

Informe sobre Adicciones Comportamentales

2025

Ministerio de Sanidad

Secretaría de Estado de Sanidad

Delegación del Gobierno para el

Plan Nacional sobre Drogas

Madrid, febrero de 2026

INFORME

Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2025

Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego de azar, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES, ESTUDES y en los indicadores del OEDA.



Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas



EDADES 2024



→ **Antecedentes:** Desde **1995**, el Plan Nacional sobre Drogas realiza, **cada dos años**, una Encuesta sobre Alcohol y otras Drogas en España en población general residente en **hogares (15-64 años)**. Los resultados son representativos a nivel nacional.

→ **Muestra:** **26.878** cuestionarios válidos.

→ **Trabajo de campo:** Del **12 de febrero** al **21 de junio** de **2024**.

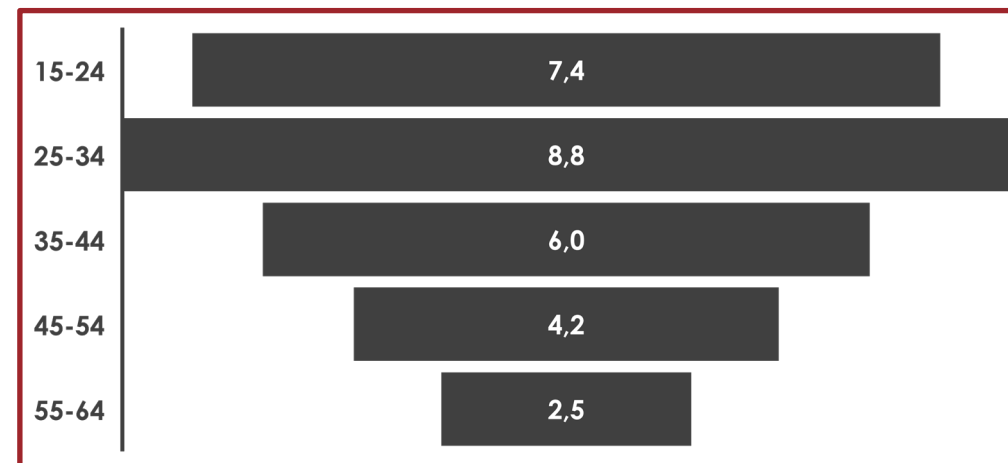
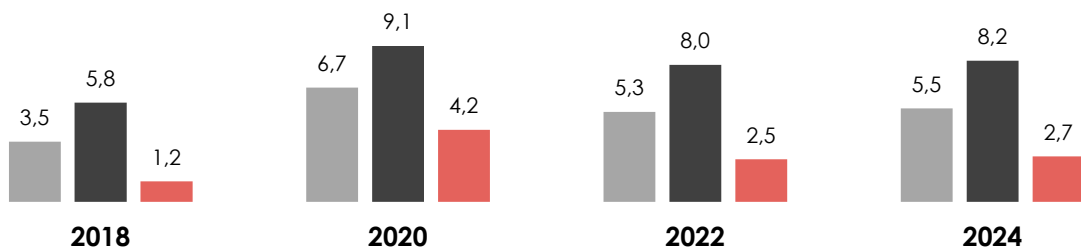
Juegos de azar



Juegos de azar online (en internet) (%)

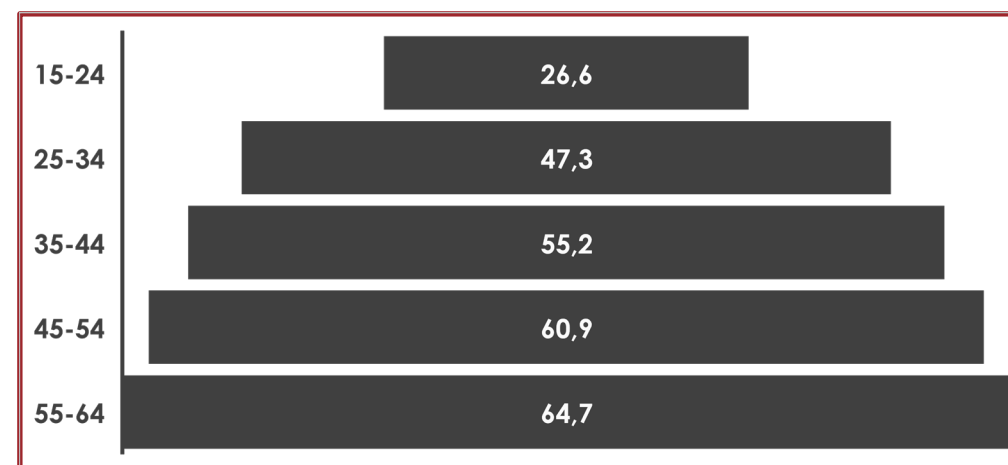
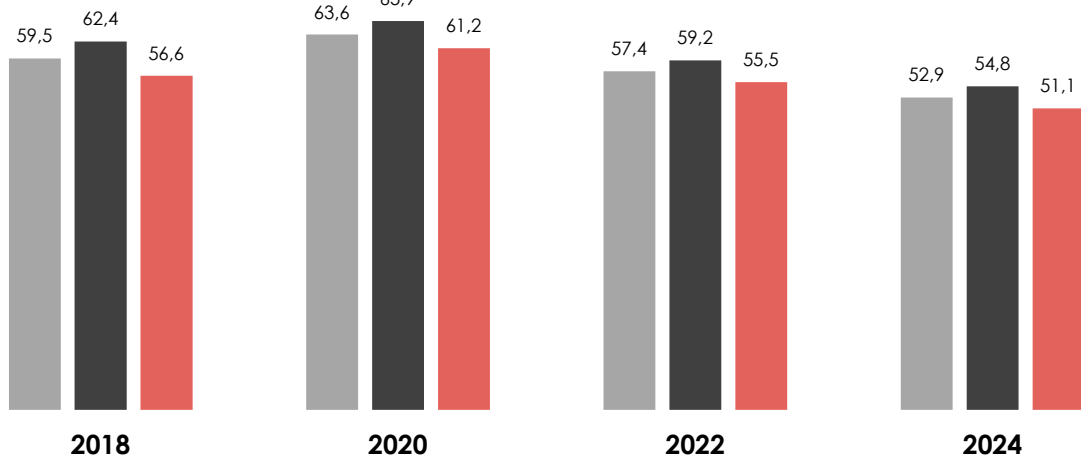
Prevalencia últimos 12 meses

■ Total ■ Hombre ■ Mujer



Juegos de azar presencial (fuera de internet) (%)

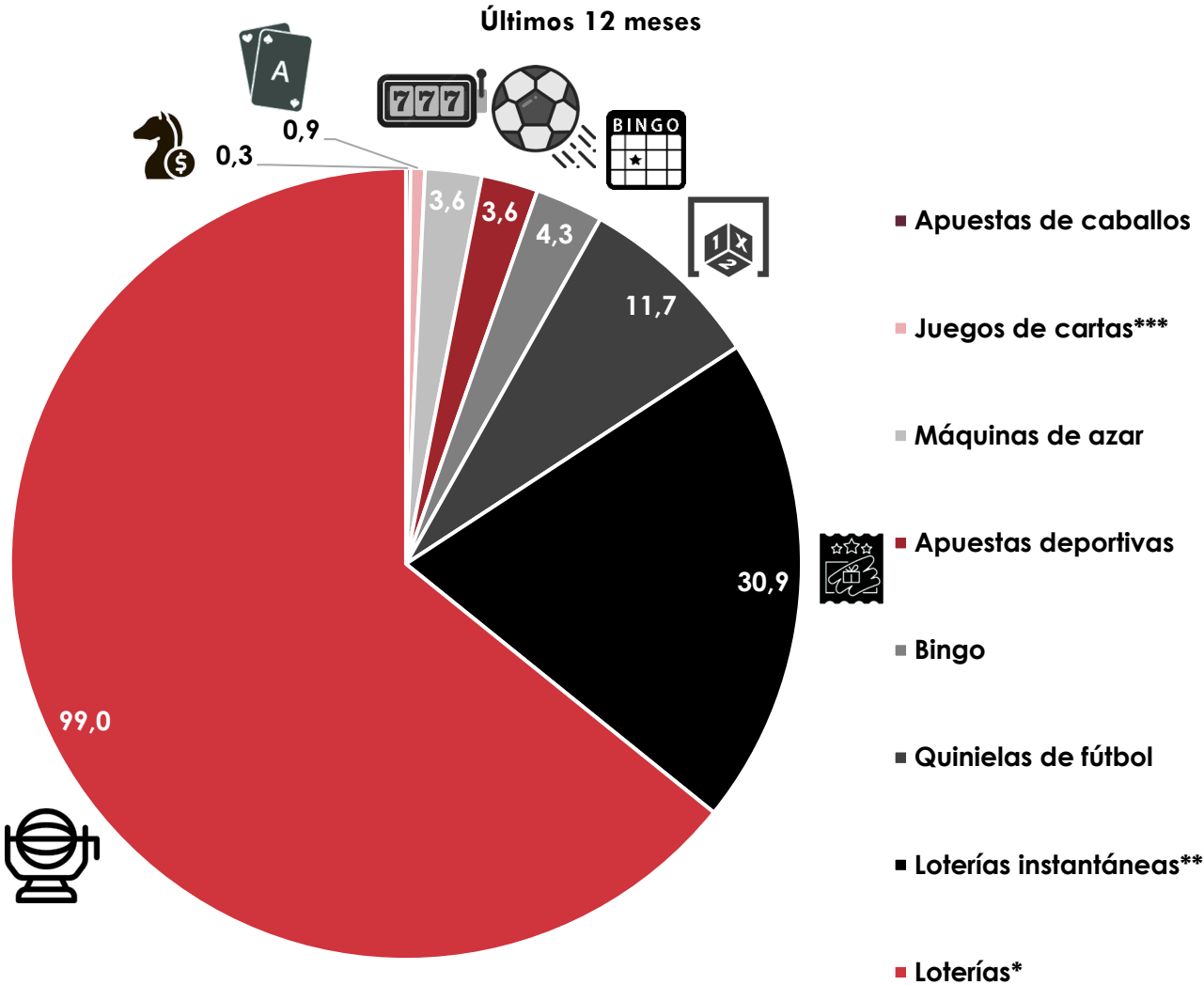
Prevalencia últimos 12 meses



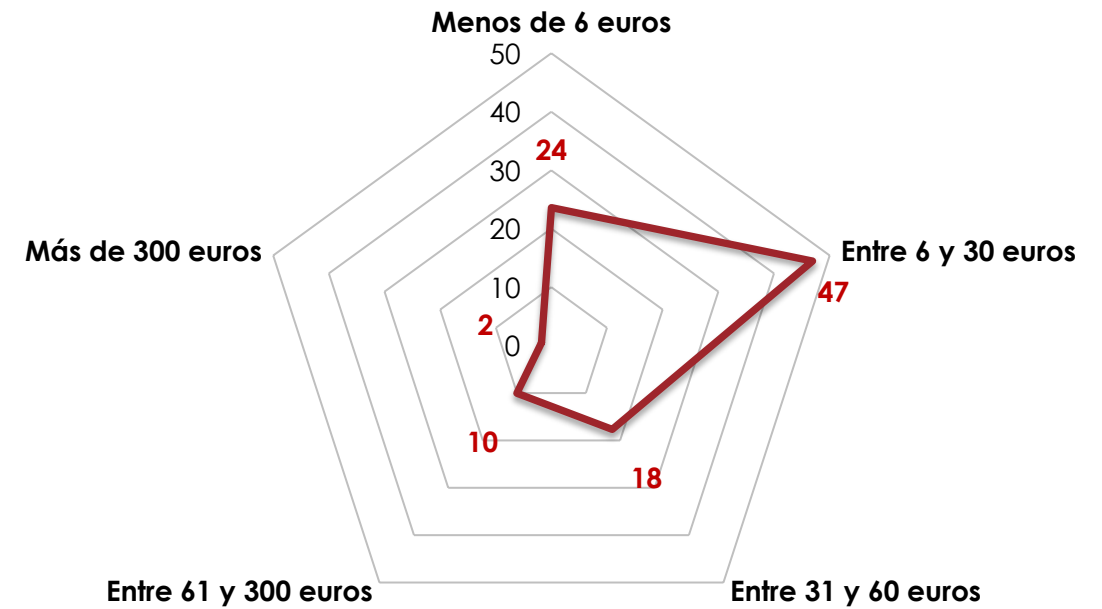
Juegos de azar presencial



Tipos de juegos de azar presencial usados entre los que han jugado(%)



Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los que han jugado a juegos de azar presencial en los últimos 12 meses (%)



* primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** rascas once

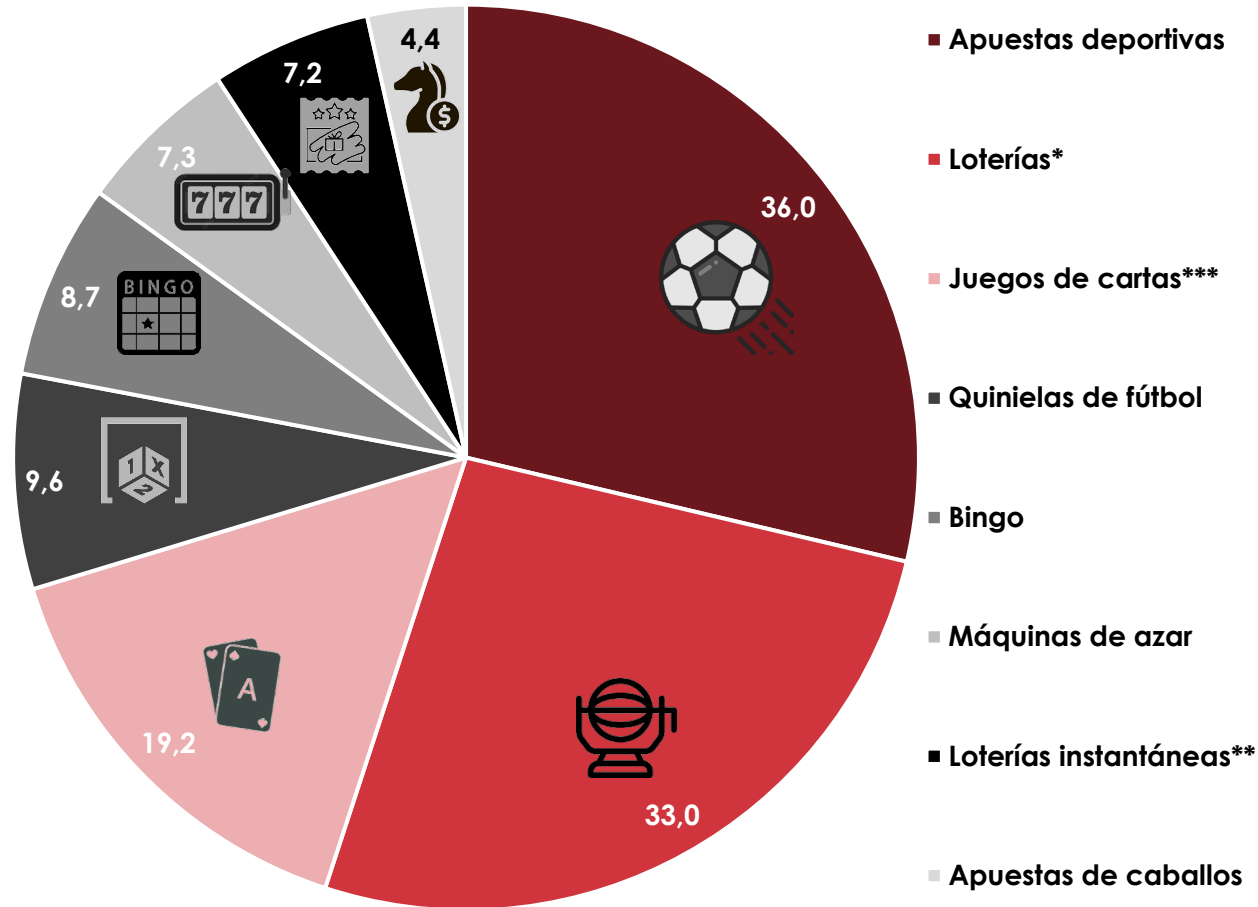
*** póquer, mus, blackjack, punto y banca...

