

Informe ADDICCIONS COMPORTA- MENTALS

Any
2021

**Canal Salut
> Drogues**
Drogues.gencat

Salut/Agència de Salut Pública de Catalunya

S/Sistema de
Salut de Catalunya



Generalitat
de Catalunya

Alguns drets reservats

© 2022, Generalitat de Catalunya.
Departament de Salut.
Agència de Salut Pública de Catalunya.
Subdirecció General de Drogodependències.

Coordinació:

Joan Colom Farran. Subdirector general de Drogodependències.

Autoria:

Regina Muñoz Galan. Subdirecció General de Drogodependències.
Susanna Puigcorbè Alcalà. Subdirecció General de Drogodependències.

Revisió:

Lidia Segura Garcia. Subdirecció General de Drogodependències.

Els continguts d'aquesta obra estan subjectes a una llicència de Reconeixement-Nocomercial-Senseobresderivades 4.0 Internacional.



La llicència es pot consultar a la [pàgina web de Creative Commons](#).

Edita:

Agència de Salut Pública de Catalunya.
Subdirecció General de Drogodependències.

Primera edició:

Barcelona, maig de 2022.

Assessorament lingüístic:

Servei de Planificació Lingüística del Departament de Salut.

Disseny gràfic:

Subdirecció General de Drogodependències.

Disseny de plantilla accessible 1.03:

Oficina de Comunicació. Identitat Corporativa.

Sumari

Introducció	5
Glossari de sigles	6
1. Dades poblacionals	7
1.1 Joc problemàtic i trastorn de joc.....	7
1.2 Ús compulsiu d'internet	17
1.3 Trastorn per ús compulsiu de videojocs	20
2. Inicis de tractament per addiccions comportamentals	25
2.1 Descripció de l'addicció comportamental que motiva l'inici de tractament	26
2.2 Caracterització de l'inici de tractament.....	28
2.3 Qüestions socials i de salut	38
2.4 Despesa de diners i deute associat a l'addicció comportamental principal	42
2.5 Persones ateses i primeres visites amb diagnòstic de trastorn de joc amb diners en els centres de salut mental	45
3. Oferta de joc.....	47

Introducció

L'ús de les tecnologies de la informació i comunicació (TIC) i de les noves formes de joc amb diners han anat augmentant els darrers anys i, en el marc del Pla de drogues i addiccions comportamentals 2019-2023, s'ha prioritzat la prevenció i el tractament dels problemes que poden ocasionar aquests usos, així com les addiccions comportamentals en què poden derivar.

Tanmateix, per conèixer millor la problemàtica relacionada amb les addiccions comportamentals en la nostra societat, s'ha prioritzat la millora del seguiment dels indicadors clau recollits en el marc de l'Observatori Català de Drogues i Addiccions. S'ha fet un esforç per reunir en un mateix informe els diferents indicadors amb l'objectiu principal d'augmentar el coneixement respecte a la situació actual de les addiccions comportamentals i mostrar l'evolució d'aquesta problemàtica en l'àmbit català.

En aquest Informe, doncs, presentem, en primer lloc, els resultats de la prevalença de les conductes que poden generar un problema o una addicció comportamental en la població de Catalunya a partir de les dades de les dues enquestes estatals biennals que es duen a terme en anys alterns, conjuntament amb el Plan Nacional sobre Drogas: una enquesta s'adreça a la població general —**Enquesta domiciliària sobre alcohol i drogues a Espanya (EDADES)**— i l'altra està enfocada a la població escolar —**Enquesta estatal sobre l'ús de drogues en ensenyaments secundaris (ESTUDES)**. En aquestes enquestes s'han anat introduint i ampliant, al llarg dels anys, els mòduls per conèixer l'abast que l'ús compulsiu d'internet, el joc amb diners i els videojocs tenen sobre la població per aprofundir les conductes relacionades amb aquests comportaments.

A la segona part de l'Informe, es presenta la informació sobre els tractaments de les persones diagnosticades de trastorn per addiccions o problemes comportamentals o sense substància que s'han atès a les unitats especialitzades d'atenció a aquestes addiccions, les unitats d'addiccions comportamentals (UAC) i centres d'atenció i seguiment de les drogodependències (CAS). Aquest indicador s'ha començat a recollir de manera sistemàtica des de principis de 2021. En aquest apartat, també s'hi ha afegit el nombre de persones ateses en els centres de salut mental ambulatoris amb diagnòstic de trastorn per joc patològic, així com el nombre de primeres visites.

A la darrera part d'aquest Informe s'aporta informació provinent de la Direcció General de Tributs i Joc i Loteries de Catalunya sobre l'oferta i les quantitats gastades en els diferents tipus de joc amb diners.

Glossari de sigles

CAS	Centre d'atenció i seguiment a les drogodependències
CMBD	Conjunt mínim de bases de dades
DSM-5	Manual diagnòstic i estadístic dels trastorns mentals (5a edició), per les seves inicials en anglès (<i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders</i>)
EDADES	Enquesta domiciliària sobre alcohol i drogues a Espanya
ESTUDES	Enquesta estatal sobre l'ús de drogues en ensenyaments secundaris
TIC	Tecnologies de la informació i comunicació
UAC	Unitats d'addiccions comportamentals

Dades poblacionals

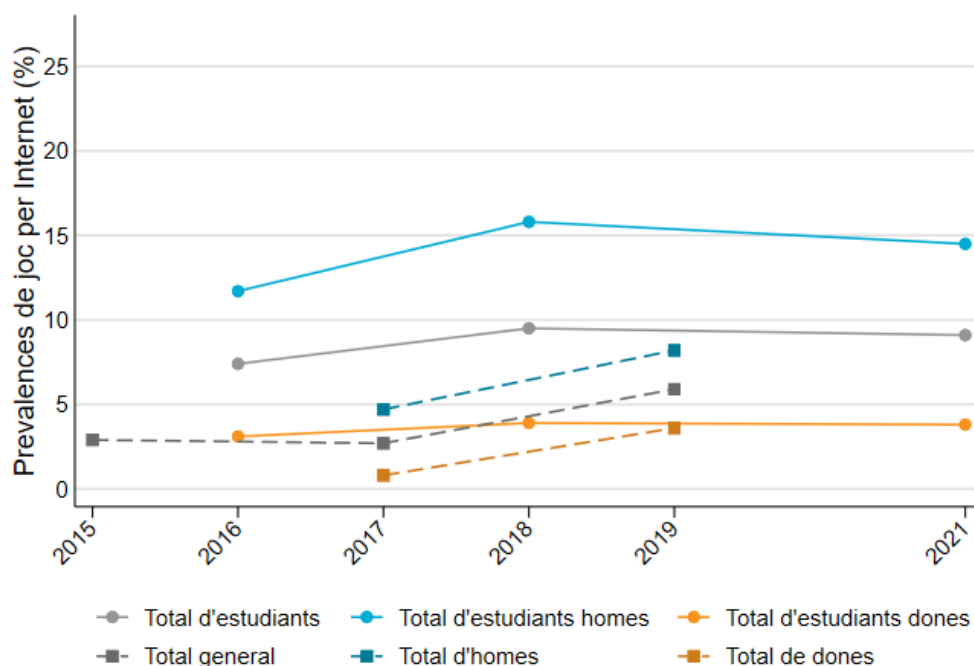
1

En aquest apartat s'analitzen les dades relatives a aquelles conductes susceptibles de generar un problema o una addicció comportamental en la població de Catalunya. Les dades s'han obtingut a partir de l'anàlisi de l'enquesta ESTUDES, realitzada a estudiants de secundària d'entre 14 i 18 anys, i de l'enquesta EDADES, adreçada a la població general d'entre 15 i 64 anys.

1.1 Joc problemàtic i trastorn de joc

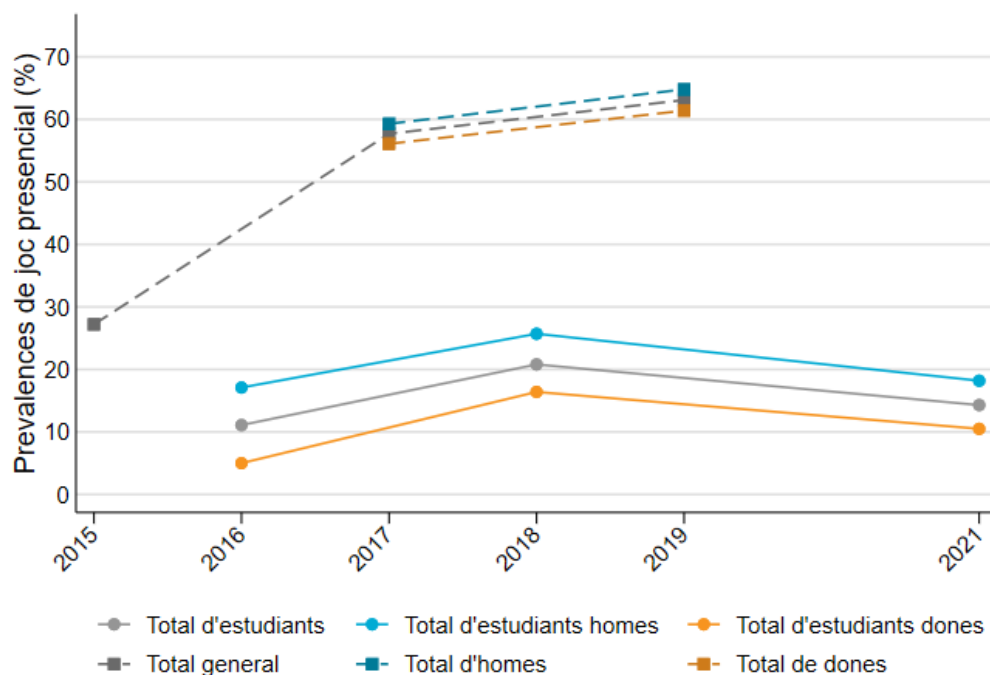
A la figura 1 es presenta la prevalença de joc amb diners per internet i s'observa que és més elevada entre els estudiants de secundària d'entre 14 i 18 anys (9%) que entre la població general de 15 a 64 anys (6%). En totes dues enquestes, la prevalença és més elevada en els homes: 15% en nois i 4% en noies (ESTUDES 2021) i 8% en homes i 4% en dones (EDADES 2019).

Figura 1. Evolució de la prevalença (%) de joc per internet entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) i entre la població de 15 a 64 anys (EDADES), per sexe. Catalunya, 2015-2021



Respecte al joc amb diners presencial (figura 2), s'observa que la prevalença és més freqüent en la població general (63%) que entre els estudiants de secundària (d'entre 14 i 18 anys) (14%). En tots dos casos, és lleugerament superior entre els homes: 65% en homes i 61% en dones (EDADES 2019), i 18% en nois i 11% en noies (ESTUDES 2021).

Figura 2. Evolució de la prevalença (%) de joc presencial entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) i entre la població de 15 a 64 anys (EDADES), per sexe. Catalunya, 2015-2021



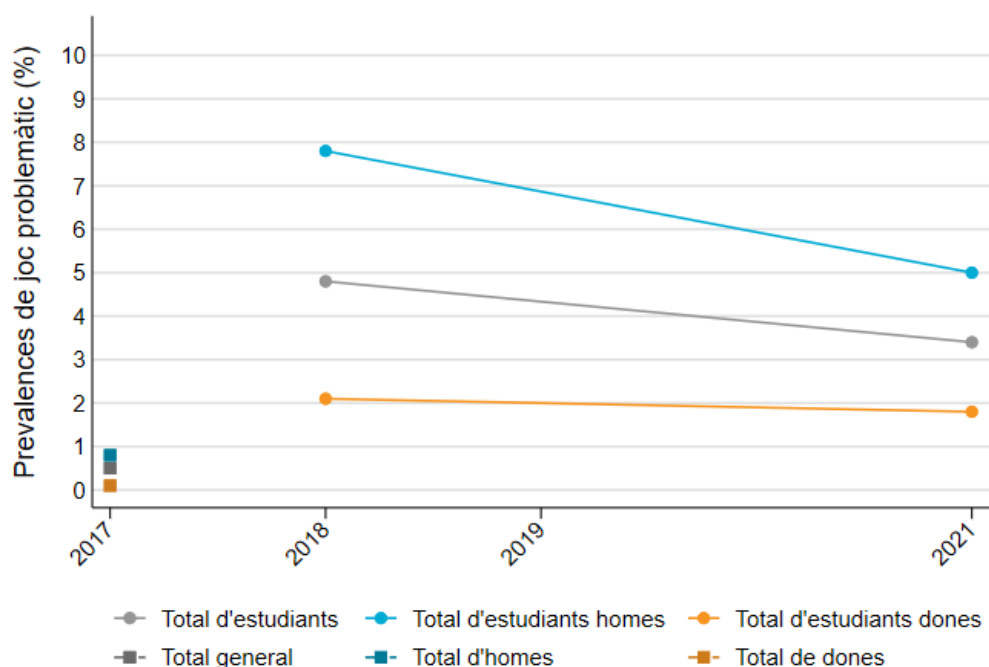
A l'enquesta ESTUDES es mesura el joc problemàtic amb el qüestionari Lie/Bet¹, que consta de dues preguntes i la resposta afirmativa a una o a les dues preguntes indicaria un possible joc problemàtic. A l'enquesta EDADES el joc problemàtic i el trastorn del joc s'avaluen basant-se en els criteris diagnòstics del DSM-5² (Manual diagnòstic i estadístic dels trastorns mentals, 5a edició) —una puntuació d'1 a 3 punts es considera joc problemàtic i una puntuació de 4 o més punts es considera trastorn del joc.

¹ Johnson EE, Hamer R, Nora RM, Tan B, Eisentsein N, Engerhart C. The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep*, 80 (1997), 83-8. <http://dx.doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>

² The American Psychiatric Association (APA). *Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (fifth edition)*. Washington DC, 2013.

Tal com s'observa a la figura 3, l'any 2021 ha disminuït la prevalença de joc patològic entre els estudiants de secundària respecte de l'any 2018, i és del 3,4% (5% en nois i 1,8% en noies). A l'edició de l'enquesta EDADES 2019 no s'ha pogut fer una estimació de les prevalències del joc problemàtic i del possible trastorn del joc, atès que el treball de camp es va dur a terme durant l'any 2019 i principis de 2020, i es va interrompre per la COVID-19. En tot cas, l'any 2017 la prevalença de joc problemàtic va ser del 2,3% i la del trastorn del joc, del 0,5%. La prevalença tant de joc problemàtic com de trastorn del joc va ser més elevada en homes (2,8% vs. 1,7% per joc problemàtic, i 0,8% vs. 0,1% per trastorn del joc).

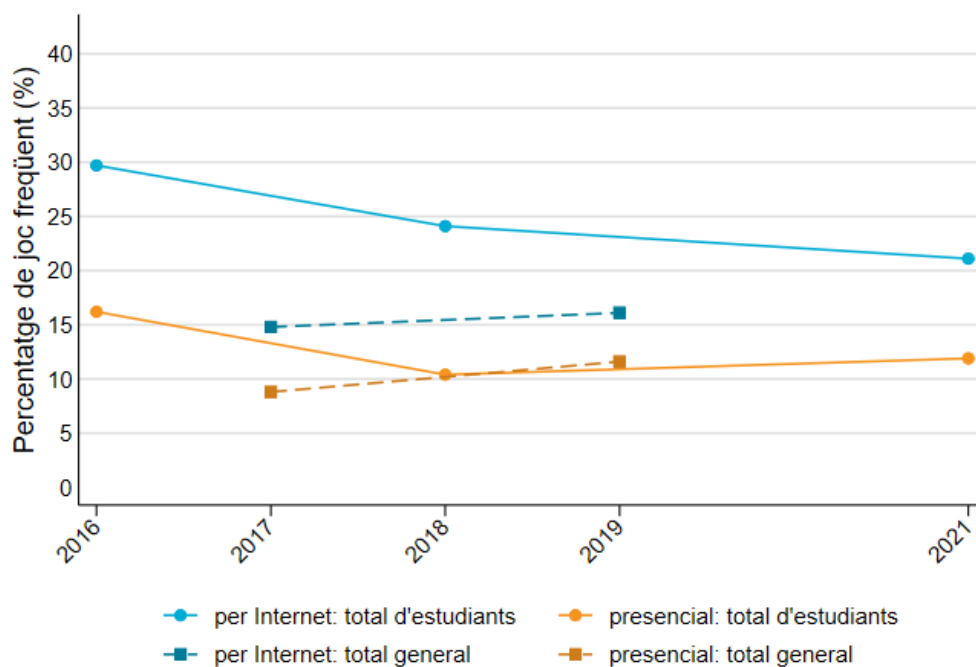
Figura 3. Evolució de la prevalença (%) de joc problemàtic entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) i d'un possible trastorn per joc entre la població de 15 a 64 anys (EDADES), per sexe. Catalunya, 2018-2021



L'elevada freqüència de joc i la quantitat màxima jugada en un sol dia són indicadors indirectes de joc problemàtic.

