irrumpido de manera notable en los últimos años y su presencia ya se está dejando notar en las demandas asistenciales.

Por todo ello en el año 2019 dentro del marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones se incluyó un módulo sobre videojuegos. La primera parte del módulo incluyó preguntas generales sobre prevalencia y frecuencia de uso y, en una segunda parte, se incluyeron preguntas basadas en los criterios DSM-5 para poder detectar un posible trastorno por videojuegos. También se incluyeron preguntas sobre el uso de deportes electrónicos (eSports) como jugador, o bien, como espectador. A continuación, se detallan los principales resultados de su análisis

Prevalencia de uso de videojuegos

La prevalencia de uso de videojuegos en estudiantes entre 14 y 18 años de la Región de Murcia se ha mantenido estable, independientemente del sexo (Figura 4). Sin embargo, la prevalencia de espectadores de eSports ha aumentado, especialmente en chicas. La prevalencia de uso de eSports se ha mantenido estable, con una leve disminución en chicos.

Figura 4. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.

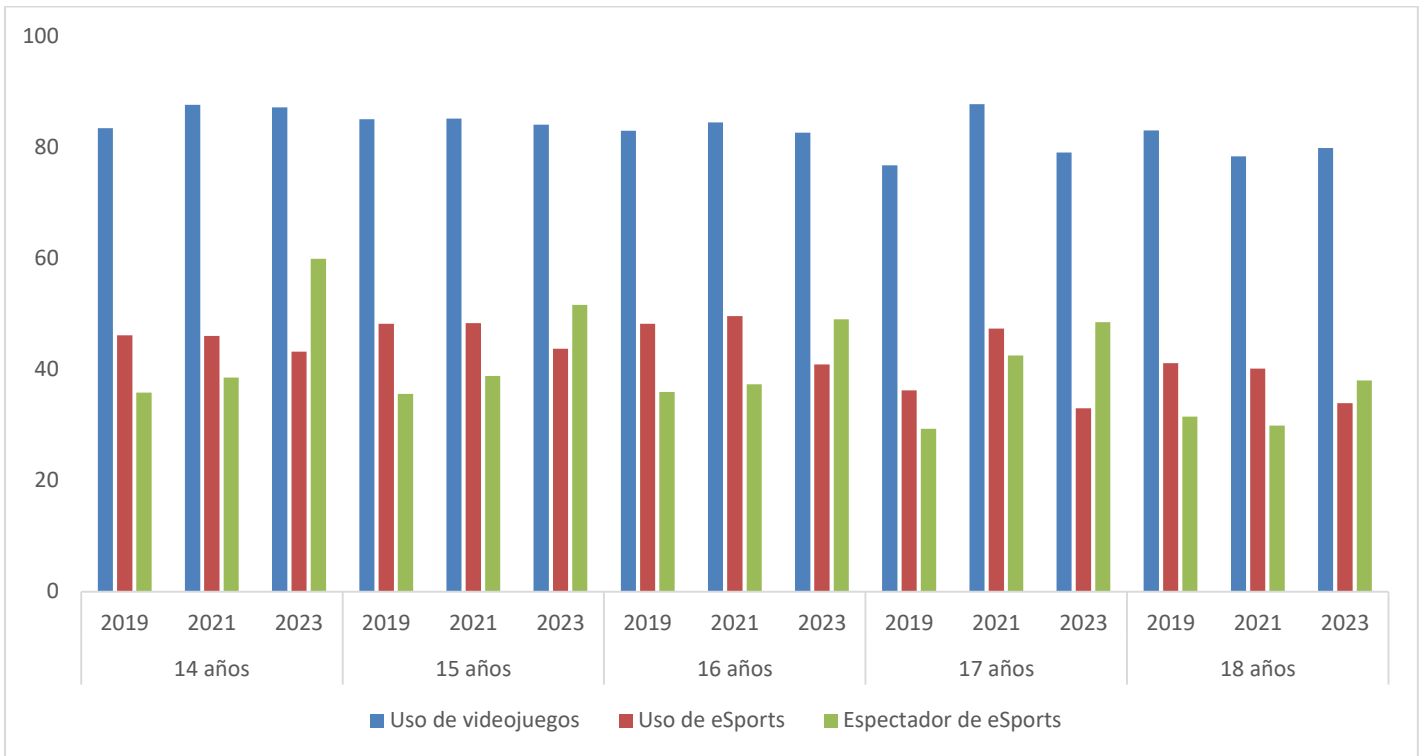


| | Total | | | Hombre | | | Mujer | | |
|-----------------------|-------|------|------|--------|------|------|-------|------|------|
| | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 |
| Uso de videojuegos | 82,1 | 85,3 | 82,7 | 95,2 | 96,4 | 96,7 | 68,5 | 72,1 | 68,4 |
| Uso de eSports | 44,6 | 47,1 | 39,7 | 62,8 | 64,9 | 54,9 | 25,8 | 26,2 | 24,2 |
| Espectador de eSports | 34,0 | 38,3 | 50,8 | 50,7 | 55,8 | 65,5 | 16,8 | 17,6 | 36,1 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

La prevalencia de videojuegos se ha mantenido estable independientemente de la edad, durante el periodo analizado (**iError! La autoreferencia al marcador no es válida.**). La prevalencia de uso de eSports ha disminuido mientras que los espectadores de eSports han aumentado, especialmente en los más jóvenes.

Figura 5. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.



| | 14 años | | | 15 años | | | 16 años | | | 17 años | | | 18 años | | |
|-----------------------|---------|------|------|---------|------|------|---------|------|------|---------|------|------|---------|------|------|
| | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 |
| Uso de videojuegos | 83,4 | 87,6 | 87,1 | 85,0 | 85,1 | 84,0 | 82,9 | 84,4 | 82,6 | 76,7 | 87,7 | 79,0 | 83,0 | 78,3 | 79,8 |
| Uso de eSports | 46,1 | 46,0 | 43,2 | 48,2 | 48,3 | 43,7 | 48,2 | 49,6 | 40,9 | 36,2 | 47,3 | 33,0 | 41,1 | 40,1 | 33,9 |
| Espectador de eSports | 35,8 | 38,5 | 59,9 | 35,6 | 38,8 | 51,6 | 35,9 | 37,3 | 49,0 | 29,3 | 42,5 | 48,5 | 31,5 | 29,9 | 38,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En lo relativo a frecuencias de uso, , ha disminuido la prevalencia de uso diario (5 a 7 días por semana) en hombres mientras que ha aumentado en mujeres.

Al analizar por grupos de edad, la frecuencia de 1 a 3 días al mes y de 1 a 4 días por semana es la frecuencia más prevalente, independientemente del grupo de edad (Tabla 15).

Tabla 14. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.



| | Total | | | Hombre | | | Mujer | | |
|--------------------------|-------|------|------|--------|------|------|-------|------|------|
| | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 |
| Nunca | 18,7 | 15,0 | 18,3 | 4,8 | 3,6 | 3,4 | 33,4 | 28,4 | 33,6 |
| De 1 a 3 días al año | 12,7 | 14,0 | 11,3 | 4,0 | 5,5 | 4,9 | 21,8 | 24,0 | 17,9 |
| De 1 a 3 días al mes | 20,1 | 17,3 | 22,0 | 16,0 | 12,5 | 18,3 | 24,5 | 23,0 | 25,7 |
| De 1 a 4 días por semana | 27,9 | 29,2 | 28,1 | 40,1 | 39,7 | 42,5 | 15,0 | 16,7 | 13,5 |
| De 5 a 7 días por semana | 20,7 | 24,5 | 20,2 | 35,1 | 38,6 | 30,9 | 5,3 | 7,8 | 9,2 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Tabla 15. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 14 años | | | 15 años | | | 16 años | | | 17 años | | | 18 años | | |
|--------------------------|---------|------|------|---------|------|------|---------|------|------|---------|------|------|---------|------|------|
| | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 | 2019 | 2021 | 2023 |
| Nunca | 17,3 | 12,6 | 14,5 | 15,3 | 15,4 | 17,6 | 18,0 | 15,9 | 17,9 | 24,5 | 12,4 | 21,6 | 18,6 | 22,2 | 22,0 |
| De 1 a 3 días al año | 9,1 | 12,4 | 9,9 | 11,9 | 13,3 | 11,2 | 13,1 | 11,7 | 11,5 | 15,6 | 13,6 | 12,7 | 13,6 | 25,1 | 9,8 |
| De 1 a 3 días al mes | 21,0 | 19,2 | 25,3 | 18,7 | 17,2 | 22,9 | 20,5 | 16,1 | 20,4 | 18,7 | 19,6 | 20,1 | 25,7 | 11,7 | 22,4 |
| De 1 a 4 días por semana | 32,0 | 30,7 | 30,5 | 28,9 | 29,2 | 27,6 | 29,4 | 31,5 | 29,8 | 22,9 | 29,8 | 26,6 | 23,2 | 20,4 | 23,4 |
| De 5 a 7 días por semana | 20,7 | 25,2 | 20,0 | 25,1 | 24,9 | 20,7 | 19,0 | 24,9 | 20,4 | 18,2 | 24,7 | 18,9 | 18,8 | 20,7 | 22,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Posible trastorno por uso de videojuegos

