

INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y OTROS TRASTORNOS ADICTIVOS 2024

Resumen ejecutivo

Este informe monográfico tiene por objetivo principal contribuir a conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego de azar¹, el uso problemático de internet, el posible trastorno por uso de videojuegos y el uso de pornografía en España. De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades.

Para ello se ha realizado un estudio descriptivo del 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 nacional. Además, se incorporan los datos de las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en España.

A continuación, se presentan los principales resultados de este informe:

JUEGO DE AZAR (ONLINE Y/O PRESENCIAL)

Población de 15-64 años (EDADES)

- En 2024, un 53,8% de la población de 15 a 64 años **ha jugado a juegos de azar online y/o presencial** en los últimos 12 meses (56,1% en hombres y 51,5% en mujeres)
- Como sucedía en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de **juego de azar online**, en 2024 del 5,5% y el **juego de azar de manera presencial**, con una prevalencia del 52,9%
- **Evolutivamente**, en el juego de azar presencial se observa un cierto descenso respecto a los datos de 2020 y 2022 (63,6% en 2020, un descenso del 17%), en el caso del juego online las cifras se mantienen más estables.
- Por **sexo** son los hombres los que registran mayores prevalencias en ambos tipos de juego (online: 8,2% vs 2,7%; presencial: 54,8% vs 51,1%).
- Analizando las prevalencias por **grupos de edad**, se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan a juegos de azar online (un 7,4% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 8,8% de los de 25 a 34 años). En el caso del juego de azar presencial, se trata de una práctica que aumenta según va aumentando la edad de los encuestados.
- Respecto al **tipo de juegos utilizados**, entre aquellos que juegan de manera presencial, la lotería convencional y las loterías instantáneas son, con diferencia, los juegos más utilizados, algo que se viene observando en los diferentes años. En el canal online, las apuestas deportivas, aunque ha disminuido su importancia respecto a otros juegos, siguen siendo el juego más practicado junto con la lotería tradicional.
- La **cantidad mayor de dinero gastada en un solo día** por aquellas personas que han jugado a juegos de azar apenas muestra diferencias entre aquellos que lo han hecho online y los que lo han hecho presencialmente, siendo lo más habitual haber gastado entre 6 y 30 euros. Los datos sugieren que la mayoría de quienes han jugado gastan cantidades modestas, pero que

¹ Para la realización de este trabajo se ha considerado que, hay juego de azar, cuando se cumplen todas las siguientes condiciones:

- 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)

algunas personas incurren en gastos importantes. Evolutivamente, se aprecia un ligero incremento en la cantidad de dinero gastada respecto a 2022 en ambas modalidades de juego.

- Se han agrupado los distintos **tipos de juego** (online y/o presencial) en **tres categorías²** en función del intervalo de juego, la continuidad, la disponibilidad, así como otras características estructurales de los mismos: a la categoría III podría favorecer un juego más intensivo. Se observa que la gran mayoría de los jugadores en los últimos 12 meses, han jugado a juegos de categoría I (90,4%). Sin embargo, las máximas cantidades de dinero gastadas en un solo día, se concentran entre los que han jugado a juegos tipo III.

Población de 14-18 años (ESTUDES)