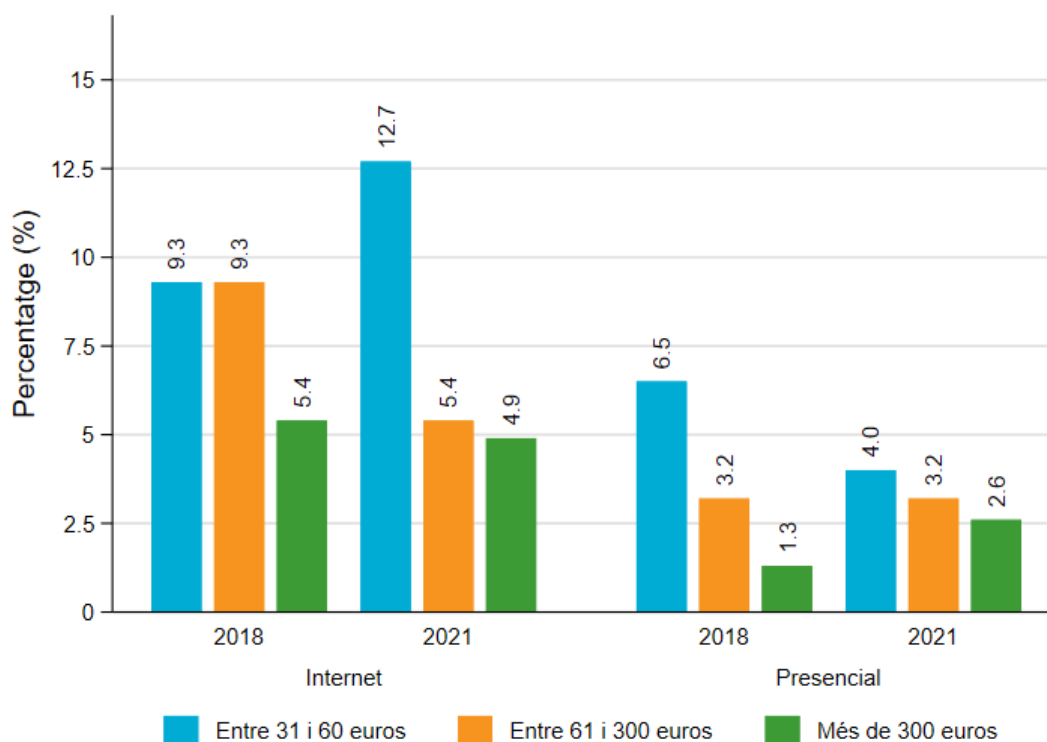
Es defineix l'alta freqüència de joc quan s'indica que es juga diàriament o setmanalment. A la figura 4, es pot observar una disminució de la freqüència de joc per internet entre els estudiants de secundària i un lleuger increment en la freqüència del joc presencial respecte de l'any 2018 entre els estudiants que han jugat alguna vegada els darrers dotze mesos. En canvi, s'observa que, en la població general de 15 a 64 anys que havia jugat el darrer any, hi ha un increment de la freqüència tant entre els que juguen amb diners de manera presencial com entre qui ho fa per internet.

Figura 4. Evolució d'alta freqüència (%) de joc per internet i de joc presencial entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) i entre la població de 15 a 64 anys (EDADES) que han jugat els darrers 12 mesos. Catalunya, 2016-2021



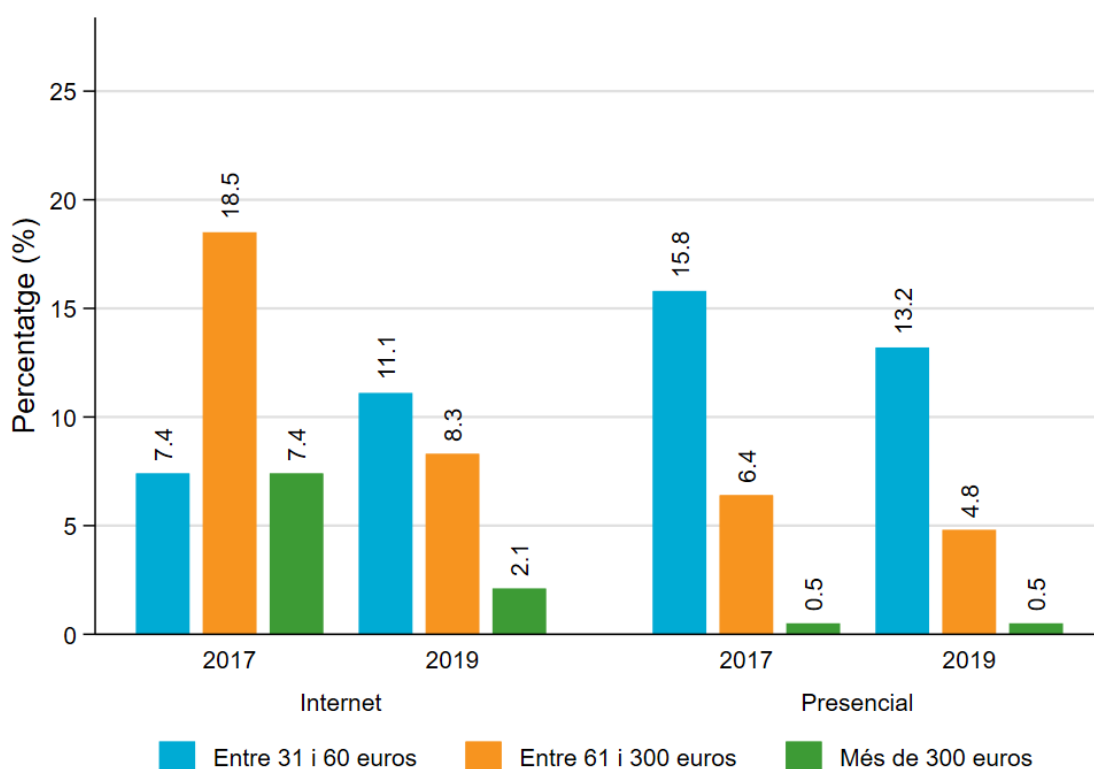
Quant a la quantitat màxima jugada en un sol dia, a la figura 5 es mostren les dades dels estudiants que havien jugat més diners en un sol dia d'entre els estudiants de secundària que havien jugat amb diners els darrers dotze mesos. Tant l'any 2018 com l'any 2021, el percentatge d'estudiants que havien apostat quantitats més elevades és més alt en el joc per internet que en el presencial. L'any 2021, el 13% dels estudiants que havien jugat els darrers dotze mesos havien jugat una quantitat màxima per internet entre 31 i 60 euros; el 5%, entre 61 i 300 euros; i un altre 5%, quantitats superiors a 300 euros. Respecte de l'any 2018, s'observa una lleugera disminució de les quantitats més elevades i un increment del percentatge dels que havien jugat per internet entre 31 i 60 euros. En canvi, pel que fa a la quantitat màxima jugada de manera presencial l'any 2021, el 4% dels estudiants està en la franja de 31 a 60 euros; el 3%, de 61 a 300 euros; i un altre 3% hi juga més de 300 euros. A diferència del joc per internet, s'observa un increment de les quantitats més elevades respecte del 2018, i destaca que el percentatge d'estudiants que havien apostat quantitats superiors a 300 euros s'ha doblat en aquests tres anys.

Figura 5. Evolució de les quantitats més altes jugades en un sol dia (%) en el joc per internet i presencial entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) que han jugat els darrers dotze mesos. Catalunya



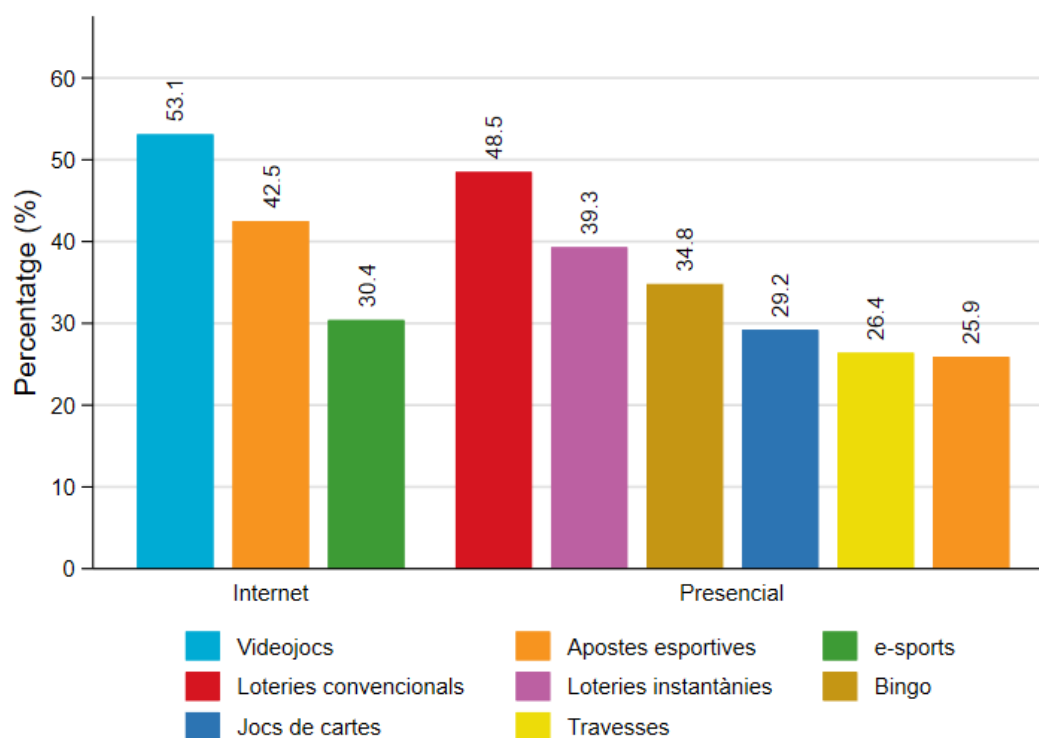
Pel que fa a l'evolució de la quantitat màxima jugada en un sol dia entre les persones d'entre 15 i 64 anys que han jugat els darrers dotze mesos, el 2019 s'observa una lleugera disminució en el percentatge de persones que han jugat les quantitats més elevades (figura 6). El percentatge de persones que juguen per sobre de 60 euros és més elevat en el joc per internet. L'any 2019, l'11% han jugat entre 31 i 60 euros, el 8%, entre 61 i 300 euros, i el 2%, més de 300 euros. En canvi, en el joc presencial, el percentatge de persones que, com a màxim, han jugat entre 31 i 60 euros és del 13%; entre 61 i 300 euros, del 5%; i més de 300 euros, de l'1%.

Figura 6. Evolució de les quantitat màxima jugada en un sol dia (%) en el joc per internet i presencial entre la població de 15 a 64 anys (EDADES) que han jugat els darrers dotze mesos. Catalunya



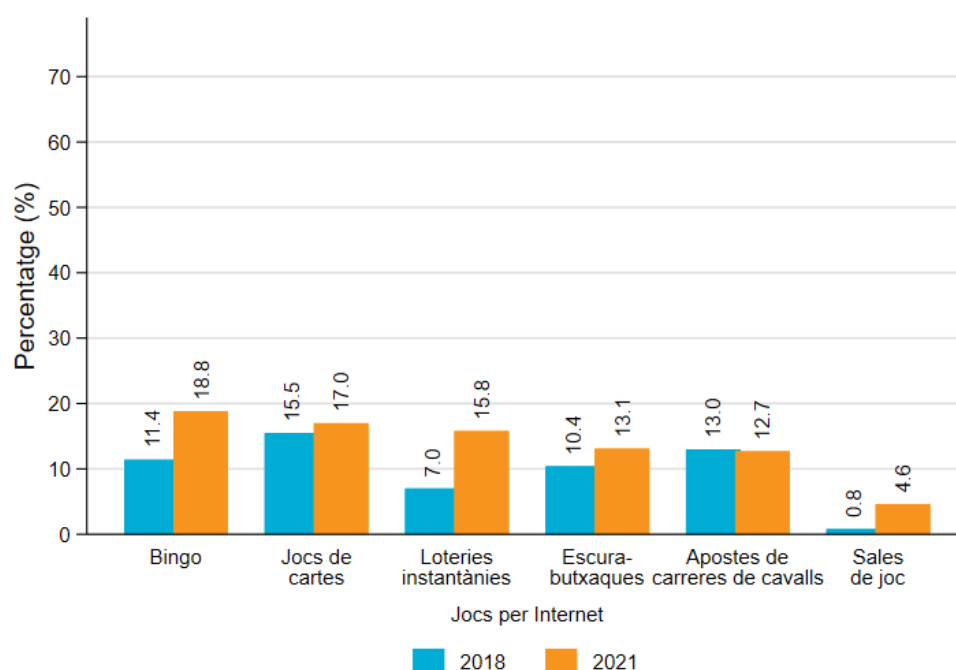
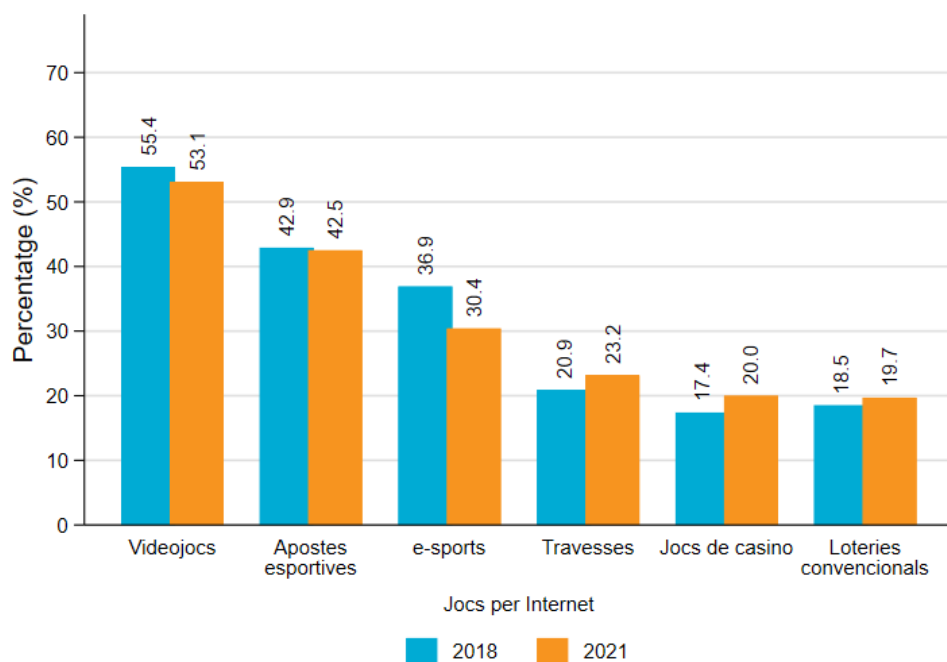
A la figura 7 es mostren els tipus de joc amb diners més freqüents entre els estudiants de secundària. L'any 2021, els jocs més habituals per internet han estat els videojocs (53%), les apostes esportives (43%) i els esports electrònics (30%). En canvi, en la modalitat presencial, els jocs més freqüents han estat les loteries convencionals (49%), les loteries instantànies (39%) i el bingo (35%).

Figura 7. Tipus de jocs més freqüents (%) per internet i presencials entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2021) que han jugat els darrers dotze mesos. Catalunya



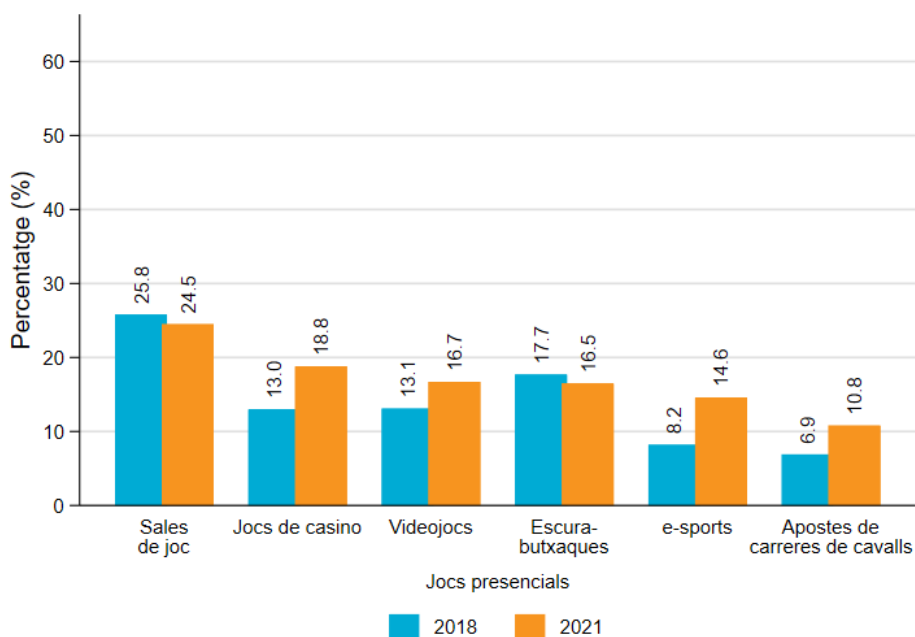
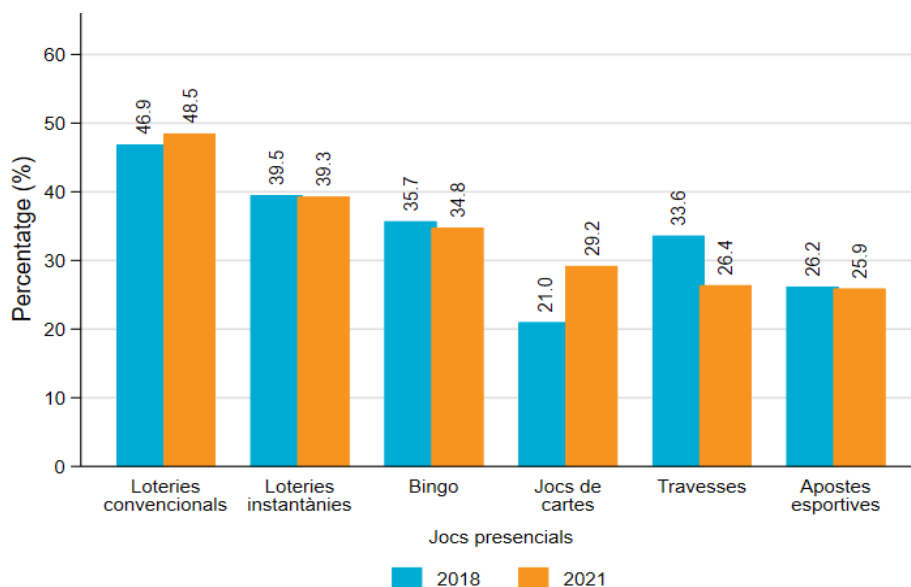
Pel que fa l'evolució respecte de l'any 2018, dels diferents tipus de joc amb diners per internet entre els estudiants de secundària que han jugat els darrers dotze mesos (figura 8), destaca una disminució del percentatge dels esports electrònics (30% vs. 37%) i un increment de les loteries instantànies (16% vs. 7%) i del bingo (19% vs. 11%).