Según la escala basada en criterios DSM-5, en 2023, el 6,5% del total de los estudiantes de 14 a 18 años presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos. Este porcentaje es similar a lo largo del periodo analizado (Tabla 16). La prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos es tres veces superior en hombres con respecto a mujeres. Por otro lado, la prevalencia disminuye conforme aumenta la edad, excepto en el grupo de 18 años.

Tabla 16. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-5 ≥5) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|-------------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2019 | 6,5 | 11,0 | 2,0 | 8,2 | 8,6 | 4,6 | 4,9 | 7,9 |
| 2021 | 6,8 | 10,5 | 2,3 | 7,7 | 7,3 | 8,9 | 5,2 | 1,9 |
| 2023 | 6,5 | 9,8 | 3,1 | 8,5 | 6,8 | 6,0 | 4,8 | 7,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

La prevalencia de la frecuencia de uso de videojuegos entre aquellos estudiantes de 14 a 18 años de la Región de Murcia que tenían un posible juego problemático aumenta conforme aumenta la frecuencia de uso de juego, siendo en 2023 del 63,5% para 5 a 7 días por semana, mientras que entre el total de estudiantes es del 24,7% (Tabla 17).

Tabla 17. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2021 | | 2023 | |
|--------------------------|----------------------|-----------------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| | Total de estudiantes | Posible trastorno por videojuegos | Total de estudiantes | Posible trastorno por videojuegos |
| De 1 a 3 días al año | 16,4 | 1,4 | 13,9 | 3,3 |
| De 1 a 3 días al mes | 20,4 | 2,3 | 26,9 | 6,5 |
| De 1 a 4 días por semana | 34,4 | 38,2 | 34,5 | 26,7 |
| De 5 a 7 días por semana | 28,8 | 58,1 | 24,7 | 63,5 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

A lo largo del periodo analizado se mantiene una prevalencia superior de juego con dinero tanto online como presencial y posible juego problemático, entre aquellos estudiantes que presentan posible trastorno por uso de videojuegos con respecto al total de estudiantes (**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**).

Tabla 18. Prevalencia de juego con dinero online o presencial y posible juego problemático, en los últimos 12 meses, entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). Región de Murcia, 2019-2023.



| | 2019 | | | 2021 | | | 2023 | | |
|---|--------|------------|----------------------------|--------|------------|----------------------------|--------|------------|----------------------------|
| | Online | Presencial | Posible juego problemático | Online | Presencial | Posible juego problemático | Online | Presencial | Posible juego problemático |
| Total de estudiantes | 11,1 | 22,7 | 4,7 | 9,3 | 18,1 | 3,6 | 9,7 | 16,7 | 3,5 |
| Estudiantes con posible trastorno por videojuegos | 33,0 | 37,1 | 12,9 | 17,7 | 23,1 | 9,9 | 32,6 | 30,2 | 14,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

A lo largo del periodo analizado, se mantienen prevalencias superiores para todos los consumos de sustancias psicoactivas entre aquellos estudiantes con posible trastorno por uso de videojuegos con respecto al total de estudiantes entre 14 y 18 años de la Región de Murcia, donde las mayores diferencias se encuentran en consumos excesivos de alcohol (Tabla 19).

Tabla 19. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 \geq 5) (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|---------------------|----------------------|-----------------------------------|----------------------|-----------------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| | Total de estudiantes | Posible trastorno por videojuegos | Total de estudiantes | Posible trastorno por videojuegos | Total de estudiantes | Posible trastorno por videojuegos |
| Tabaco diariamente | 7,7 | 17,9 | 8,6 | 46,3 | 5,6 | 23,4 |
| Alcohol diario | 0,7 | 2,1 | 1,1 | 7,4 | 1,1 | 6,4 |
| Borracheras | 22,1 | 47,0 | 19,4 | 39,5 | 17,0 | 44,9 |
| Binge drinking | 31,5 | 56,3 | 26,2 | 49,9 | 25,7 | 58,6 |
| Bebidas energéticas | 40,8 | 66,1 | 44,0 | 56,8 | 47,7 | 74,8 |
| Hipnosedantes | 6,8 | 10,9 | 8,1 | 16,7 | 7,8 | 18,1 |
| Cannabis | 15,5 | 35,4 | 10,8 | 24,1 | 12,4 | 45,1 |
| Cocaína | 1,3 | 4,6 | 0,4 | 5,2 | 1,0 | 8,4 |
| Opioides | 0,5 | 0,9 | 0,8 | 2,7 | 0,6 | 7,4 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Uso problemático de internet

El número medio de horas al día de uso lúdico de internet entre los estudiantes de 14 a 18 años de la Región de

Murcia, en 2023, ha sido del 5,8 horas entre semana y de 7,3 horas en fin de semana, muy similar a lo detectado en 2021 (Tabla 20). Esta media de horas al día es superior en mujeres con respecto a hombres en ambos años y superior en el grupo de 18 años con respecto a los demás grupos de edad.

Tabla 20. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en los últimos 30 días en la población de 14-18 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia 2021-2023.

| | | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|---------------|------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Entre semana | 2021 | 6,5 | 6,3 | 6,8 | 5,4 | 6,6 | 6,5 | 6,6 | 9,0 |
| | 2023 | 5,8 | 5,4 | 6,1 | 6,0 | 5,7 | 5,9 | 5,6 | 6,7 |
| Fin de semana | 2021 | 6,9 | 6,6 | 7,3 | 6,9 | 7,1 | 6,4 | 6,7 | 8,3 |
| | 2023 | 7,3 | 7,1 | 7,5 | 7,7 | 7,4 | 7,1 | 7,2 | 7,7 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

La prevalencia de adolescentes de enseñanzas secundarias, entre 14 y 18 años, de la Región de Murcia, que presentan posible uso problemático de internet se ha mantenido en torno al 23% durante el periodo analizado (Tabla 21). La prevalencia es superior en mujeres con respecto a hombres a lo largo de todo el periodo estudiado, siendo en 2023 esta diferencia de 10 puntos porcentuales. Sin embargo, no se detecta una clara diferencia por grupos de edad.

Tabla 21. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia 2014-2023.

| | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2019 | 23,3 | 18,5 | 28,3 | 21,5 | 20,7 | 23,5 | 28,9 | 19,2 |
| 2021 | 25,1 | 19,8 | 31,5 | 23,3 | 23,9 | 26,9 | 23,2 | 32,0 |
| 2023 | 22,5 | 17,2 | 27,8 | 19,8 | 22,6 | 22,7 | 23,2 | 26,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas, a lo largo del periodo analizado, son superiores entre aquellos estudiantes entre 14 y 18 años que tenían un posible uso problemático de internet, frente al resto de estudiantes, sin

embargo, a diferencia del posible juego problemático o uso problemático de videojuegos, en este caso, estas diferencias son relativamente bajas (Tabla 22).