Juegos de azar online

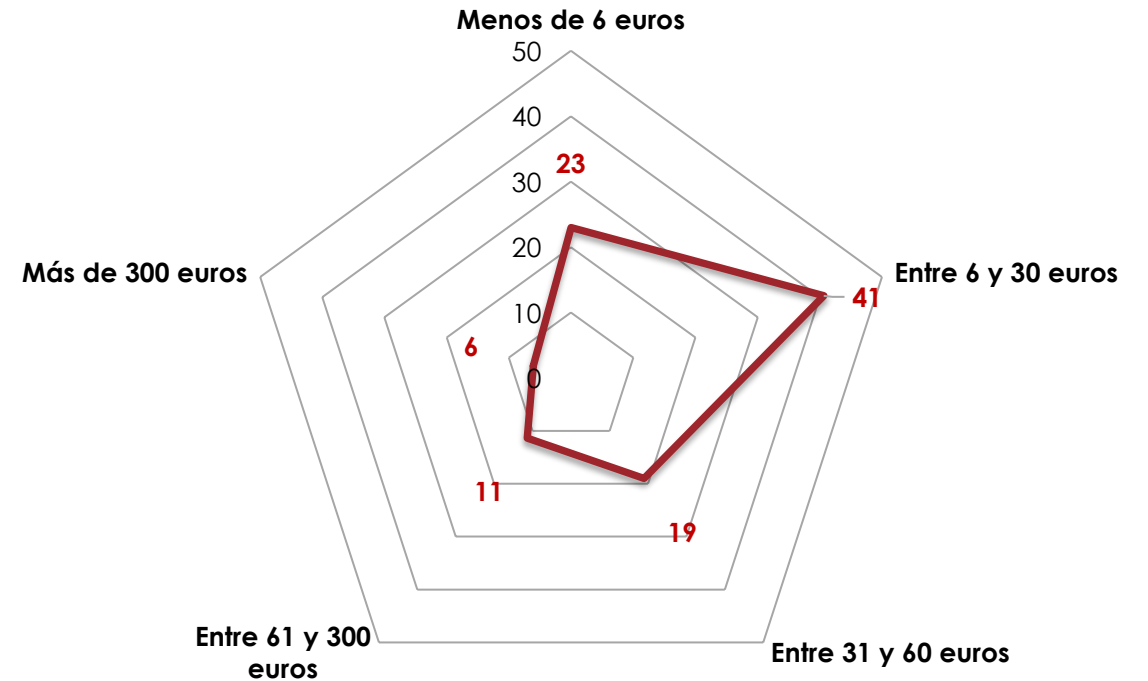


Tipos de juegos de azar online usados entre los que han jugado(%)

Últimos 12 meses



Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los que han jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses (%)



* primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39

** rascas once

*** póquer, mus, blackjack, punto y banca...

Posible juego problemático o trastorno del juego



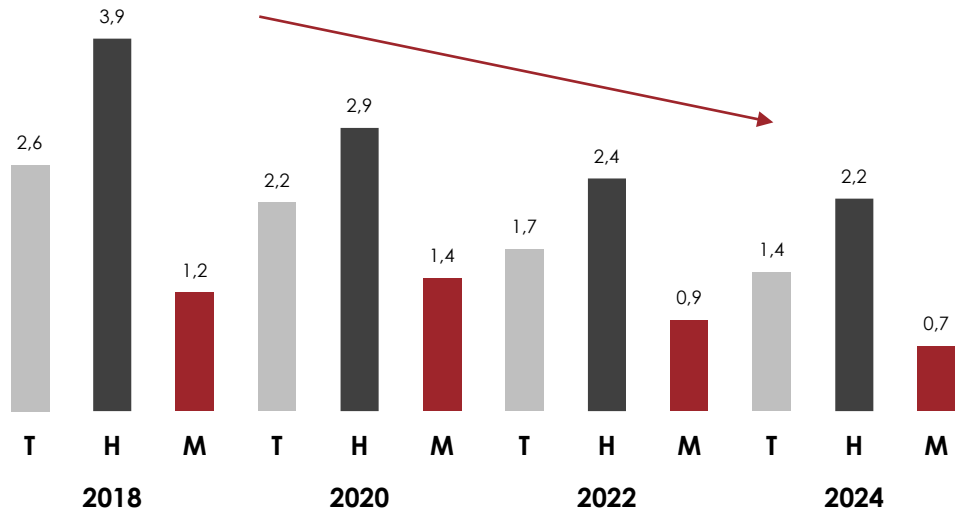
MÉTODO DE ESTIMACIÓN

DSM-5

- 9 preguntas
- Puntuación total 9 puntos
- De 1 a 3 puntos: **posible juego problemático**
- A partir de 4 puntos: **posible trastorno del juego**

Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego

En la población de 15 a 64 años (DSM-V ≥ 1)



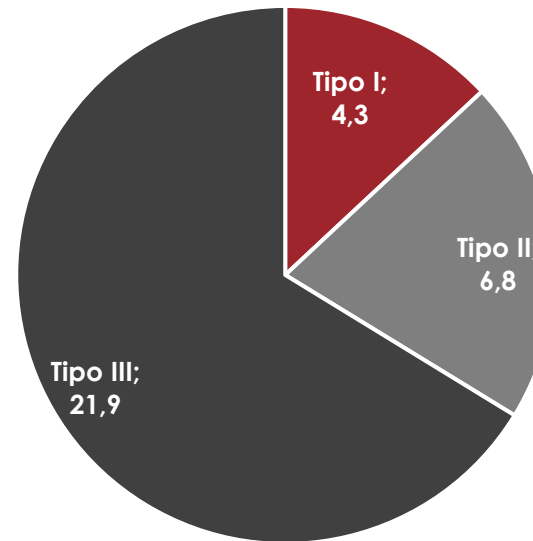
PERFIL DE UN POSIBLE JUGADOR PROBLEMÁTICO O CON TRASTORNO DEL JUEGO

- Juegan con **más frecuencia**: semanalmente o diariamente
- Gastan **más dinero**
- Mayor consumo de **alcohol y tabaco**

SEGÚN TIPO DE JUEGO JUGADO

Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre jugadores

según el tipo de juego que realizan



Juego presencial 4,3

Juego online 18,4

TIPO I: Loterías, quinielas de fútbol y/o quinigol

TIPO II: Loterías Instantáneas, Bingo

TIPO III: Apuestas deportivas, Apuestas de caballos, Máquinas de azar (slots, tragaperras), Juegos de cartas

Uso problemático de internet

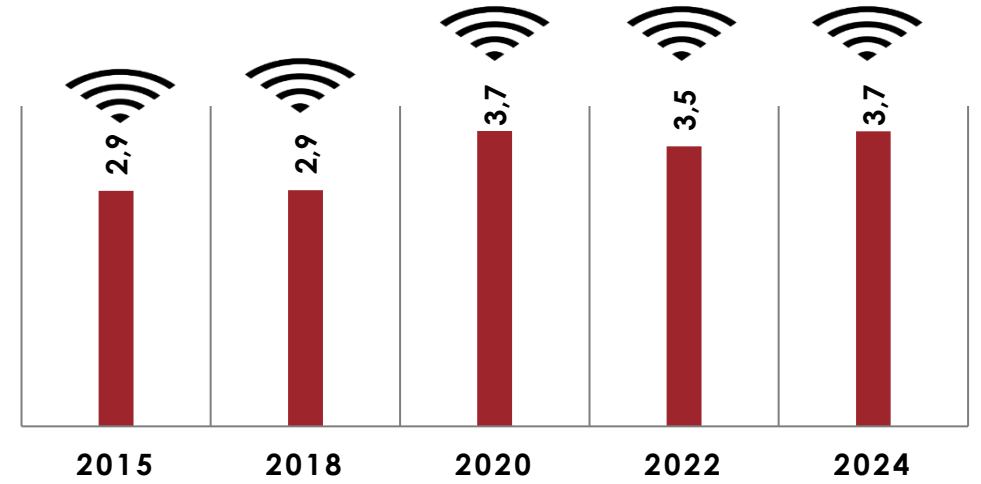


MÉTODO DE ESTIMACIÓN

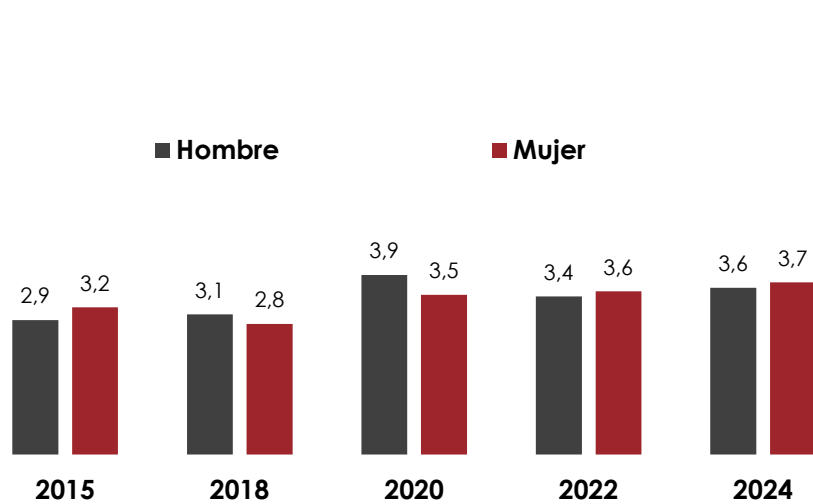
The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

- 14 preguntas
- Puntuación total **56 puntos**
- Uso compulsivo de internet ≥ 28 puntos

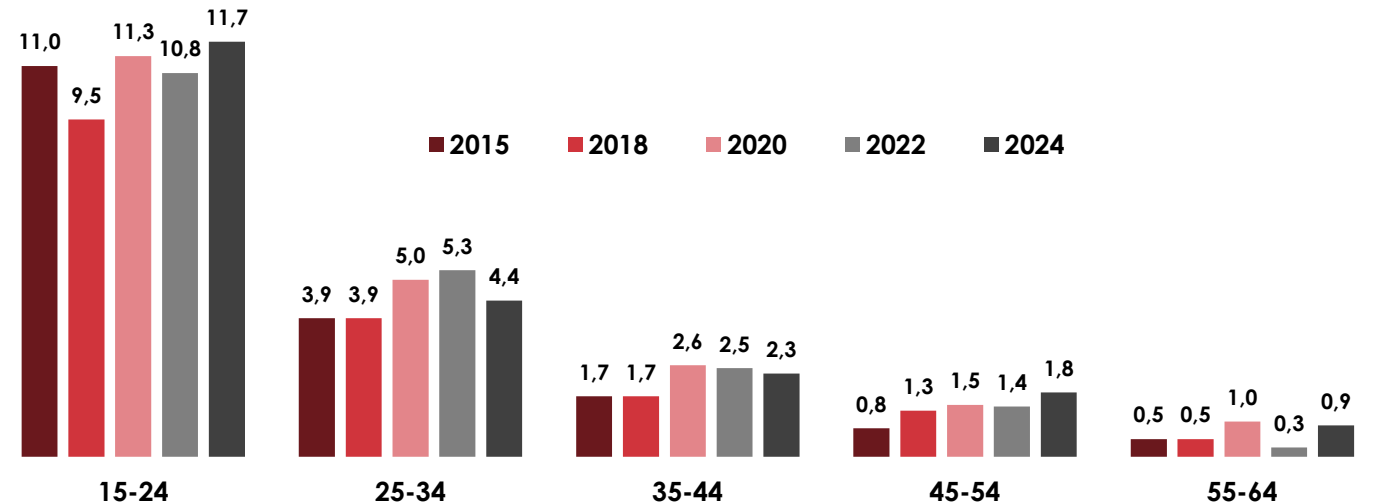
Prevalencia de uso problemático de internet (CIUS ≥ 28)



