

Informe ADDICCIONS COMPORTA- MENTALS

Any
2020

**Canal Salut
> Drogues**
Drogues.gencat

Salut/Agència de Salut Pública de Catalunya

S/Sistema de
Salut de Catalunya



Generalitat
de Catalunya

Alguns drets reservats

© 2021, Generalitat de Catalunya.
Departament de Salut.
Agència de Salut Pública de Catalunya
Sub-direcció 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
Sub-direcció General de Drogodependències

Primera edició:

Barcelona, Agost de 2021.

Assessorament lingüístic:

Secció de Planificació Lingüística del Departament de Salut

Disseny gràfic:

Sub-direcció 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 amb diners per Internet i presencial i joc problemàtic	7
1.2 Ús compulsiu d'Internet	15
1.3 Trastorn per ús compulsiu de videojocs	18
2. Inicis de tractament per addiccions comportamentals	21
3. Oferta de joc	27

Introducció

En els darrers anys hi ha hagut una gran proliferació de l'ús de les tecnologies de la informació i comunicació (TIC) i de les noves formes de joc i, en el marc del Pla de Drogues i Addiccions Comportamentals 2019-2023, s'ha prioritzat la prevenció i el tractament de les addiccions comportamentals o sense substància, especialment, els jocs amb aposta i les addiccions a través de les TIC.

Tanmateix s'ha prioritzat la millora del seguiment dels indicadors clau indicats en el marc de l'Observatori Català de Drogues i Addiccions.

En aquest informe es presenten 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 en anys alterns que es duen a terme 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). Cal tenir en compte que en les darreres edicions de les enquestes EDADES i ESTUDES s'han introduït i ampliat mòduls per conèixer l'abast que l'ús compulsiu d'Internet, el joc amb diners i els videojocs tenen sobre la població per aprofundir en les conductes relacionades amb aquests comportaments.

Aquesta informació de les enquestes es complementa, a la segona part de l'informe, amb informació sobre els tractaments que realitzen les persones diagnosticades de trastorn per addiccions o problemes comportamentals o sense substància que són ateses en els centres d'atenció i seguiment de les drogodependències (CAS).

A més, en l'informe es presenten les dades de l'experiència pilot que durant l'any 2020 es va realitzar a Catalunya, juntament amb les altres comunitats autònomes, en què es va testar un indicador d'inicis de tractament per addiccions o problemes comportamentals. Els diferents dispositius que atenen aquesta problemàtica —unitats de joc patològic, centres de salut mental ambulatoris i CAS— han de recollir de manera sistemàtica aquest indicador des de principis de l'any 2021. Aquest indicador ha de permetre descriure la situació i la tendència temporal de les característiques sociodemogràfiques, dels patrons de comportament i els problemes associats de les persones que inicien tractament per trastorns comportamentals no relacionats amb substàncies químiques.

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
DSM-V	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
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

Dades poblacionals

1

1.1 Joc amb diners per Internet i presencial i joc problemàtic

Pel que fa a les prevalences de joc amb diners per Internet, joc amb diners presencial i joc problemàtic, entre els estudiants de secundària d'entre 14 i 18 anys (figura 1), els nois tenen prevalences més altes que les noies. L'any 2018 la prevalença del joc amb diners per Internet (el 17% en nois i el 4% en noies), el joc amb diners presencial (el 27% en nois i el 17% en noies) i el joc problemàtic (el 8% en nois i el 2% en noies) s'ha mesurat amb el qüestionari Lie/Bet per a la detecció de joc patològic. Aquest qüestionari, que s'ha introduït a l'enquesta ESTUDES 2018, consta de dues preguntes i la resposta afirmativa a una o a les dues preguntes indicaria un possible joc problemàtic.

Respecte a la població general d'entre 15 i 64 anys, s'observa que l'any 2019 augmenta la prevalença de joc amb diners, tant per Internet com presencialment, en tots dos sexes (figura 2). En totes dues modalitats, els homes tenen prevalences lleugerament més elevades que les dones, arribant al 8% i al 2%, respectivament, en el cas del joc per Internet, i al 65% i el 61%, respectivament, en el del joc presencial.

A l'enquesta EDADES el joc problemàtic i el trastorn del joc s'avaluen basant-se en els criteris diagnòstics del DSM-V (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) —una puntuació d'1 a 3 punts es considera joc problemàtic i una puntuació de 4 o més punts es considera trastorn del joc. A l'edició de l'enquesta EDADES 2019 no s'ha pogut fer una estimació de les prevalences 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, pel joc problemàtic; i 0,8 vs. 0,1, pel trastorn del joc).

Figura 1. Evolució de la prevalença (%) de joc per Internet, de joc presencial i de joc problemàtic entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) en funció del sexe. Catalunya

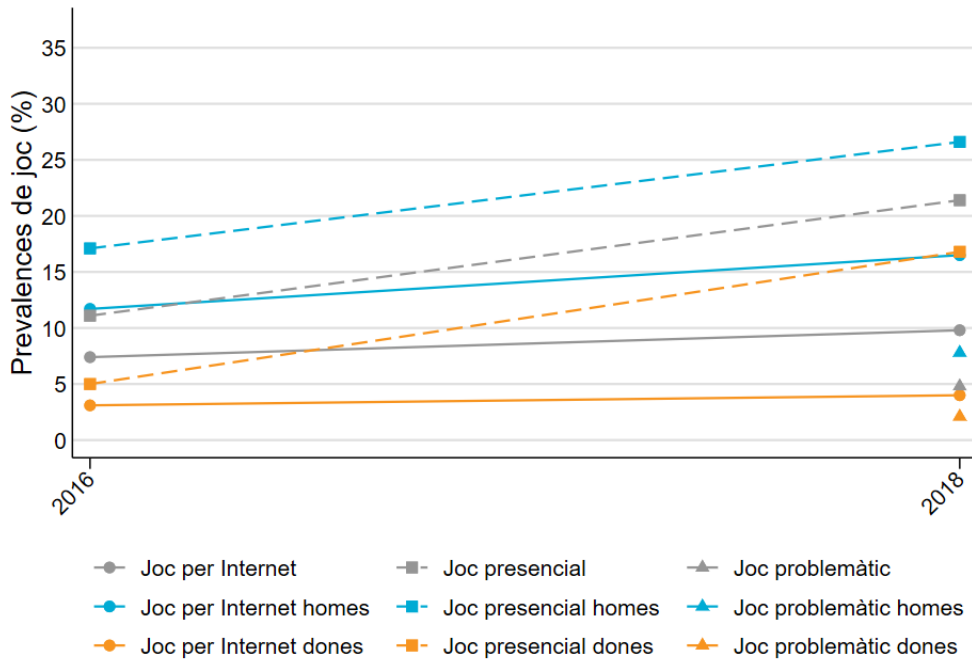
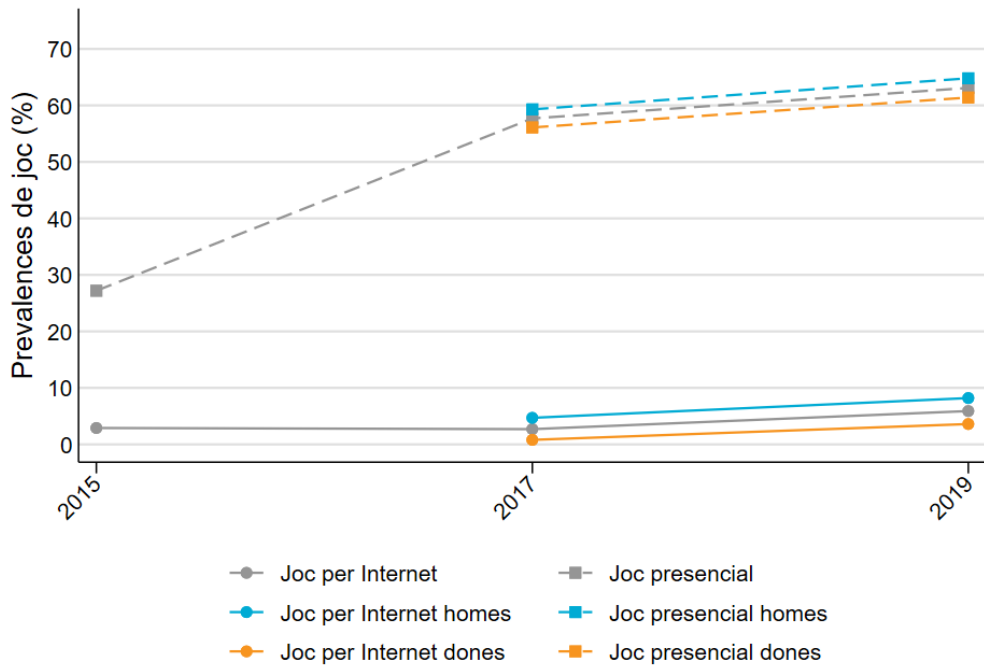
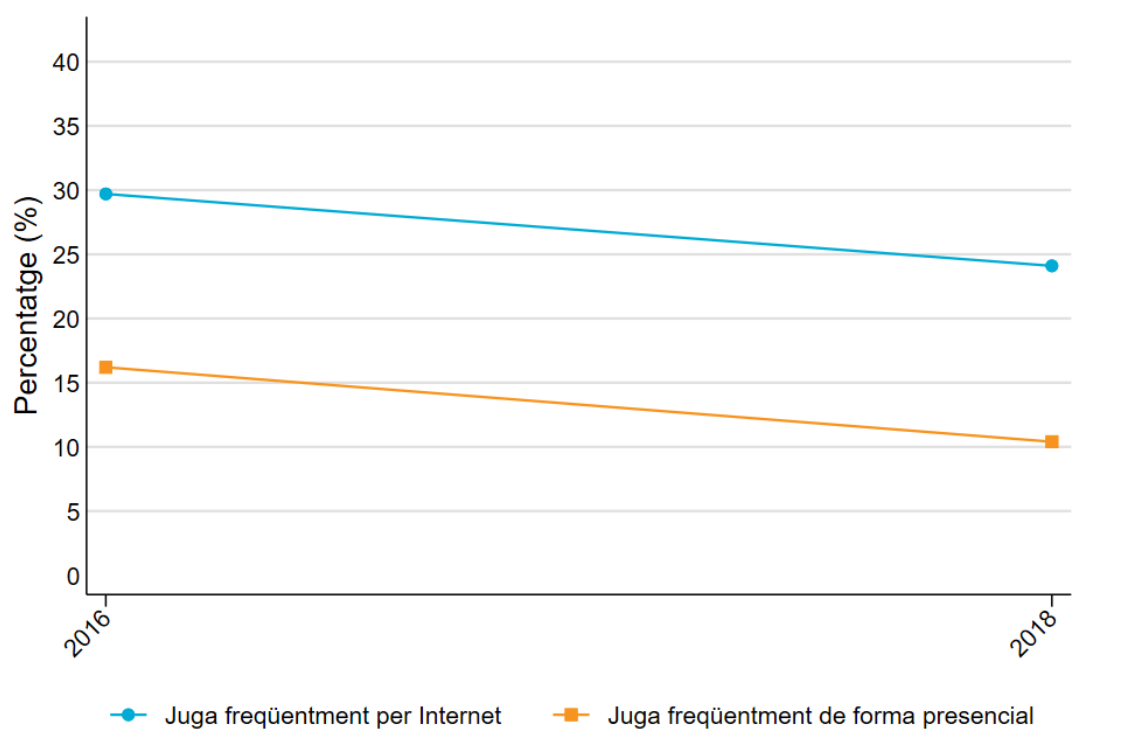