Tabla 22. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes con posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) (%). Región de Murcia, 2019-2023.

| | 2019 | | 2021 | | 2023 | |
|---------------------|----------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------------------------|
| | Total de estudiantes | Posible uso problemático de internet | Total de estudiantes | Posible uso problemático de internet | Total de estudiantes | Posible uso problemático de internet |
| Tabaco diariamente | 7,7 | 9,3 | 8,6 | 9,7 | 5,6 | 7,7 |
| Alcohol diario | 0,7 | 0,9 | 1,1 | 3,3 | 1,1 | 1,8 |
| Borracheras | 22,1 | 27,2 | 19,4 | 25,2 | 17,0 | 21,1 |
| Binge drinking | 31,5 | 36,2 | 26,2 | 29,4 | 25,7 | 29,9 |
| Bebidas energéticas | 40,8 | 43,9 | 44,0 | 49,0 | 47,7 | 50,8 |
| Hipnosedantes | 6,8 | 9,7 | 8,1 | 11,8 | 7,8 | 10,8 |
| Cannabis | 15,5 | 18,0 | 10,8 | 10,7 | 12,4 | 15,5 |
| Cocaína | 1,3 | 1,0 | 0,4 | 0,4 | 1,0 | 0,7 |
| Opioides | 0,5 | 0,8 | 0,8 | 0,8 | 0,6 | 0,7 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Uso de pornografía

El término pornografía se refiere a cualquier material literario, artístico, o cinematográfico que exhibe de manera explícita genitales y acciones sexuales, y que tiene como objetivo principal excitar al espectador de manera sexual (1).

Actualmente, el acceso a la pornografía se ha modificado drásticamente debido al fácil acceso a través de internet y la aparición de nuevas tecnologías. Los adolescentes se inician en esta práctica a edades muy tempranas y aumenta su consumo debido a lo que explica la teoría “triple A”: fácil acceso al contenido por internet (accesibilidad), el bajo o nulo coste de este material (asequibilidad) y a la anonimidad de Internet (anonimato). Además, la normalización de uso de este tipo de contenidos, han promovido nuevas prácticas sexuales, especialmente entre los adolescentes, como el “sexting” entendido como “recepción o envío de mensajes de texto, imágenes o vídeos sexuales explícitos a través del teléfono móvil o redes sociales” o el “revenge porn” (porno de venganza) que implica el intercambio de contenido sexual explícito como venganza tras una ruptura sentimental (1).

Diferentes investigaciones señalan el impacto que tiene la pornografía distribuida por internet sobre las conductas sexuales y sobre las relaciones de género. La familiaridad con prácticas de riesgo, la descontextualización de la sexualidad, la inmediatez, la simplificación de las relaciones interpersonales, así como la vinculación a nuevas modalidades de prostitución convierten a la pornografía en un fenómeno de especial relevancia para la comprensión de las relaciones interpersonales. Diferentes investigaciones señalan que los adolescentes son una población de riesgo para sufrir los efectos perjudiciales del consumo de pornografía, derivados principalmente de la etapa evolutiva en la que se encuentran (1).

Por todo ello y con el fin de explorar las prevalencias de uso de pornografía en jóvenes se introdujo en la encuesta ESTUDES del año 2023 un módulo sobre el uso de pornografía. Asimismo, en 2024 se añadieron en el cuestionario de EDADES una serie de preguntas con el objetivo de conocer nivel de consumo de pornografía en la población de España de 15 a 64 años.

En 2023, el 66,5% de estudiantes entre 14 y 18 años de la Región de Murcia afirma haber visto pornografía alguna vez en la vida, siendo esta prevalencia del 46,0% en aquellos que habían visto pornografía en el último mes (Tabla 23). La prevalencia es superior en hombres con respecto a mujeres, siendo hasta 3 veces superior en los últimos 30 días (70,3% y 20,1%, respectivamente). La prevalencia aumentó conforme aumenta la edad.

Tabla 23. Prevalencia del uso de pornografía entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, por tramo temporal, según edad y sexo (%). Región de Murcia, 2023.

| | Total | Hombre | Mujer | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años | 18 años |
|-----------------------|-------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Alguna vez en la vida | 66,5 | 86,9 | 45,8 | 62,2 | 65,1 | 64,9 | 71,8 | 71,7 |

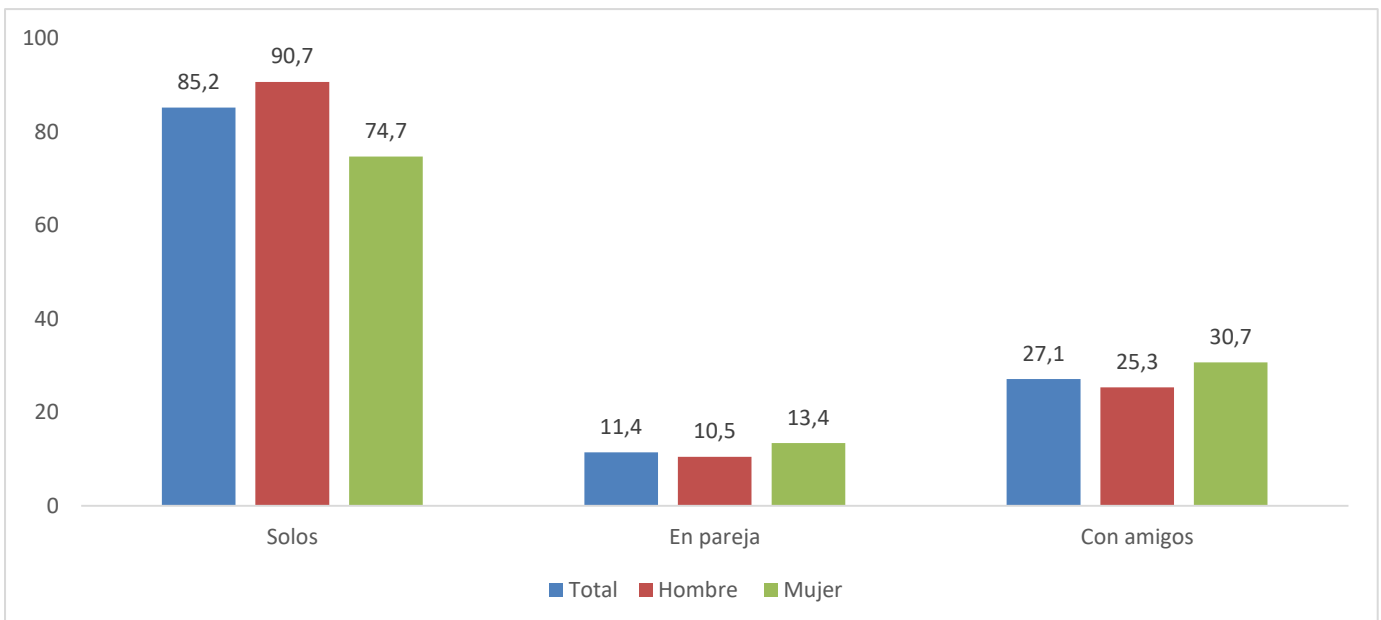
| | | | | | | | | |
|------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Últimos 12 meses | 59,6 | 83,2 | 34,4 | 56,8 | 56,7 | 57,9 | 64,6 | 67,1 |
| Últimos 30 días | 46,0 | 70,3 | 20,1 | 43,5 | 43,2 | 45,4 | 49,7 | 53,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, el 85,2% de los estudiantes entre 14 y 18 años que habían visto pornografía, lo habían hecho solos, siendo esta prevalencia del 90,7% en hombres y 74,7% en mujeres (El principal dispositivo para ver pornografía fue el móvil con una prevalencia del 92,5% (Figura 7).