Figura 8. Evolució dels tipus de joc (%) per internet entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) que han jugat els darrers dotze mesos. Catalunya



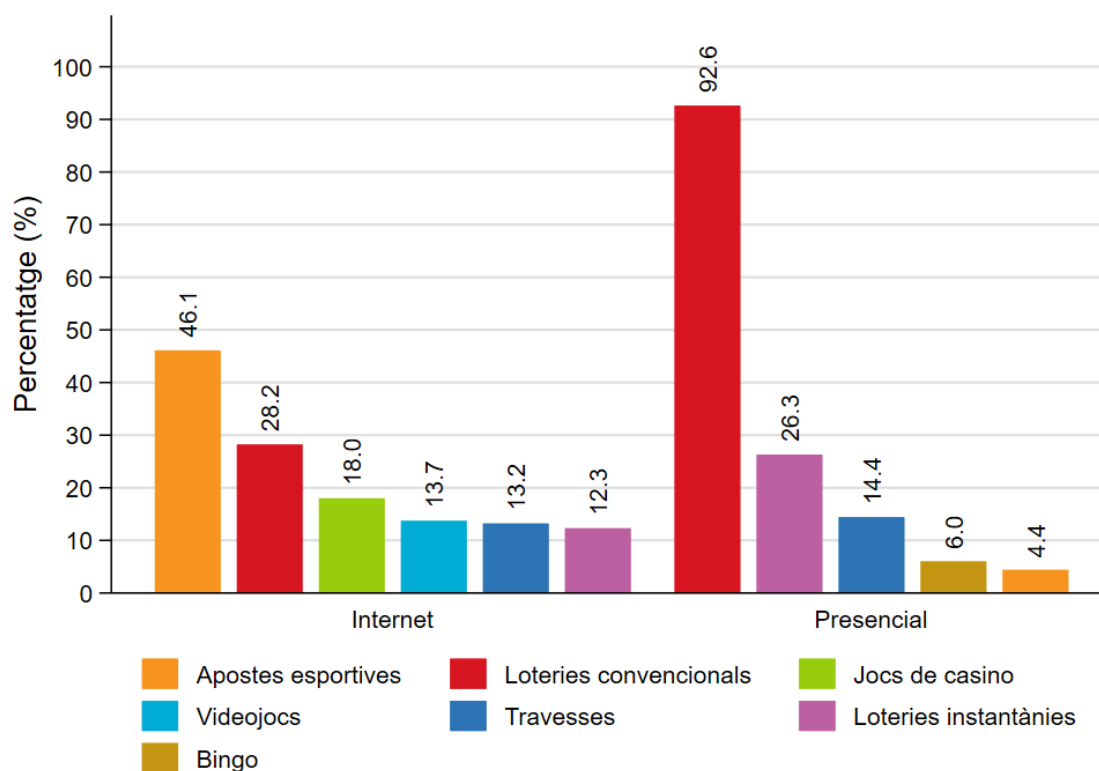
En canvi, pel que fa l'evolució dels diferents tipus de joc amb diners de manera presencial entre els estudiants de secundària que han jugat els darrers dotze mesos (figura 9), destaca una disminució del percentatge que juga a les travesses (26% vs. 34%) i un increment dels jocs de cartes (29% vs. 21%), dels jocs de casino (19% vs. 13%), dels esports electrònics (15% vs. 8%) i de les apostes de cavalls (11% vs. 7%).

Figura 9. Evolució dels tipus de jocs (%) presencials entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) que han jugat en els darrers dotze mesos. Catalunya



Finalment, a la figura 10 es mostren els tipus de joc més freqüents entre la població de 15 a 64 anys. En el joc amb diners per internet, els tipus de joc més freqüents són les apostes esportives (46%), les loteries convencionals (28%) i els jocs de casino (18%). Els jocs més habituals en la modalitat presencial són les loteries convencionals (93%), les loteries instantànies (26%) i les travesses (14%).

Figura 10. Tipus de jocs més freqüents (%) per internet i presencials entre la població de 15 a 64 anys (EDADES 2019) que han jugat els darrers dotze mesos. Catalunya

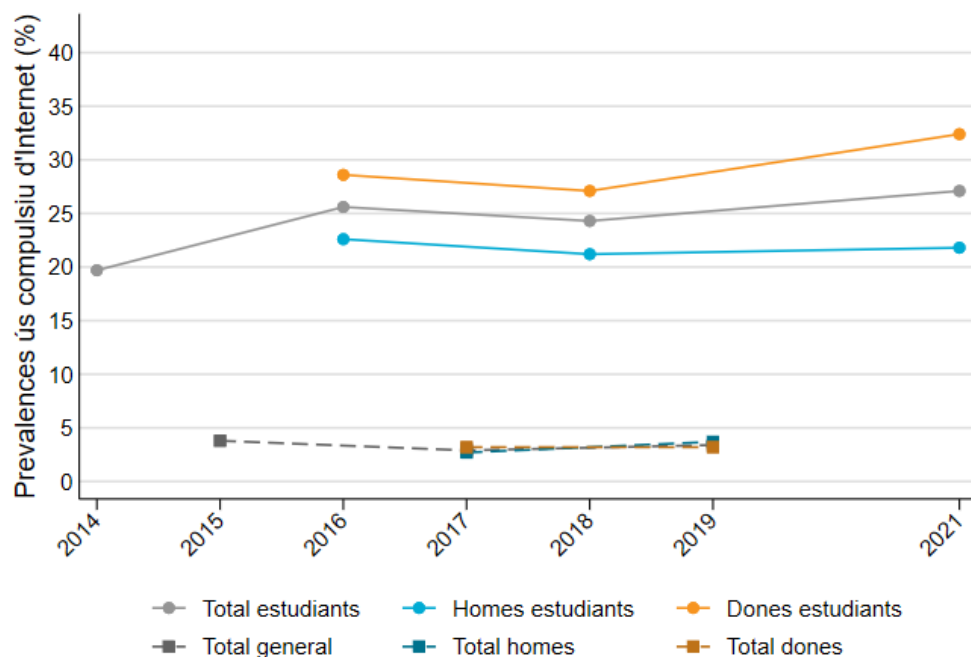


1.2 Ús compulsiu d'internet

Tant a l'enquesta EDADES com a l'ESTUDES, l'ús compulsiu d'internet es mesura, des de l'any 2014, a partir de l'escala CIUS³ (*The Compulsive Internet Use Scale*), on una puntuació de 28 punts o més sobre els 56 possibles indica risc d'un ús compulsiu d'internet.

A la figura 11, es presenta l'evolució de la prevalença de l'ús compulsiu d'internet, tant entre els estudiants de secundària com entre la població de 15 a 64 anys. La prevalença d'ús compulsiu d'internet presenta una tendència ascendent entre els estudiants de secundària i especialment entre les noies; l'any 2021 en noies va presentar valors del 32% respecte del 22% en nois. En canvi, l'any 2019, en la població de 15 a 64 anys, la prevalença de l'ús compulsiu d'internet es mostrava constant en les dones i augmentava en els homes, amb valors lleugerament superiors als de les dones.

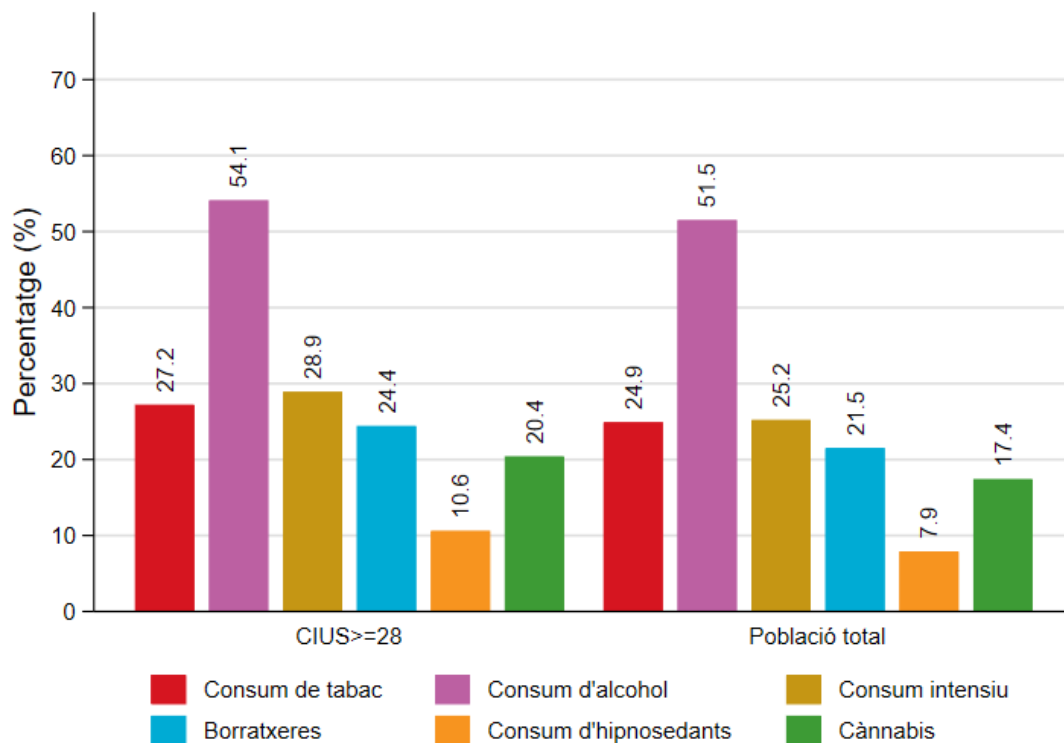
Figura 11. Evolució de la prevalença (%) de l'ús compulsiu d'internet entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) i entre la població de 15 a 64 anys (EDADES), per sexe. Catalunya



³ Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., i Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 1-6.

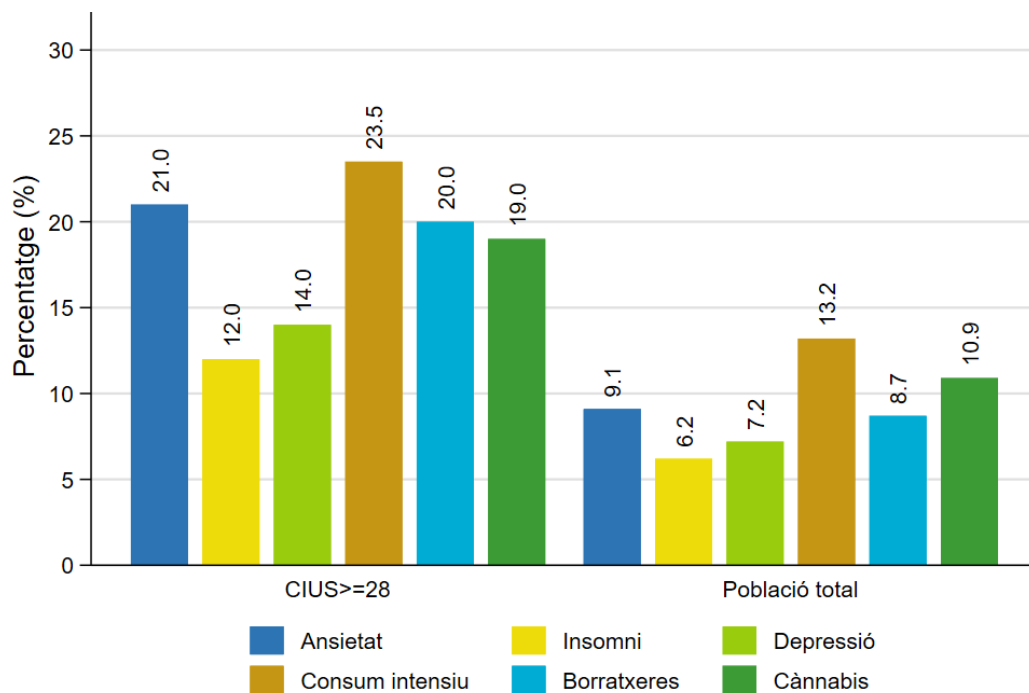
A continuació es mostren les prevalències de diferents consums de substàncies i patrons de consum entre els estudiants de secundària que han fet un ús compulsiu d'internet i entre el total de la població. En tots els casos s'observa que les prevalències de consum de substàncies són lleugerament superiors entre els estudiants que fan un ús compulsiu d'internet (figura 12).

Figura 12. Prevalença (%) de consum de substàncies, consum intensiu d'alcohol, borratxeres i consum de cànnabis entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2021) en el total de la població i entre els que fan un ús compulsiu d'internet. Catalunya



Respecte a la prevalença de diferents patologies autodeclarades i de consum intensiu d'alcohol, borratxeres i consum de cànnabis entre la població de 15 a 64 anys (figura 13), s'observa que la majoria són dues o més vegades més elevades entre les persones que fan un ús compulsiu d'internet comparades amb el total de la població. Destaca el consum intensiu d'alcohol (24% vs. 13%), l'ansietat (21% vs. 9%), les borratxeres (20% vs. 9%) i el consum de cànnabis (19% vs. 11%).

Figura 13. Prevalença (%) de diferents patologies autodeclarades i de consum intensiu, borratxeres i consum de cànnabis entre la població de 15 a 64 anys (EDADES 2019) en el total de la població i entre els que fan un ús compulsiu d'internet. Catalunya

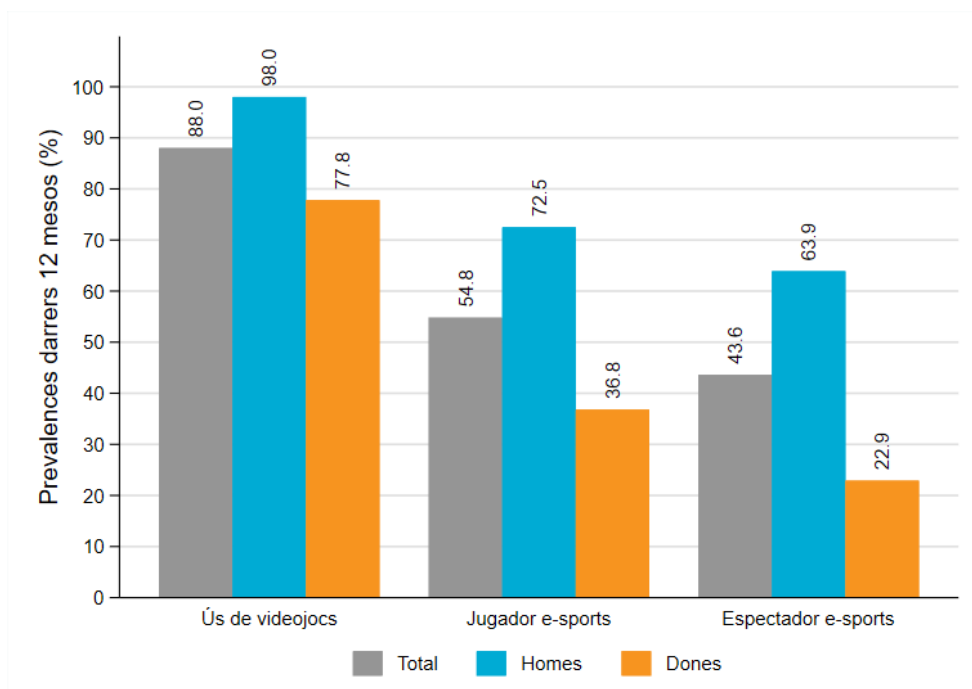


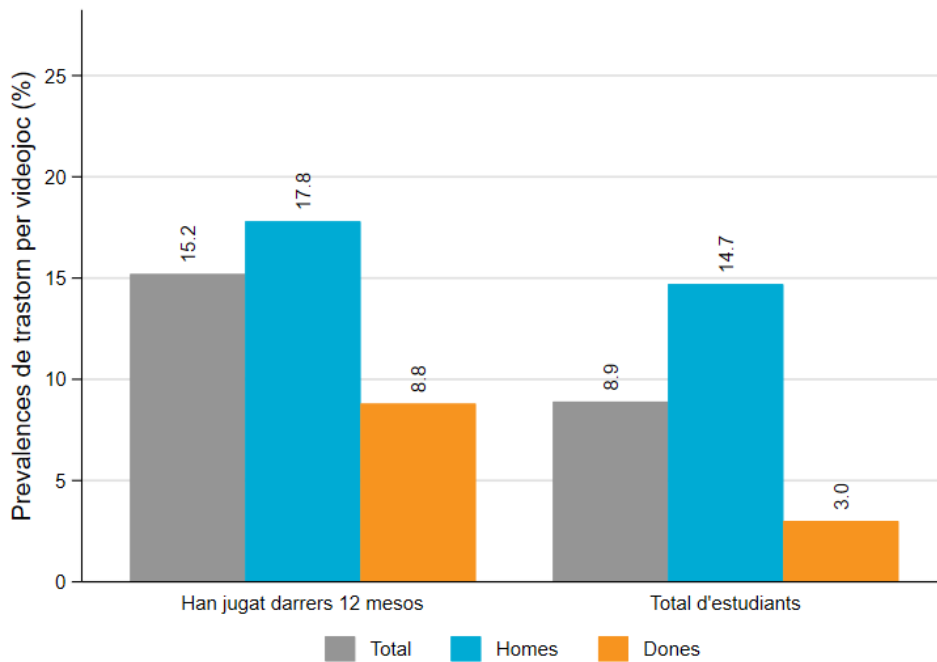
1.3 Trastorn per ús compulsiu de videojocs

Des de l'any 2018, a l'enquesta ESTUDES s'hi va introduir un mòdul sobre l'ús de videojocs, sobre l'ús d'esports electrònics (*e-sports*), com a jugador o com a espectador, i una sèrie de preguntes basades en els criteris DSM-5 per tal de poder detectar un possible trastorn per videojocs.