Figura 2. Evolució de la prevalença (%) de joc per Internet i de joc presencial entre la població de 15 a 64 anys (EDADES) en funció del sexe. Catalunya



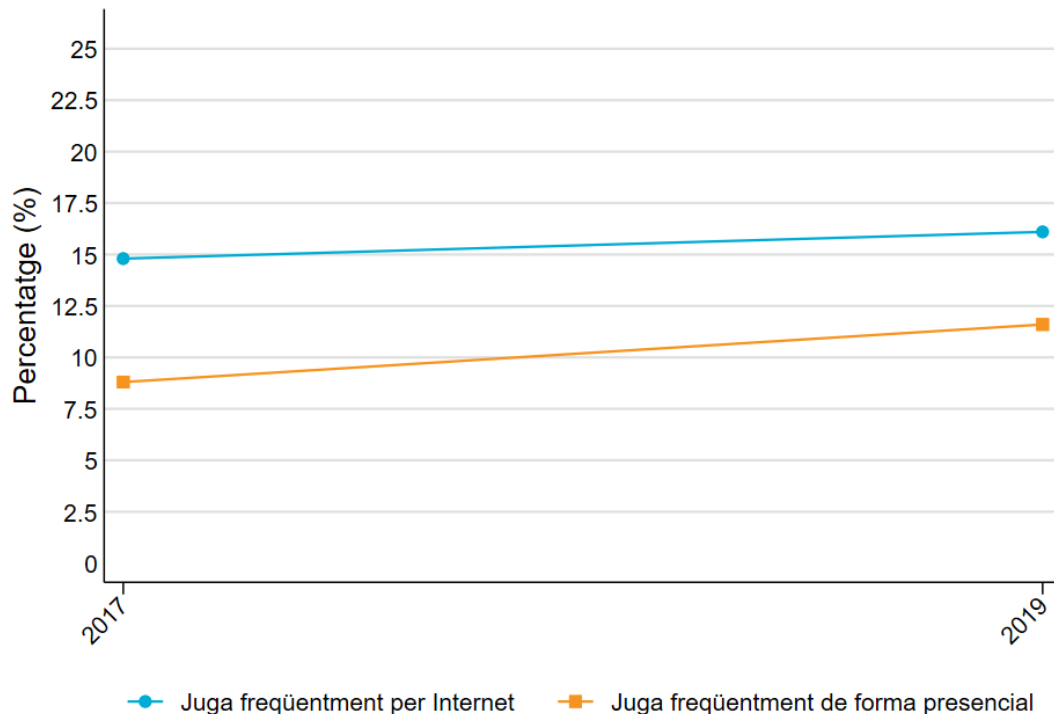
Com a indicador indirecte de joc problemàtic, a les figures 3 i 4 es mostra el percentatge de la població que juga amb diners més freqüentment, es defineix l'alta freqüència de joc quan s'indica que juga diàriament o setmanalment. Tant en el cas del joc per Internet com en el presencial, s'observa una disminució de la freqüència de joc en els estudiants de secundària que han jugat alguna vegada en els darrers dotze mesos (figura 3).

Figura 3. Evolució d'alta freqüència (%) de joc per Internet i de joc presencial entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) que han jugat en els darrers 12 mesos. Catalunya



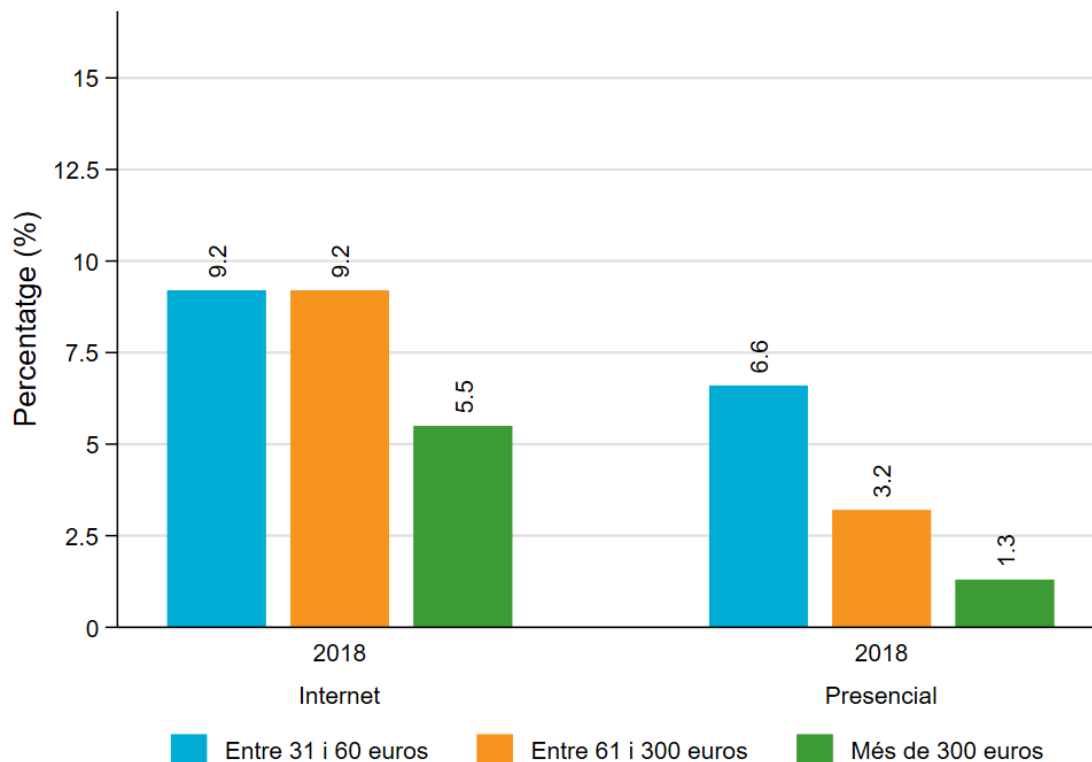
En canvi, a la figura 4 s'observa que, en la població general de 15 a 64 anys que havia jugat en el darrer any, aquests percentatges han augmentat amb major intensitat entre la població que juga amb diners de manera presencial.

Figura 4. Evolució d'alta freqüència (%) de joc per Internet i de joc presencial entre la població de 15 a 64 anys (EDADES) que ha jugat en els darrers 12 mesos. Catalunya



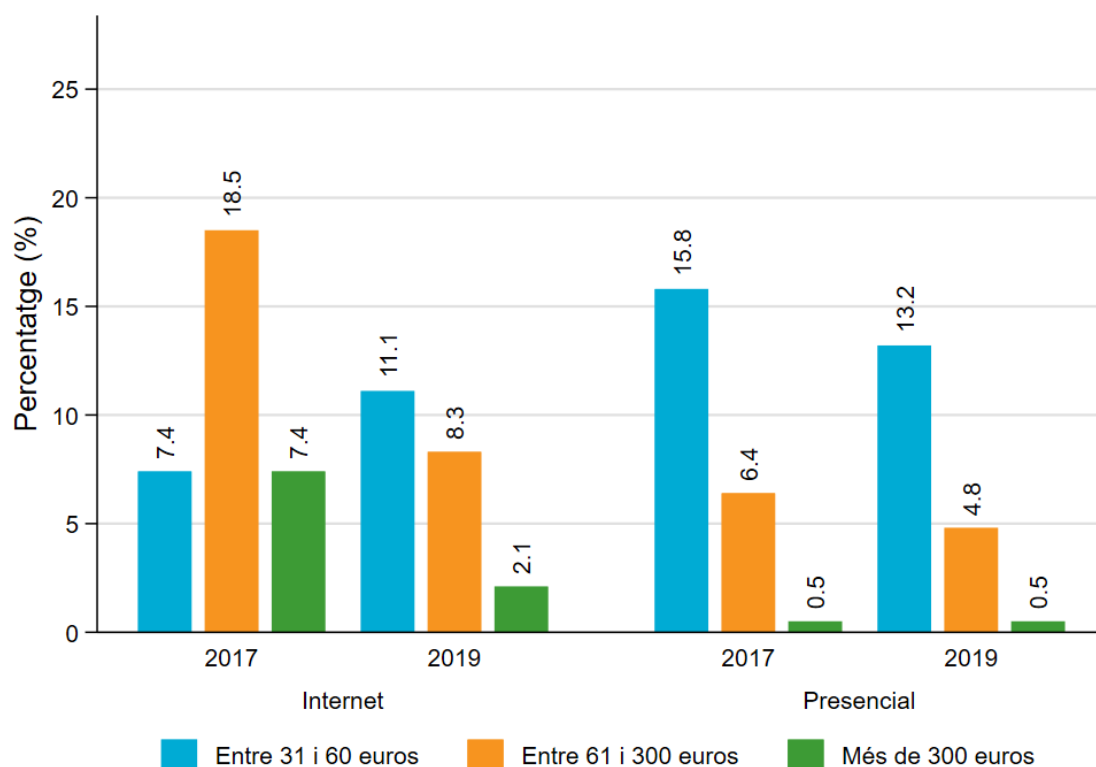
Un altre indicador indirecte del joc problemàtic és la quantitat màxima jugada en un sol dia. A la figura 5 es pot veure que entre els estudiants de secundària que havien jugat amb diners en els darrers 12 mesos l'any 2018, el percentatge d'estudiants que havien apostat quantitats més elevades és més alt en el joc per Internet que en el presencial. En el 9% dels estudiants que havien jugat en els darrers 12 mesos, la quantitat màxima jugada per Internet està entre 31 i 60 euros; un altre 9%, entre 61 i 300 euros; i el 6%, quantitats superiors a 300 euros. En canvi, en el 7% dels estudiants la quantitat màxima jugada de manera presencial està entre 31 i 60 euros; el 3%, entre 61 i 300 euros; i l'1%, més de 300 euros.