Prevalencia de uso problemático de internet según sexo



Prevalencia de uso problemático de internet según edad

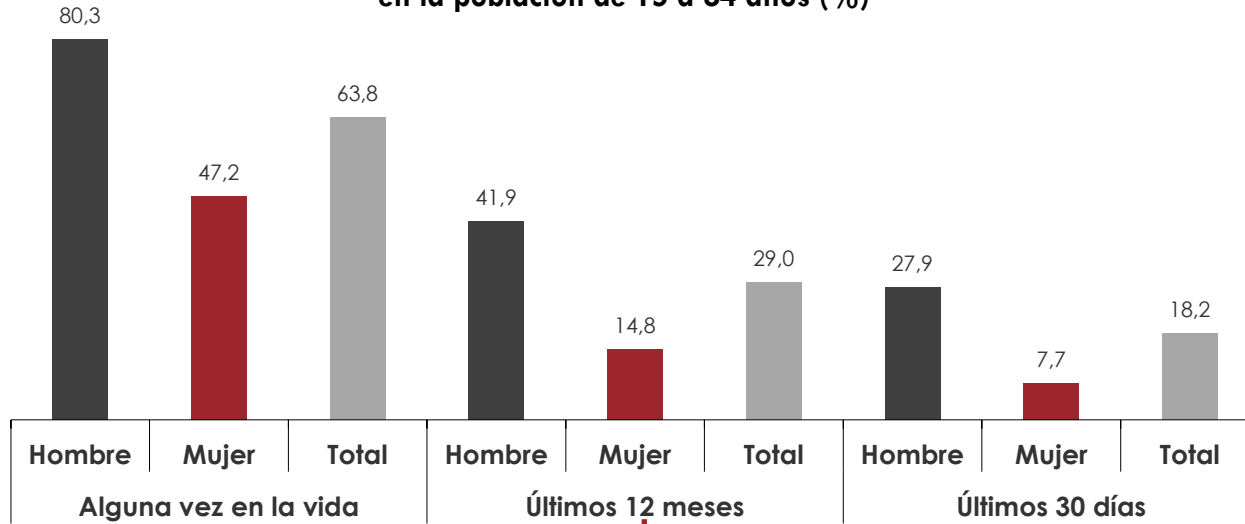


Pornografía



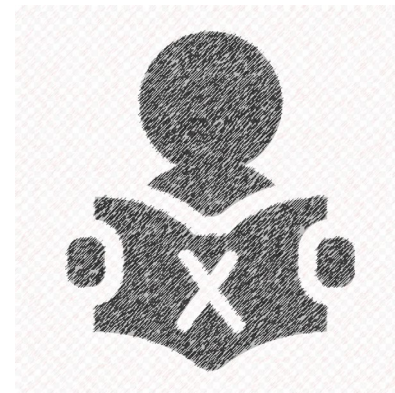
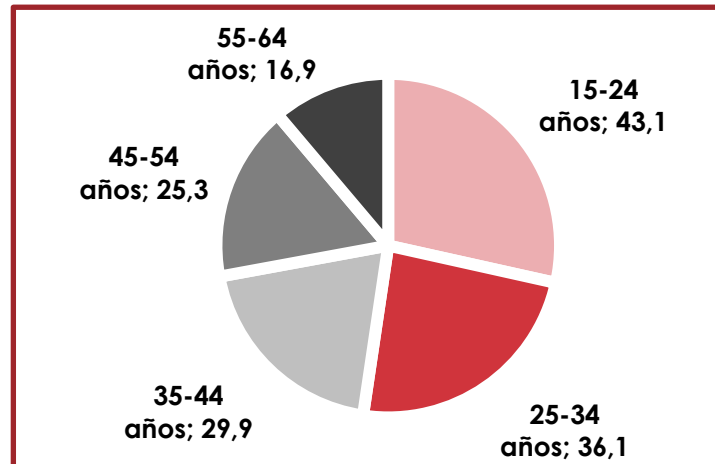
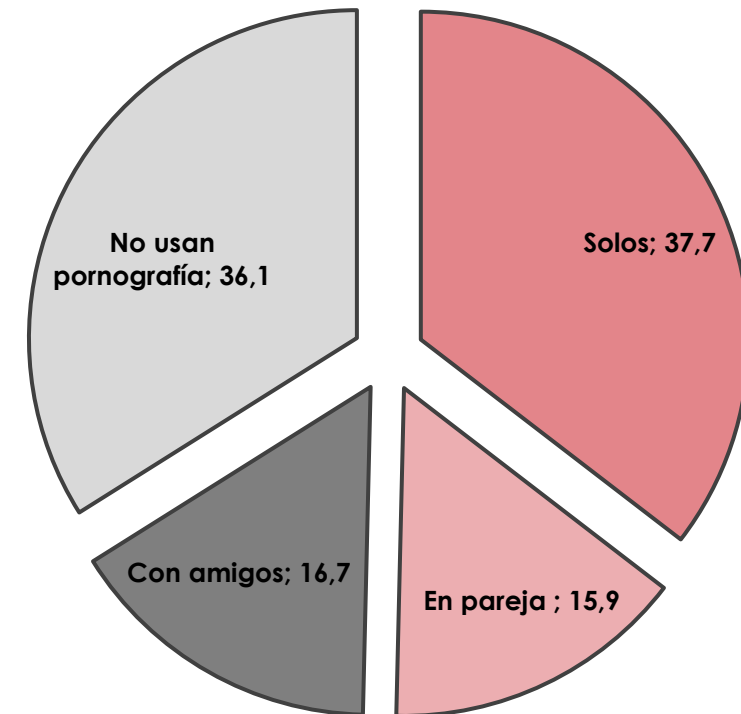
Prevalencia de uso de pornografía año 2024

en la población de 15 a 64 años (%)



¿Cómo han usado pornografía?

la población de 15 a 64 años alguna vez en la vida (%)



E S T U D E S

2025

- **Antecedentes:** Desde 1994, el Plan Nacional sobre Drogas realiza, cada dos años, una Encuesta sobre Uso de Drogas en Estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años de toda España. Los resultados son representativos a nivel nacional.
- **Muestra:** En 2025: 35.256 estudiantes de 836 centros educativos públicos y privados y 1.658 aulas
- **Trabajo de campo:** Del 10 de febrero al 10 de junio de 2025.

Juegos de azar

Requisitos de los
juegos de azar:



Juegos de azar

Tipos de juegos de azar en función de:

- **Intervalo de juego** (tiempo transcurrido entre la apuesta y la obtención del resultado) (diferidos, casi inmediatos, instantáneos)
- **Continuidad y disponibilidad del Juego** (periodo de tiempo durante el cual es posible apostar sin interrupción)
- **Otras características estructurales de los juegos**

TIPO III



Apuestas deportivas, otras apuestas (carreras de caballos/hípicas...), máquinas de azar (slots, tragaperras), Juegos de cartas con dinero, ruleta

03

TIPO II



Loterías Instantáneas
rascas once, Lotto rapid,
bingo

02

TIPO I



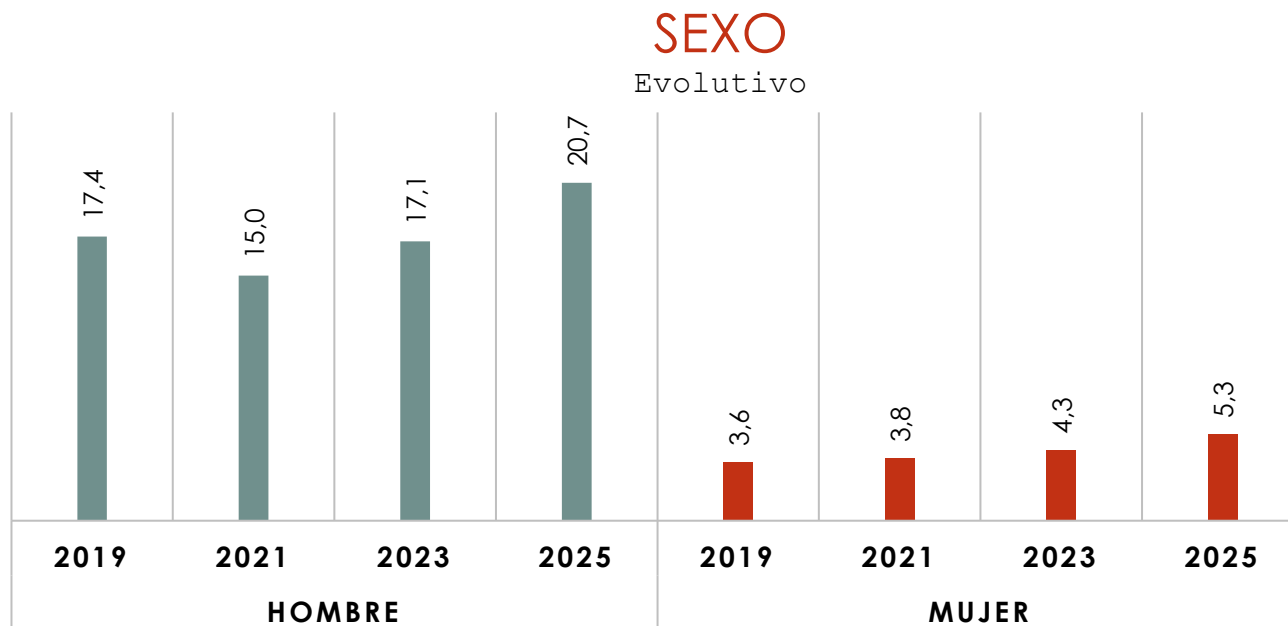
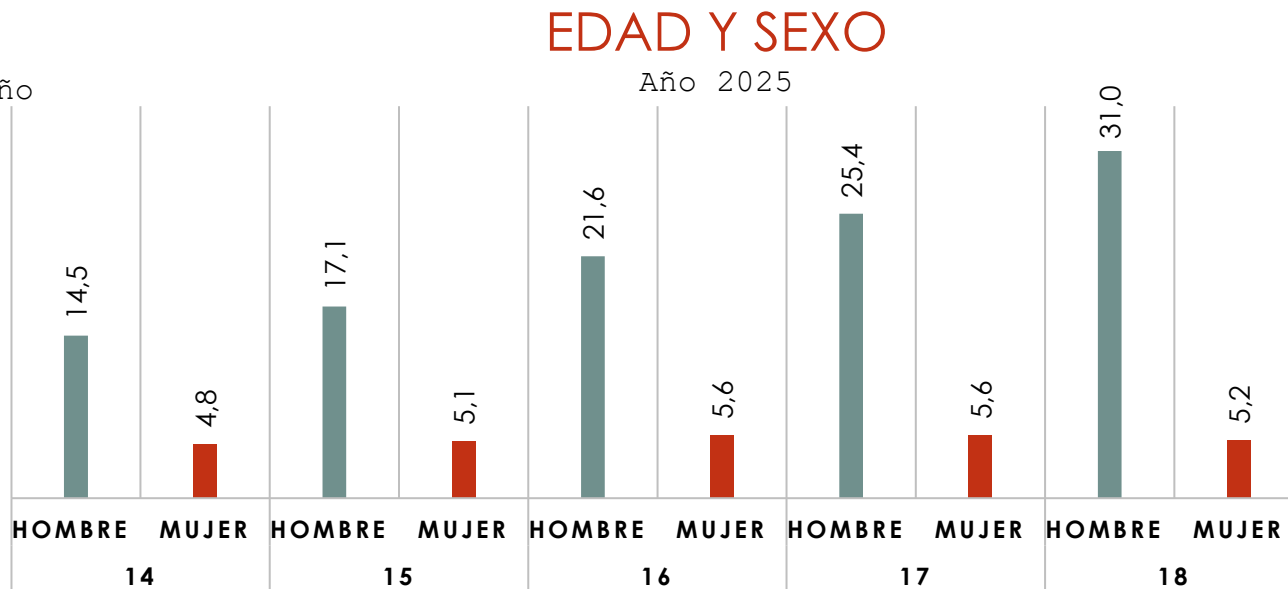
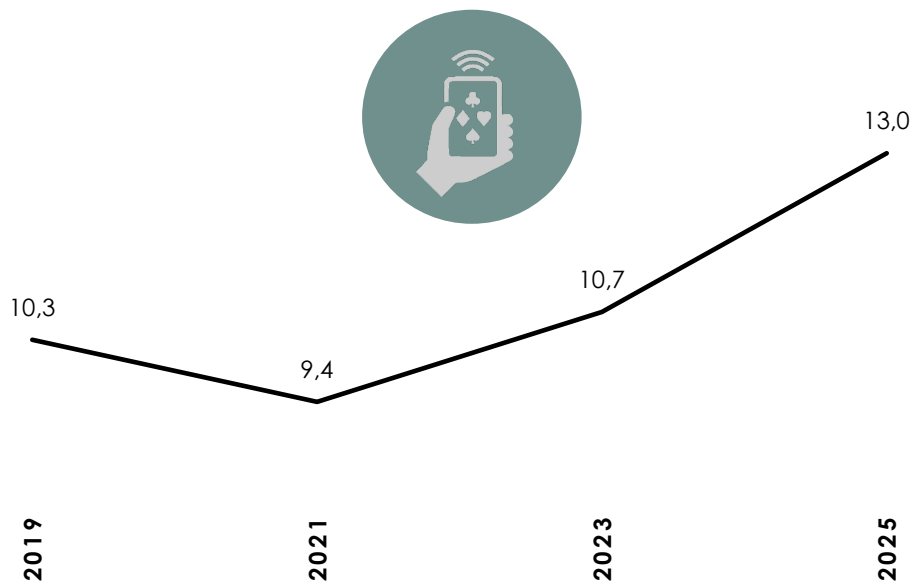
Lotería nacional, euromillones,
primitiva, bono loto, once cupones,
juego activo eurojackpot, 7/39, cruz
roja, quinielas de fútbol y/o quinigol

01

Juegos de azar online

Prevalencia (%) de juego de azar online

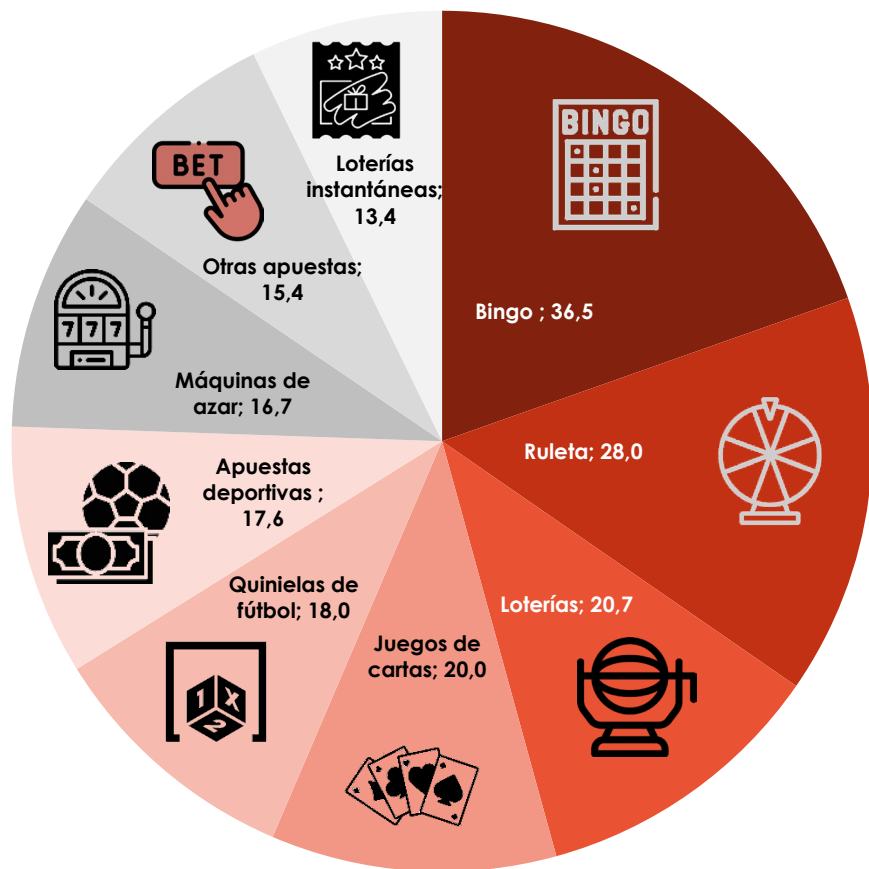
entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



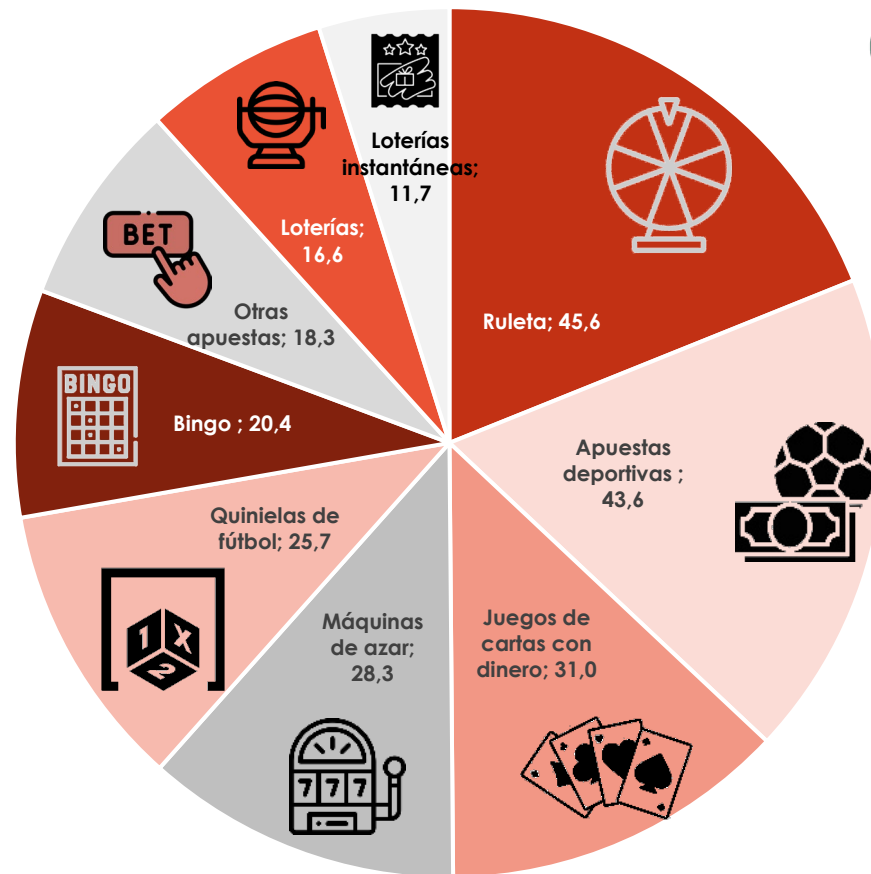
En 2025 **umenta** la prevalencia del **juego de azar online** entre los jóvenes, sobre todo entre los **varones**.
Esta prevalencia aumenta con la edad en los chicos.