Tant la prevalença d'ús de videojocs, d'esports electrònics com a jugadors o com a espectadors i de trastorn per ús de videojocs són força més elevades en nois que en noies. Tal com es mostra a la figura 14, els darrers dotze mesos, el 88% dels estudiants han fet ús de videojocs (98% en nois i 78% en noies), el 55% han jugat a esports electrònics (73% en nois i 37% en noies) i el 44% han estat espectadors d'esports electrònics (64% en nois i 23% en noies). Les prevalences de trastorn per ús de videojocs entre els estudiants que han jugat els darrers dotze mesos són del 15% (18% en nois i 9% en noies) i, entre el total d'estudiants, són del 9% (15% en nois i 3% en noies).

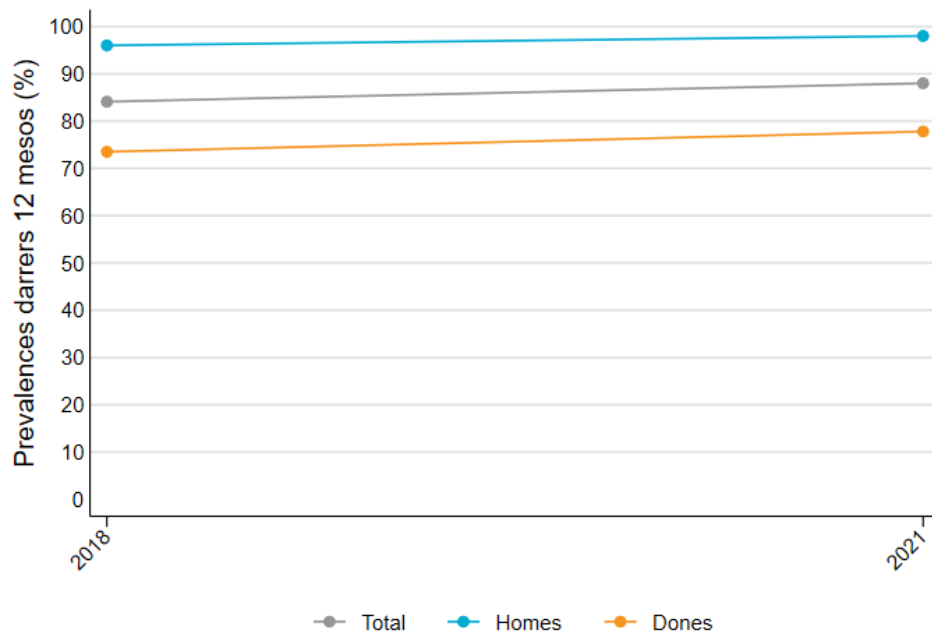
Figura 14. Prevalença (%) d'ús de videojocs, d'esports electrònics com a jugador o com a espectador i trastorn per ús de videojocs entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2021), per sexe. Catalunya





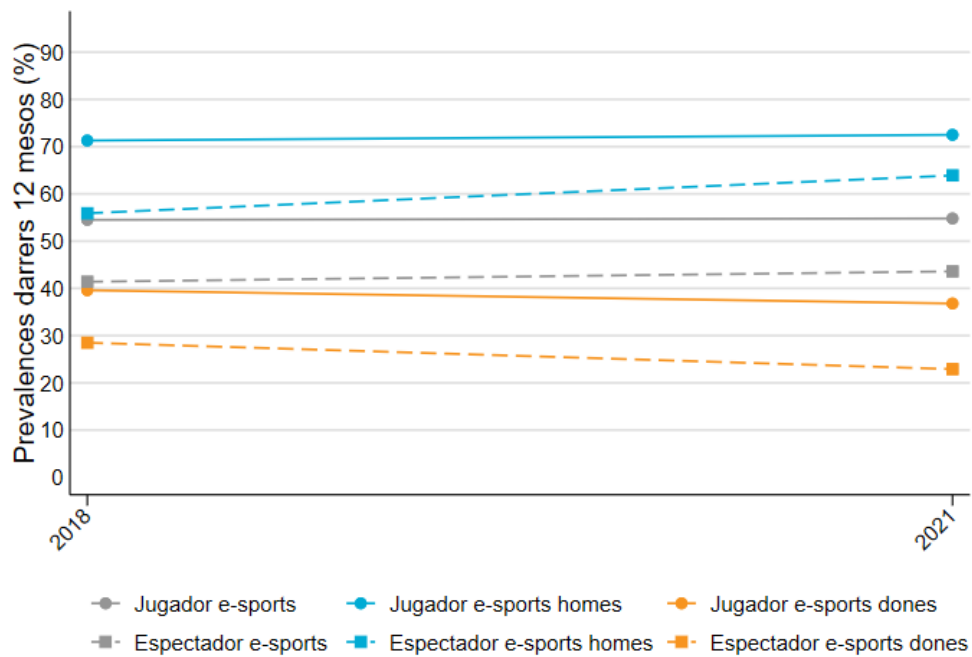
En analitzar l'evolució de la prevalença d'ús de videojocs entre els estudiants de secundària, observem que l'any 2021 ha augmentat lleugerament la prevalença tant entre els nois com entre les noies (figura 15).

Figura 15. Evolució de la prevalença (%) d'ús de videojocs entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES), per sexe. Catalunya



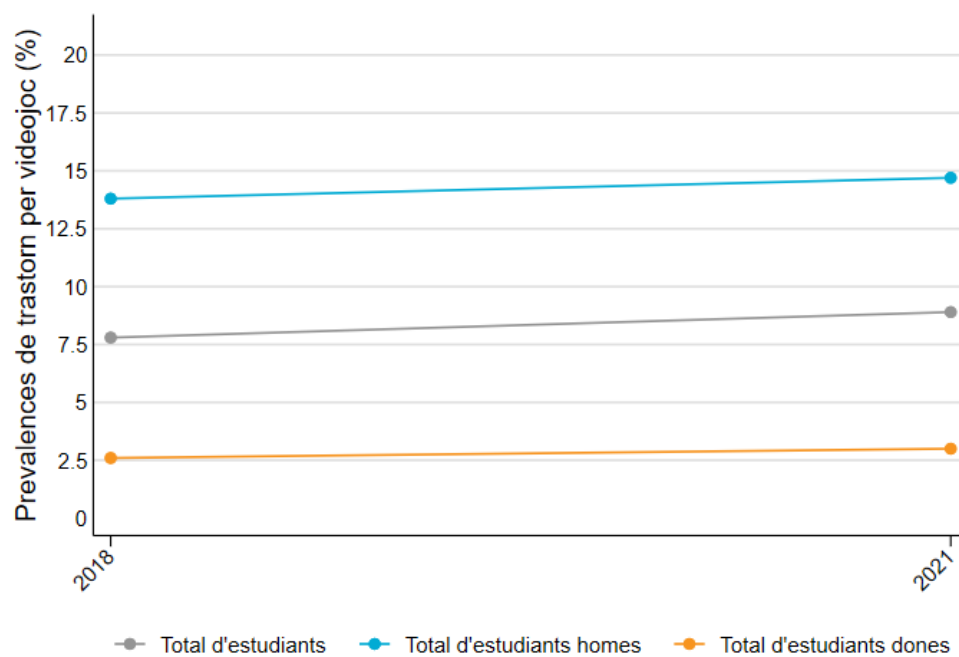
A la figura 16 es pot veure un augment de la prevalença d'esports electrònics com a espectadors entre els nois estudiants de secundària: del 56% l'any 2018 al 64% l'any 2021.

Figura 16. Evolució de la prevalença (%) d'esports electrònics com a jugador o com a espectador entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES), per sexe. Catalunya



Respecte de la prevalença del trastorn per ús de videojocs entre els estudiants de secundària, a la figura 17 s'observa un lleuger increment del trastorn per ús de videojocs l'any 2021 respecte de l'any 2018, tant en homes com en dones.

Figura 17. Evolució de la prevalença (%) de trastorn per ús de videojocs entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES), per sexe. Catalunya



Inicis de tractament per addiccions comportamentals

2

En aquest apartat es fa una breu descripció de l'indicador d'inicis de tractament per addiccions comportamentals o sense substància que s'ha començat a notificar de manera sistemàtica durant l'any 2021.

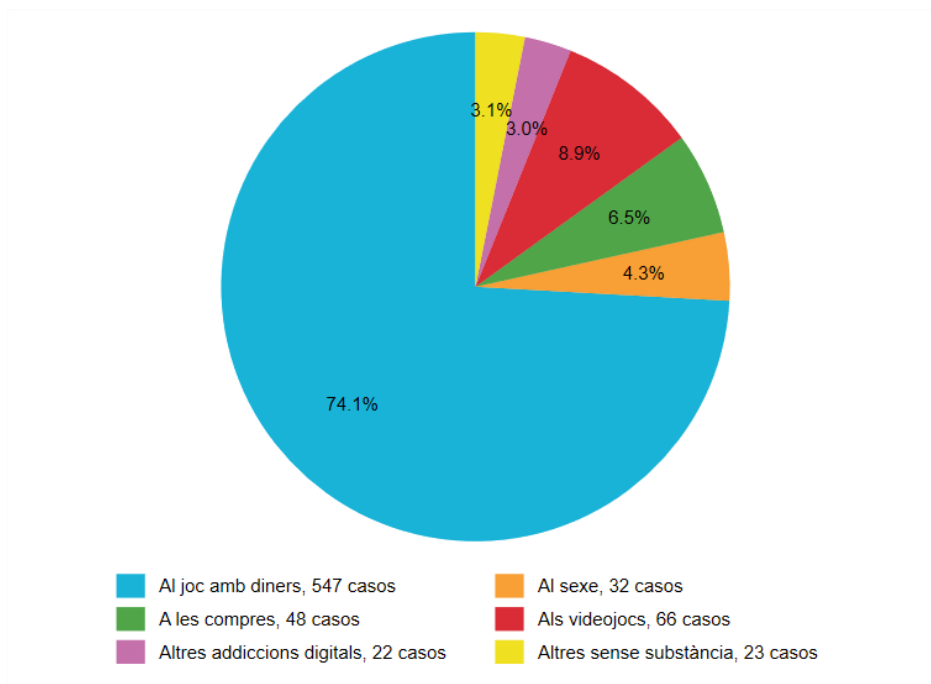
Gran part d'aquests inicis de tractament s'han atès des de les unitats d'addiccions comportamentals (UAC), que són les unitats especialitzades en l'atenció d'aquest tipus d'addiccions sense substància, sobretot aquells casos que presenten més complexitat. Tot i això, el 7% dels casos analitzats han estat atesos pel CAS.

L'any 2021, s'han analitzat un total de 738 inicis de tractament per addiccions comportamentals.

2.1 Descripció de l'addicció comportamental que motiva l'inici de tractament

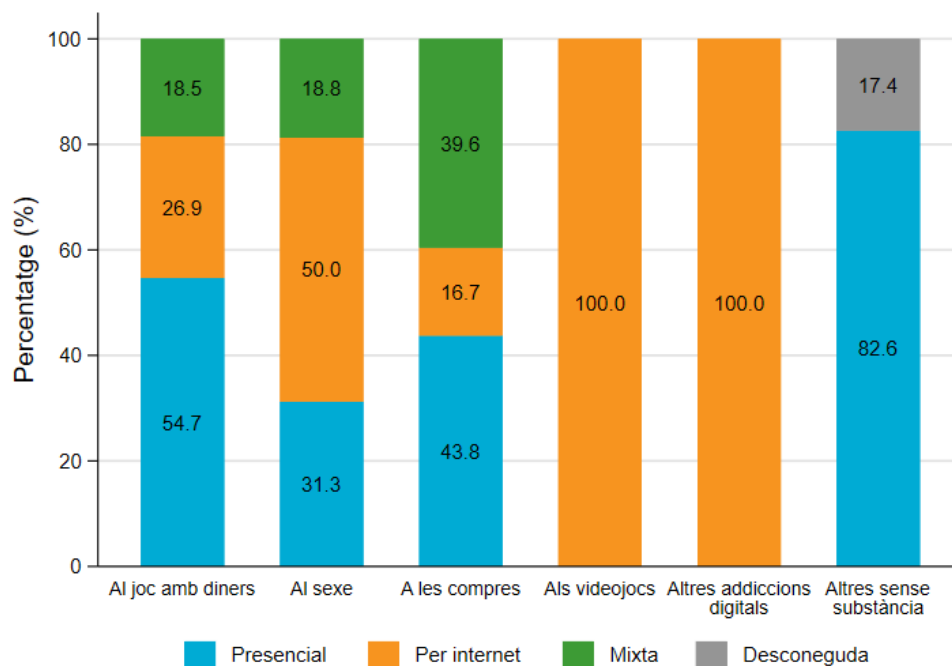
El trastorn de joc amb diners és l'addicció comportamental que motiva més inicis de tractament, el 74% dels casos, seguida de l'addicció als videojocs, amb un 9% dels casos, i l'addicció a les compres, amb un 7% dels casos (figura 18).

Figura 18. Inicis de tractament en funció del tipus d'addicció comportamental



A la figura 19 es mostra la modalitat d'accés: si és presencial, per internet o mixta, en funció del tipus d'addicció comportamental. En el cas del joc amb diners predomina la modalitat presencial, el 55% dels casos; en l'addicció al sexe, la modalitat per internet, amb el 50%; i, en el cas de les compres, la modalitat presencial, amb el 44%.

Figura 19. Modalitat d'accés, per tipus d'addicció comportamental

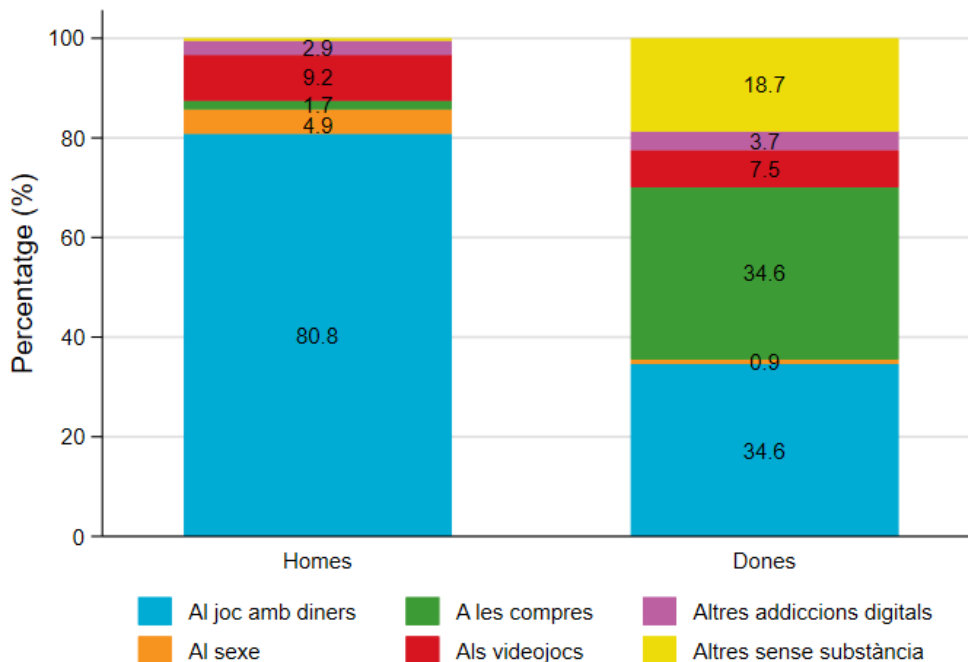


2.2 Caracterització de l'inici de tractament

El 85% dels inicis de tractament per addiccions comportamentals han estat realitzats per homes (n=631) i el 15%, per dones (n=107).