Figura 5. Evolució de les quantitats més grans 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 en els darrers 12 mesos. Catalunya



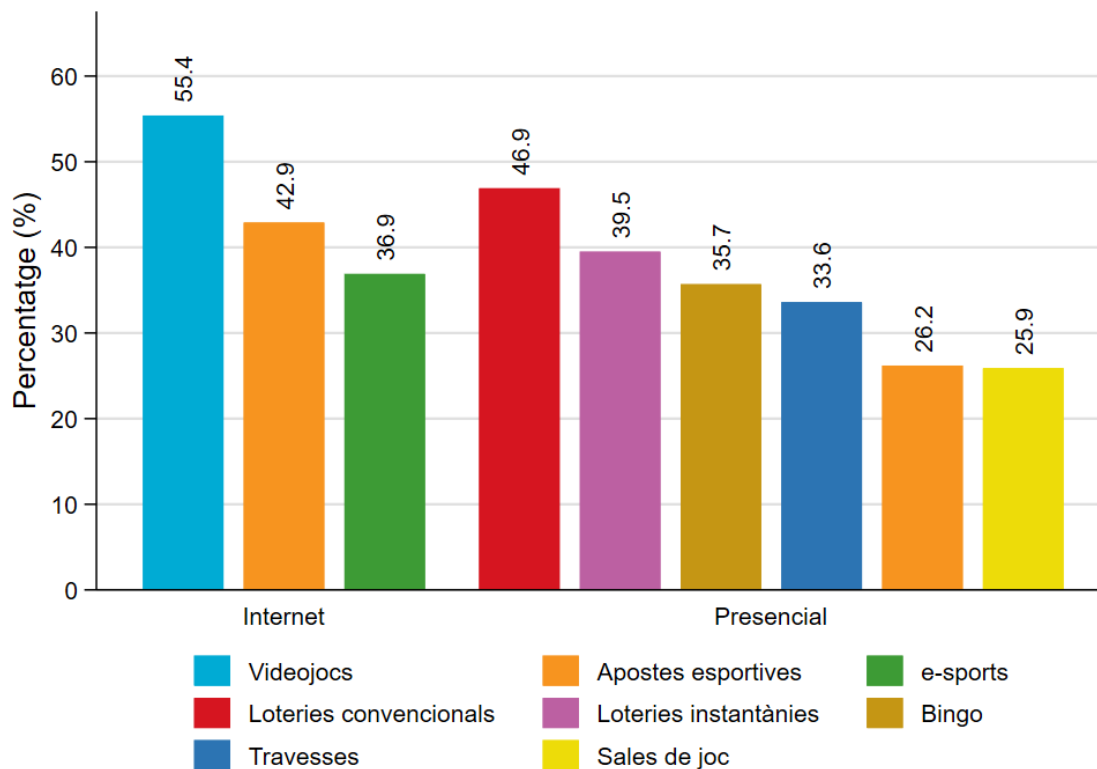
Pel que fa a l'evolució de la quantitat més gran gastada en un sol dia entre les persones d'entre 15 i 64 anys que han jugat en els darrers 12 mesos, s'observa una lleugera disminució en el percentatge de persones que han jugat quantitats més elevades (figura 6). El percentatge de persones en què la seva màxima aposta ha estat superior a 60 euros és més elevat en el joc per Internet. L'any 2019, la quantitat màxima jugada per l'11% dels que han jugat està 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 3%; i més de 300 euros, de l'1%.

Figura 6. Evolució de les quantitats més grans jugades en un sol dia (%) en el joc per Internet i presencial entre la població de 15 a 64 anys (EADDES) que han jugat en els darrers 12 mesos. Catalunya



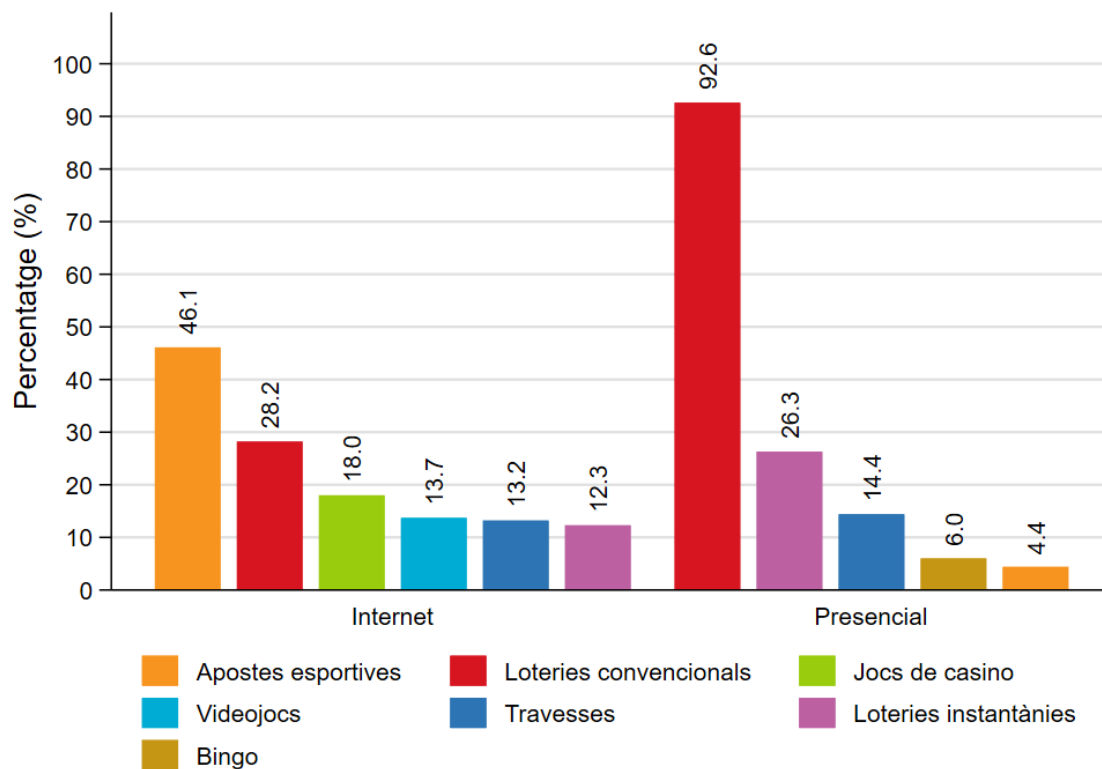
A les figures 7 i 8 es mostren els tipus de jocs més freqüents entre els estudiants de secundària i entre la població general de 15 a 64 anys. L'any 2018, entre els estudiants de secundària, els jocs amb diners més habituals per Internet han estat els videojocs (55%), les apostes esportives (43%) i els esports electrònics (37%). En canvi, en la modalitat presencial, els jocs més freqüents són les loteries convencionals (47%), les loteries instantànies (40%), el bingo (36%) i les travesses (34%) (figura 7).

Figura 7. Tipus de jocs més freqüents (%) per Internet i presencial entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2018) que han jugat en els darrers 12 mesos. Catalunya



Entre la població de 15 a 64 anys, els jocs més freqüents per Internet són les apostes esportives (46%), les loteries convencionals (28%) i els jocs de casino (18%). Els jocs més habituals en el joc presencial són les loteries convencionals (93%), les loteries instantànies (28%) i les travesses (14%) (figura 8).

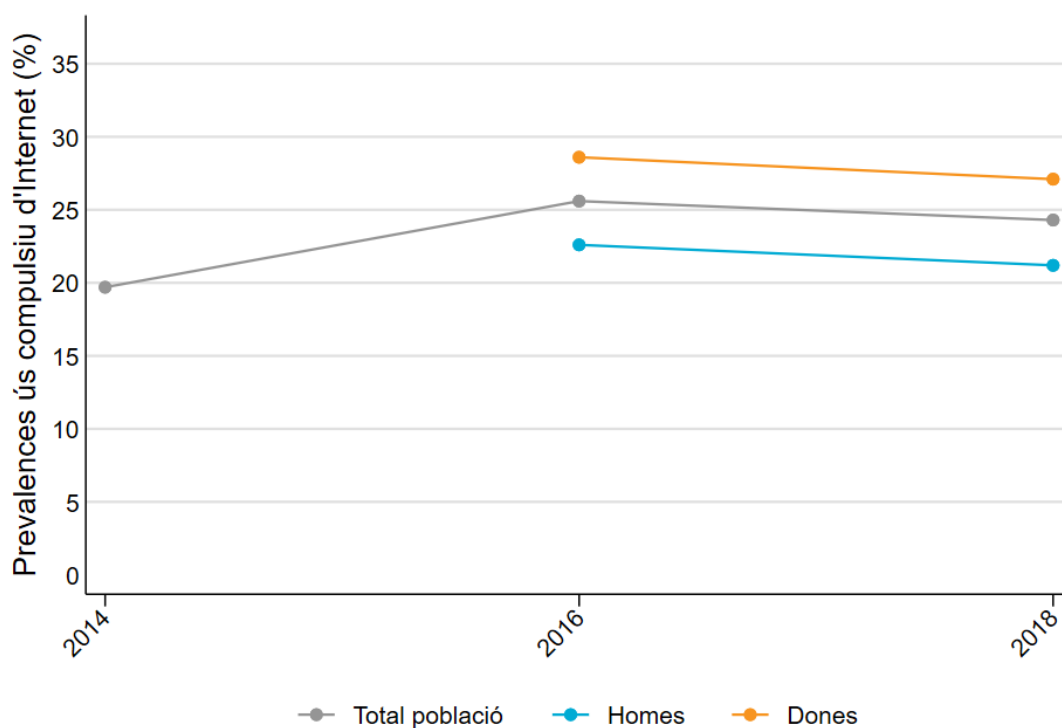
Figura 8. Tipus de jocs més freqüents (%) per Internet i presencial entre la població de 15 a 64 anys (EDADES 2019) que han jugat en els darrers 12 mesos. Catalunya