Juegos de azar online

Prevalencia (%) de tipos de juegos que han jugado los estudiantes de 14-18 años entre los jugadores de juegos de azar online en el último año



- Bingo
- Ruleta
- Loterías
- Juegos de cartas
- Quinielas de fútbol
- Apuestas deportivas
- Máquinas de azar
- Otras apuestas
- Loterías instantáneas

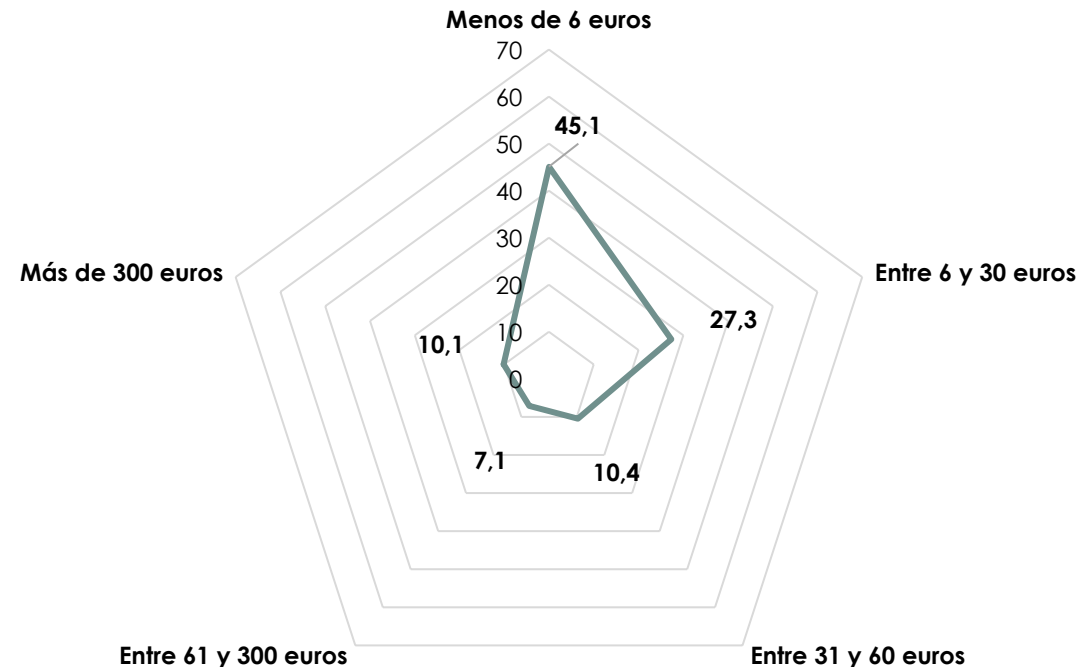
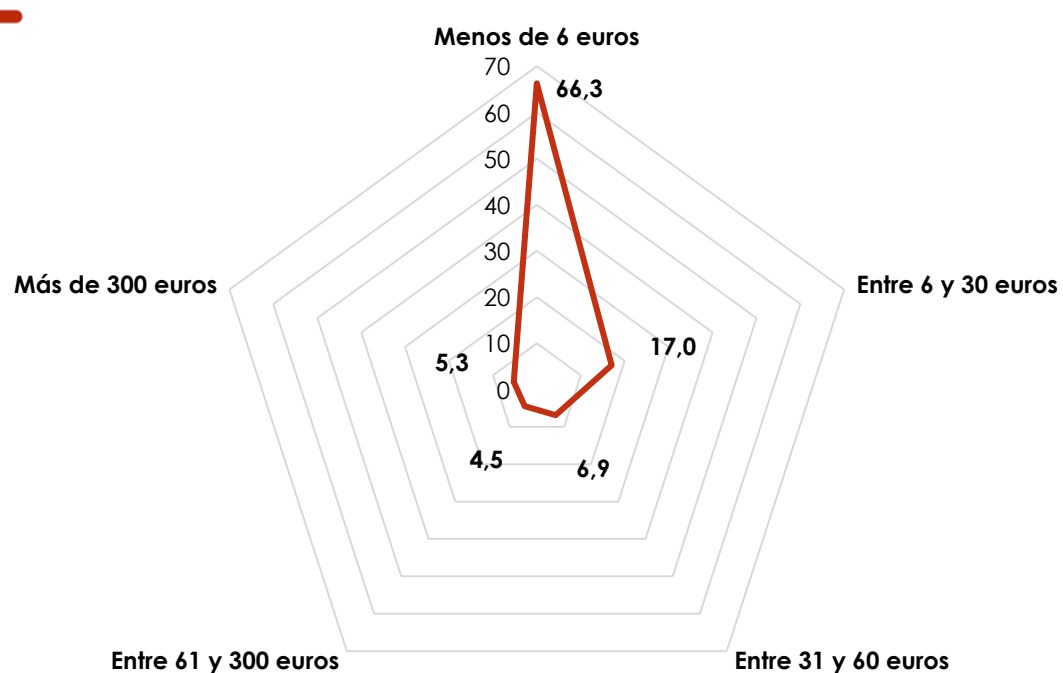


En 2025 las **chicas** juegan más al **bingo** y a la **ruleta** online y los **chicos** a la

ruleta y a las **apuestas deportivas** online

Juegos de azar online

Porcentaje de personas según la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado a juegos de azar online en los últimos 12 meses



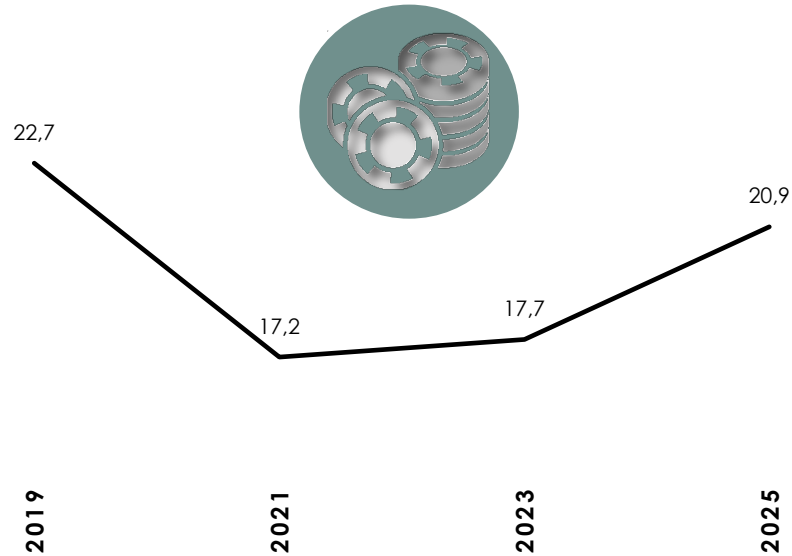
En 2025 las **chicas** han gastado **menos dinero** en juegos de azar online que los **chicos**.

El **10,1% de los chicos** que ha jugado a juegos de azar online en el último año se ha llegado a gastar **más de 300 euros en un solo día**.

Juegos de azar presencial

Prevalencia (%) de juego de azar presencial

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



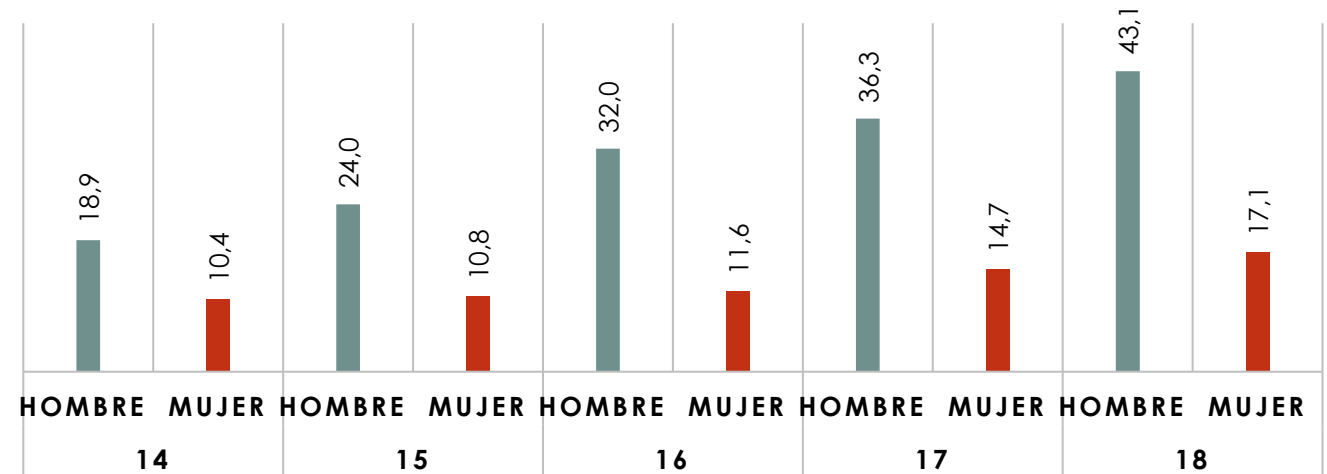
En 2025 **umenta** la prevalencia **del juego de azar presencial** entre los jóvenes, sobre todo entre los varones.

Esta prevalencia **umenta** en los chicos y en las chicas

con la edad.