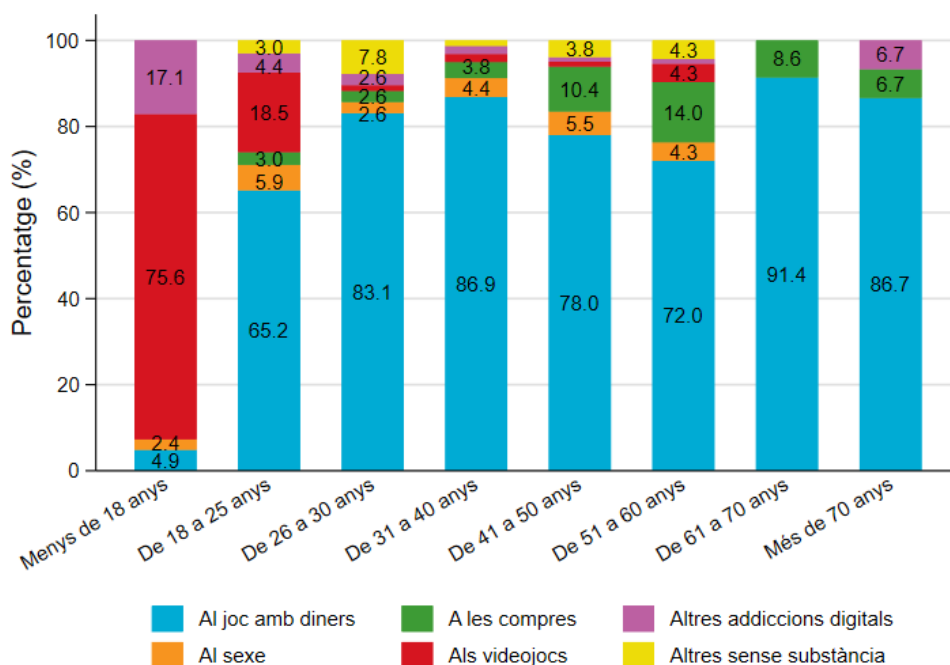
En analitzar la tipologia de les addiccions comportamentals en funció del sexe, s'observa que la seva distribució és molt diferent en homes i en dones (figura 20). En el cas dels homes, les addiccions comportamentals amb més prevalença són el joc amb diners (81%), els videojocs (9%) i l'addicció al sexe (5%). En canvi, les més prevalents entre les dones són el joc amb diners i les compres (35% cadascuna), altres addiccions comportamentals sense substància (19%) i l'addicció als videojocs (8%).

Figura 20. Distribució dels inicis de tractament per addiccions comportamentals, per sexe



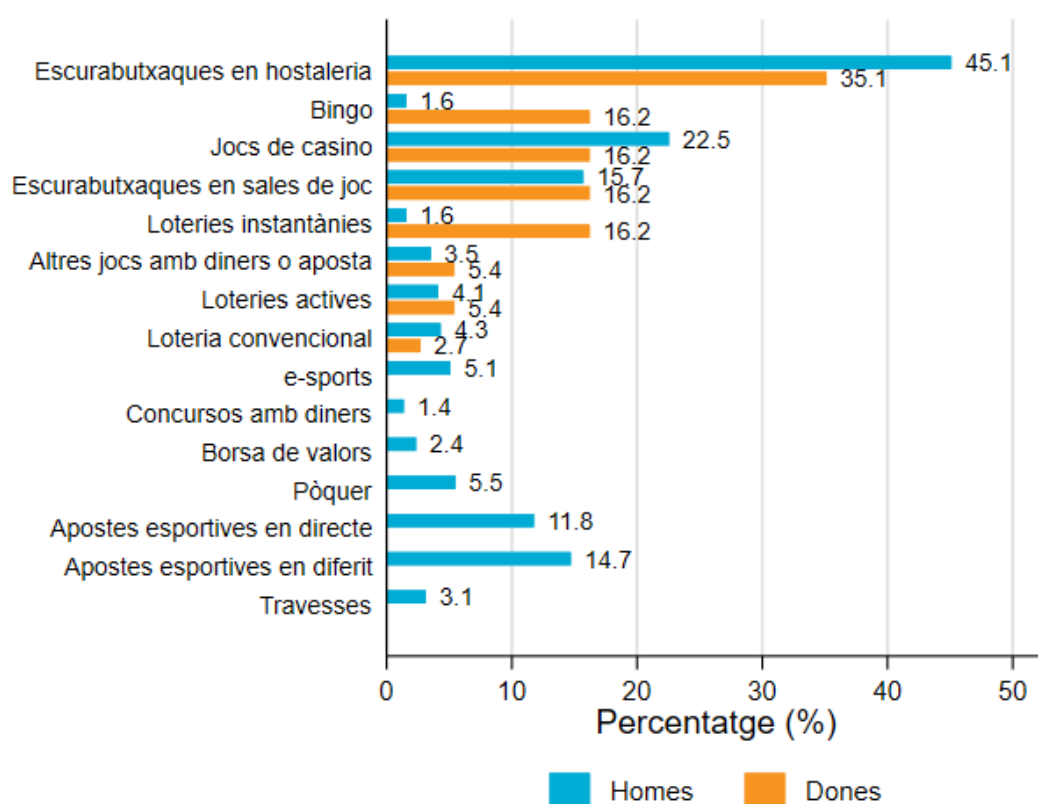
Pel que fa la distribució del tipus d'addicció comportamental en funció dels grups d'edat (figura 21), s'observa que les addiccions comportamentals més freqüents entre els menors de 18 anys són l'addicció als videojocs, amb el 76% dels casos, seguida d'altres addiccions digitals, amb el 17%. En canvi, a partir dels 18 anys l'addicció comportamental més prevalent és el joc amb diners. En la franja d'edat de 18 a 25 anys, el 65% dels inicis de tractament per addiccions comportamentals són deguts al joc amb diners, i el 19%, als videojocs. A la resta de franges d'edat, aproximadament 8 de cada 10 inicis de tractament són per trastorn de joc amb diners. Destaca que, a partir dels 41 anys augmenta la prevalença dels inicis de tractament per l'addicció a les compres.

Figura 21. Distribució del tipus d'addicció comportamental, per grups d'edat



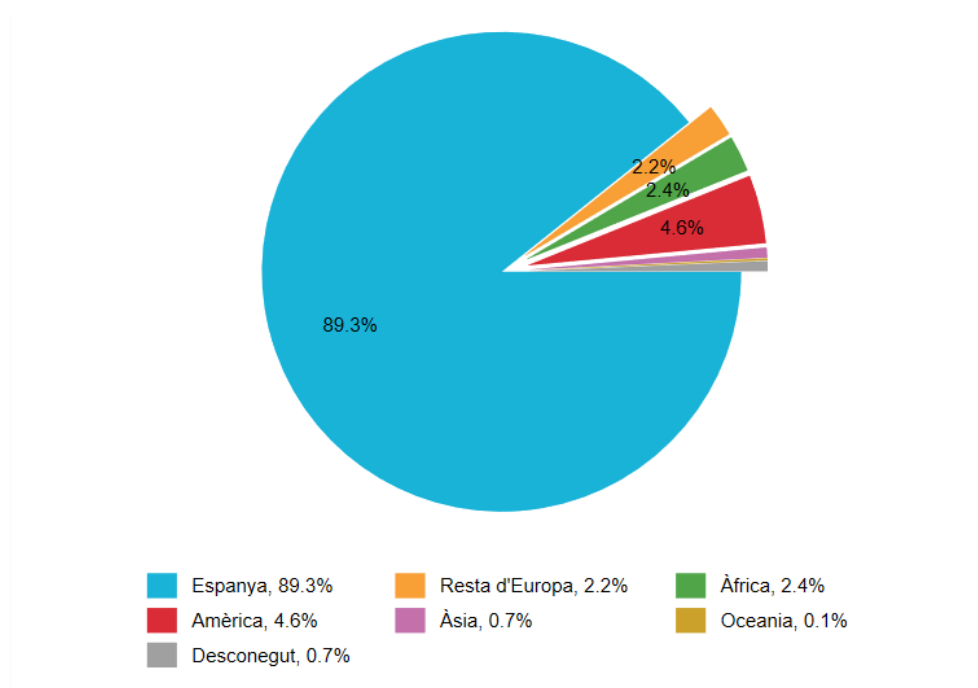
A la figura 22 es mostren els tipus de joc associats a l'addicció de joc amb diners en funció del sexe. Entre les persones que han iniciat tractament per addicció al joc amb diners, s'observa que els jocs més freqüents pels quals es demana tractament són, en el cas dels homes, pels jocs de màquines escurabutxaques en hostaleria en el 45%, jocs de casino en el 23%, màquines escurabutxaques en sales de joc en el 16%, apostes esportives en diferit en el 15%, i apostes esportives en directe en el 12%. En el cas de les dones, per les màquines escurabutxaques en hostaleria en el 35%, i tant pel bingo, els jocs de casino, per les màquines escurabutxaques en sales de joc i per les loteries instantànies en el 16% cadascun dels factors.

Figura 22. Tipus de jocs associats a l'addicció de joc amb diners, per sexe



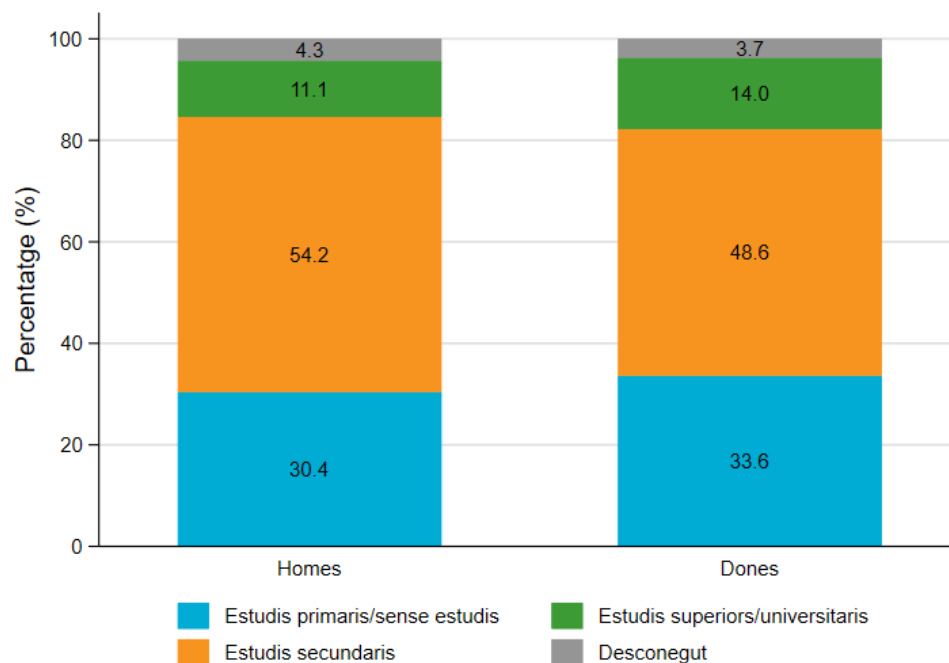
Respecte del lloc de naixement de les persones que inicien tractament per addiccions comportamentals, s'observa que el 89% havien nascut a Espanya (figura 23), valor lleugerament superior al dels inicis de tractament per substàncies psicoactives i al de la població catalana (79%), segons les dades de l'Idescat.

Figura 23. Lloc de naixement dels pacients que inicien tractament



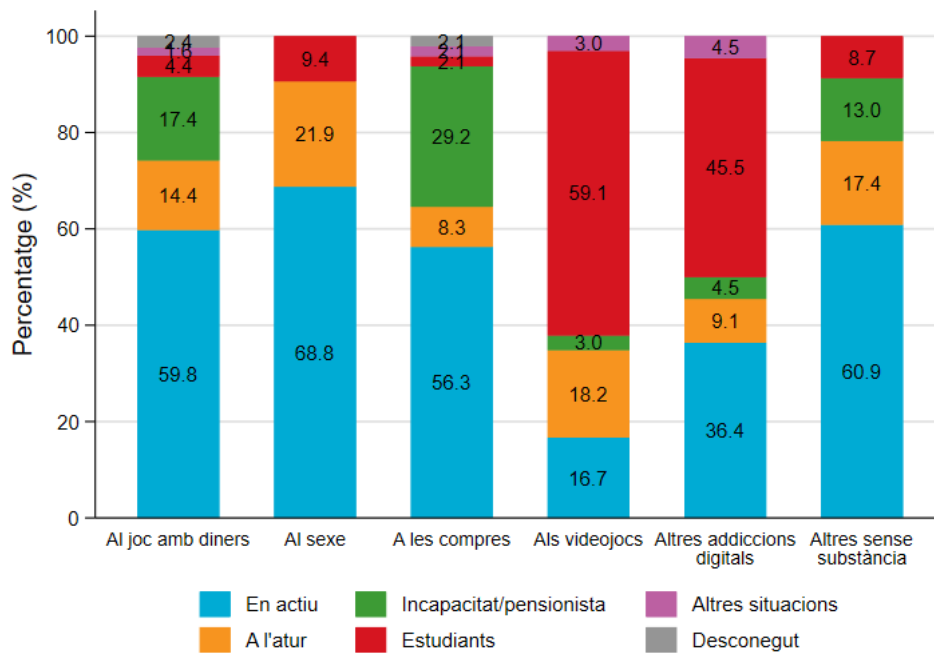
Quant al nivell d'estudis, les dones que han demanat el tractament per addiccions comportamentals tenen més estudis universitaris acabats que els homes (14% vs. 11%) i també n'hi ha més amb estudis primaris (34% vs. 30%) (figura 24). Aquesta distribució és invertida a la que trobem entre la població catalana, on una tercera part tenen estudis superiors.

Figura 24. Nivell d'estudis dels pacients que inicien tractament, per sexe



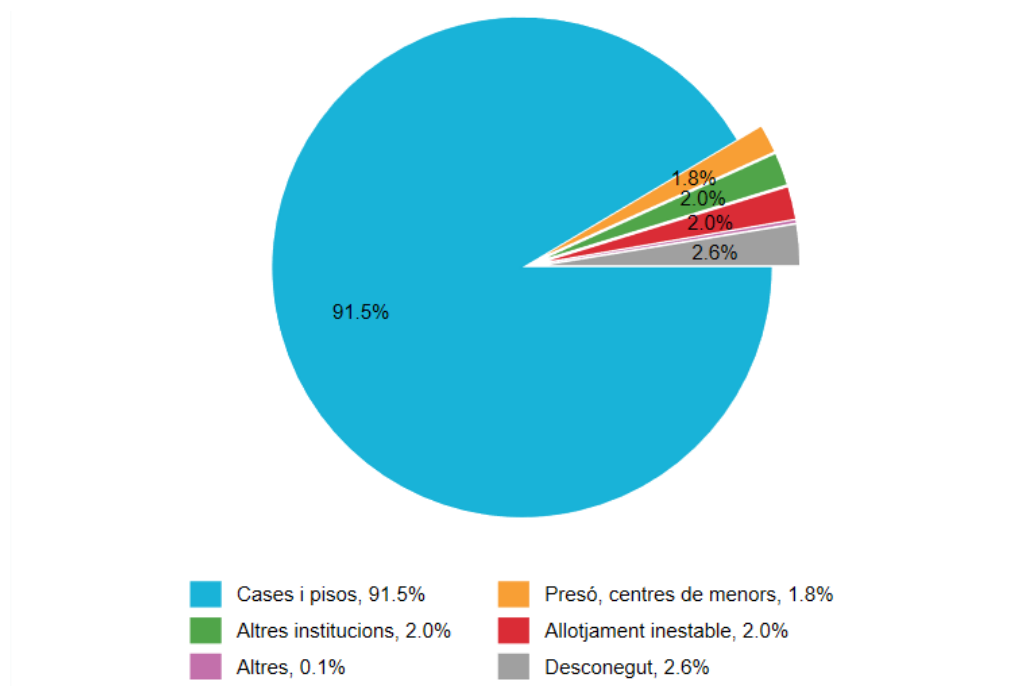
A la figura 25, s'observa que la distribució de les situacions laborals és molt diferent en funció del tipus d'addicció comportamental. En el cas dels videojocs i de les altres addiccions digitals, atès que són el grup de persones més joves, hi ha un percentatge més elevat de persones que estan estudiant. En la resta d'inicis de tractament per addiccions comportamentals, el percentatge de persones ocupades és força similar al de la població de Catalunya: entre el 56% i el 69% són persones en actiu, i el percentatge de persones que estan a l'atur és superior al de la població de Catalunya, on el 54% es troba en actiu i el 7% a l'atur.