- En 2023, el 21,5% de los estudiantes de entre 14 y 18 años **ha jugado a juegos de azar online y/o presencial** en los últimos 12 meses (frente a 20,1% en 2021). Respecto al sexo, existen diferencias significativas elevándose este porcentaje hasta el 29,4% en el caso de los hombres y descendiendo hasta el 13,3% en el caso de las mujeres.
- En 2023 la prevalencia de **juego de azar presencial** fue del 17,7%, siendo superior a la prevalencia de **juego de azar online** (10,7%).
- **Evolutivamente**, ambas prevalencias son similares a las de 2021 (online: 9,4% en 2021; presencial: 17,2% en 2021) y son inferiores a los niveles de 2019.
- Por **sexo** son los hombres los que registran mayores prevalencias en ambos tipos de juego (online: 17,1% vs 4,3%; presencial: 23,4% vs 11,8%).
- Según la **edad**, en ambos tipos de juego la prevalencia en los últimos 12 meses experimenta un incremento progresivo a medida que aumenta la edad de los estudiantes.
- Con relación al **tipo de juego**, respecto al juego de azar online, en primer lugar, se sitúan los videojuegos (51,5%) y en segundo lugar las apuestas deportivas (35,2%), tanto para los hombres como para las mujeres. Sin embargo, en la tercera posición sí se dan diferencias en función del sexo ya que en el caso de los hombres se sitúan las criptomonedas y en el caso de las mujeres el bingo. Respecto a la modalidad de apuesta con dinero físico, se observa que las loterías, primitiva o bonoloto se colocan en primer lugar con un 40,6%, seguido del bingo con un 35,9% y las loterías instantáneas con un 33,6%. Existen diferencias significativas en función del sexo. Para los hombres, los juegos más utilizados presencialmente son las loterías, primitiva, bonoloto; las apuestas deportivas y las quinielas de fútbol y/o quinigol, mientras que, en el caso de las mujeres, el bingo se sitúa como la modalidad de juego más representativa, seguido de loterías, primitiva, bonoloto y loterías instantáneas.
- La **cantidad mayor de dinero gastada** en un solo día por aquellas personas que han jugado a juegos de azar online o presencial se sitúa en la mayoría de los casos, por debajo de los 6 euros. Se observa una mayor cantidad de dinero gastada en un solo día en aquellas personas que han jugado a juegos de azar online. En ambos tipos de juego la distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.
- La **edad de inicio** es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 14,7 años y 14,8 años, respectivamente.

²Para la realización del análisis por categoría de juego, se han establecido los siguientes grupos en función del intervalo de juego, la continuidad, la disponibilidad, así como otras características estructurales de los mismos que pueden estimular el juego compulsivo:

TIPO I: lotería 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, mus, blackjack, punto y banca...)

JUEGO PROBLEMÁTICO Y TRASTORNO DEL JUEGO

Según la última versión del *Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, 5ª edición (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"

Según este manual, 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. Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: leve, moderado o grave

Población de 15-64 años (EDADES)

- En la edición 2018 de la encuesta EDADES se introdujo por primera vez una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para explorar la existencia de posible juego problemático y/o trastorno del juego.
- Se estima que, en 2024, el 1,4% de la población mostraría un posible juego problemático (el 1% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,4% presentarían un posible trastorno del juego).
- De manera evolutiva este dato ha seguido disminuyendo respecto al dato de años anteriores. En 2018, la prevalencia de un posible juego problemático era del 2,6% (un descenso del 46%). Este valor es superior entre los hombres que entre las mujeres (2,2% vs 0,7% respectivamente)
- El posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) entre la población que ha jugado a juegos de azar online o presencial en los últimos 12 meses, es mayor entre las personas que juegan online (18,4%) que entre las que juegan de forma presencial (4,3%). Evolutivamente destaca entre los jugadores una mayor presencia de quienes presentan un posible juego problemático respecto al que se registraba en 2022 tanto en el juego online como en el presencial
- La probabilidad de desarrollar juego problemático en aquellos que han jugado a juegos de azar de categoría III online y/o presencial es más de tres veces superior que los que han jugado a juegos de tipo II y más de cinco veces superior que los que han jugado a juegos de tipo I.
- En la modalidad online, las prevalencias más altas de juego problemático se observan entre aquellos que han jugado a máquinas de azar (slots/tragaperras) (31,1%), seguidos de las apuestas de caballos (25,4%) y el bingo (24,6%). En la modalidad presencial, entre aquellos que han jugado a juegos de cartas (22,6%) y, de nuevo, en aquellos que han jugado a máquinas de azar (slots/tragaperras) (22,3%).
- La prevalencia de posible juego problemático es mayor cuanto mayor es la máxima cantidad de dinero gastada en un solo día.
- Respecto al perfil de las personas que realizan un posible juego problemático se observa que:
 - juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años
 - presentan una mayor prevalencia de referir otras conductas de riesgo con sustancias adictivas, tales como borracheras, binge drinking, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario

Población de 14-18 años (ESTUDES)

- En la encuesta ESTUDES 2019, para explorar el posible juego problemático, se introdujo por primera vez el cuestionario Lie/Bet. 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 índice de prevalencia de posible juego problemático según este instrumento es Lie/Bet ≥ 1
- En 2023, se estima que el 4% de los estudiantes de 14 a 18 años podría presentar un posible juego problemático. Esta cifra, que es bastante superior entre los chicos que en las chicas, está cerca de la de 2021, y es algo inferior a la de 2019.