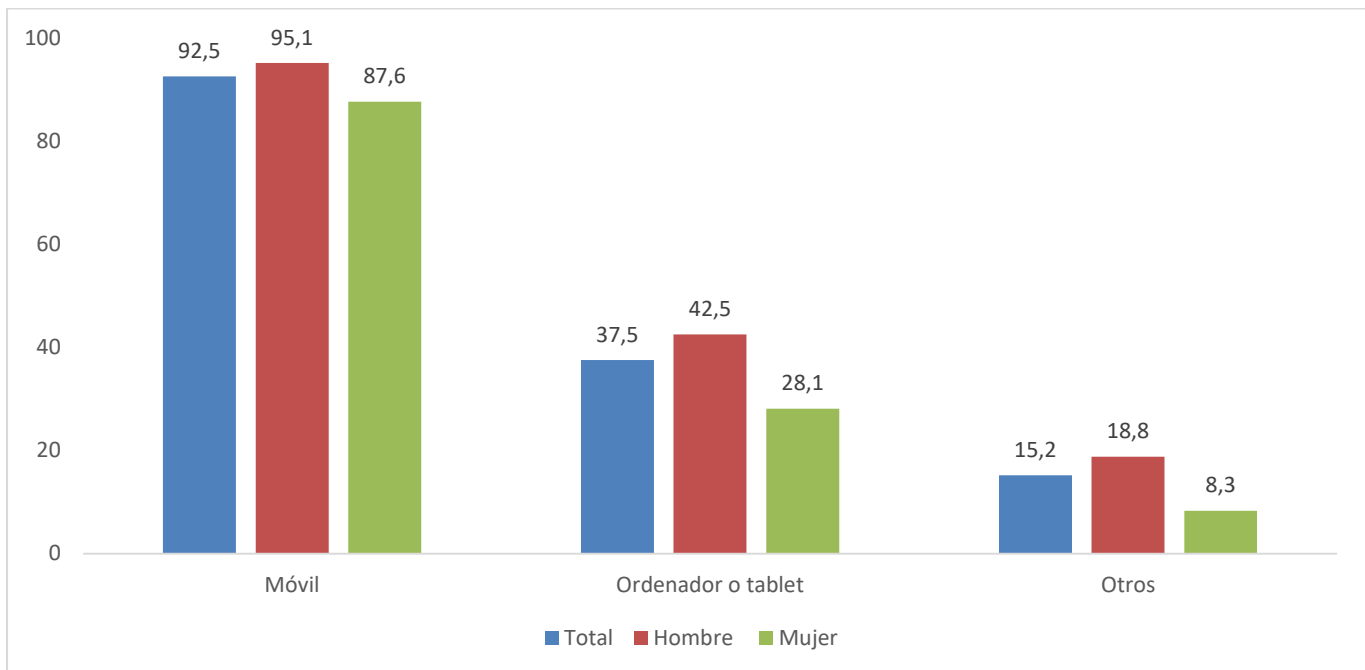
Figura 6). Por otro lado las mujeres lo han visto más en pareja y con amigos. El principal dispositivo para ver pornografía fue el móvil con una prevalencia del 92,5% (Figura 7).

Figura 6. Prevalencia de uso de pornografía según con quién la usen entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han usado pornografía, según sexo (%). Región de Murcia, 2023.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Figura 7. Prevalencia de uso de pornografía según el dispositivo con que la han usado entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han usado pornografía, según sexo (%). Región de Murcia, 2023.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Resultados Encuesta EDADES

Situación general del juego de azar online y/o presencial en la población de 15 a 64 años.

Juego online y/o presencial

En 2024, el 37,9% de la población encuestada entre 15 y 64 años de la Región de Murcia han jugado a juegos de azar online y/o presencial en los últimos 12 meses, manteniendo una tendencia en descenso desde el inicio del periodo analizado en 2020 (Tabla 24). La prevalencia en hombres se ha mantenido superior a las mujeres durante todo el periodo. Con respecto a la edad, la prevalencia aumenta conforme aumenta la edad, siendo los grupos de 45-54 y 55-64 años el que mayor prevalencia ha presentado.

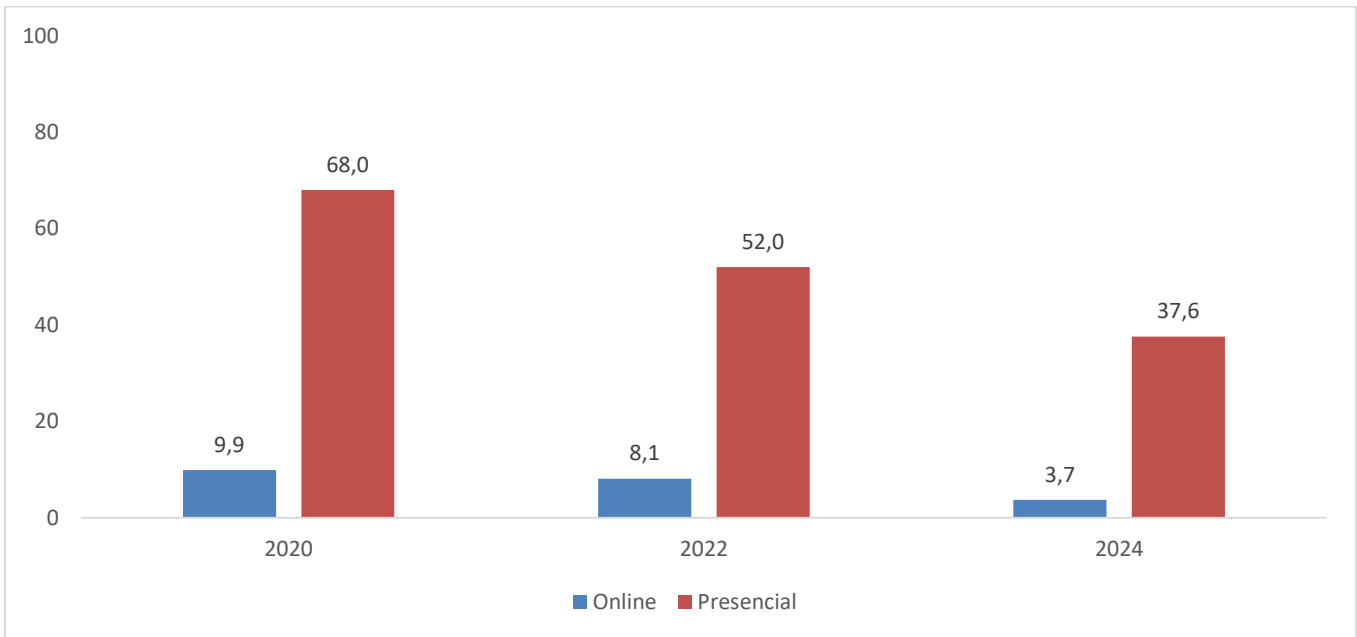
Tabla 24. Prevalencia de juego de azar (online y/o presencial) en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 2020 | 64,4 | 68,5 | 60,0 | 36,8 | 53,0 | 75,3 | 67,6 | 81,4 |
| 2022 | 52,5 | 57,6 | 47,1 | 31,5 | 47,2 | 54,0 | 61,9 | 62,9 |
| 2024 | 37,9 | 39,0 | 36,7 | 24,1 | 37,5 | 35,8 | 43,6 | 45,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

La prevalencia de juego presencial se mantiene muy superior al online, siendo hasta 10 veces mayor en 2024 (Figura 8). Tanto el juego presencial como online han disminuido su prevalencia en 2024 con respecto a 2020.

Figura 8. Prevalencia de juego de azar en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%), según modalidad de juego (online o presencial). Región de Murcia, 2020-2024.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Las apuestas deportivas son el tipo de juego online con mayor prevalencia durante todo el periodo, siendo la prevalencia del 58,0% en 2024 (Tabla 25). En la modalidad presencial destacan las loterías, primitiva, bonoloto y cupones con un 95,3% de prevalencia en los últimos 12 meses, junto a los juegos en casino (95,3%).

Tabla 25. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado a juegos de azar online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | 2022 | | 2024 | |
|---|--------|------------|--------|------------|--------|------------|
| | Online | Presencial | Online | Presencial | Online | Presencial |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 9,0 | 87,4 | 27,0 | 89,9 | 6,8 | 95,3 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 10,3 | 21,1 | 20,7 | 45,8 | 0,0 | 34,8 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 6,0 | 13,3 | 20,7 | 20,0 | 2,4 | 9,1 |
| Apuestas deportivas | 23,6 | 10,5 | 42,1 | 11,2 | 58,0 | 3,4 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 0,9 | 0,7 | 4,7 | 1,1 | 3,3 | 0,1 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 0,8 | 6,7 | 6,4 | 6,1 | 15,9 | 5,8 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 8,1 | 3,2 | 9,3 | 2,6 | 17,9 | 2,3 |
| Bingo | 0,0 | 2,4 | 9,4 | 9,1 | 1,2 | 2,4 |
| Videojuegos | 2,4 | 0,3 | 6,3 | 1,1 | 15,1 | 0,2 |

| | | | | | | |
|---------------------------------|-----|------|------|------|-----|------|
| eSports o deportes electrónicos | 0,0 | 0,6 | 5,4 | 2,2 | 5,2 | 0,6 |
| Juegos en casino | 9,0 | 87,4 | 27,0 | 89,9 | 6,8 | 95,3 |
| Juegos en salas de juego | - | 1,4 | - | 2,2 | - | 11,9 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Juego online

El 3,7% de población encuestada entre 15 y 64 años de la Región de Murcia afirman haber jugado con dinero online en 2024 (Tabla 26). Los hombres presentan prevalencias superiores a las mujeres en todos los años. Por otro lado, la prevalencia disminuye con la edad, siendo del 7,3% en el grupo de 15-24 años en 2024 y del 3,7% en 45-54 años.