Figura 25. Situació laboral els 30 dies previs a l'inici de tractament, per tipus d'addicció comportamental



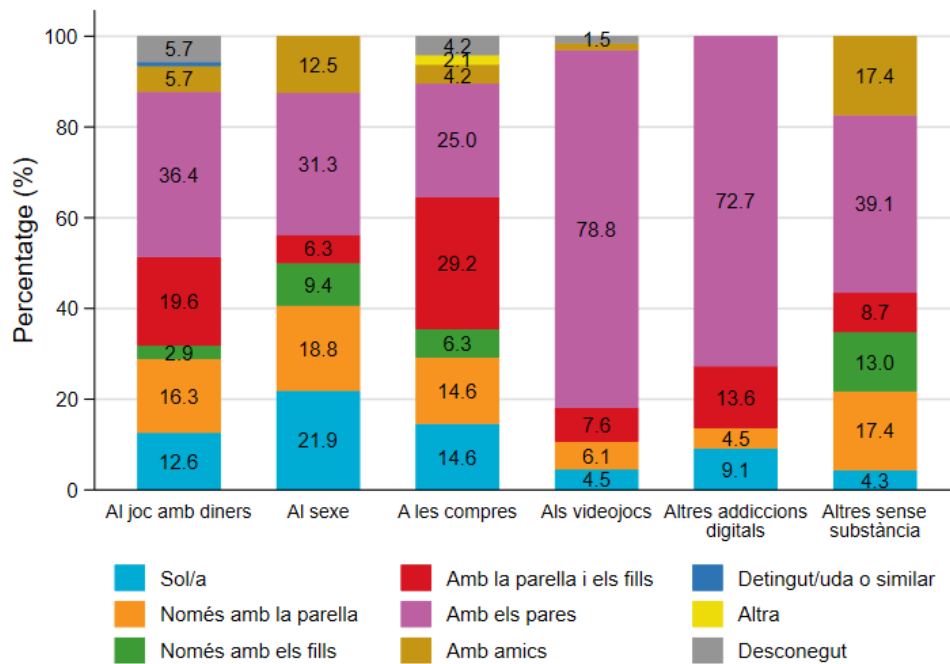
Pel que fa a la residència els darrers 30 dies previs a l'inici del tractament (figura 26), es va observar que el 92% dels casos vivien en cases o pisos.

Figura 26. Residència els 30 dies previs a l'inici de tractament



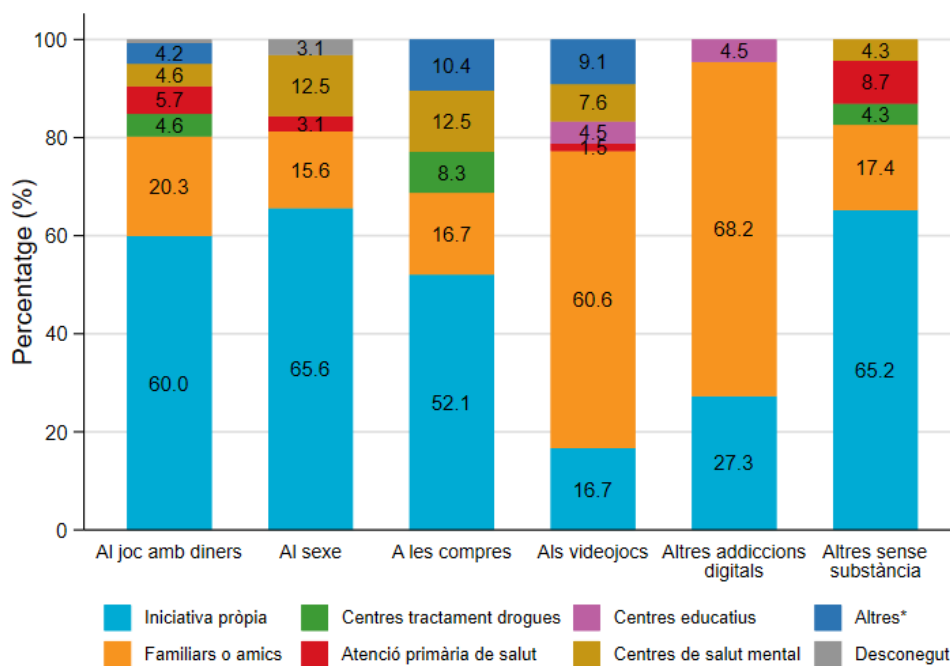
Quant a la convivència els 30 dies previs a l'inici de tractament segons el tipus d'addicció comportamental, s'observa una distribució diferent en funció del tipus d'addicció comportamental (figura 27). En el cas de l'addicció als videojocs i de les altres addiccions digitals, el 79% i el 73%, respectivament, viuen amb els pares. En el cas de l'addicció a les compres, el 36% viuen amb fills (amb la parella o sols).

Figura 27. Convivència els 30 dies previs a l'inici de tractament, per tipus d'addicció comportamental



A la figura 28 es presenta la influència principal en la motivació per a la demanda de tractament i s'observa que és diferent en funció del tipus d'addicció comportamental. En els diferents tipus d'addiccions comportamentals excepte en l'addicció als videojocs i les altres addiccions digitals, més de la meitat de les persones sol·liciten tractament per iniciativa pròpia, seguida per la influència de familiars o amics. En el cas de les addiccions tecnològiques, la influència de familiars o amics és la majoritària.

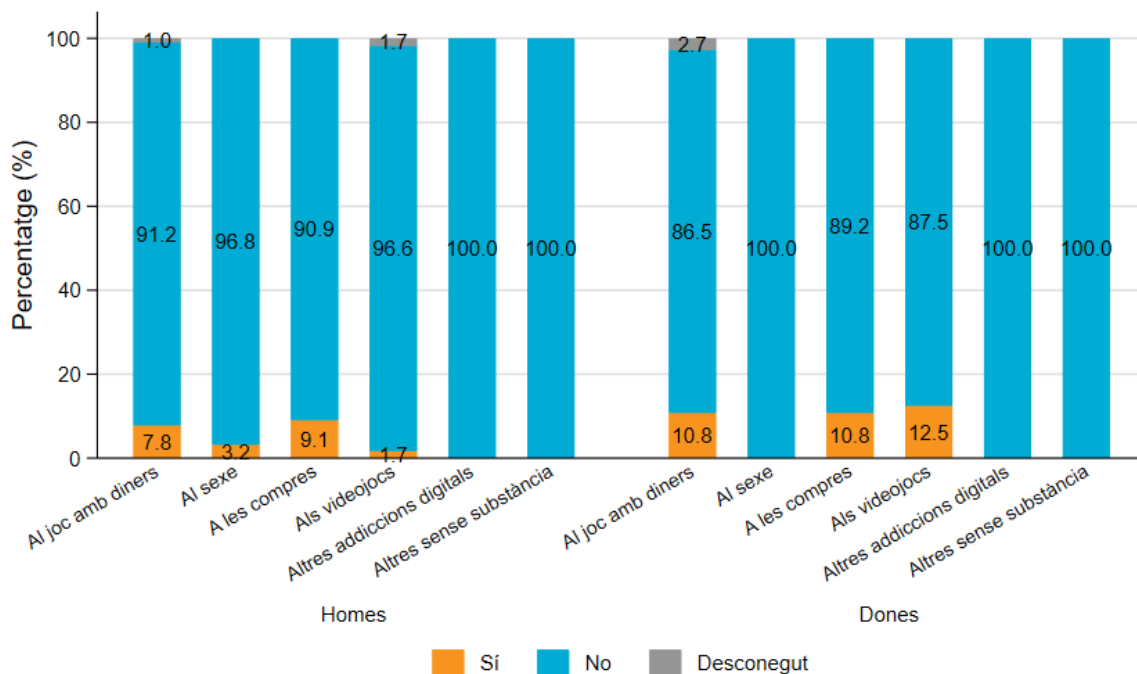
Figura 28. Influència principal en la motivació per a la demanda de tractament, per tipus d'addicció comportamental



*S'hi han inclòs les categories serveis socials, serveis legals/policials i centres penitenciaris

A partir de les dades de copagament farmacèutic de la recepta electrònica, s'ha calculat el percentatge de persones amb nivell socioeconòmic molt baix, definides com les que estan exemptes d'aportació farmacèutica i les qui, tot i que n'aportin, estiguin cobrant subsidis per desocupació. En el 7% dels inicis de tractament, les persones tenen un nivell socioeconòmic molt baix. Si es té en compte el tipus d'addicció comportamental i el sexe de les persones (figura 29), s'observa un percentatge més elevat de dones amb un nivell socioeconòmic molt baix respecte als homes, especialment en el cas de l'addicció als videojocs i al joc amb diners.

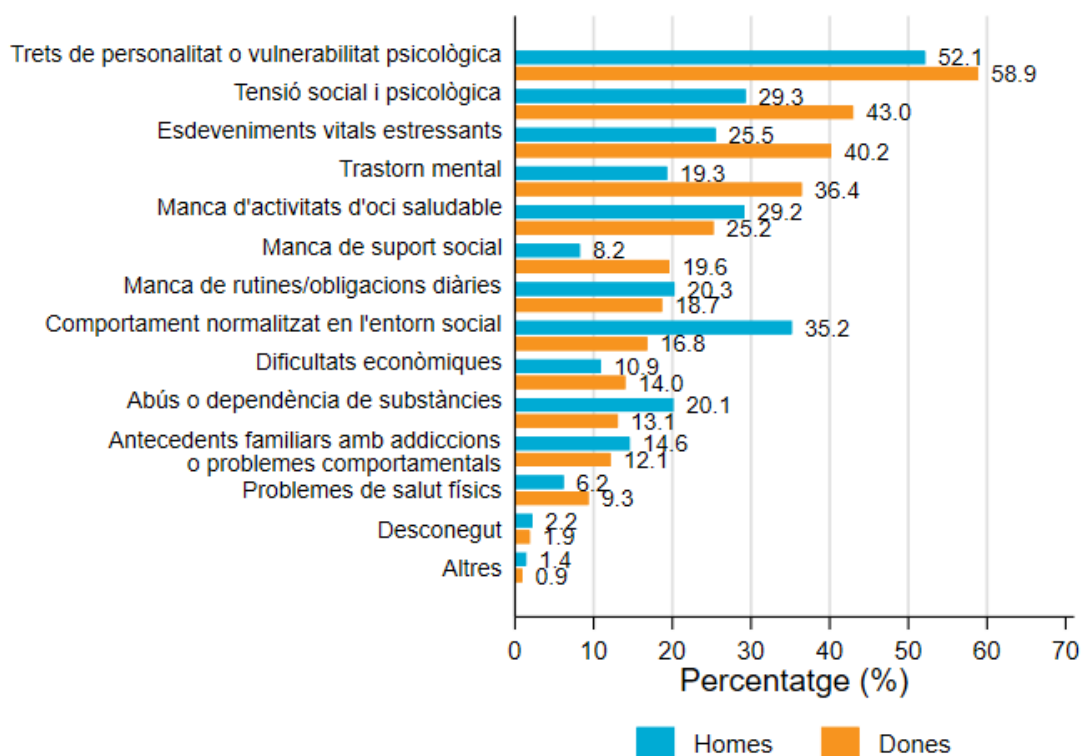
Figura 29. Nivell socioeconòmic molt baix dels homes (n=631) i de les dones (n=107) que inicien tractament, per tipus d'addicció comportamental



2.3 Qüestions socials i de salut

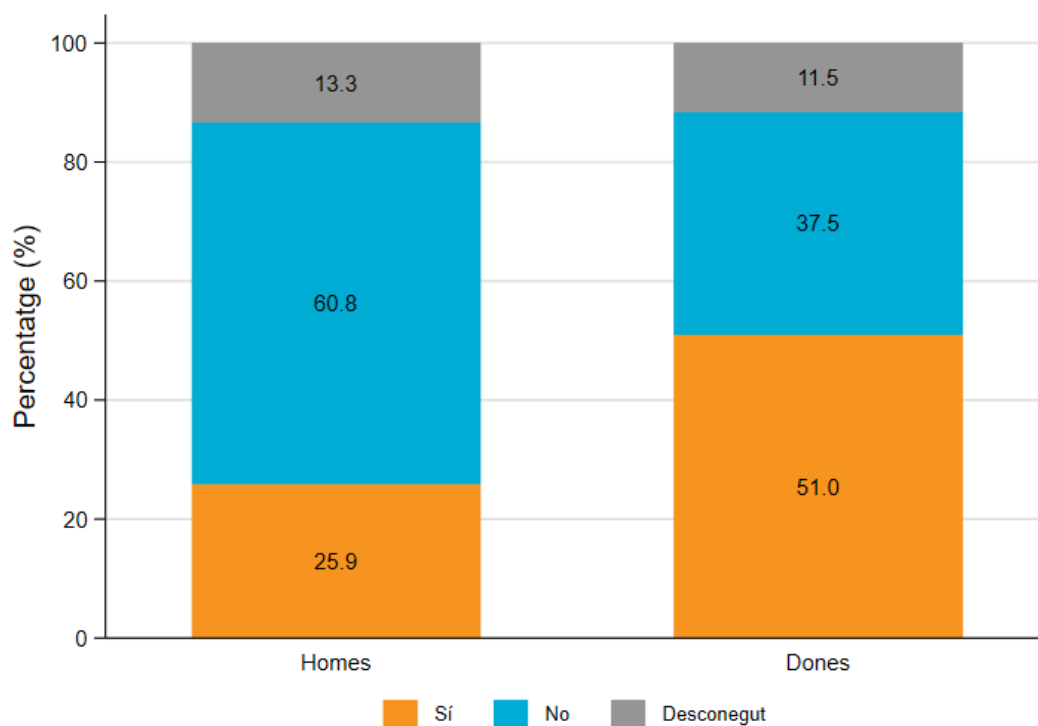
A la figura 30 es presenten els factors de risc anteriors associats a l'addicció o problema comportamental principal, en funció del sexe. El factor de risc majoritari, tant en homes com en dones (52% i 59%, respectivament) són els trets de personalitat o vulnerabilitat psicològica. En el cas de les dones, els altres factors de risc més freqüents van ser la tensió social i psicològica (43%), els esdeveniments vitals estressants (40%) i tenir un trastorn mental (36%). En canvi, en el cas dels homes, els altres factors de risc més prevalents van ser que el comportament estigués normalitzat en l'entorn social (35%), la tensió social i psicològica (29%) i la manca d'activitats d'oci saludable (29%).

Figura 30. Factors de risc anteriors associats a l'addicció o problema principal, per sexe



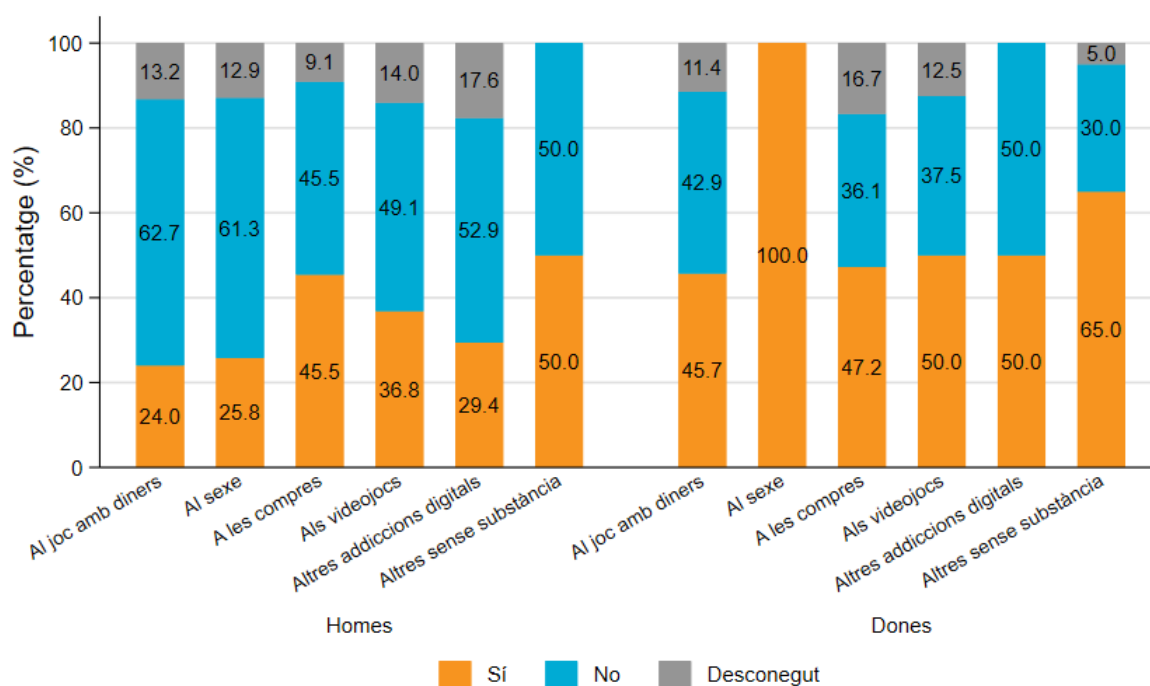
El 26% dels homes i el 51% de les dones que van iniciar tractament per addiccions comportamentals tenien un altre diagnòstic previ de salut mental diferent a les addiccions (patologia dual) (figura 31).