- Por edad, se observa que la prevalencia de posible juego problemático aumenta a medida que aumenta la edad analizada, siendo los estudiantes de 18 años los que presentan las prevalencias más altas (8,3%).
- El 23,5% de los estudiantes que han jugado a juegos de azar online en 2023 tendrían un posible juego problemático mientras que entre los que han jugado a juegos de azar de manera presencial este valor se sitúa en el 20,5%. Respecto a 2021, estas prevalencias han aumentado, y en mayor medida en el juego de azar presencial (del 18,2% al 20,5%).
- Respecto al perfil de los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible juego problemático se observa que:
 - juegan dinero con una mayor frecuencia que el resto de estudiantes de 14-18 años
 - juegan a una mayor variedad de juegos (videojuegos, apuestas deportivas y slots, máquinas de azar/tragaperras)
 - gastan mayores cantidades de dinero
 - presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo y consumo de sustancias psicoactivas, tales como borracheras, binge drinking y consumo de cannabis.

USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

El uso problemático de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se define como un uso generalizado y problemático de internet, asociado a una pérdida de control y consecuencias negativas para el individuo.

A partir de las encuestas ESTUDES 2014 y EDADES 2015 se introdujo una escala para medir el uso problemático de internet: *The Compulsive internet Use Scale*, CIUS. Se trata de una escala validada para la detección precoz de posibles casos de riesgo y que consta de un total de 56 puntos, en la que una puntuación mayor o igual a 28 indica un posible uso problemático de internet.

Población de 15-64 años (EDADES)

- En 2024, un 3,7% de la población de 15 a 64 años realizó un posible uso problemático de internet en España, cifra similar a la que se lleva registrando desde 2020 en que se observó un importante incremento de esta prevalencia.
- La prevalencia es similar entre hombres (3,6%) y mujeres (3,7%) en todas las ediciones de la encuesta. Respecto a la edad, el uso problemático de internet alcanza su máximo entre los más jóvenes, 11,7% entre los de 15 a 24 años, reduciéndose a medida que aumenta la edad hasta ser algo residual entre los de 45 a 54 años (1,8%) y entre los de 55 a 64 años (0,9%).
- Tanto en 2024 como en las ediciones anteriores, se observan diferencias en relación a otras conductas de riesgo como los consumos intensivos de alcohol (borracheras y binge drinking en los últimos 30 días) y el consumo de cannabis en los últimos 30 días, entre la población de 15 a 64 años con un posible uso problemático de internet y la población general de 15 a 64 años, siendo en todos los casos las prevalencias superiores en la población con un posible uso problemático de internet.

Población de 14-18 años (ESTUDES)

- En 2023 la prevalencia del uso problemático de internet en los estudiantes de 14 a 18 años ha sido del 20,5%, habiéndose reducido 3 puntos porcentuales respecto al resultado de 2021.
- Al analizar este indicador por sexo, se observa que, al igual que en años anteriores, el posible uso problemático de internet es mayor en las mujeres que en los hombres (25,9% en mujeres y 15,3% en hombres).
- La prevalencia de usuarios de internet con un posible uso problemático aumenta según lo hace la edad. Respecto a 2021, desciende la prevalencia en todas las edades a excepción de los 18 años que se mantiene estable (23,3% vs 23,6%)

- En relación a otras conductas de riesgo para el desarrollo de adicciones, se observa, al igual que en la población general (15-64 años) que los consumos intensivos de alcohol, consumo de cannabis y tabaco diario en los últimos 30 días, son mayores entre los estudiantes con un posible uso problemático de internet que en el resto de estudiantes

USO DE VIDEOJUEGOS

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.

En el año 2019 se incluyó un módulo sobre videojuegos en el marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones (ESTUDES). 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.

Población de 14-18 años (ESTUDES)