1.2 Ús compulsiu d'Internet

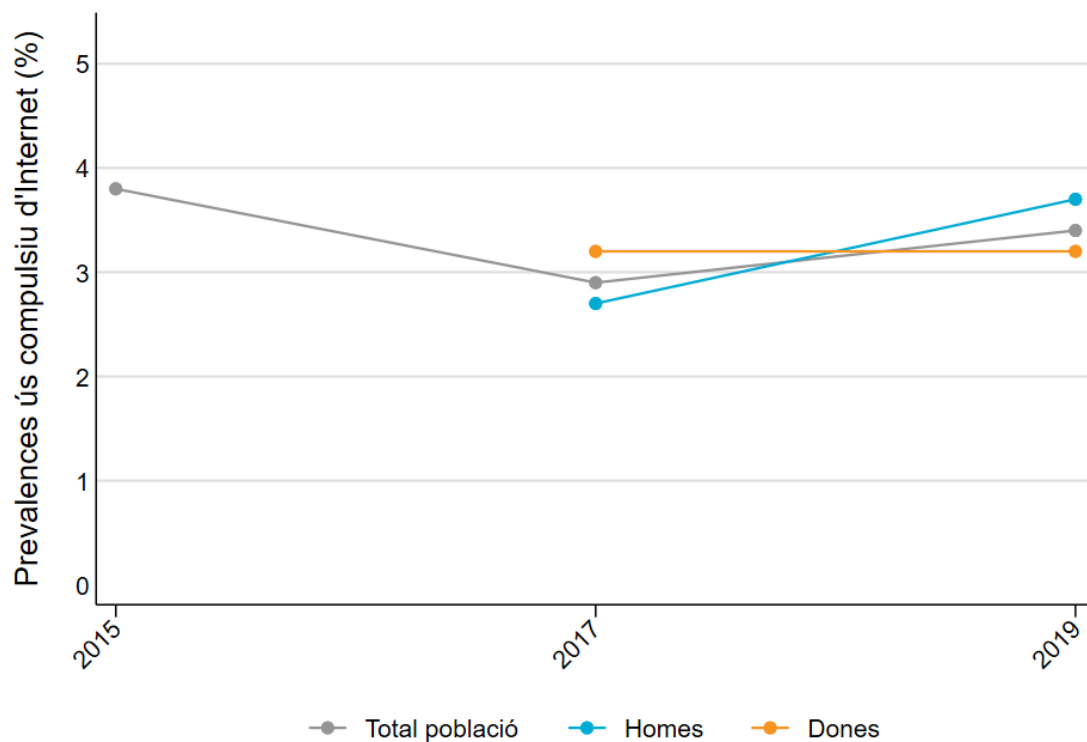
En totes dues enquestes —EDADES i ESTUDES—, des de l'any 2014 es mesura l'ús compulsiu d'Internet a partir de l'escala CIUS (*The Compulsive Internet Use Scale*), on una puntuació de 28 punts o més sobre els 56 possibles indica un risc per a un possible ús compulsiu d'Internet. La prevalença d'ús compulsiu d'Internet entre els estudiants de secundària és més elevada en noies; l'any 2018 en noies va presentar valors del 27% respecte del 21% en nois (figura 9).

Figura 9. Evolució de la prevalença (%) de l'ús compulsiu d'Internet entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES) en funció del sexe. Catalunya



En canvi, l'any 2019, en la població de 15 a 64 anys, la prevalença de l'ús compulsiu d'Internet es mostra constant en les dones i augmenta en els homes amb valors lleugerament superiors que les dones (figura 10).

Figura 10. Evolució de la prevalença (%) de l'ús compulsiu d'Internet entre la població de 15 a 64 anys (EDADES). Catalunya



A les figures 11 i 12 es mostren les prevalències de diferents consums de substàncies per al total de la població avaluada a les enquestes ESTUDES o EDADES i entre la qual hi ha un ús compulsiu d'Internet. En tots ells, sobretot entre la població de 15 a 64 anys, les prevalències són més altes en el grup d'ús compulsiu d'Internet.

Figura 11. Prevalença (%) de consum intensiu, borratxeres i consum de cànnabis entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2018) en el total de la població i entre els que tenen un ús compulsiu d'Internet. Catalunya

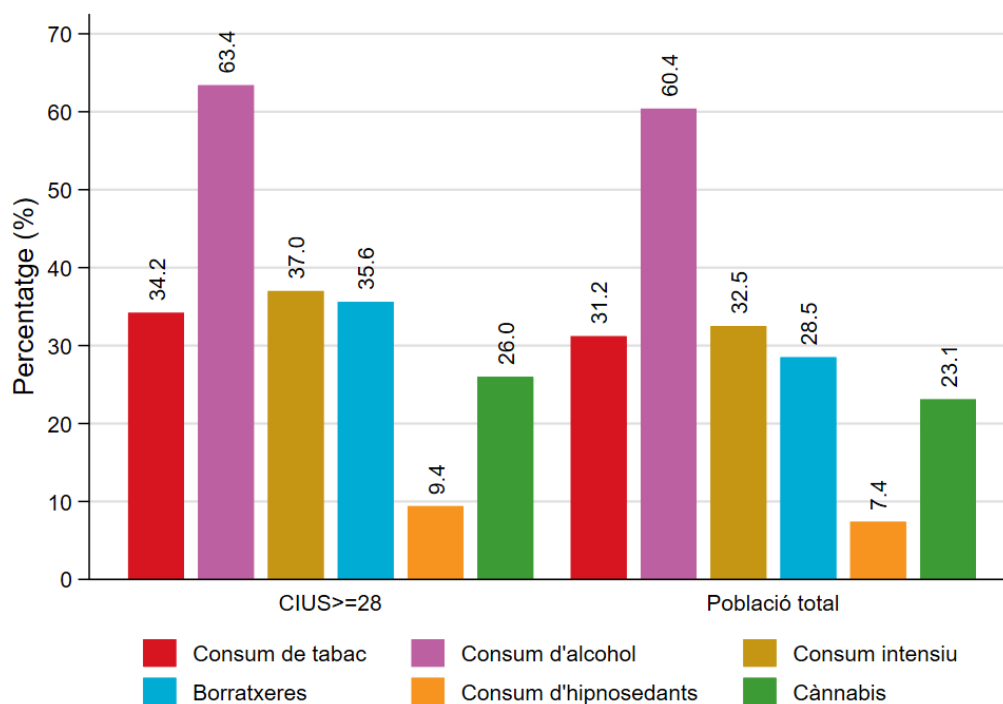
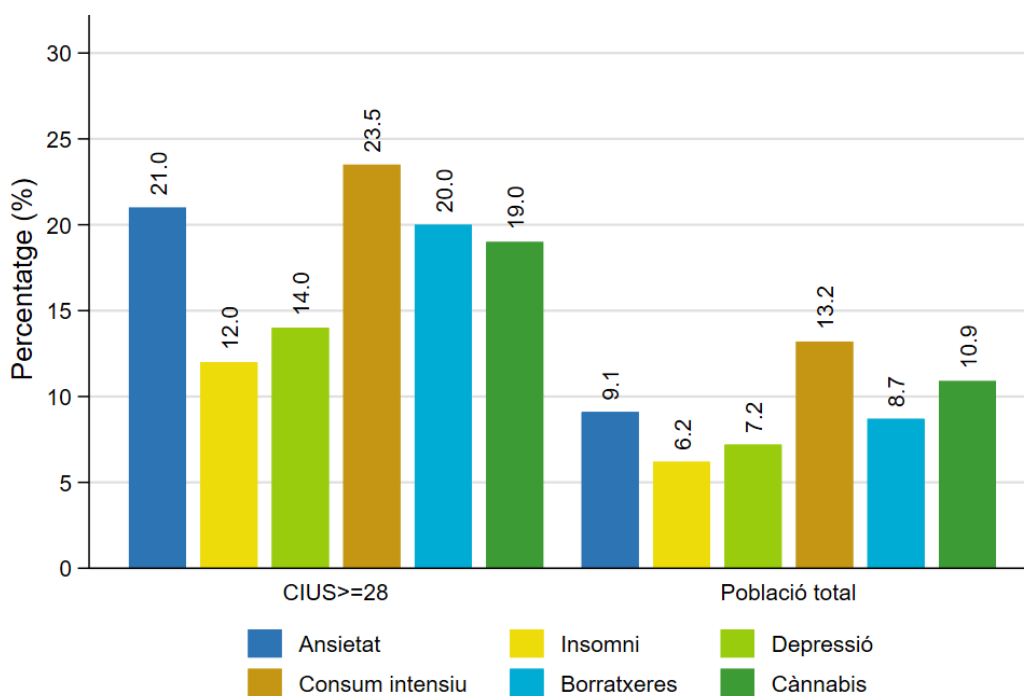


Figura 12. Prevalença (%) de diferents patologies autodeclarades i de consum intensiu, borratxeres i consum de cànnabis entre la població de 15 a 64 anys (EDADES 2019) en el total de la població i entre els que tenen un ús compulsiu d'Internet. Catalunya



1.3 Trastorn per ús compulsiu de videojocs

A l'enquesta ESTUDES, des de l'any 2018 es va introduir un mòdul sobre l'ús de videojocs, sobre l'ús d'esports electrònics (eSports), com a jugador o com a espectador, amb preguntes basades en els criteris DSM-V per tal de poder detectar un possible trastorn per videojocs.

A la figura 13 s'observa que totes aquestes prevalències són molt més elevades en nois que en noies. En els darrers 12 mesos, el 84% dels estudiants han fet ús de videojocs (96% en nois i 74% en noies), el 55% han jugat a esports electrònics (71% en nois i 40% en noies) i el 41% han estat espectadors d'esports electrònics (56% en nois i 29% en noies). Les prevalències de trastorn per ús de videojocs, entre aquells estudiants que han jugat en els darrers 12 mesos, són del 15% (18% en nois i 8% en noies) i, entre el total d'estudiants, són del 8% (14% en nois i 3% en noies).