Se observa una disminución de la prevalencia de juego online, en los últimos 12 meses, a lo largo del periodo analizado (Tabla 26).

Tabla 26. Prevalencia de juego de azar online entre la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|-------------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 2020 | 9,5 | 9,9 | 9,1 | 13,3 | 9,5 | 10,5 | 7,5 | 7,3 |
| 2022 | 8,1 | 10,8 | 5,2 | 12,7 | 9,7 | 9,9 | 7,4 | 0,9 |
| 2024 | 3,7 | 5,9 | 1,3 | 7,3 | 6,6 | 2,0 | 3,7 | 0,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, la mayor parte de la población encuestada entre 15 y 64 años que habían jugado dinero online en el último año, habían jugado 1 día o menos al mes (37,7%), o de 2 a 4 días al mes (47,7%). Tan solo el 4,2% afirma haber jugado diariamente y un 10,4% lo han hecho semanalmente (Tabla 27). Las mujeres solo refieren haber jugado o anual o mensualmente, mientras que el 12,4% de los hombres refiere haber jugado semanalmente y un 5,0% lo ha hecho diariamente.

Tabla 27. Frecuencia de juego entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | | 2022 | | | 2024 | | |
|--|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer |
| | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Anualmente (1 día al mes o menos) | 45,8 | 40,6 | 52,0 | 24,3 | 22,2 | 28,9 | 37,7 | 39,4 | 28,4 |
| Mensualmente (2 a 4 días al mes) | 42,2 | 47,3 | 36,2 | 62,5 | 67,2 | 52,6 | 47,7 | 43,3 | 71,6 |
| Semanalmente (2 a 5 días en semana) | 11,8 | 11,8 | 11,8 | 6,6 | 5,9 | 8,0 | 10,4 | 12,3 | 0,0 |
| Diariamente (6 o más días a la semana) | 0,1 | 0,3 | 0,0 | 6,6 | 4,8 | 10,5 | 4,2 | 5,0 | 0,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, el principal tipo de juego azar online en hombres y mujeres encuestados entre 15 y 64 años de la Región de Murcia han sido las apuestas deportivas (64,0% y 29,1%, respectivamente), seguido de los juegos de cartas y slots, máquinas de azar/tragaperras (Tabla 28).

Tabla 28. Prevalencia de juego de azar online en los últimos 12 meses entre la población de Enseñanzas Secundarias de 15-64 años que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | 2022 | | 2024 | |
|---|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 5,9 | 12,6 | 19,7 | 42,8 | 4,6 | 17,2 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 11,4 | 9,0 | 16,6 | 29,3 | 0,0 | 0,0 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 8,3 | 3,3 | 22,9 | 15,8 | 2,9 | 0,0 |
| Apuestas deportivas | 32,6 | 13,1 | 52,2 | 20,5 | 64,0 | 29,1 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 1,7 | 0,0 | 2,8 | 8,6 | 4,0 | 0,0 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 1,5 | 0,0 | 8,6 | 1,9 | 15,2 | 19,5 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 10,4 | 5,5 | 12,9 | 1,7 | 16,8 | 23,6 |
| Bingo | 0,0 | 0,0 | 10,1 | 8,0 | 1,4 | 0,0 |
| Videojuegos | 4,4 | 0,0 | 8,4 | 2,0 | 18,2 | 0,0 |
| eSports o deportes electrónicos | 0,0 | 0,0 | 4,9 | 6,3 | 3,5 | 13,3 |
| Juegos en casino | 5,9 | 12,6 | 19,7 | 42,8 | 4,6 | 17,2 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024 el 43,6% de los encuestados entre 15 y 64 años de la Región de Murcia afirmaba haber gastado entre 6 y 30 euros en un solo día en juegos de azar online (Tabla 29). Ha disminuido el porcentaje de personas que habían gastado entre 31 y 60 euros, aumentando los que han gastado menos de 6 euros y entre 6 y 30 euros, a lo largo del periodo analizado. Un 13,0% refieren haber gastado más de 300 euros en un solo día.

Tabla 29. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar online en los últimos 12 meses entre la población de Enseñanzas Secundarias de 15-64 años que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | 2022 | 2024 |
|----------------------|------|------|------|
| Menos de 6 euros | 26,8 | 38,1 | 29,3 |
| Entre 6 y 30 euros | 38,1 | 39,2 | 43,6 |
| Entre 31 y 60 euros | 11,9 | 8,4 | 4,0 |
| Entre 61 y 300 euros | 10,1 | 1,0 | 10,0 |
| Más de 300 euros | 13,1 | 13,3 | 13,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Juego presencial

El 37,6% de encuestados entre 15 y 64 años de la Región de Murcia afirman haber jugado con dinero de forma presencial en 2024 (Tabla 30). No hay diferencias por sexo. La prevalencia aumenta con la edad, siendo casi el doble en el grupo de 55-64 años con respecto al de 15-24 años. Se observa una disminución de la prevalencia de juego presencial a lo largo del periodo analizado. Esta disminución se produce independientemente del sexo y de la edad.

Tabla 30. Prevalencia de juego de azar presencial entre la población de 15-64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|-------------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 2020 | 64,1 | 68,0 | 59,8 | 34,8 | 53,0 | 75,3 | 67,6 | 81,4 |
| 2022 | 52,0 | 56,8 | 47,1 | 29,1 | 46,9 | 53,7 | 61,9 | 62,9 |
| 2024 | 37,6 | 38,5 | 36,6 | 23,8 | 36,9 | 35,8 | 42,8 | 45,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, más de la mitad (54,6%) de la población encuestada entre 15 y 64 años de la Región de Murcia, que había jugado dinero de forma presencial en el último año, lo ha hecho 1 día o menos al mes frente al 1,0% que afirma haber

jugado diariamente (Tabla 31). No hay diferencias por sexo. A lo largo del periodo analizado han disminuido el porcentaje de población que juegan mensual y semanalmente, para aumentar aquellos que han jugado anualmente.

Tabla 31. Frecuencia de juego entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | | 2022 | | | 2024 | | |
|--|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer | Total | Hombre | Mujer |
| Anualmente (1 día al mes o menos) | 45,8 | 40,6 | 52,0 | 44,8 | 37,3 | 54,3 | 54,6 | 52,4 | 57,3 |
| Mensualmente (2 a 4 días al mes) | 42,2 | 47,3 | 36,2 | 47,8 | 54,0 | 39,9 | 37,4 | 37,4 | 37,5 |
| Semanalmente (2 a 5 días en semana) | 11,8 | 11,8 | 11,8 | 6,1 | 7,2 | 4,6 | 7,0 | 8,8 | 4,9 |
| Diariamente (6 o más días a la semana) | 0,1 | 0,3 | 0,0 | 1,3 | 1,5 | 1,2 | 1,0 | 1,5 | 0,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, los principales tipos de juego azar presencial en los hombres entre 15 y 64 años encuestados en la Región de Murcia han sido la lotería, primitiva, bonoloto, cupones de la once (95,8%) y la lotería instantánea (37,9%), similar a lo observado en mujeres (94,8% y 32,0%, respectivamente) (Tabla 32).