- En relación a la prevalencia de uso de videojuegos en 2023, el 83,1% de los estudiantes declara haber jugado a videojuegos (96,2% de los hombres y 69,7% de las mujeres). Al igual que ocurría en 2019 y 2021, la prevalencia de uso es mayor entre los chicos que entre las chicas.
- En cuanto a la edad, se aprecia un descenso según incrementa la edad de los usuarios.
- Analizando la frecuencia de uso de videojuegos en 2023, lo más común es el uso semanal de los videojuegos (29,8%). Si bien se dan tendencias distintas entre los chicos y las chicas: el 43% de los chicos han jugado a videojuegos semanalmente en los últimos 12 meses y sin embargo en el caso de las chicas, sólo lo han hecho con esta frecuencia el 16,0%.
- Según la escala basada en criterios DSM-5, en 2023, el 5,1% del total de los estudiantes de 14 a 18 años presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos. Este porcentaje es el menor de los registrados desde 2019.
- Por sexo, son los hombres los que tienen mayor posibilidad de sufrir trastorno por uso de videojuegos, a pesar de haber descendido este porcentaje considerablemente frente al dato registrado en 2021 (11,3% vs 7,7%)
- Al analizar las prevalencias por edad, se ve un descenso generalizado respecto a 2021 menos en el caso de los 18 años que actualmente es la edad con mayor riesgo de trastorno por el uso de videojuegos.
- En relación a la frecuencia de uso de videojuegos, es mayor entre los estudiantes que presentan un posible trastorno por videojuegos que entre el conjunto de estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses (tanto en días como en número de horas). También juegan mayores cantidades de dinero para mejorar su posición en los videojuegos, habiendo incrementado el gasto de más de 100 euros respecto a 2021 (del 15,8% al 19,1%).
- Conductas como la prevalencia de juego de azar online, presencial o juego problemático, son mayores en los estudiantes con posible trastorno por videojuegos que en el conjunto de estudiantes de 14 a 18 años.

JUEGO CON CRIPTOMONEDAS Y EN LA BOLSA DE VALORES

En respuesta al creciente interés por parte de responsables de políticas públicas e investigadores en conocer el impacto que pueden tener las tecnologías financieras, que están en continua evolución, en los hábitos de consumo y salud mental de la población, se incluye este bloque como novedad, en la encuesta EDADES 2024

Población de 15-64 años (EDADES)

En 2024 el 0,4% de la población de España de 15 a 64 años reconoce haber jugado con **criptomonedas** en los últimos 12 meses. A pesar de ser un hábito muy poco extendido, es algo más habitual entre los hombres (0,5%) que entre las mujeres (0,2%), y entre los menores de 35 años (0,5%) que entre los mayores de 35 años (0,3%).

Respecto a la **bolsa de valores** sólo el 0,3% de la población de 15 a 64 años declara haber participado en el último año. Atendiendo al sexo, la prevalencia es algo superior entre los hombres (0,5%) que entre las mujeres (0,2%), siendo para ambos colectivos una actividad inusual. En términos evolutivos se mantienen las prevalencias registradas en 2022. Parece que el sexo tiene mayor impacto en este hábito que la edad, en este sentido, en 2024, la prevalencia es la misma (0,3%) en el tramo de 15-34 años y en el de 35-64 años. Al analizar conjuntamente sexo y edad, se observa que la proporción de hombres que han invertido jugando en la bolsa de valores en el último año es superior al de mujeres en ambos tramos de edad.

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.

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 uso debido a: fácil acceso al contenido por internet (accesibilidad), bajo o nulo coste de este material (asequibilidad) y anonimidad de Internet (anonimato).

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. Los principales resultados se muestran a continuación.

Población de 15-64 años (EDADES)

- El 63,8% de la población española de 15 a 64 años reconoce haber consumido pornografía alguna vez en la vida, un 29,0% en los últimos 12 meses y un 18,2% en los 30 días previos a la realización de la encuesta. El nivel de consumo es mayor en los hombres con independencia del tramo temporal analizado.
- El consumo reciente (últimos 12 meses y últimos 30 días), disminuye a medida que aumenta la edad, registrándose las mayores prevalencias en el grupo de edad más joven (15-24).
- La práctica más prevalente es el consumo en solitario (frente al consumo en pareja o con amigos). Este patrón también se observa si hacemos el análisis por sexo, si bien en las mujeres es mucho mayor el porcentaje de las que no usan pornografía (52,7 % en mujeres frente a 19,7% en hombres).