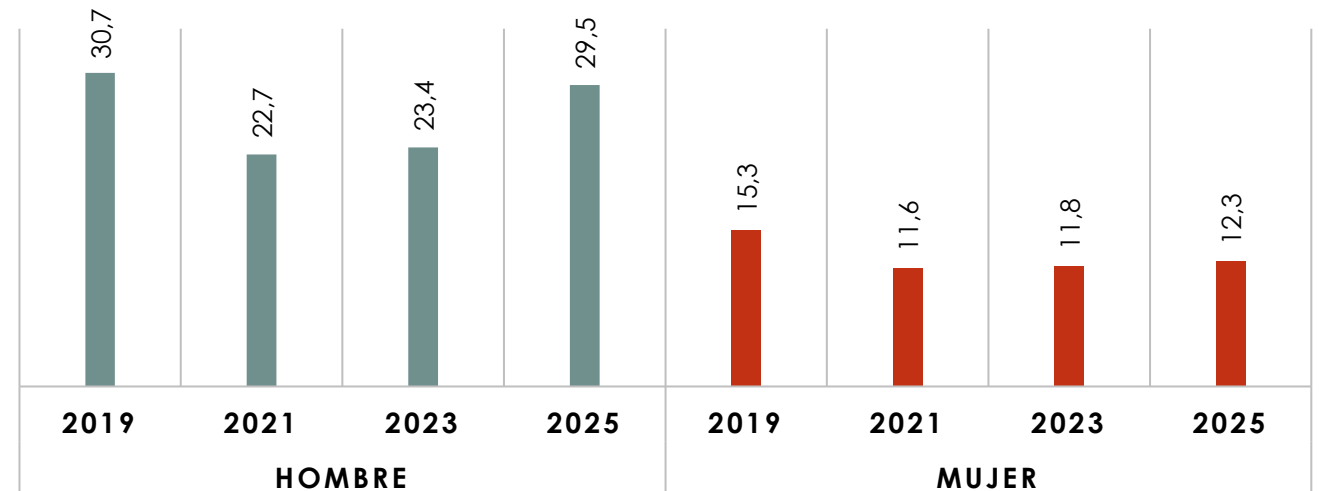
EDAD Y SEXO

Año 2025



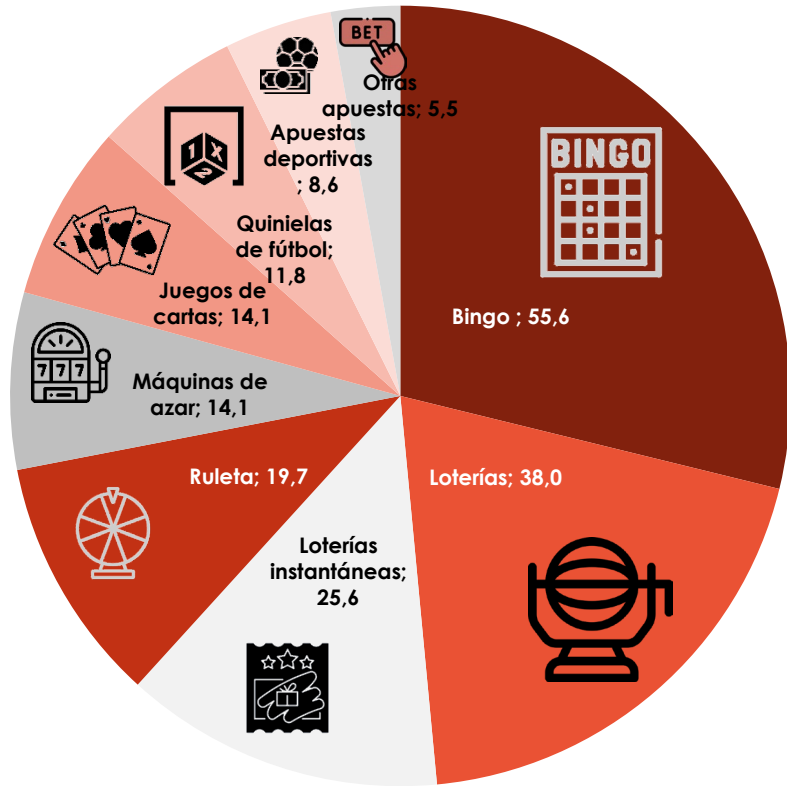
SEXO

Evolutivo

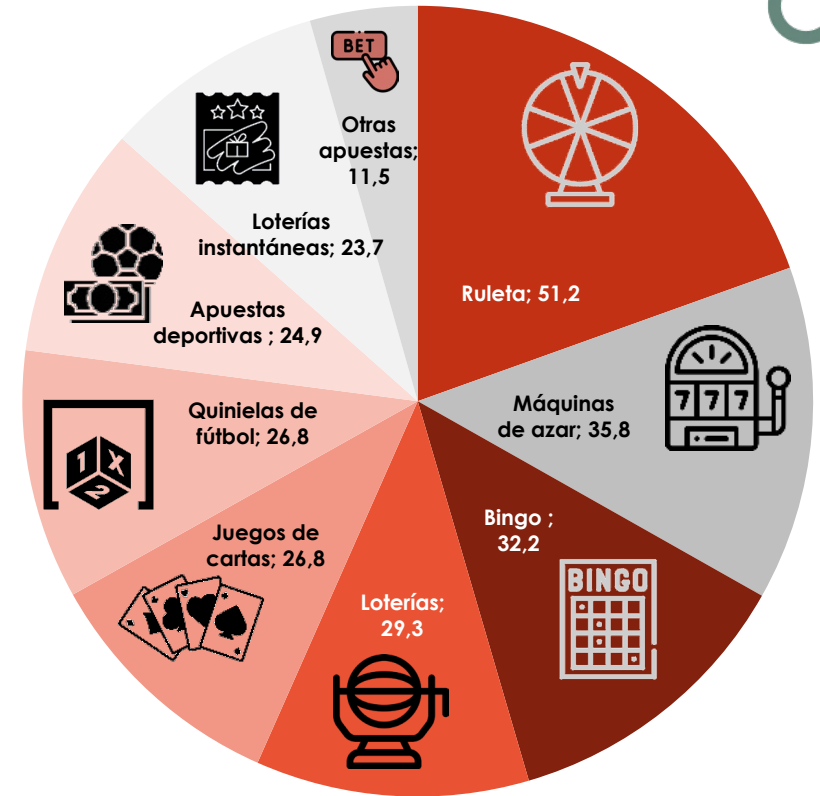


Juegos de azar presencial

Prevalencia (%) de tipos de juegos que han jugado los estudiantes de 14-18 años entre los jugadores de juegos de azar presencial en el último año



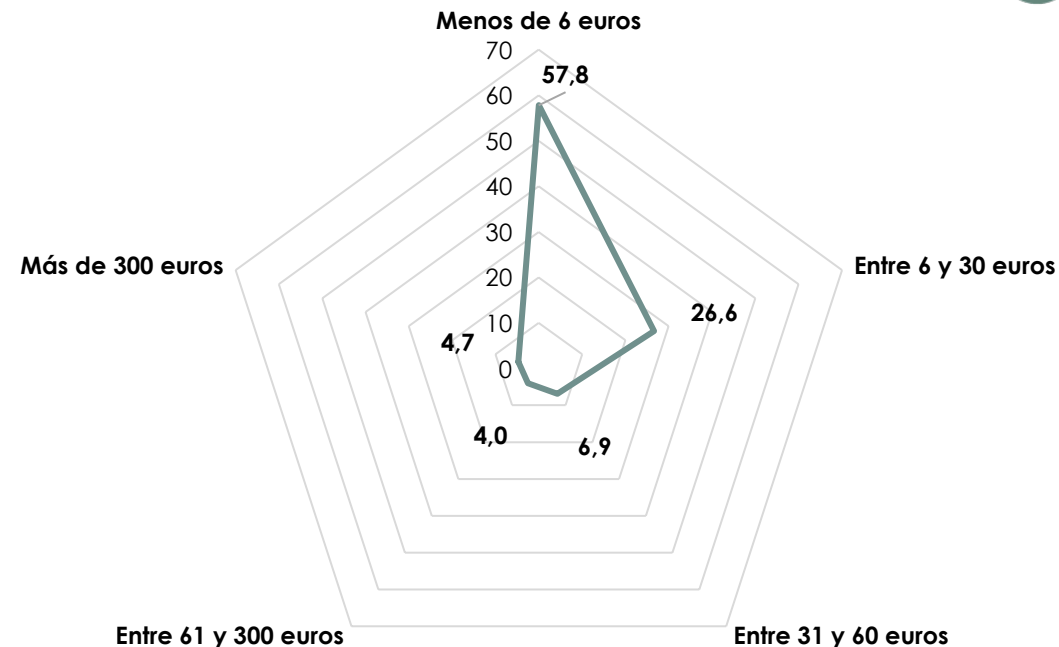
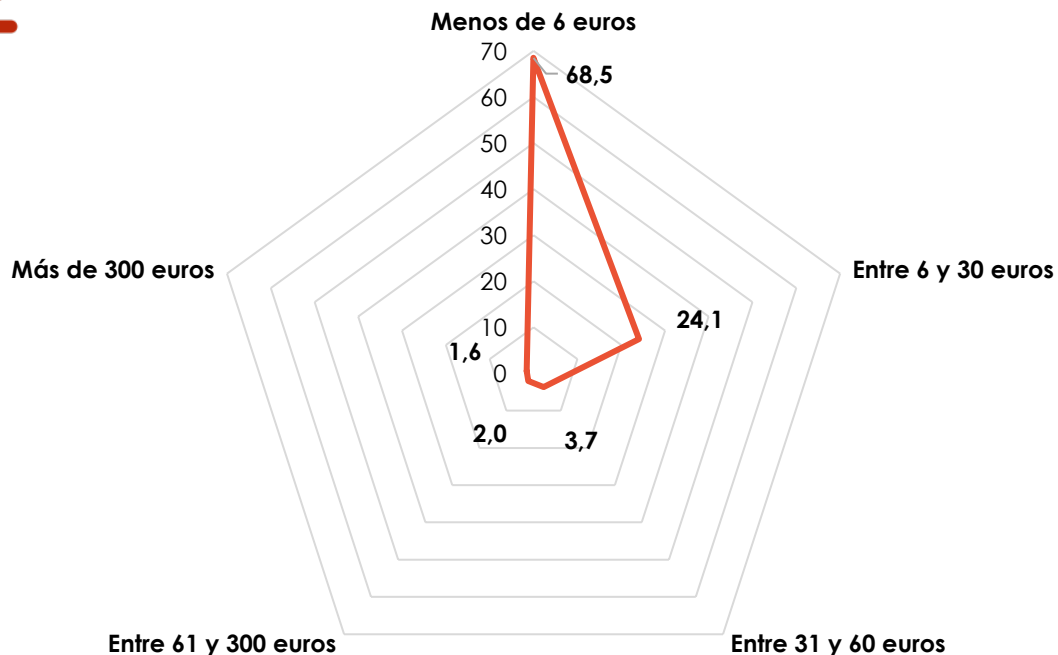
- Bingo
- Loterías
- Loterías instantáneas
- Ruleta
- Máquinas de azar
- Juegos de cartas
- Quinielas de fútbol
- Apuestas deportivas
- Otras apuestas



En 2025 las **chicas** juegan más al **bingo** y a la **lotería** y los **chicos** a la **ruleta** y a las **máquinas de azar**

Juegos de azar presencial

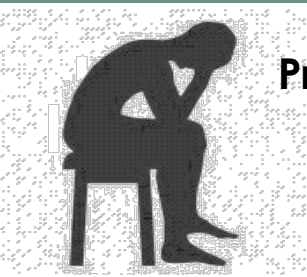
Porcentaje de personas según la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado a **juegos de azar presencial en los últimos 12 meses**



En 2025 las **chicas** han gastado **menos dinero** en juegos de azar presencial que los **chicos**.

El **4,7% de los chicos** que ha jugado a juegos de azar presencial en el último año se ha llegado a gastar **más de 300 euros** en un solo día. Los que juegan online se gastan más dinero que los que juegan presencial

Posible juego problemático

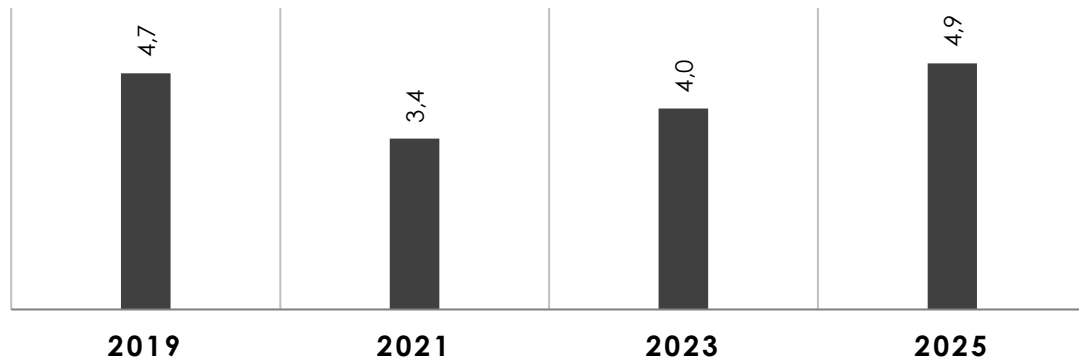


Prevalencia (%) de Juego problemático

entre todos los estudiantes de 14-18 años

(Lie/Bet: Posible juego problemático ≥ 1)

Johnson et al (1997)



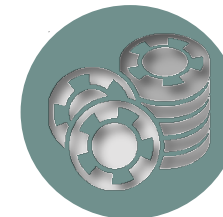
Prevalencia (%) de Juego problemático

entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado a juegos de azar

ONLINE: 27,7%

Según MODO DE JUEGO entre los jugadores

PRESENCIAL: 21,5%

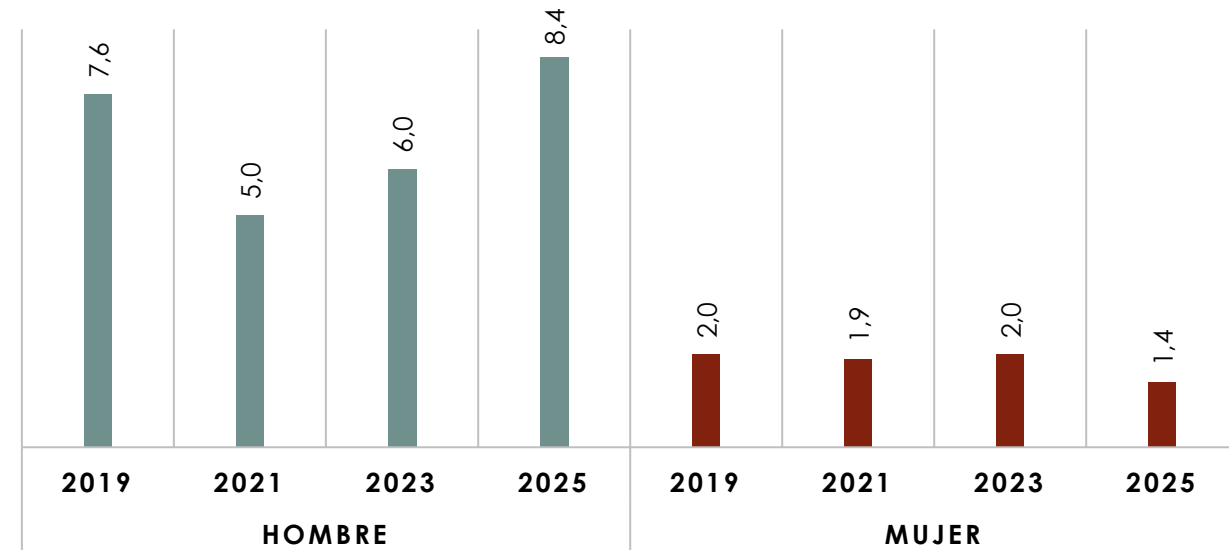


Prevalencia (%) posible juego problemático

entre total estudiantes de 14-18 años

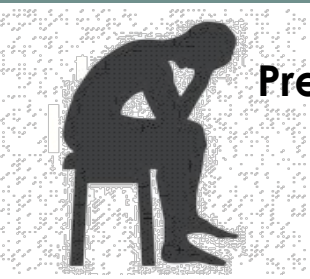


SEXO



En 2025 **aumenta el posible juego problemático** entre los jóvenes de 14-18 años fundamentalmente entre los **chicos** y entre aquellos que han jugado a **juegos de azar online**

Posible juego problemático



Prevalencia (%) de Juego problemático

entre todos los estudiantes de 14-18 años

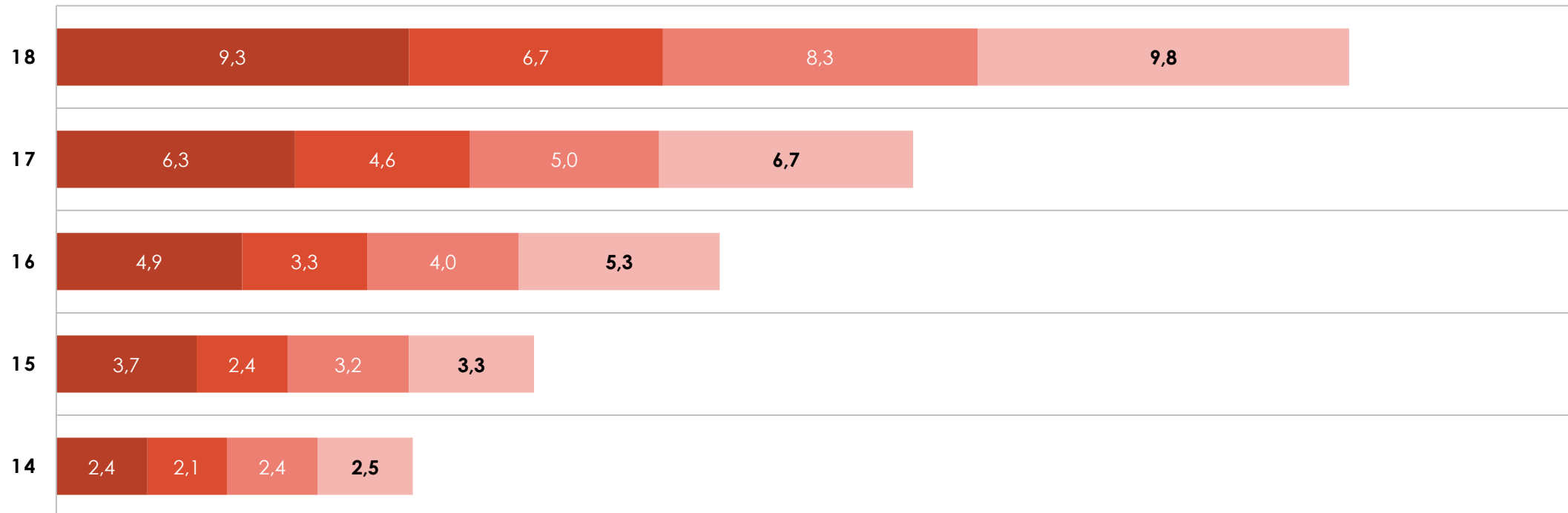
(Lie/Bet: Posible juego problemático ≥ 1)