Tabla 32. Prevalencia de juego de azar presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | 2022 | | 2024 | |
|---|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer | Hombre | Mujer |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 59,1 | 52,2 | 51,1 | 44,1 | 94,8 | 95,8 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 14,9 | 12,0 | 26,4 | 21,2 | 32,0 | 37,9 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 14,6 | 2,0 | 16,0 | 4,6 | 13,4 | 4,3 |
| Apuestas deportivas | 10,4 | 2,8 | 8,8 | 3,0 | 5,8 | 0,7 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 0,9 | 0,0 | 0,7 | 0,4 | 0,0 | 0,3 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 6,9 | 1,5 | 5,8 | 0,5 | 10,0 | 1,1 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 3,6 | 0,4 | 2,3 | 0,3 | 3,2 | 1,2 |
| Bingo | 1,3 | 1,8 | 4,7 | 4,7 | 1,0 | 3,8 |
| Videojuegos | 0,3 | 0,0 | 0,9 | 0,2 | 0,3 | 0,0 |

| | | | | | | |
|---------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| eSports o deportes electrónicos | 0,4 | 0,3 | 1,2 | 1,1 | 0,5 | 0,7 |
| Juegos en casino | 0,6 | 1,2 | 1,9 | 0,5 | 1,6 | 3,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, el 54,2% de los encuestados entre 15 y 64 años de la Región de Murcia, que habían jugado con dinero de forma presencial en el último año, afirmaba haber gastado entre 6 y 30 euros en un solo día en juegos de azar presencial (Tabla 33). Un 1,3% han jugado más de 300 euros en un solo día.

Tabla 33. Cantidad mayor de dinero gastado en un solo día en juegos de azar presencial en los últimos 12 meses entre la población de 15-64 años que ha jugado a juegos de azar en el último año (%). Región de Murcia, 2020-2024.

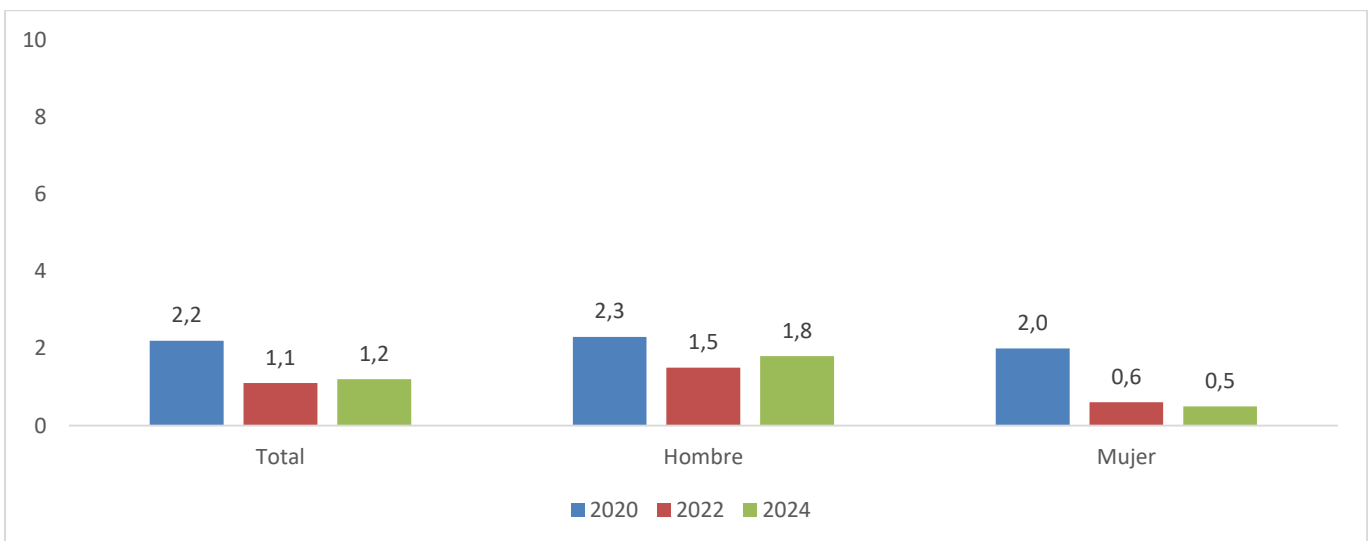
| | 2020 | 2022 | 2024 |
|----------------------|------|------|------|
| Menos de 6 euros | 23,4 | 31,9 | 30,1 |
| Entre 6 y 30 euros | 29,9 | 50,7 | 54,2 |
| Entre 31 y 60 euros | 22,1 | 12,1 | 12,2 |
| Entre 61 y 300 euros | 22,0 | 3,7 | 2,2 |
| Más de 300 euros | 2,6 | 1,6 | 1,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Juego problemático

En 2024, se observa una disminución del posible juego problemático entre la población encuestada de 15-64 años de la Región de Murcia, a lo largo del periodo analizado (Figura 9). Este descenso se observa independientemente del sexo.

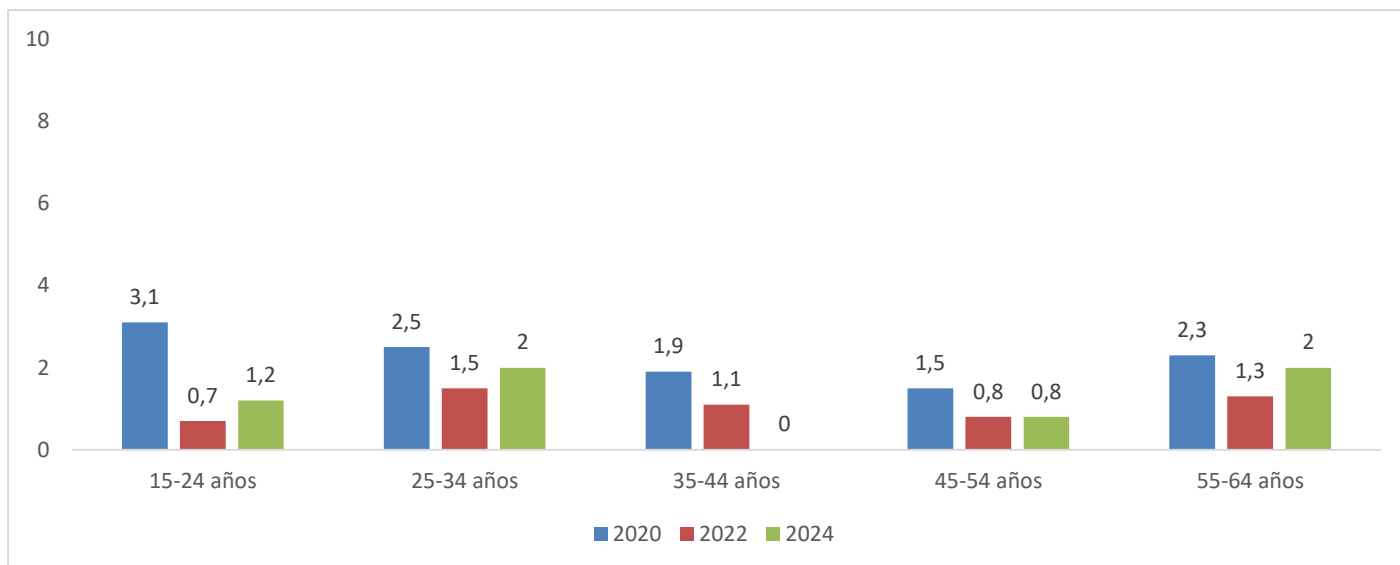
Figura 9. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5: 1-3) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). Región de Murcia, 2020-2024.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

El posible juego problemático ha disminuido durante el periodo analizado, independientemente de la edad, siendo más prevalente en los grupos de 25-35 años y 55-64 años (Figura 10).

Figura 10. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5: 1-3) entre la población de 15-64 años, según edad (%). Región de Murcia, 2020-2024.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, el 1,2% de la población encuestada entre 15-64 años de la Región de Murcia, que habían jugado de manera presencial y/o online en el último año, presentaban posible juego problemático (**¡Error! La autoreferencia al marcador no es válida.**). La prevalencia en hombres es superior frente a mujeres (1,8% y 0,5%, respectivamente). A lo largo del periodo analizado ha disminuido la prevalencia de posible juego problemático, independientemente del sexo y la edad.

Tabla 34. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5: 1-3) entre la población de 15-64 años, según sexo y edad (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|-------------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 2020 | 2,2 | 2,3 | 2,0 | 3,1 | 2,5 | 1,9 | 1,5 | 2,3 |
| 2022 | 1,1 | 1,5 | 0,6 | 0,7 | 1,5 | 1,1 | 0,8 | 1,3 |
| 2024 | 1,2 | 1,8 | 0,5 | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 0,8 | 2,0 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, entre aquellas personas que presentan posible juego problemático, los principales tipos de juego online fueron las apuestas deportivas (23,3%) y los juegos de cartas (13,5%), y de forma presencial la lotería, primitiva, bonoloto, cupones de la once (81,8%) y juegos de casino (81,8%).