Figura 31. Patologia dual, per sexe



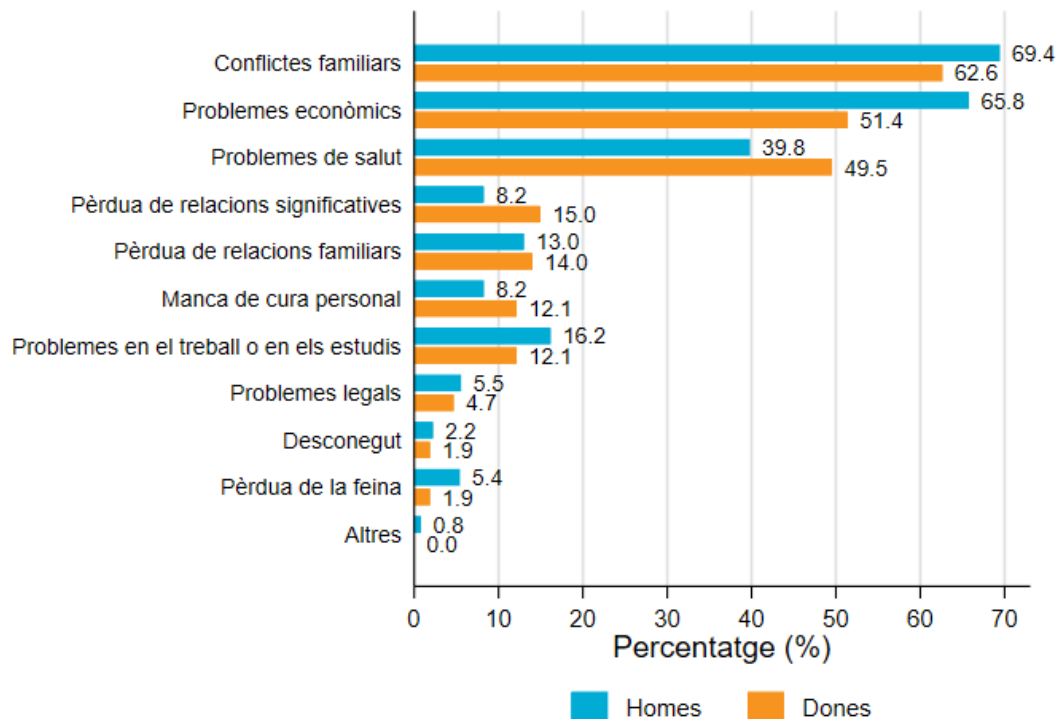
Quan s'analitza el diagnòstic de patologia dual en funció del tipus d'addicció comportamental i del sexe (figura 32), s'observa que hi ha una major prevalença de patologia dual en els inicis de tractament per addicció a les compres, als videojocs i en el cas d'altres addiccions sense substància. En els homes, la prevalença de patologia dual és més elevada en aquest tipus d'addiccions respecte al joc amb diners, a l'addicció al sexe i a altres addiccions digitals i, en el cas de les dones aquesta prevalença és més elevada i més homogènia per a totes les addiccions comportamentals.

Figura 32. Patologia dual dels homes (n=631) i de les dones (n=107) que inicien tractament, per tipus d'addicció comportamental



Respecte a les conseqüències associades a l'addicció o problema comportamental principal el darrer any (figura 33), s'observa que tant en homes com en dones les conseqüències associades més freqüents són els conflictes familiars (69% en homes i 63% en dones), els problemes econòmics (66% en homes i 51% en dones) i els problemes de salut (40% en homes i 50% en dones).

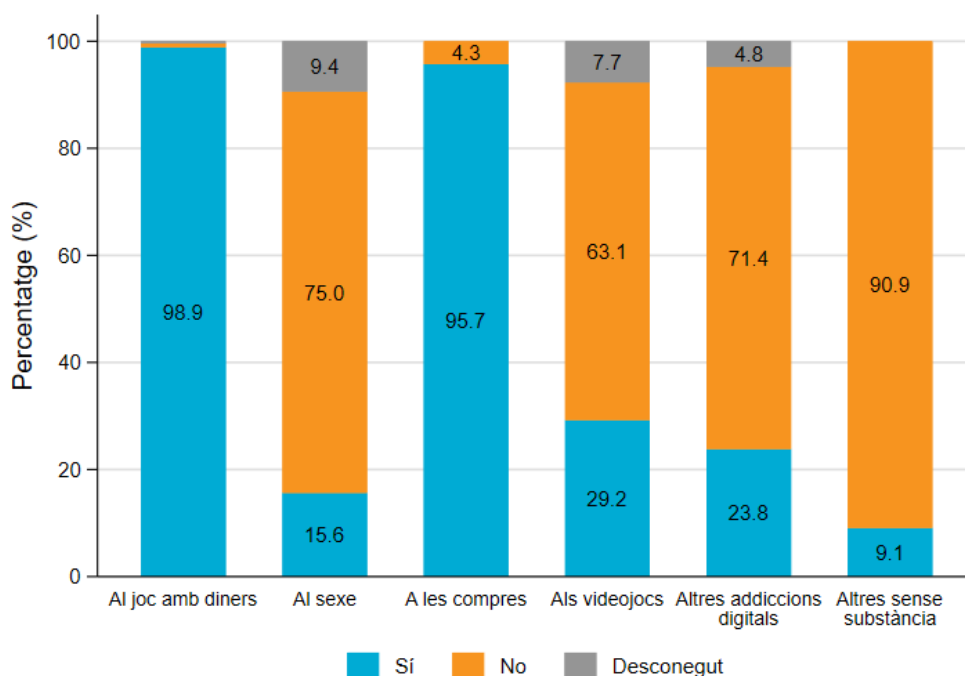
Figura 33. Conseqüències associades a l'addicció o problema comportamental principal el darrer any, per sexe



2.4 Despesa de diners i deute associat a l'addicció comportamental principal

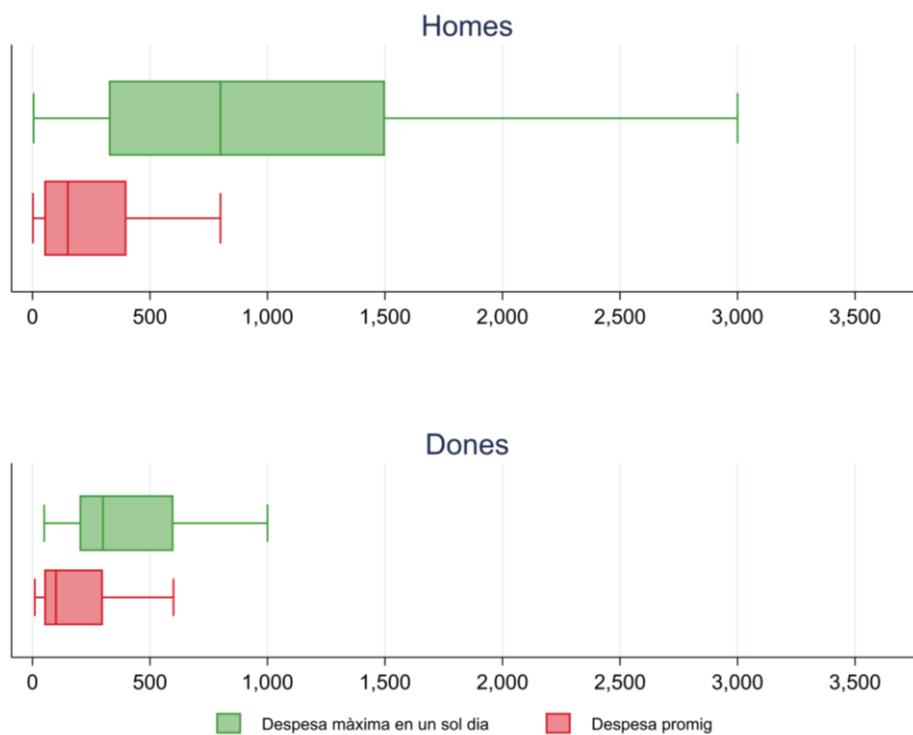
El 99% dels inicis de tractament per addicció al joc amb diners i el 96% per addicció a les compres van indicar que els suposava una despesa de diners (figura 34). A més, cal destacar que entre les persones que van iniciar tractament durant l'any 2021 per addiccions relacionades amb la tecnologia, a més d'una quarta part aquesta problemàtica els comportava una despesa de diners (el 29% en el cas d'addicció als videojocs i el 24% en altres addiccions digitals).

Figura 34. Despesa de diners, per tipus d'addicció comportamental



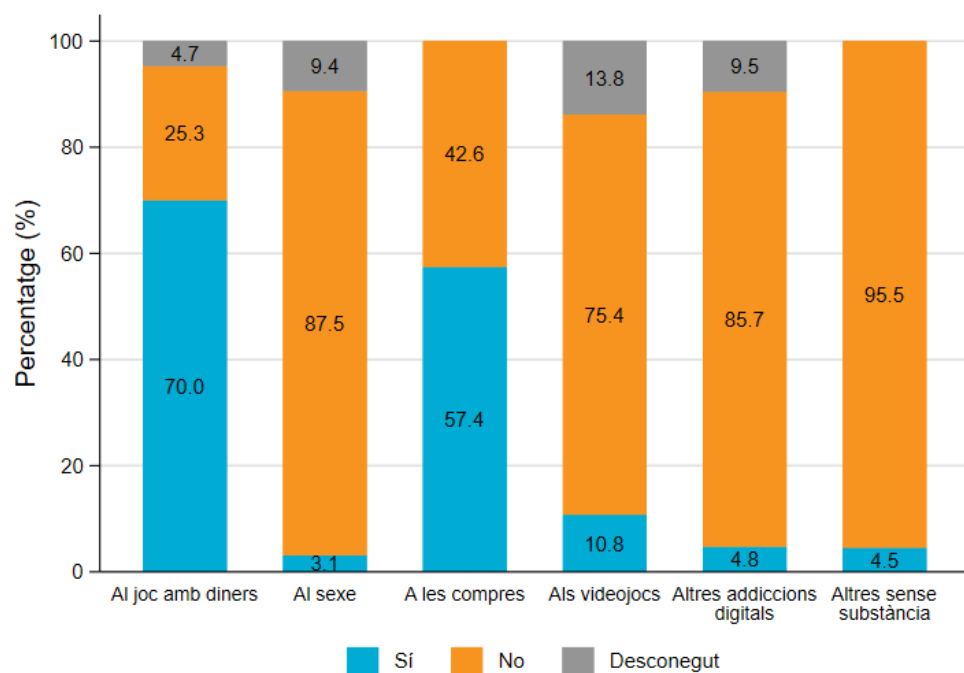
A la figura 35 es mostra la despesa màxima en un sol dia i la despesa mitjana en funció del sexe d'aquelles persones que han iniciat tractament per addicció al joc amb diners o a les compres. Es pot observar que els homes fan una despesa màxima en un sol dia molt més elevada que les dones, amb una mediana de 700 euros i 300 euros, respectivament. En el cas de la despesa mitjana el darrer mes, els homes també tenen una despesa superior que les dones però la magnitud és força inferior, amb una mediana de 130 euros i 100 euros, respectivament.

Figura 35. Despesa màxima en un sol dia i despesa mitjana dels inicis de tractament per addicció al joc amb diners o a les compres, per sexe



Finalment, s'observa que el 70% i el 57% de les persones que inicien tractament per addicció al joc amb diners i a les compres, respectivament, han contret algun deute a causa de l'addicció principal (figura 36).

Figura 36. Deute, per tipus d'addicció comportamental



2.5 Persones ateses i primeres visites amb diagnòstic de trastorn de joc amb diners en els centres de salut mental

A part de les dades dels inicis de tractament per problemes o addiccions comportamentals atesos en les UAC i en els CAS, els centres de salut mental també atenen persones amb trastorn per joc patològic. En aquest sentit, a partir de les dades del conjunt mínim de bases de dades (CMBD) dels centres de salut mental ambulatoris, presentem el nombre de persones ateses i el nombre de primeres visites de persones diagnosticades de trastorn de joc amb diners.

A la taula 1 s'observa que el nombre de persones ateses cada any ha anat augmentant des de l'any 2010 i està estabilitzat al voltant de 700 persones, concretament l'any 2020 van haver-hi 647 persones ateses, de les quals el 19% eren dones. Gairebé el 70% de les persones ateses tenien edats compreses entre els 31 i els 60 anys.

Taula 1. Evolució del nombre de persones ateses en els centres de salut mental amb diagnòstic de trastorn de joc amb diners

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Total	494	406	426	393	530	666	738	709	673	699	647
Home	59	50	58	45	64	150	137	144	106	122	120
Dona	435	356	368	348	466	516	601	565	567	577	527
Menor de 18 anys	5	8	16	19	19	18	21	18	12	20	21
De 18 a 25 anys	39	29	40	31	30	46	54	55	52	48	32
De 26 a 30 anys	41	30	33	32	32	39	49	47	37	42	36
De 31 a 40 anys	149	104	103	83	117	141	134	130	120	117	119
De 41 a 50 anys	119	96	101	94	119	169	190	175	176	194	180
De 51 a 60 anys	91	91	85	76	122	151	162	159	160	147	143
De 61 a 70 anys	36	38	37	42	70	72	95	87	82	87	78
Més de 70 anys	14	10	11	16	21	30	33	38	34	44	38

D'altra banda, el nombre de primeres visites també ha anat augmentant des de l'any 2010, i va arribar al màxim l'any 2019, amb 320 noves primeres visites. L'any 2020 hi ha hagut 148 primeres visites en els centres de salut mental ambulatoris, de les quals el 16% són dones. De la mateixa manera, les franges d'edat majoritàries són les compreses entre els 31 i 60 anys (taula 2).

Taula 2. Evolució del nombre de persones que fan primera visita en els centres de salut mental amb diagnòstic de trastorn de joc amb diners

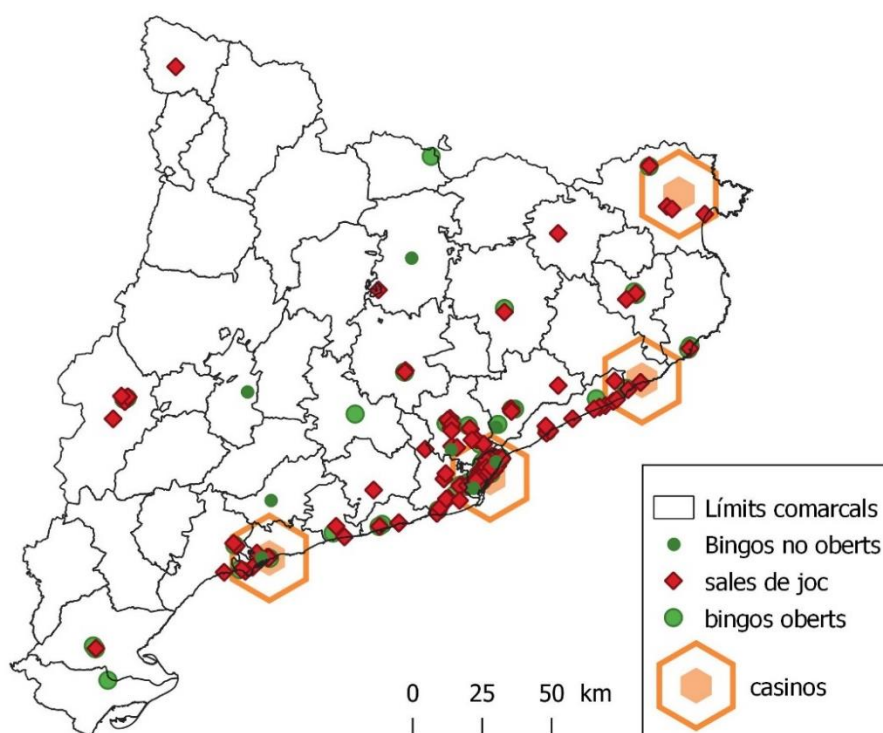
	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Total	175	140	183	158	188	231	225	197	192	320	148
Home	18	17	19	15	18	50	36	36	30	60	24
Dona	157	123	164	143	170	181	189	161	162	260	124
Menor de 18 anys	3	6	11	8	11	6	11	8	4	12	6
De 18 a 25 anys	25	14	24	19	13	26	29	30	22	39	17
De 26 a 30 anys	17	12	15	17	15	18	20	20	11	27	12
De 31 a 40 anys	60	34	51	33	44	50	54	40	43	63	39
De 41 a 50 anys	36	27	33	35	34	61	46	43	45	86	35
De 51 a 60 anys	25	32	35	23	40	44	35	27	39	46	27
De 61 a 70 anys	6	14	10	17	22	19	19	18	17	28	7
Més de 70 anys	3	1	4	6	9	7	11	11	11	19	5

Oferta de joc

Per poder mesurar la disponibilitat i l'accessibilitat al joc amb diners es mesuren diferents indicadors directes i indirectes com, per exemple, el nombre d'establiments i les quantitats jugades en els diferents tipus d'establiments i el nombre d'establiments i de màquines escurabutxaques que hi ha distribuïts al llarg de Catalunya. També s'hi han inclòs les quantitats jugades en línia i la descripció i evolució del nombre de persones registrades per autoprohibir-se l'accés al joc amb diners.

A la figura 37 es mostra la distribució de les 127 sales de joc que hi ha a Catalunya, així com dels 63 bingos autoritzats —55 bingos estan oberts i 8 estan pendents d'obertura— i els 4 casinos que operen actualment. En el mapa es pot observar que la majoria d'aquests establiments de joc es troben a les comarques del Barcelonès, Vallès Occidental i Baix Llobregat.