Johnson et al (1997)

EDAD

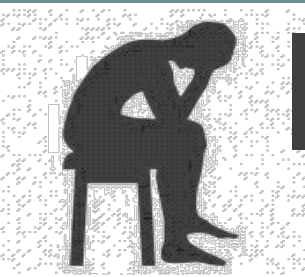
Evolutivo

■ 2019 ■ 2021 ■ 2023 ■ 2025



Hay **mayor prevalencia de juego de azar problemático** entre los **estudiantes mayores**

Posible juego problemático

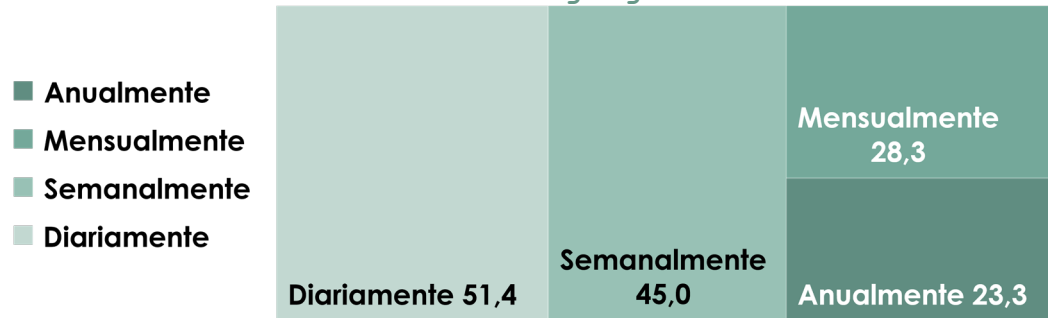


Online

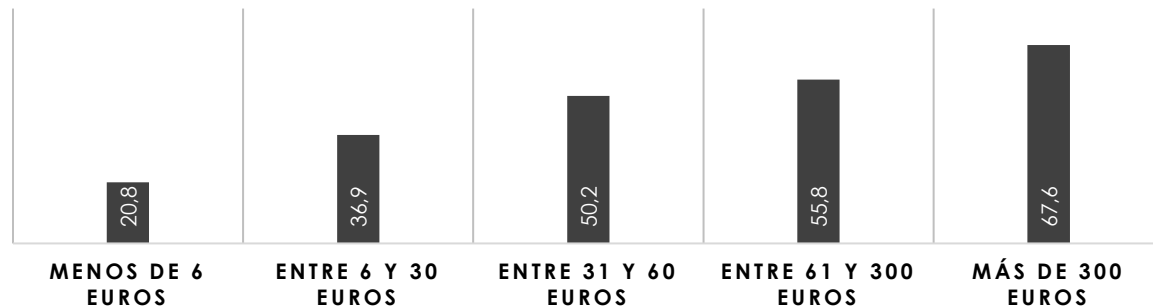
Prevalencia (%) posible juego problemático

entre la población de jugadores

→ en función de la frecuencia de **juego online**



→ en función de la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en **juego online**

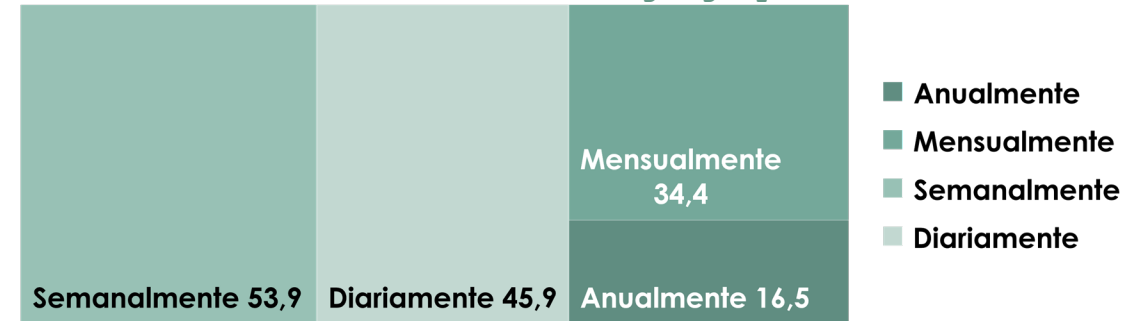


Presencial

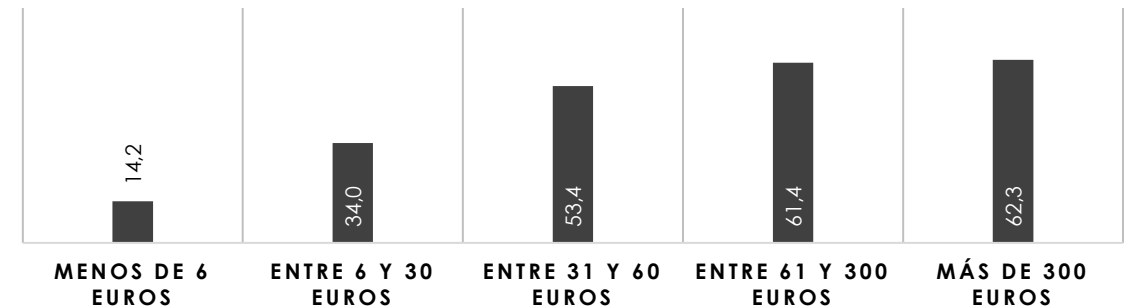
Prevalencia (%) posible juego problemático

entre la población de jugadores

→ en función de la frecuencia de **juego presencial**



→ en función de la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en **juego presencial**



Hay **mayor prevalencia de juego de azar problemático** entre aquellos que **juegan con más frecuencia**

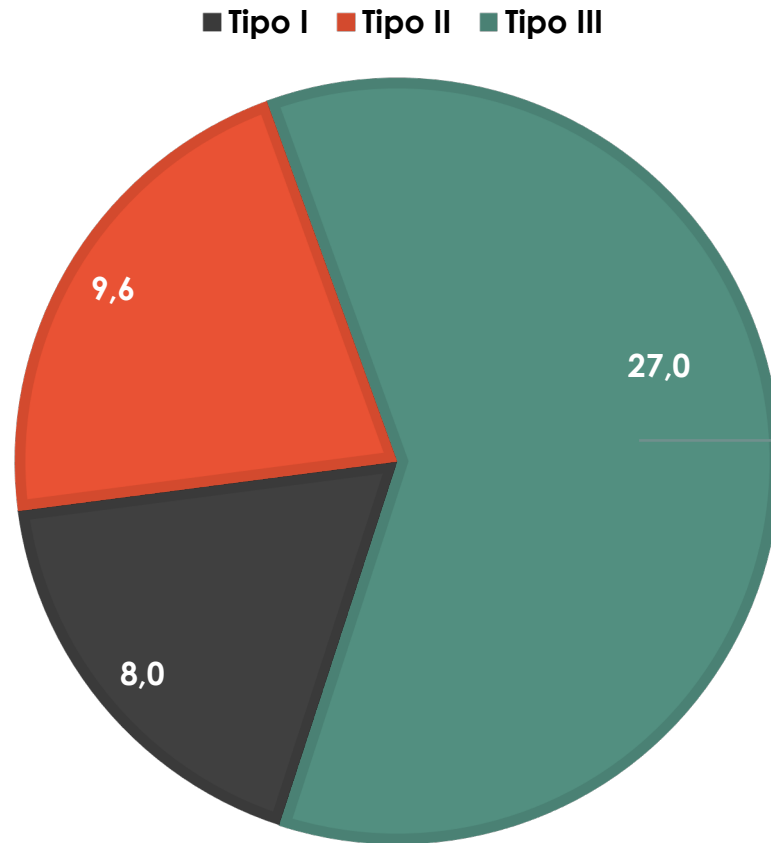
(diaria y semanalmente) y entre aquellos que **gastan más dinero (61 euros o más)**

Posible juego problemático



Prevalencia (%) posible juego problemático

en función del tipo de juego de azar online y presencial
jugado entre jugadores



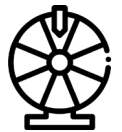
Hay **más prevalencia** de juego de azar

problemático entre los **estudiantes** que han

jugado a juegos de azar tipo III

TIPO III

Apuestas deportivas, otras apuestas (carreras de caballos/hípicas...), máquinas de azar (slots, tragaperras), Juegos de cartas con dinero, ruleta



Uso problemático de internet (CIUS \geq 28)



Prevalencia (%) uso problemático de internet (CIUS \geq 28) The Compulsive Internet Use Scale

entre todos los estudiantes de 14-18 años



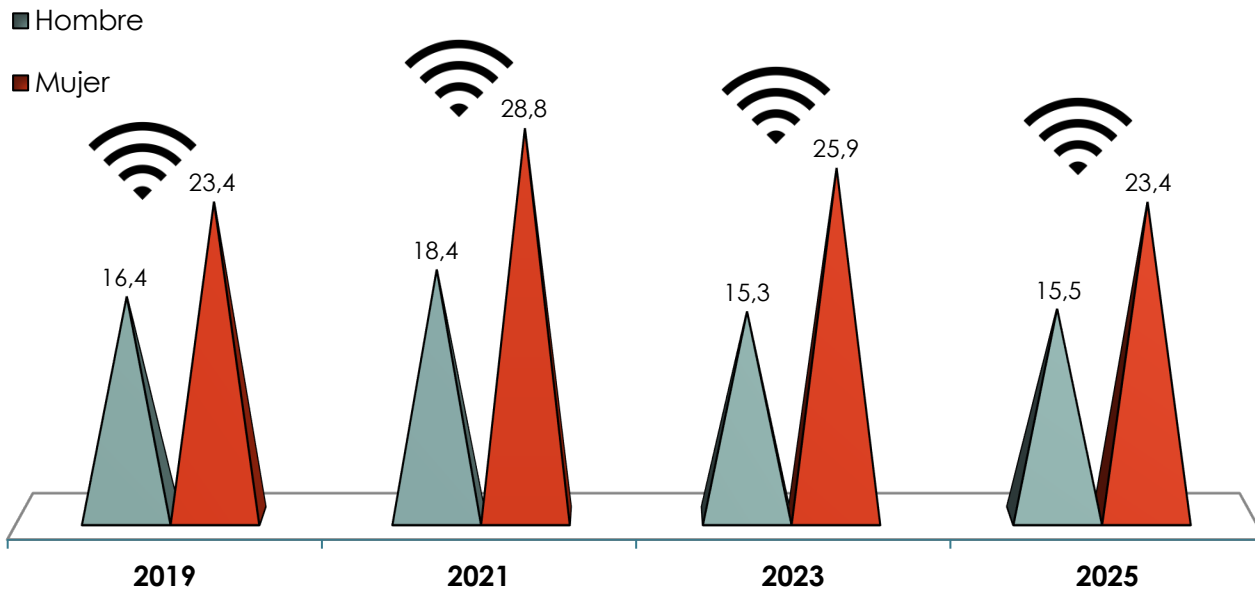
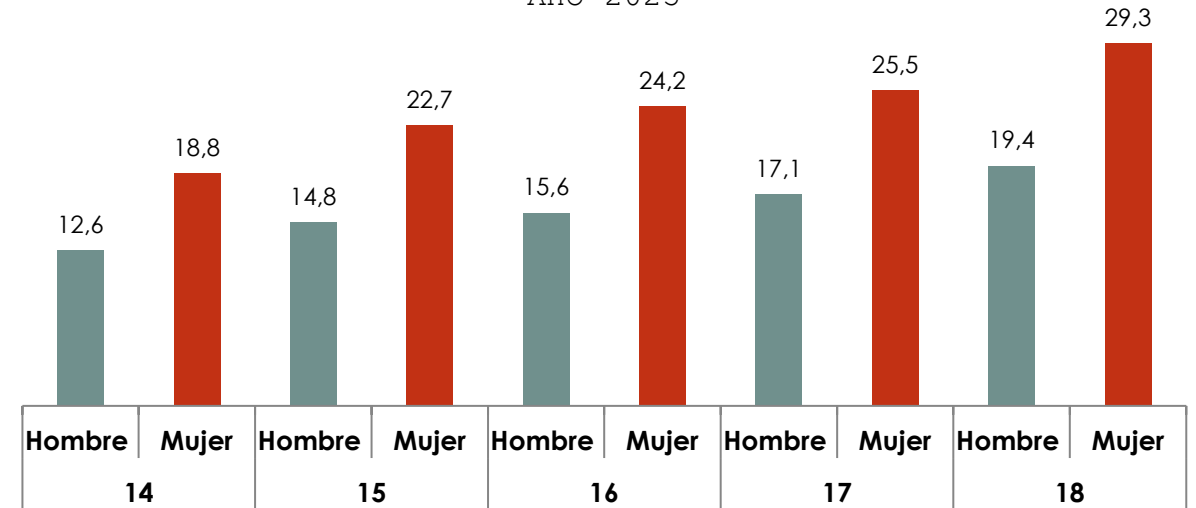
14-18 años



SEXO

EDAD Y SEXO

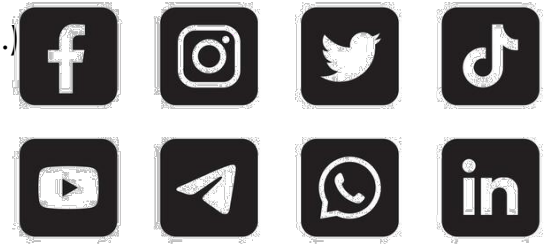
Año 2025



En 2025 **disminuye el uso problemático de internet** en las mujeres, siendo este uso mayor en mujeres y de mayor edad

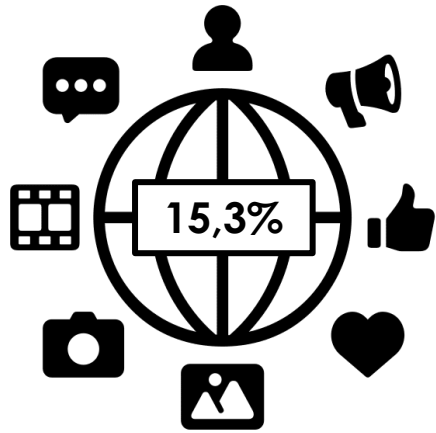
Uso problemático de redes sociales RRSS

(Holstein et al.)