Tabla 35. Prevalencia de posible juego problemático (DSM-5 \geq 1) entre la población de 15-64 años que han jugado a juegos de azar online y/o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | 2022 | | 2024 | |
|---|--------|------------|--------|------------|--------|------------|
| | Online | Presencial | Online | Presencial | Online | Presencial |
| Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 | 0,0 | 80,0 | 54,0 | 89,2 | 0,0 | 81,9 |
| Loterías instantáneas (rascas once) | 24,4 | 53,0 | 54,0 | 53,0 | 0,0 | 54,1 |
| Quinielas de fútbol y/o quinigol | 10,3 | 31,2 | 24,8 | 26,2 | 0,0 | 8,5 |
| Apuestas deportivas | 57,7 | 31,2 | 54,3 | 14,7 | 15,9 | 31,5 |
| Apuestas en las carreras de caballos | 0,0 | 4,4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Slots, máquinas de azar/ tragaperras | 0,0 | 33,2 | 21,2 | 38,9 | 0,0 | 16,4 |
| Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...) | 7,1 | 2,9 | 35,7 | 7,0 | 7,3 | 0,0 |
| Bingo | 0,0 | 8,8 | 0,0 | 12,3 | 0,0 | 0,0 |
| Videojuegos | 7,1 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 3,7 | 0,0 |
| eSports o deportes electrónicos | 0,0 | 0,0 | 21,2 | 0,0 | 8,6 | 8,9 |
| Juegos en casino | 0,0 | 80,0 | 54,0 | 89,2 | 0,0 | 81,8 |
| Juegos en salas de juego | - | 11,7 | - | 13,0 | - | 21,6 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

A lo largo de todo el periodo analizado se observa una mayor prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en el último mes entre aquellas personas que presentan un posible juego problemático con respecto al total de la población (Tabla 36).

En 2024, el 66,2% de los estudiantes con posible juego problemático habían consumido tabaco diariamente en los últimos 30 días, frente al 23,9% del total de población (Tabla 36). Por otro lado el 51,0% había consumido cocaína en los últimos 30 días y el 30,1% bebidas energéticas.

Tabla 36. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días entre la población de 15-64 años y entre la población de jugadores con un posible juego problemático (DSM-5: 1-3) (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | 2022 | | 2024 | |
|--------------------|--------------------|----------------------------|--------------------|----------------------------|--------------------|----------------------------|
| | Total de población | Posible juego problemático | Total de población | Posible juego problemático | Total de población | Posible juego problemático |
| Tabaco diariamente | 37,7 | 48,2 | 36,6 | 67,8 | 23,9 | 71,9 |
| Alcohol diario | 8,0 | 0,0 | 9,1 | 23,2 | 5,7 | 7,5 |
| Borracheras | 6,3 | 22,1 | 10,5 | 19,9 | 4,3 | 11,2 |



| | | | | | | |
|---------------------|------|------|------|------|------|------|
| Binge drinking | 20,3 | 31,5 | 24,6 | 34,9 | 21,3 | 14,2 |
| Bebidas energéticas | 14,1 | 31,5 | 3,3 | 23,1 | 18,1 | 25,2 |
| Hipnosedantes | 1,7 | 0,0 | 16,2 | 9,7 | 4,9 | 19,2 |
| Cannabis | 11,6 | 38,7 | 10,7 | 9,8 | 5,8 | 36,3 |
| Cocaína | 12,1 | 37,1 | 15,0 | 24,3 | 10,8 | 0,0 |
| Opioides | 1,9 | 14,5 | 4,6 | 7,0 | 1,8 | 25,3 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones

Uso problemático de internet

El número medio de horas al día de uso lúdico de internet entre la población encuestada de 15-64 años de la Región de Murcia, en 2024, ha sido de 2,6 horas entre semana y de 2,8 horas en fin de semana, inferior a lo detectado en 2022 (Tabla 37). Esta media de horas es similar en hombres y mujeres, y disminuye conforme aumenta la edad, siendo de 4,4 y 4,7 horas de media en el grupo de 15-24 años y de 1,4 y 1,6 horas en el grupo de 55-64 años.

Tabla 37. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en los últimos 30 días entre la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia 2022-2024.

| | | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|---------------|------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Entre semana | 2022 | 3,3 | 3,4 | 3,3 | 4,9 | 3,9 | 3,1 | 2,5 | 2,2 |
| | 2024 | 2,6 | 2,6 | 2,6 | 4,4 | 3,4 | 2,5 | 1,9 | 1,4 |
| Fin de semana | 2022 | 3,2 | 3,3 | 3,1 | 4,9 | 3,8 | 2,9 | 2,4 | 2,1 |
| | 2024 | 2,8 | 2,8 | 2,8 | 4,7 | 3,5 | 2,7 | 2,0 | 1,6 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

La prevalencia de población entre 15-64 años de la Región de Murcia, que presentan posible uso problemático de internet, ha sido del 9,0% en 2024, similar a años anteriores (Tabla 38). La prevalencia es ligeramente superior en mujeres con respecto a hombres a lo largo de todo el periodo estudiado. Por otro lado, la prevalencia disminuye conforme aumenta la edad.

Tabla 38. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de 15-64 años que ha usado internet en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). Región de Murcia 2020-2024.

| | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 2020 | 9,0 | 8,2 | 9,9 | 19,4 | 13,6 | 5,6 | 5,6 | 3,0 |
| 2022 | 12,4 | 12,1 | 12,8 | 32,1 | 15,5 | 7,7 | 7,5 | 3,6 |
| 2024 | 9,0 | 8,8 | 9,3 | 24,8 | 12,0 | 4,6 | 3,6 | 1,8 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2024, las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas, a lo largo del periodo analizado, es superior entre aquella población de 15-64 años que tenían un posible uso problemático de internet, frente al resto de población, especialmente en el caso de las bebidas energéticas (47,6% y 18,1%, respectivamente) y el cannabis (23,0% y 10,8%, respectivamente) (Tabla 39).

Tabla 39. Prevalencia de consumo de sustancias psicoactivas en los últimos 30 días entre la población de 15-64 años y entre la población con posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) (%). Región de Murcia, 2020-2024.

| | 2020 | | 2022 | | 2024 | |
|--------------------|--------------------|--------------------------------------|--------------------|--------------------------------------|--------------------|--------------------------------------|
| | Total de población | Posible uso problemático de internet | Total de población | Posible uso problemático de internet | Total de población | Posible uso problemático de internet |
| Tabaco diariamente | 37,7 | 32,9 | 36,6 | 32,7 | 23,9 | 20,2 |
| Alcohol diario | 8,0 | 3,1 | 9,1 | 0,4 | 5,7 | 3,2 |
| Borracheras | 6,3 | 13,6 | 10,5 | 15,4 | 4,3 | 9,4 |



| | | | | | | |
|---------------------|------|------|------|------|------|------|
| Binge drinking | 20,3 | 26,0 | 24,6 | 36,0 | 21,3 | 25,7 |
| Bebidas energéticas | 14,1 | 33,3 | 16,2 | 41,1 | 18,1 | 47,6 |
| Hipnosedantes | 11,6 | 14,9 | 10,7 | 17,4 | 5,8 | 5,3 |
| Cannabis | 12,1 | 33,7 | 15,0 | 35,5 | 10,8 | 23,0 |
| Cocaína | 1,8 | 6,4 | 4,6 | 14,6 | 1,8 | 2,0 |
| Opioides | 8,1 | 28,4 | 9,7 | 34,4 | 4,7 | 3,7 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Uso de pornografía

En 2024, el 67,1% de la población encuestada entre 15-64 años de la Región de Murcia afirma haber visto pornografía alguna vez en la vida, siendo esta prevalencia del 26,0% en aquellos que habían visto pornografía en el último mes (Tabla 40). La prevalencia es superior en hombres con respecto a mujeres, siendo hasta 3,5 veces superior en los últimos 30 días (36,9% y 10,5%, respectivamente). La prevalencia disminuye conforme aumenta la edad.