Figura 37. Distribució de sales de joc, bingos i casinos a Catalunya el 2021



A les figures 38 i 39 es representen, respectivament, el nombre d'establiments que venen loteries (tant Loteries de Catalunya com de *Loterías y Apuestas del Estado*) o d'establiments d'hostaleria que disposen de màquina o màquines B per 10.000 habitants. En aquestes figures es pot observar que hi ha, en general, més densitat d'establiments d'hostaleria amb màquines B que d'establiments que venen loteries. En ambdós casos es pot observar que les densitats més elevades es troben a les comarques que formen part i són limítrofes a les vegueries de l'Alt Pirineu i Aran, Lleida i Terres de l'Ebre, tot i que, en el cas de les densitats dels establiments que venen loteries, les més altes també es van observar a les comarques del Camp de Tarragona i l'Alt Empordà.

Figura 38. Nombre d'establiments que venen loteries per 10.000 habitants. Catalunya 2021

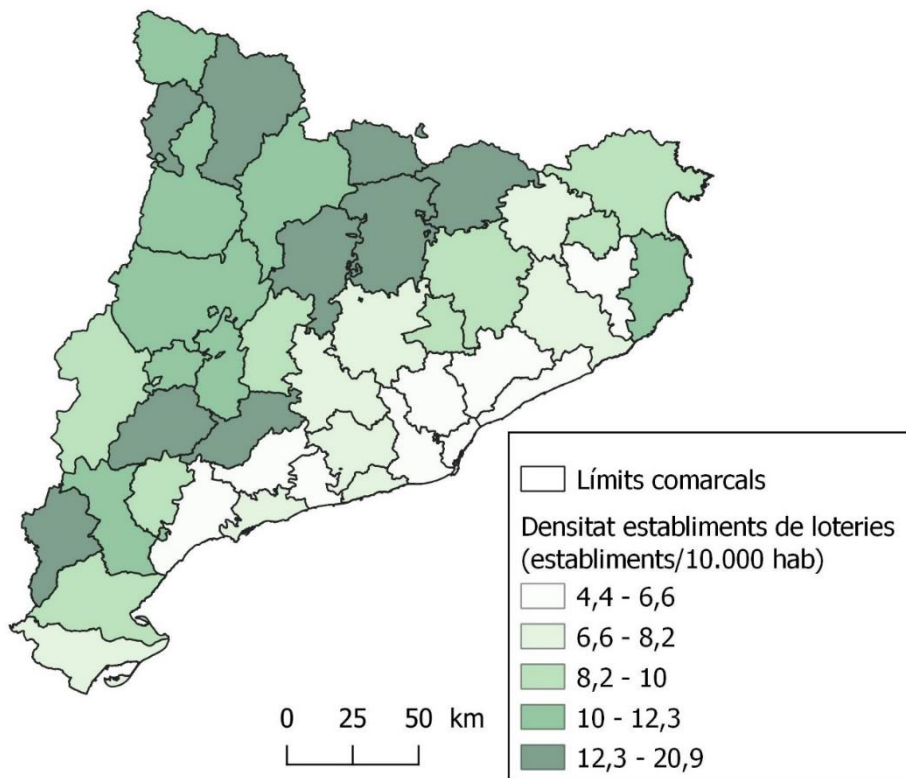
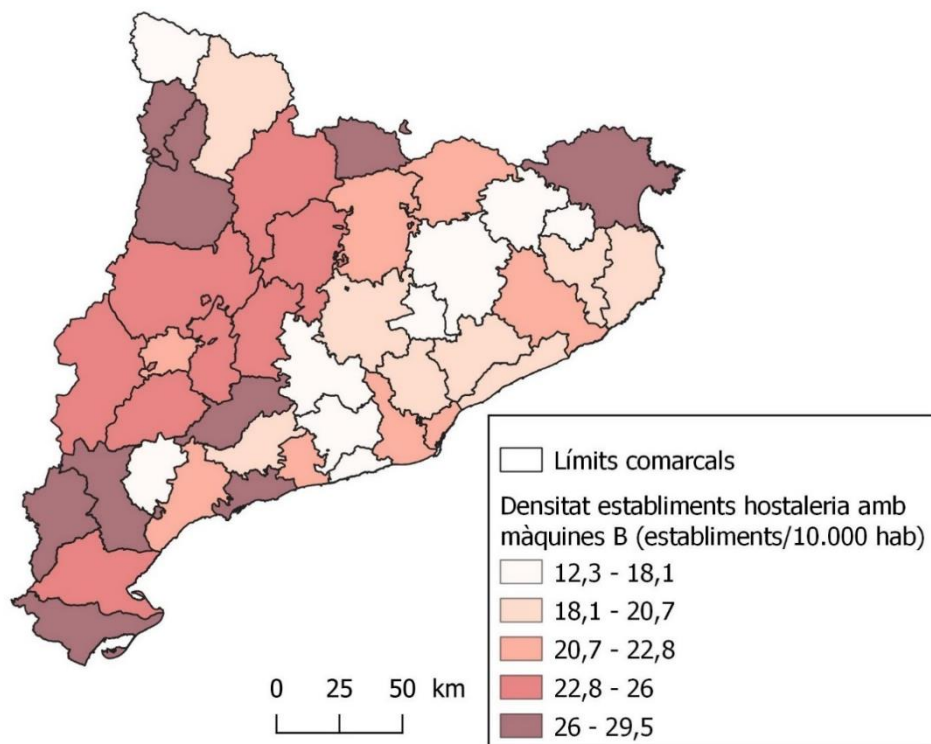
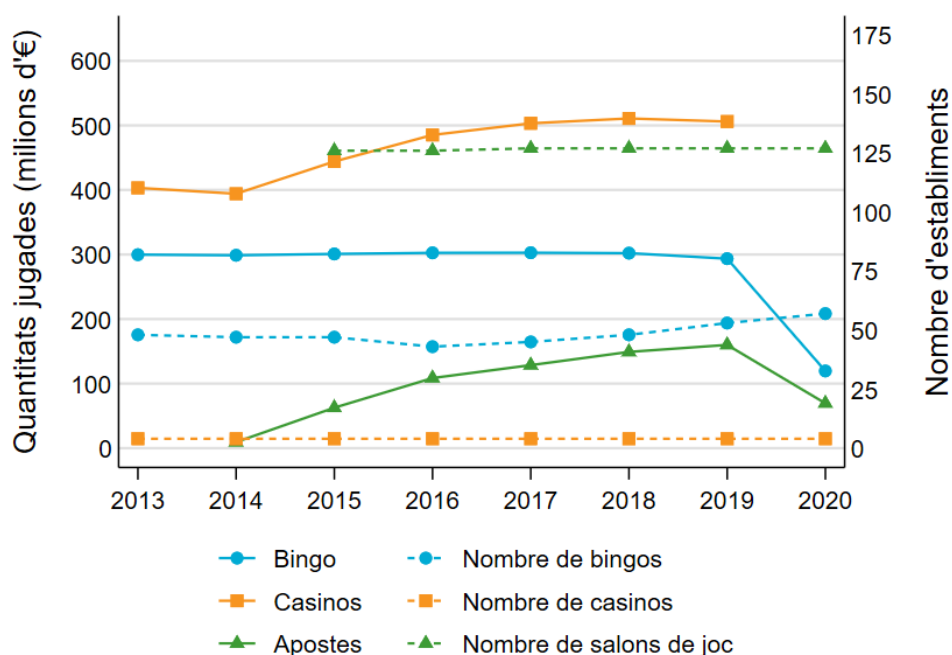


Figura 39. Nombre d'establiments d'hostaleria que disposen de màquina o màquines B per 10.000 habitants. Catalunya 2021



A la figura 40 s'analitza l'evolució de les quantitats jugades en diferents tipus d'establiments de joc amb diners de forma presencial i s'observa que, llevat de l'any 2020, que han estat tancats durant diversos mesos a causa de la COVID-19, ha augmentat la quantitat jugada en casinos els darrers tres anys —s'ha arribat a 500 milions d'euros— i, fins a l'any 2019, també ha augmentat la quantitat jugada en jocs d'apostes. En canvi, la quantitat jugada en els bingos s'ha mantingut estable al llarg dels anys, al voltant dels 300 milions d'euros.

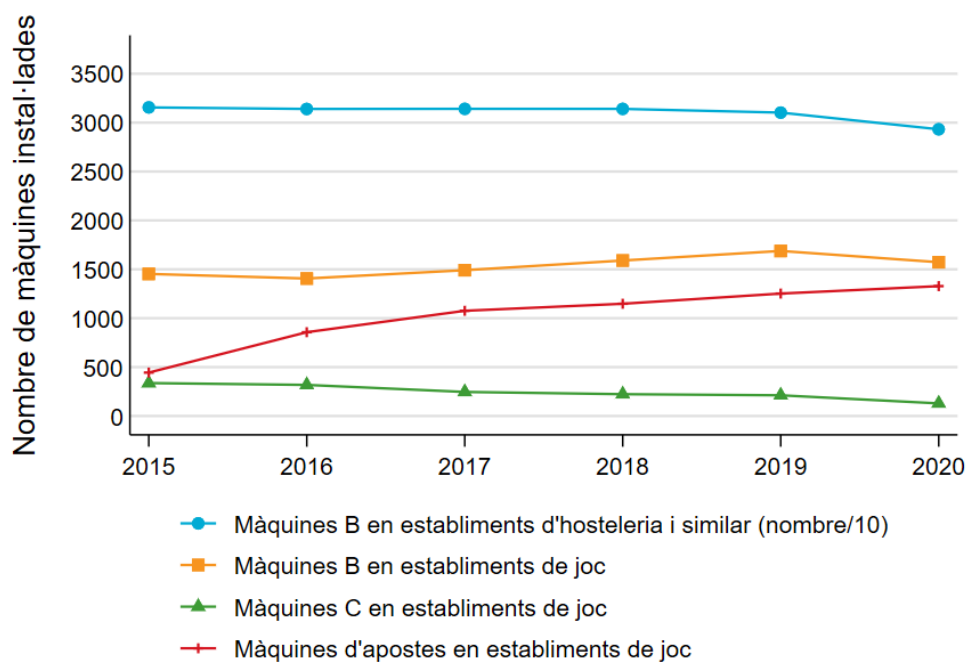
Figura 40. Evolució de la quantitat gastada en joc presencial. Catalunya 2013-2020



Les màquines recreatives poden estar instal·lades, en funció de la tipologia, en establiments d'hostaleria i en establiments de joc. Les màquines de tipus B són aquelles que, juntament amb el preu de la jugada, concedeixen un temps de joc i, eventualment, donen premis. Poden estar instal·lades en establiments d'hostaleria i en establiments de joc. En canvi, les màquines de tipus C ofereixen al jugador una quantitat de temps de joc a canvi d'un preu. Hi ha la possibilitat d'una recompensa a canvi de partides en funció de l'habilitat del jugador. Aquestes partides no poden ser canviades per diners o espècies i només poden ser instal·lades en establiments de joc. Finalment, les màquines d'apostes només poden ser instal·lades en establiments de joc.

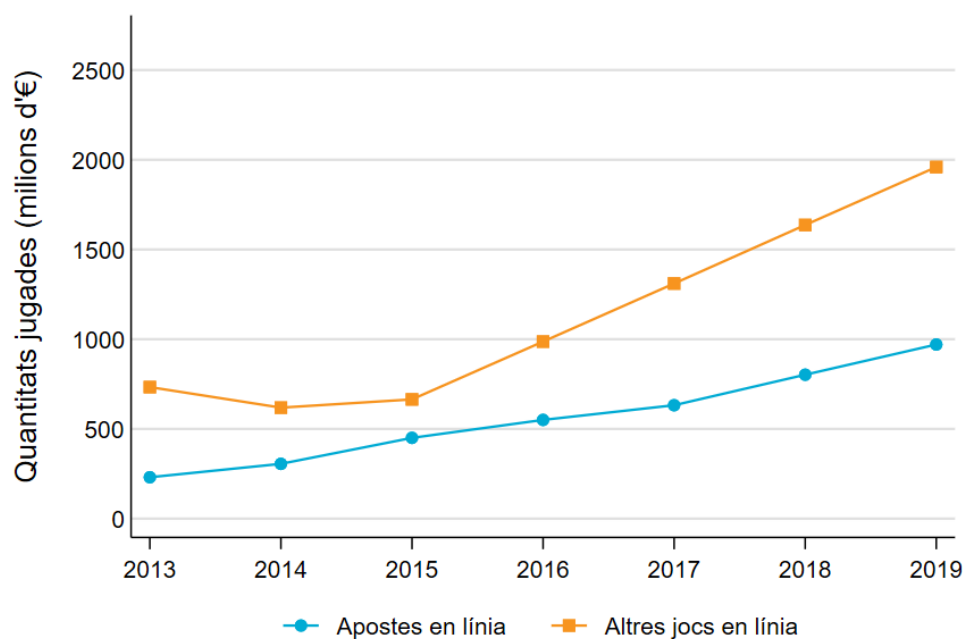
Pel que fa a l'evolució del nombre de màquines recreatives instal·lades (figura 41), cal destacar l'increment del 200% del nombre de màquines d'apostes instal·lades en salons de joc entre el 2015 i el 2020. El nombre de la resta de tipus de màquines s'ha mantingut força estable els darrers anys.

Figura 41. Evolució del nombre de màquines recreatives. Catalunya 2015-2020



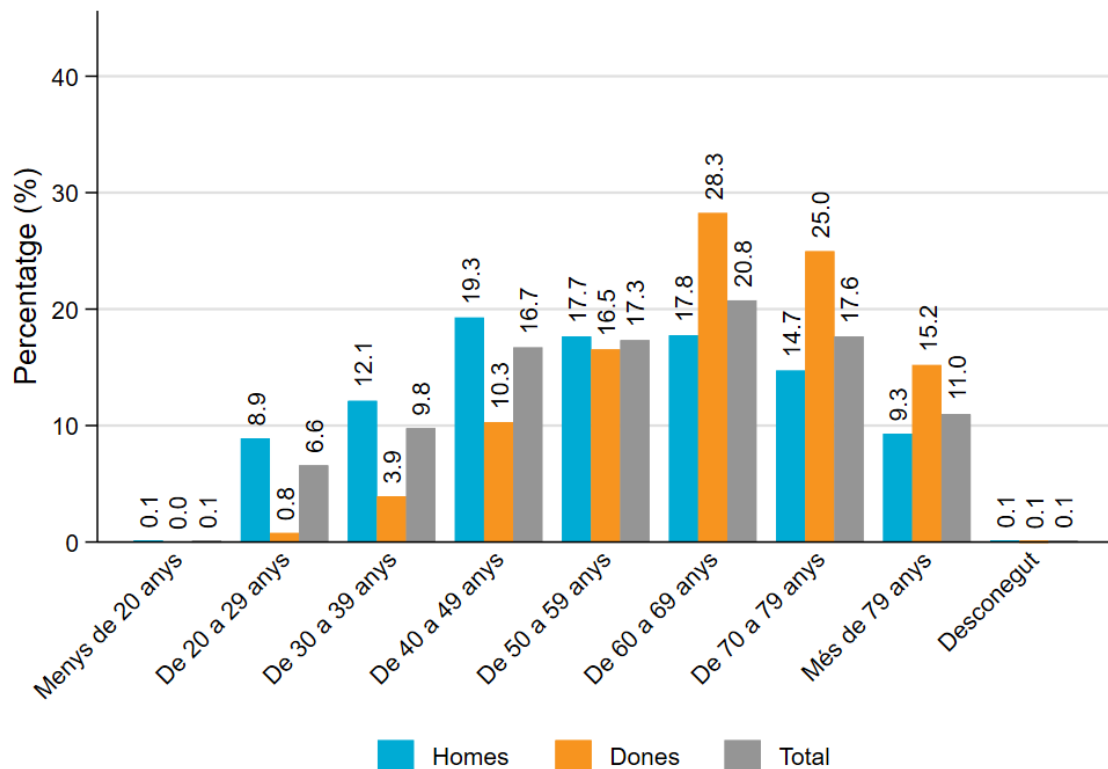
A la figura 42 s'observa que han augmentat molt els imports de les jugades en línia des de l'any 2015. Aquest augment és més acusat en els altres jocs en línia. L'any 2019, la quantitat gastada en jocs en línia en total va arribar als 3.000 milions d'euros —1.000 milions d'euros en el cas d'apostes en línia i 2.000 milions d'euros en el d'altres jocs en línia.

Figura 42. Evolució de la quantitat gastada en jocs en línia. Catalunya 2013-2019



Finalment, s'ha analitzat el nombre de persones que s'han autoprohibit l'accés als establiments de joc i en línia. Segons les dades de l'any 2020, s'observa que les dones que s'autoprobeixen l'accés al joc amb diners tenen més edat que els homes —el 68% de les dones tenen 40 o més anys contra el 42% dels homes— (figura 43).

Figura 43. Nombre de persones que s'autoprobeixen l'accés al joc, per grups d'edat i per sexe. Catalunya 2020



Si s'observa l'evolució dels casos al llarg dels anys (figura 44), es pot veure que des de l'any 2011, el nombre de persones que s'autoprobeixen l'accés al joc augmenta any rere any.

Figura 44. Evolució del nombre de persones que s'autoprobeixen l'accés al joc, per sexe. Catalunya 2011-2020