Figura 13. Prevalença (%) d'ús de videojocs, d'esports electrònics com a jugador o com espectador i trastorn per ús de videojocs entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2018) en funció del sexe. Catalunya

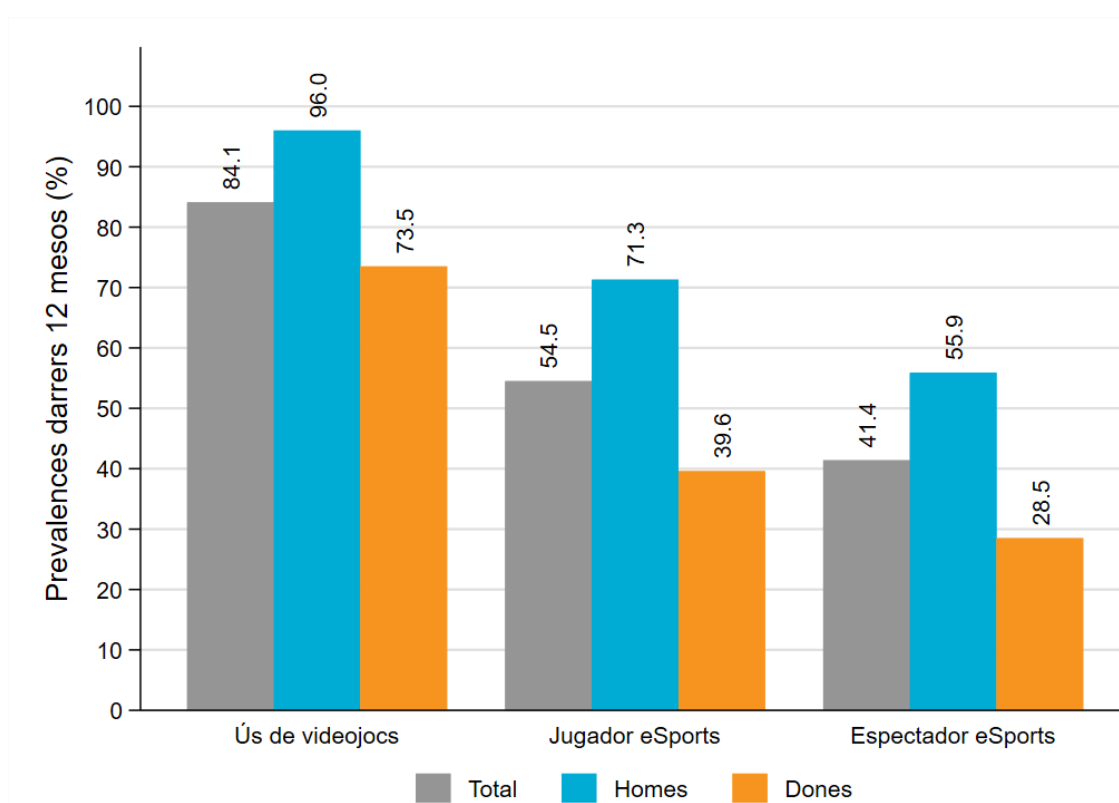
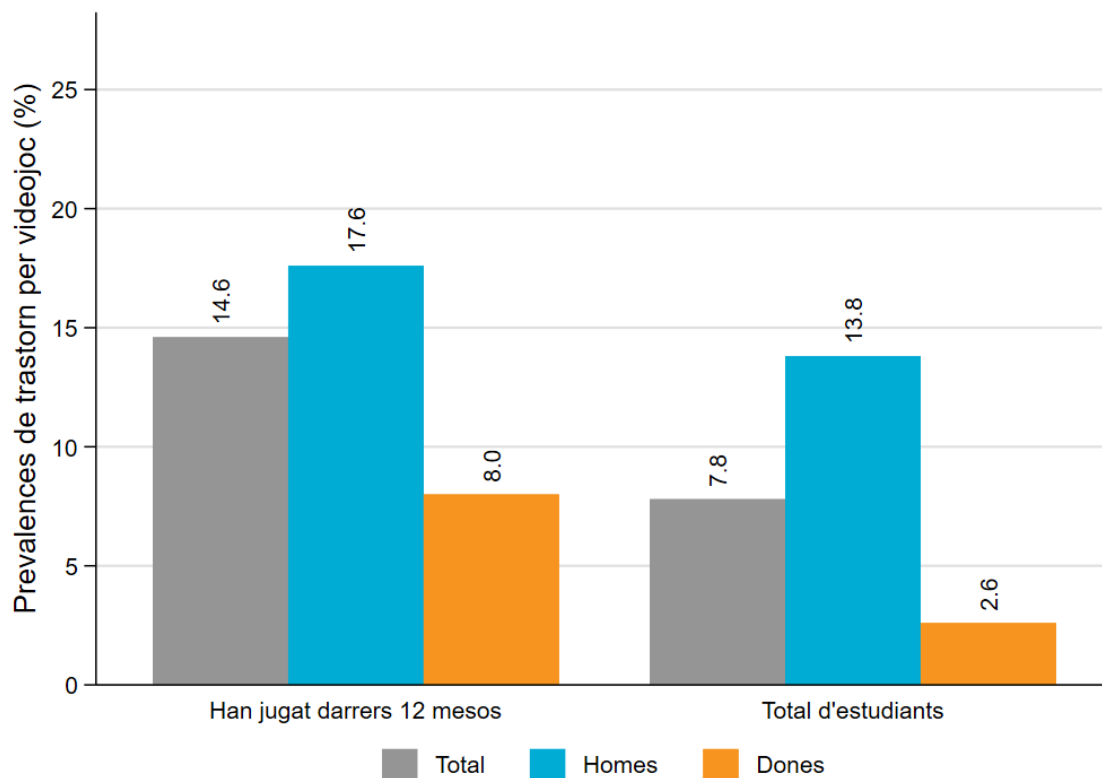


Figura 13 (cont.). Prevalença (%) d'ús de videojocs, d'esports electrònics com a jugador o com espectador i trastorn per ús de videojoc entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys (ESTUDES 2018) en funció del sexe. Catalunya



Inicis de tractament per addiccions comportamentals

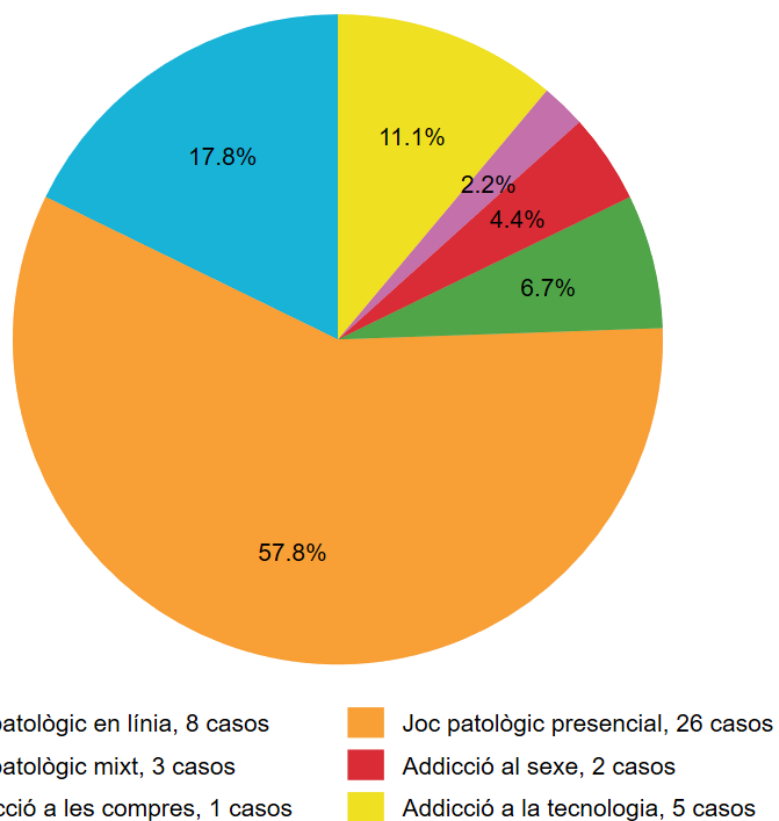
2

En aquest apartat es fa una breu descripció dels inicis de tractament que s'han notificat l'any 2020 en què l'addicció principal era una addicció comportamental. Tal com s'ha comentat anteriorment, l'any 2020 s'ha dut a terme una prova pilot per tal de testar el nou indicador d'inicis de tractament per addiccions comportamentals o sense substància. Aquesta prova pilot es va dur a terme entre els mesos de març i setembre de 2020 i es van recollir dades de 255 inicis de tractament atesos, principalment, a les unitats de joc patològic. El 15% d'aquests inicis van ser duts a terme per dones i els problemes comportamentals més freqüents van ser: el joc patològic (70%) i els relacionats amb Internet (21%) en els homes; i el joc patològic (45%) i les compres (32%) en les dones.

Els centres d'atenció i seguiment a les drogodependències, durant l'any 2020, han notificat 45 inicis de tractament en els quals l'addicció principal era una addicció comportamental.

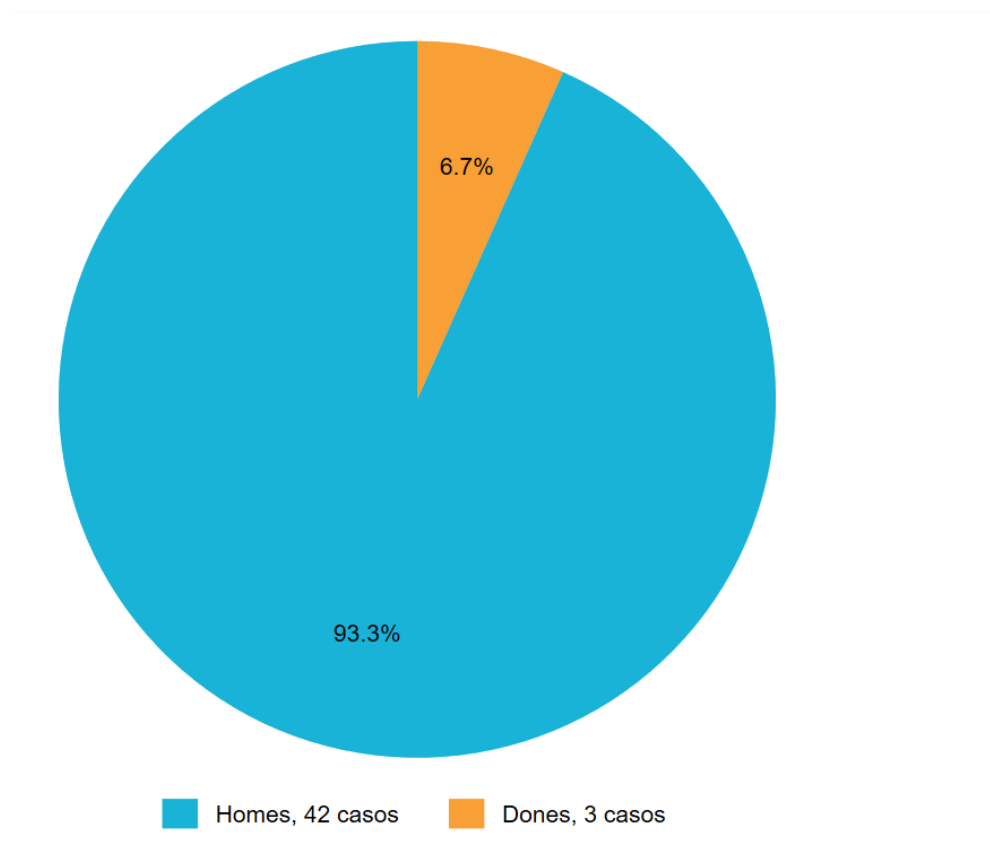
A la figura 14 es pot veure que en el 82% dels casos notificats l'addicció que motiva la consulta està relacionada amb el joc patològic i en l'11%, amb l'addicció tecnològica (videojocs, xarxes socials o Internet).