Prevalencia (%) uso problemático de RRSS

entre todos los estudiantes de 14-18 años



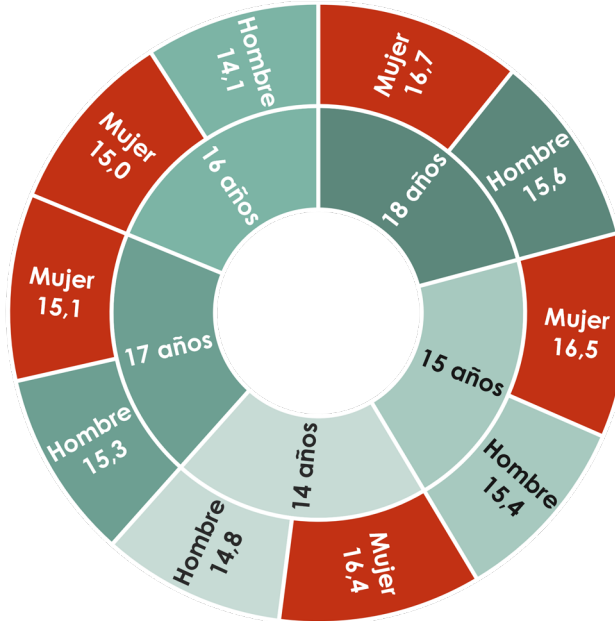
14-18 años

SEXO

→ Chicos: 14,9%

→ Chicas: 15,7%

EDAD Y SEXO

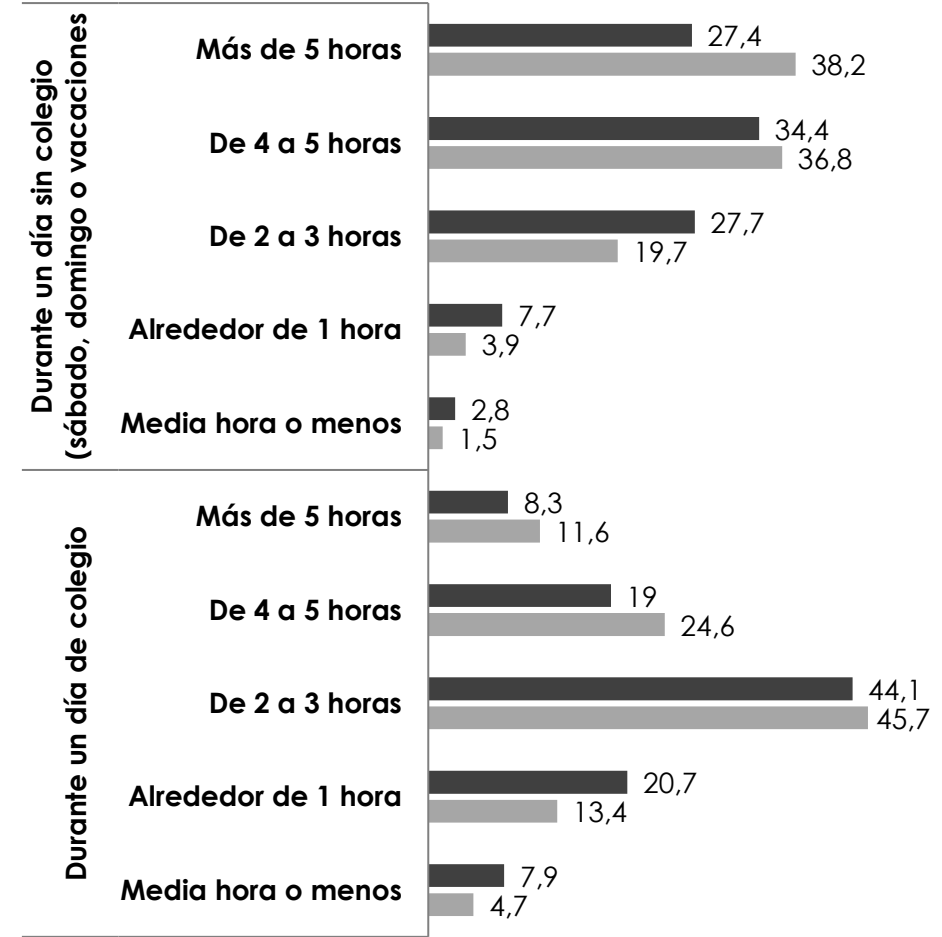


En 2025 el **15,3%** de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un **uso problemático**

de redes sociales. Este uso problemático es algo mayor en mujeres y no se

aprecian casi diferencias por edad. Los que presentan un uso problemático de

RRSS **le dedican más horas**, sobre todo en los días festivos.



■ Población que hace un uso de RRSS no problemático**

■ Población con posible uso problemático de RRSS*

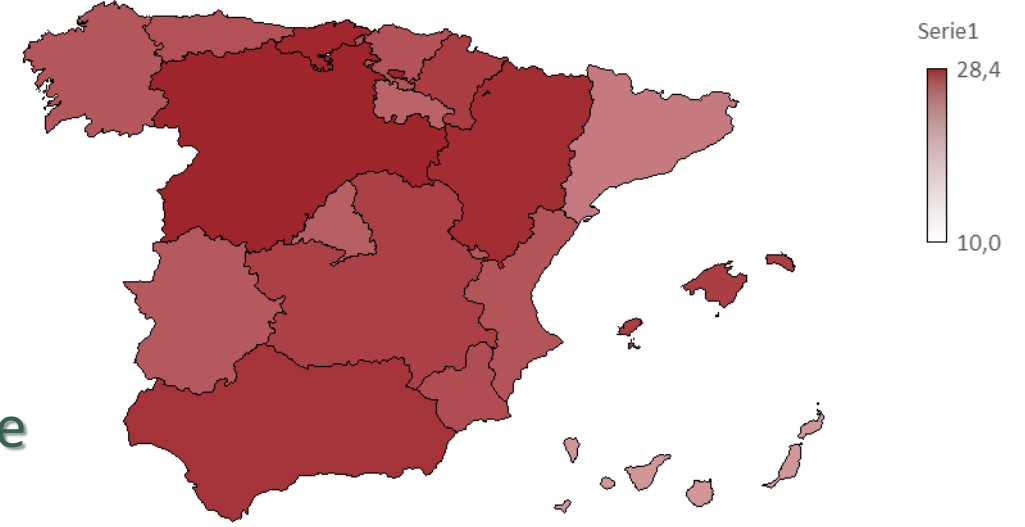
Distribución por CCAA

Prevalencia (%) de juego y uso problemático de internet 14-18 años últimos 12 meses

Juegos de azar online



Juegos de azar presencial



Uso problemático de internet



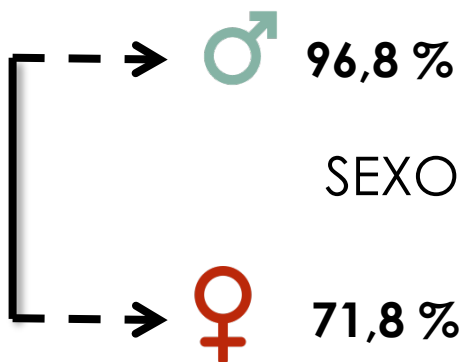
Jugar a videojuegos

Prevalencia (%) de jugar a videojuegos

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año

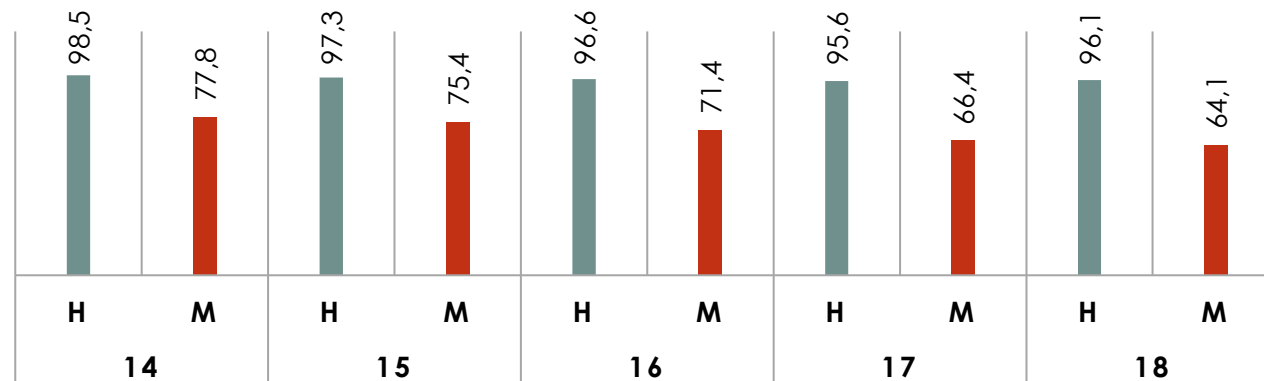


84,4 %



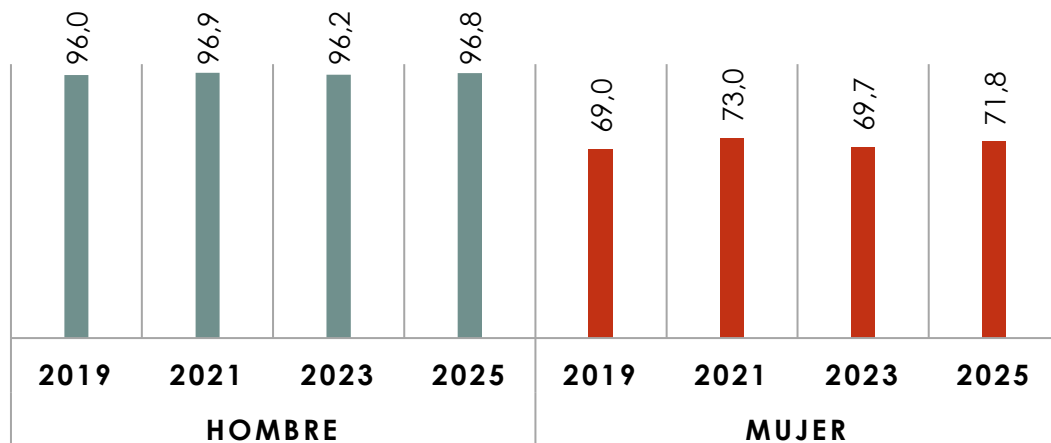
EDAD Y SEXO

Año 2025



Prevalencia (%) jugar a videojuegos

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



En 2025 el uso de videojuegos en chicos permanece

estable y aumenta ligeramente el uso de

videojuegos por parte de las chicas.

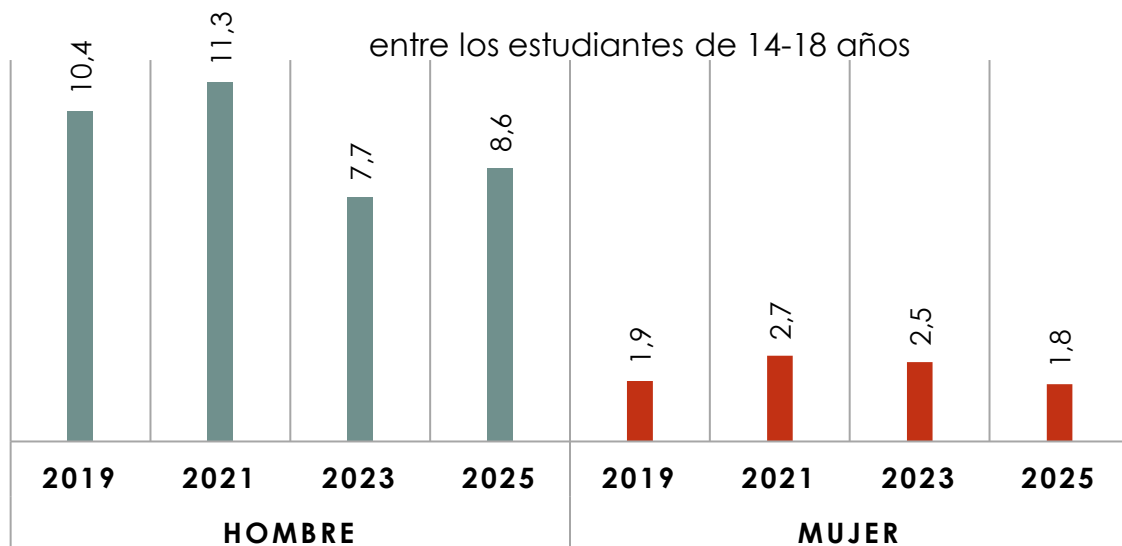
En las chicas a medida que aumenta la edad

disminuye su uso.

Posible adicción a videojuegos

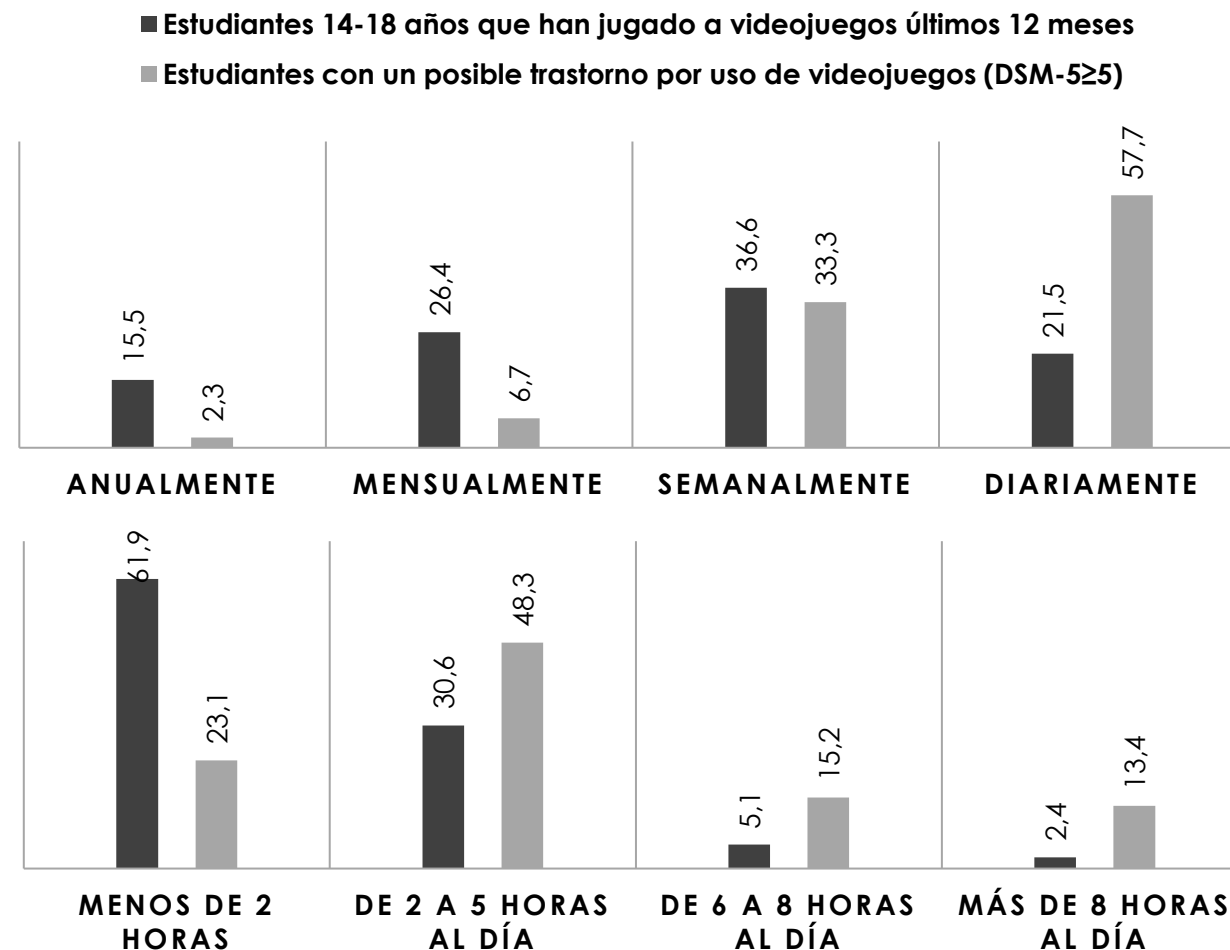


Prevalencia (%) posible adicción a videojuegos (DSM-5)