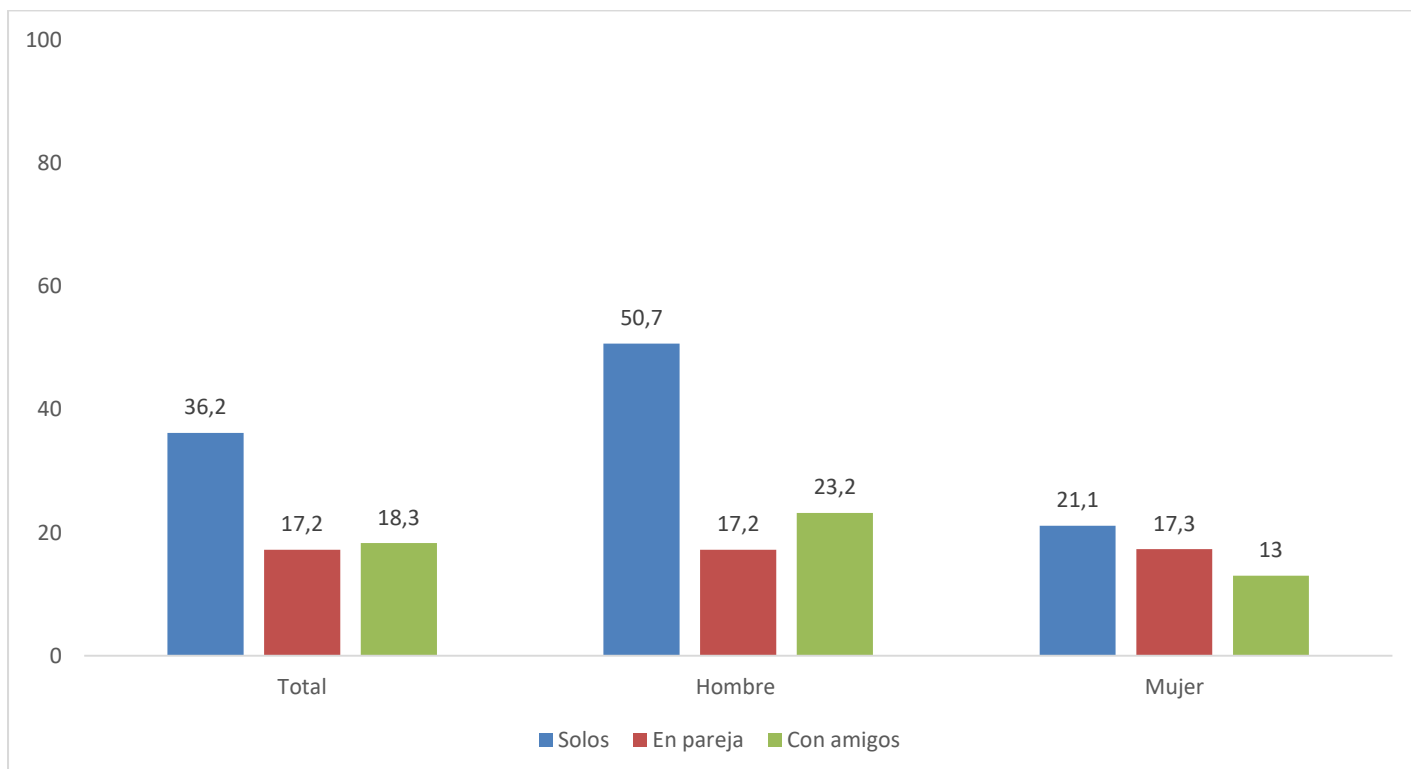
Tabla 40. Prevalencia del uso de pornografía entre la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). Región de Murcia, 2024.

| | Total | Hombre | Mujer | 15-24 años | 25-34 años | 35-44 años | 45-54 años | 55-64 años |
|-----------------------|-------|--------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Alguna vez en la vida | 67,1 | 84,5 | 48,9 | 69,0 | 74,3 | 70,9 | 62,6 | 60,6 |
| Últimos 12 meses | 36,1 | 52,3 | 16,0 | 52,7 | 44,1 | 39,3 | 28,7 | 19,9 |
| Últimos 30 días | 26,0 | 36,9 | 10,5 | 37,2 | 33,2 | 27,0 | 23,0 | 11,5 |

Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

En 2023, el 85,2% de los estudiantes entre 14 y 18 años que habían visto pornografía, lo habían hecho solos, siendo esta prevalencia del 90,7% en hombres y 74,7% en mujeres (Figura 11). Por otro lado las mujeres lo han visto más en pareja y con amigos. El principal dispositivo para ver pornografía fue el móvil con una prevalencia del 92,5% (Figura 7).

Figura 11. Prevalencia de uso de pornografía según con quién la usen entre la población de 15-64 años que han usado pornografía, según sexo (%). Región de Murcia, 2024.



Fuente: Observatorio sobre drogas y adicciones de la Región de Murcia. Servicio de Epidemiología. D. G. Salud Pública y Adicciones.

Conclusiones

En 2023, el 19,9% de los estudiantes encuestados entre 14 y 18 años de la Región de Murcia han jugado a juegos de azar online y/o presencial en los últimos 12 meses, manteniendo una tendencia en descenso desde el inicio del periodo analizado en 2019. Los videojuegos con un 45,4% en 2023, se mantienen como el tipo de juego online con mayor prevalencia, seguido por las apuestas deportivas y los eSports o deportes electrónicos. En la modalidad presencial, el bingo (38,5%); las loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 (35,7%); las loterías instantáneas (26,6%); apuestas deportivas (24,9%) y el juego en salones de juego (23,8%) se mantienen como los tipos de juego con mayor prevalencia.

En 2023, el 17,7% de los estudiantes entre 14 y 18 años de la Región de Murcia, que habían jugado de manera presencial y/o online en el último año, presentaban posible juego problemático. La prevalencia en hombres duplica a las mujeres. Por otro lado, la prevalencia aumenta con la edad, siendo en el grupo de 18 años tres veces superior con respecto al grupo de 14 años.

En 2024, el 37,9% de la población encuestada entre 15 y 64 años de la Región de Murcia han jugado a juegos de azar online y/o presencial en los últimos 12 meses, manteniendo una tendencia en descenso desde el inicio del periodo analizado en 2020. Las apuestas deportivas son el tipo de juego online con mayor prevalencia (58,0%). En la modalidad



presencial destacan las loterías, primitiva, bonoloto y cupones con un 95,3% de prevalencia en los últimos 12 meses, junto a los juegos en casino (95,3%).

En 2024, el 1,2% de la población encuestada entre 15-64 años de la Región de Murcia, que habían jugado de manera presencial y/o online en el último año, presentaban posible juego problemático. La prevalencia en hombres es superior frente a mujeres (1,8% y 0,5%, respectivamente). A lo largo del periodo analizado ha disminuido la prevalencia de posible juego problemático, independientemente del sexo y la edad.

El número medio de horas al día de uso lúdico de internet entre los estudiantes de 14 a 18 años de la Región de Murcia, en 2023, ha sido del 5,8 horas entre semana y de 7,3 horas en fin de semana, muy similar a lo detectado en 2021. La prevalencia de adolescentes de enseñanzas secundarias, que presentan posible uso problemático de internet se ha mantenido en torno al 23% durante el periodo analizado.

El número medio de horas al día de uso lúdico de internet entre la población encuestada de 15-64 años de la Región de Murcia, en 2024, ha sido del 2,6 horas entre semana y de 2,8 horas en fin de semana, inferior a lo detectado en 2022. La prevalencia de población, que presentan posible uso problemático de internet, ha sido del 9,0% en 2024, similar a años anteriores.

En 2023, el 66,5% de estudiantes entre 14 y 18 años de la Región de Murcia afirma haber visto pornografía alguna vez en la vida, siendo esta prevalencia del 46,0% en aquellos que habían visto pornografía en el último mes. En 2024, el 67,1% de la población encuestada entre 15-64 años de la Región de Murcia afirma haber visto pornografía alguna vez en la vida, siendo esta prevalencia del 26,0% en aquellos que habían visto pornografía en el último mes.

Es prioritario fortalecer medidas de prevención y control en consonancia con este patrón de conductas observado en la población de la Región de Murcia. Por otro lado, se debe profundizar en el estudio de las características sociodemográficas de los perfiles de conductas adictivas, así como los factores psicosociales que predisponen a las mismas, trabajando de forma multidisciplinar con los diferentes profesionales involucrados en la prevención y tratamiento de este problema de salud física y mental.