Figura 14. Inicis de tractament en funció de l'addicció comportamental



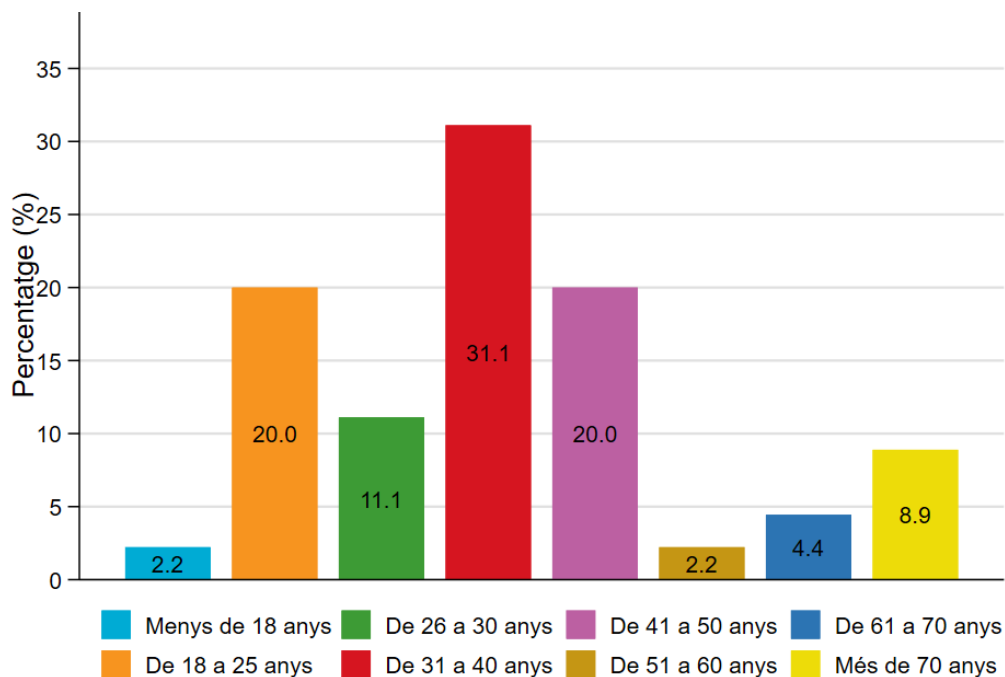
El 93% dels inicis de tractament per addiccions comportamentals han estat realitzats per homes (figura 15).

Figura 15. Distribució dels inicis de tractament segons el sexe



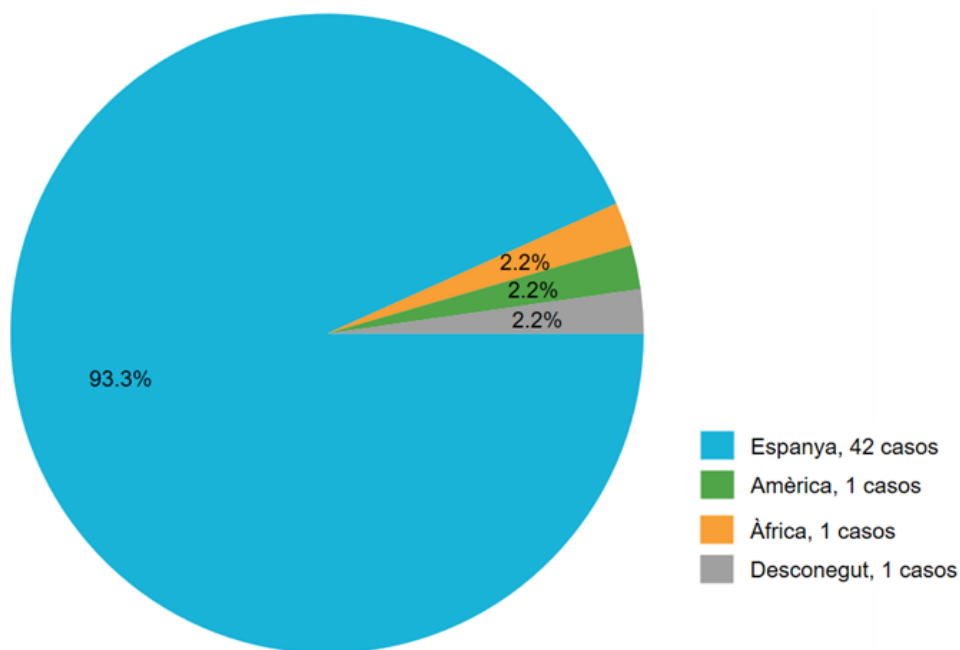
Tal com es mostra a la figura 16, el 22% dels casos són joves de fins a 25 anys, el 42% és població d'entre 26 i 50 anys i el 16%, de més de 50 anys.

Figura 16. Inicis de tractament segons el grup d'edat



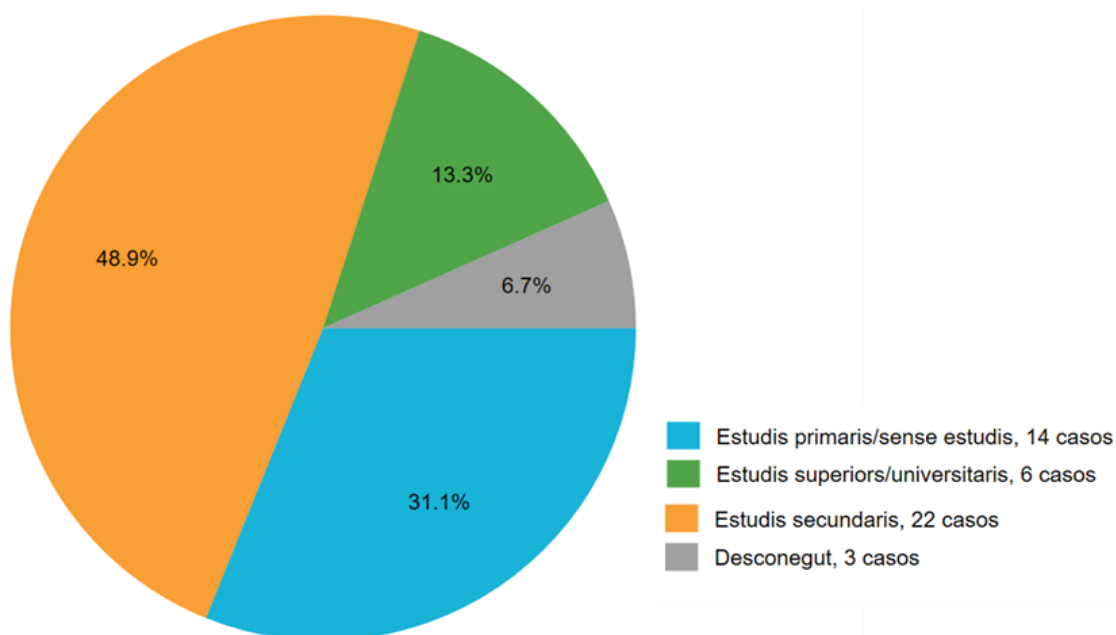
La figura 17 fa referència al lloc de naixement de les persones que inicien tractament amb una problemàtica comportamental i s'observa que el 93% dels casos havien nascut a Espanya, valor lleugerament superior al dels inicis de tractament per substàncies psicoactives i al de la població catalana.

Figura 17. Lloc de naixement dels inicis de tractament



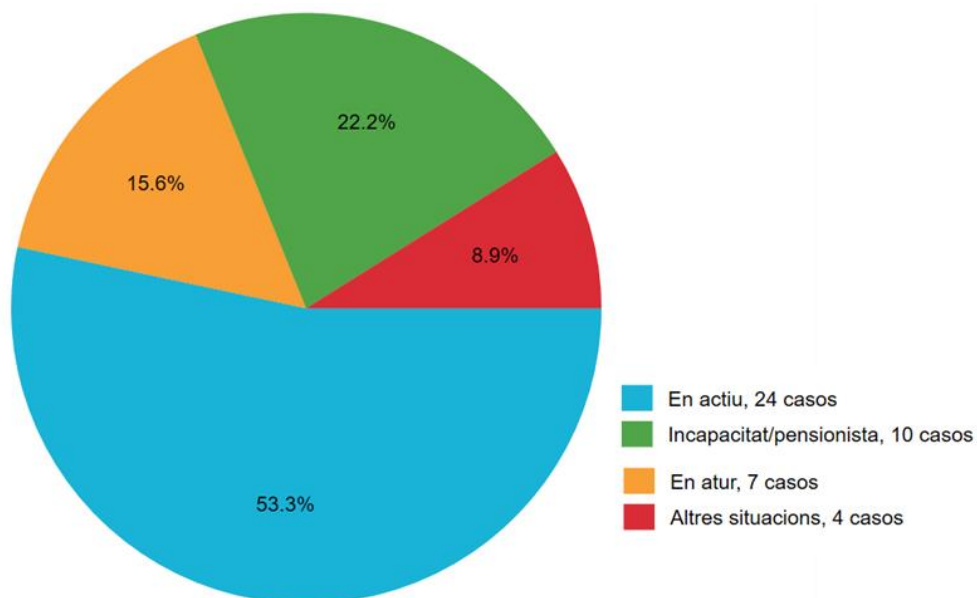
Respecte al nivell màxim d'estudis, el 31% no tenen estudis o han finalitzat estudis primaris; el 49%, han finalitzat estudis secundaris; i el 13% han finalitzat estudis superiors (figura 18).