Población de 14-18 años (ESTUDES)

- El 66,8% de los estudiantes admiten haber usado pornografía al menos una vez en su vida, el 58,6% en los últimos 12 meses y el 44,5% en los últimos 30 días.
- Al diferenciar por sexo, existen grandes diferencias, siendo mucho mayor el uso de pornografía entre los hombres que entre las mujeres para los tres tramos temporales analizados. Es en el consumo en el último mes donde se dan las mayores diferencias (el 68,4% de los alumnos vs 19,3% de las alumnas).
- Por edad se observa una relación directa con el uso de pornografía ya que según incrementa la edad se incrementa la prevalencia de uso en los tres tramos temporales considerados. Es remarcable que el 37,1% de los jóvenes de 14 años han visto pornografía en el último mes.
- En cuanto a la compañía con la que se realiza el consumo de pornografía, el 85% de los estudiantes de entre 14 y 18 años la usa solo, llegando al 91% en el caso de los hombres. Sin embargo, las mujeres mantienen una mayor visualización tanto en parejas como con amigos siendo destacable la diferencia de 12,3 puntos porcentuales existente entre la visualización con amigos entre ambos sexos (37,0% de mujeres y 24,7% de hombres).
- En relación al dispositivo utilizado para visualizar la pornografía, se observa que el mayor uso de pornografía se realiza desde el móvil (92,4%), seguido por el uso desde el ordenador o tablet (36,6%). Al diferenciar por sexo, la mayor discrepancia se da en el uso de ordenador o tablet, donde el 41,1% de los hombres visualizan por este medio mientras que desciende hasta el 27,9% en el caso de las mujeres.

INDICADOR ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIONES COMPORTAMENTALES/SIN SUSTANCIAS

- El indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales/sin sustancia en una comunidad/ciudad autónoma y en un año dado. Inicia su recogida en todas las CCAA y CA en 2021.
- Su objetivo es complementar la información obtenida en las encuestas con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de adicciones comportamentales o sin sustancia.
- Se dispone de un protocolo detallado en el que quedan descritas las variables incluidas en el mismo, las adicciones comportamentales/sin sustancia recogidas y los criterios de inclusión y exclusión. Esta información puede consultarse en la web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD).
- En 2022 se notificaron 4.670 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales, 4.031 fueron hombres (86,3%) y 639 mujeres (13,7%). El peso de las mujeres resulta ser menor que en las admisiones a tratamiento por sustancias psicoactivas, tanto legales como ilegales. Estos datos suponen un aumento respecto al año anterior, que se atribuye a una mejora de la exhaustividad en la notificación de este nuevo indicador.
- El 82,0% de las admisiones a tratamiento en 2022, fueron por una adicción al juego. Del resto destaca el 9,3% por trastornos por uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos, el 3,4% por una adicción a las compras y el 2,9% por adicciones relacionadas con el sexo. Son cifras similares a las del año anterior.
- La edad media de los admitidos a tratamiento es de 37,1 años, encontrándose muchas diferencias en función de la adicción comportamental que genera la admisión (juego: 38,5 años; videojuegos: 20,5 años; compras: 46,8 años; sexo: 40,0 años; alimentación: 34,1 años)
- El 21,8% presentan criterios de patología dual (un diagnóstico de salud mental diferente al trastorno por el que es admitido a tratamiento). Es más elevado este porcentaje entre las mujeres (33,3%) que entre los hombres (20,1%).
- Se informa de diversas consecuencias negativas asociadas a la adicción comportamental, siendo estas principalmente, conflictos familiares (26,6%), problemas económicos (25,1%) y

problemas de salud (16,9%). Estas consecuencias varían en función de la adicción comportamental que genera la admisión, pero no en función del sexo.

- A pesar de que la adicción comportamental que más admisiones genera en ambos sexos es el juego, en el caso de las mujeres alcanza el 58,8%. Tienen mucha más presencia que entre los hombres, las adicciones a las compras (16,4%), así como las relacionadas con uso de internet, móvil, dispositivos electrónicos o redes sociales, en conjunto (15,6%) y los trastornos de alimentación.
- En 2022, el 26,7% del total de admitidos a tratamiento consumieron alguna sustancia psicoactiva en los 30 días previos a la admisión, asociada a la adicción comportamental principal (policonsumo). Este patrón se asocia con mayor frecuencia a hombres (28,4%) que a mujeres (15,9%).
- Las adicciones comportamentales más asociadas al policonsumo de otras sustancias fueron la adicción al juego y al sexo, sobre todo en sus modalidades presenciales.
- Las sustancias secundarias que más frecuentemente aparecen con un patrón de policonsumo son el alcohol (39,9%), la cocaína (16,2%) y el cannabis (12,0%). En general, la modalidad online se asocia a un mayor consumo de cannabis mientras la modalidad presencial se asocia a un mayor consumo de alcohol y cocaína.