Figura 18. Nivell d'estudis dels inicis de tractament



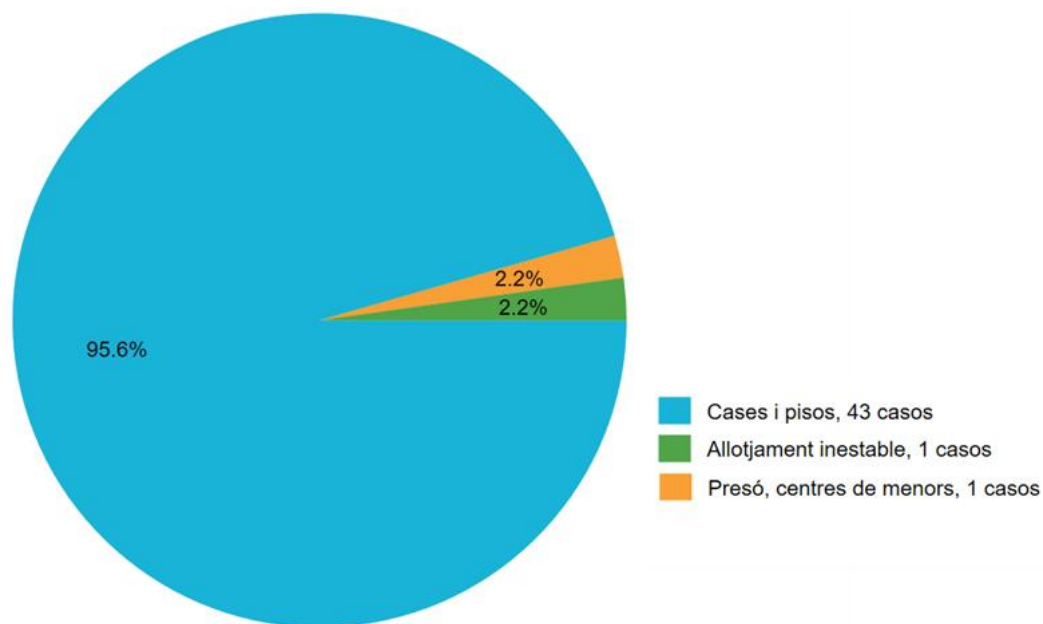
Pel que fa a la situació laboral en els trenta dies previs a l'inici del tractament, a la figura 19 s'observa que el 53% dels casos treballaven, el 22% estaven incapacitats o eren pensionistes, el 16% estaven a l'atur i el 9% estudiaven.

Figura 19. Situació laboral en els 30 dies previs a l'inici de tractament



Finalment, pel que fa a la residència, es va observar que el 96% dels casos vivien en cases, pisos o apartaments (figura 20).

Figura 20. Residència en els 30 dies previs a l'inici de tractament



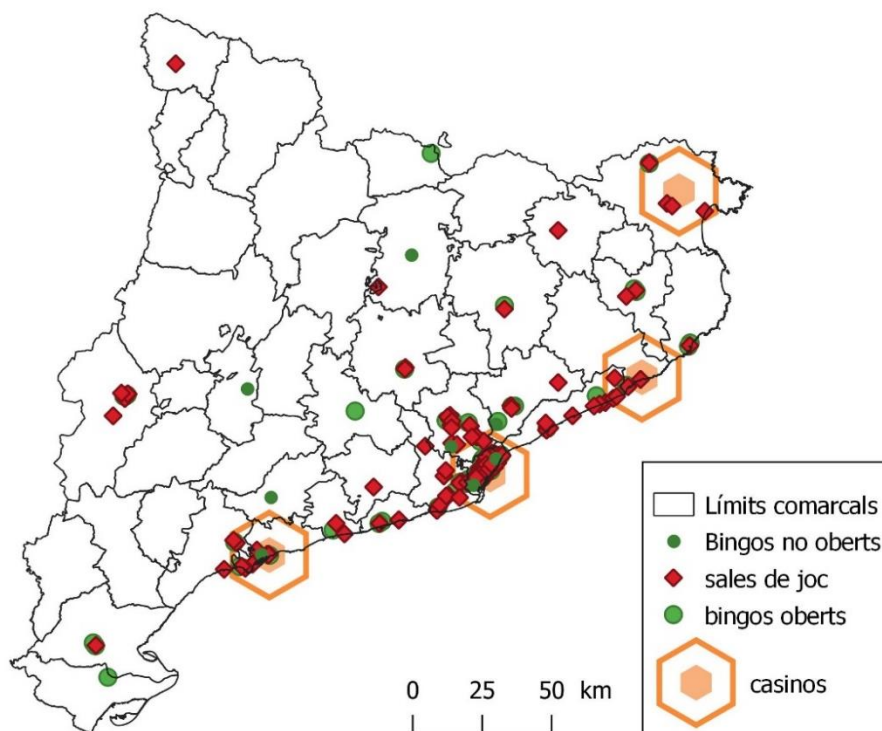
Oferta de joc

3

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 21 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 es troben operant 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 21. Distribució de sales de joc, bingos i casinos a Catalunya el 2021



A les figures 22 i 23 es representen, respectivament, el nombre d'establiments que venen loteries (tant de 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, major 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 l'Aran, Lleida i Terres de l'Ebre, tot i que, en el cas de les densitats dels establiments que venen loteries, les densitats més altes també es van observar a les comarques del Camp de Tarragona i l'Alt Empordà.

Figura 22. Nombre d'establiments que venen loteries per 10.000 habitants. Catalunya 2021

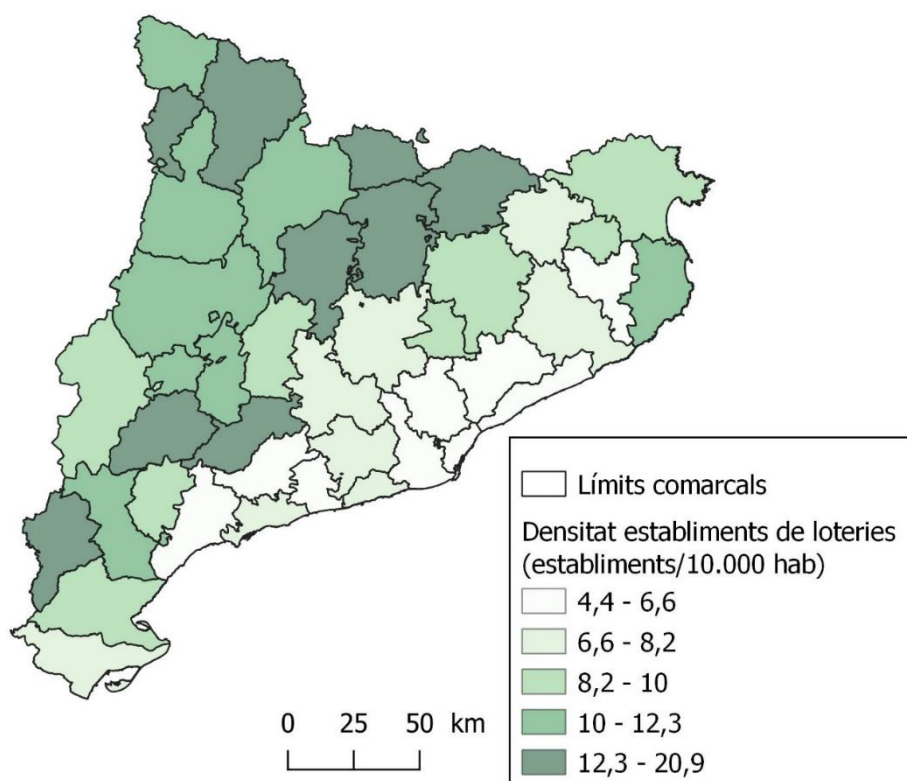
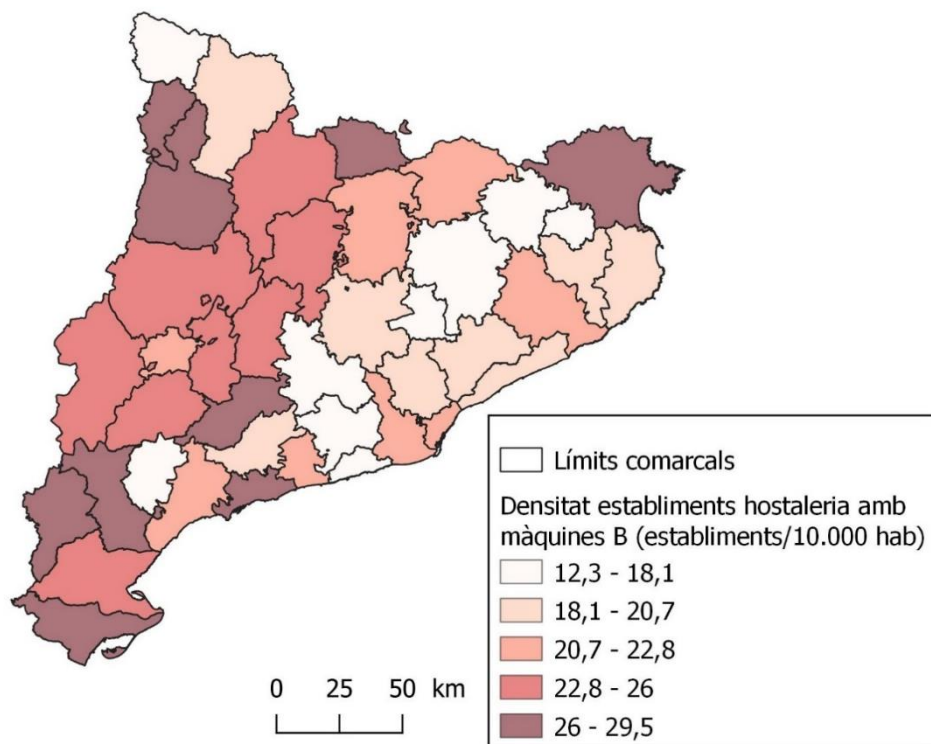
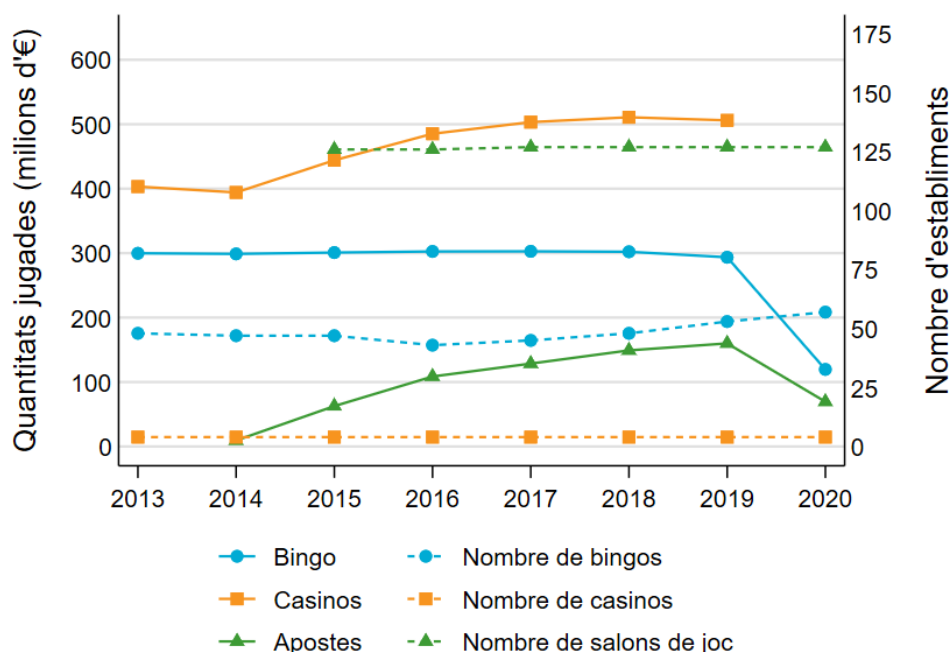


Figura 23. Nombre d'establiments d'hostaleria que disposen de màquina o màquines B per 10.000 habitants. Catalunya 2021



A la figura 24 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 en els darrers tres anys —s'ha arribat a 500 milions d'euros— i, fins 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.

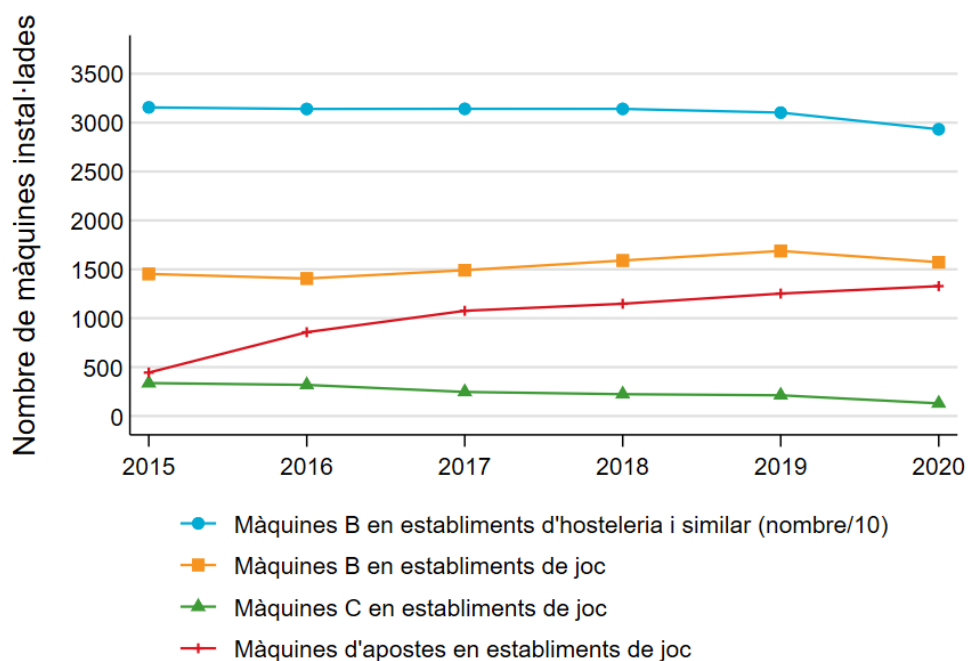
Figura 24. Evolució de la quantitat gastada en joc presencial. Catalunya 2013-2020



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.

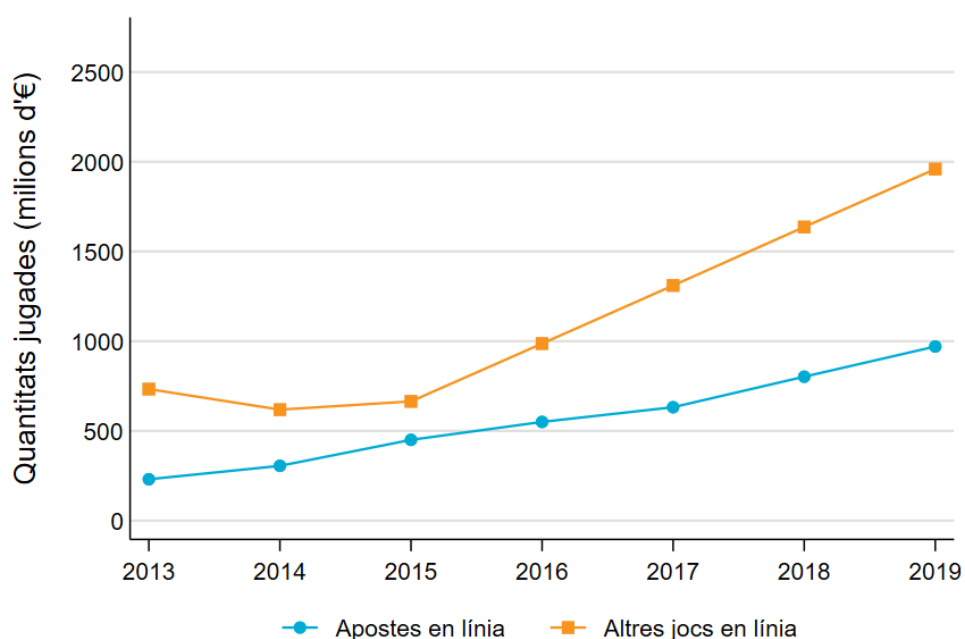
Pel que fa a l'evolució del nombre de màquines recreatives instal·lades (figura 25), cal destacar l'increment del 200% del nombre de màquines d'apostes instal·lades en salons de joc entre el 2015 i el 2020. El nombre de la resta de tipus de màquines s'ha mantingut força estable en els darrers anys.

Figura 25. Evolució del nombre de màquines recreatives. Catalunya 2015-2020



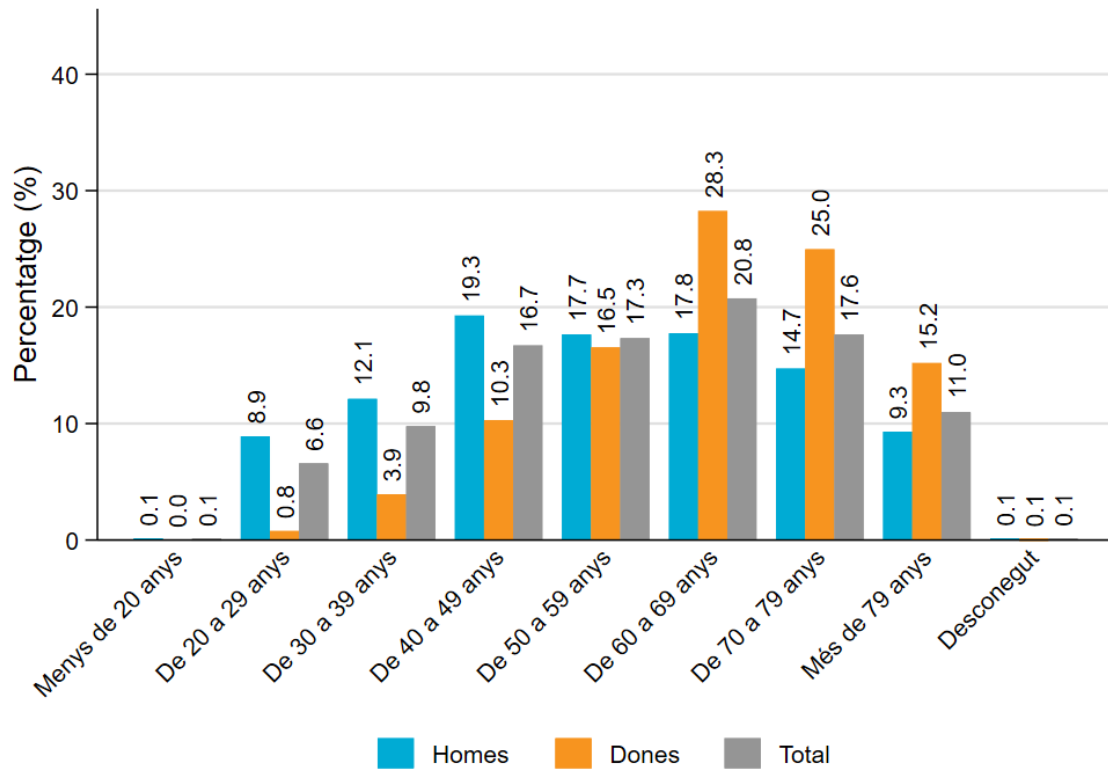
A la figura 26 s'observa que han augmentat molt els imports de les jugades en línia des de l'any 2015. Aquest augment és més acusat en els altres jocs en línia. L'any 2019, la quantitat gastada en jocs en línia en total va arribar als 3.000 milions d'euros —1.000 milions d'euros en el cas d'apostes en línia i 2.000 milions d'euros en el d'altres jocs en línia.

Figura 26. Evolució de la quantitat gastada en joc 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 respecte al 42% dels homes— (figura 27).

Figura 27. Nombre de persones que s'autoprobeixen l'accés al joc per grups d'edat en funció del sexe. Catalunya 2020



Si s'observa l'evolució dels casos al llarg dels anys (figura 28), 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 28. Evolució del nombre de persones que s'autoprobeixen l'accés al joc per sexe. Catalunya 2011-2020