Frecuencia y horas de uso de videojuegos en 2025

entre los estudiantes de 14-18 que **han jugado a videojuegos** en el último año



En 2025 **aumenta la posible adicción a videojuegos**

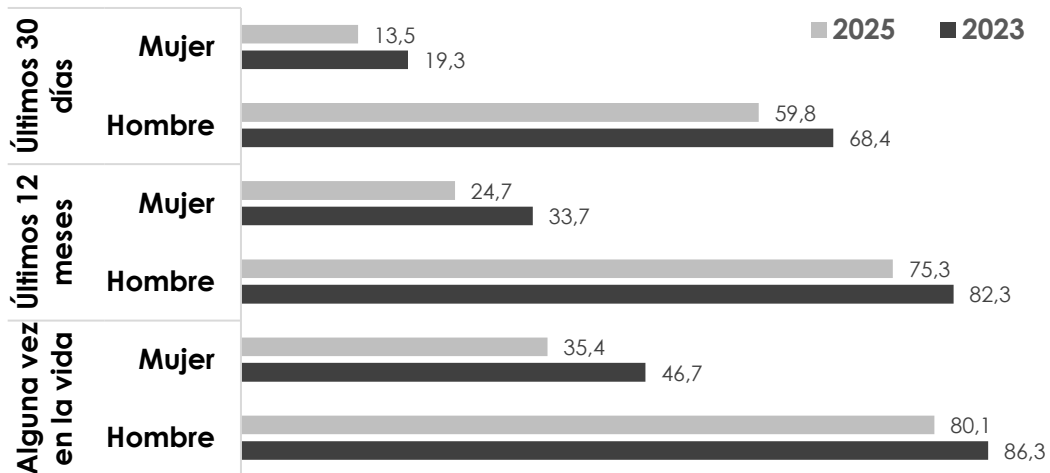
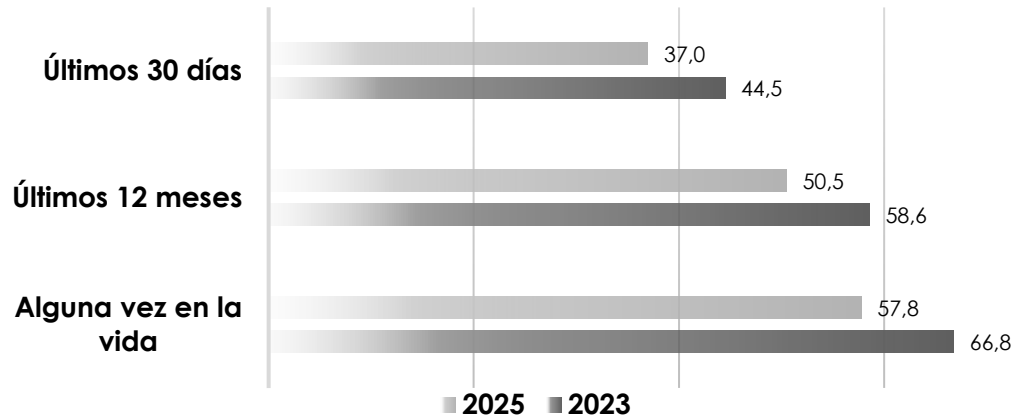
en los chicos y disminuye en las chicas.

Los que presentan una posible adicción a videojuegos **juegan con más frecuencia** (diariamente) y **dedican más horas al día**

Pornografía

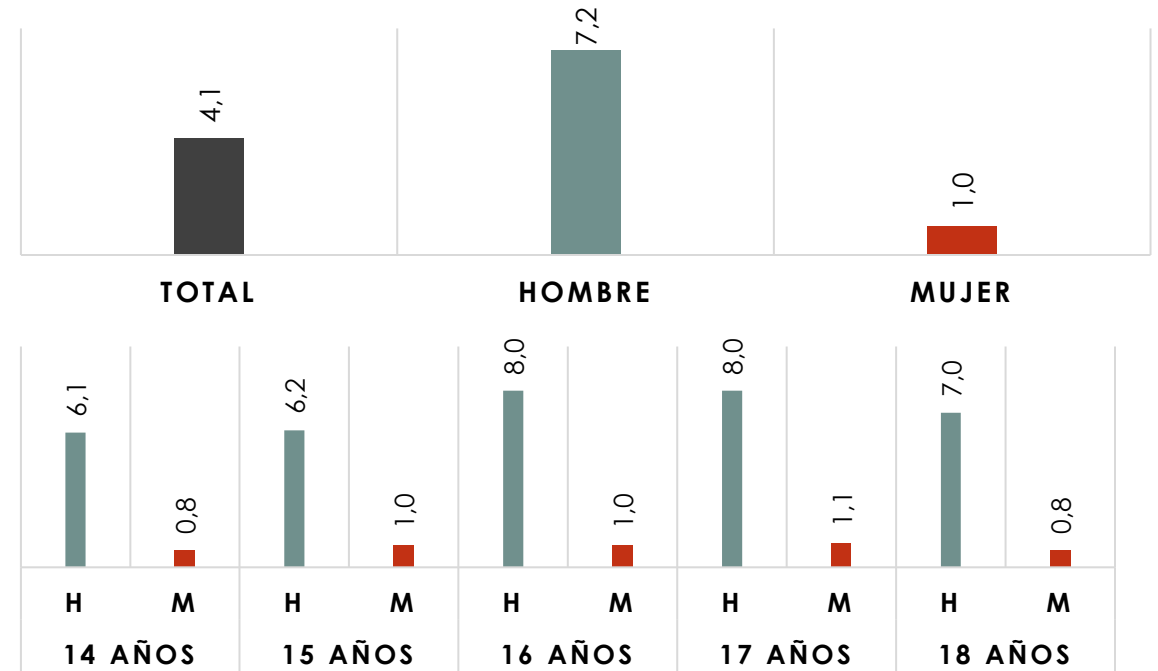
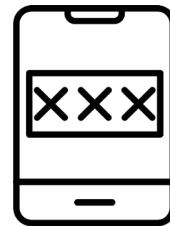
Prevalencia (%) de uso de pornografía

entre todos los estudiantes de 14-18 años



Prevalencia (%) de uso problemático de pornografía

entre todos los estudiantes de 14-18 años



En 2025 **disminuye el uso de pornografía en los estudiantes de 14-18.**

Un **4,1%** presenta un **uso problemático de pornografía** (7,2% en chicos y 1% en chicas). El **uso problemático de pornografía** es más prevalente

en **chicos de 16 y 17 años.**

I S E I D A

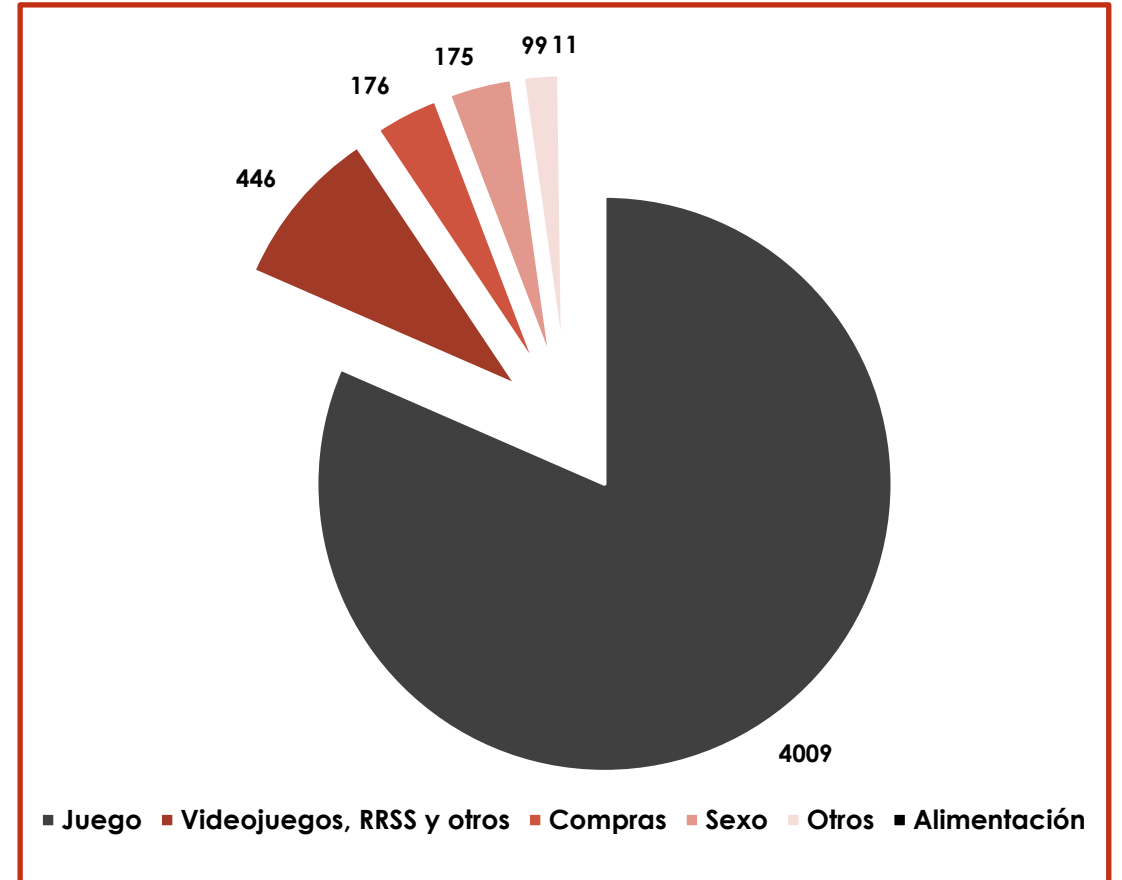
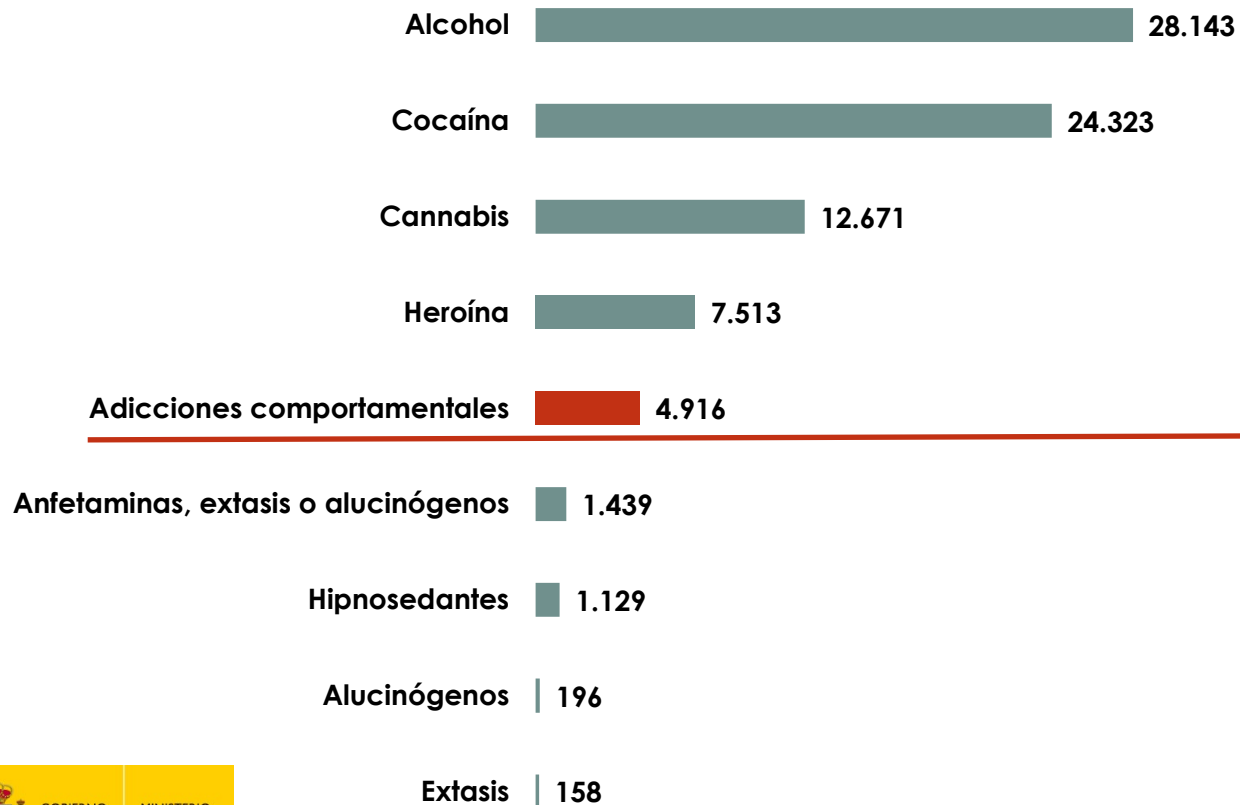
Datos de tratamiento en el año 2023

- **Antecedentes:** Desde el año 2021, el Plan Nacional sobre Drogas recoge información continua y anualmente sobre admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Sólo se notifican las admisiones a tratamiento en un centro por primera vez en ese año.
- **Población:** 4.916 admitidos a tratamiento en 2023 (4.670 admisiones en 2022).
- **Trabajo de campo:** Anual y continuo.

Indicador Admisiones a Tratamientos por Adicciones Comportamentales 2023

Número de admisiones a tratamiento por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas y por adicciones comportamentales.

2023 es el tercer año que se notifica este indicador. Algunas de estas adicciones no están incluidas en el DSM-5, pero son cuadros propios de conductas compulsivas que presentan personas que piden ayuda y son tratados por profesionales



Indicador Admisiones a Tratamientos por

Adicciones Comportamentales 2023

Notificación

En 2023 se notificaron un total de **4.916 admisiones a tratamiento por AC, 4.271 hombres y 645 mujeres.**
Notificaron **todas las CCAA**

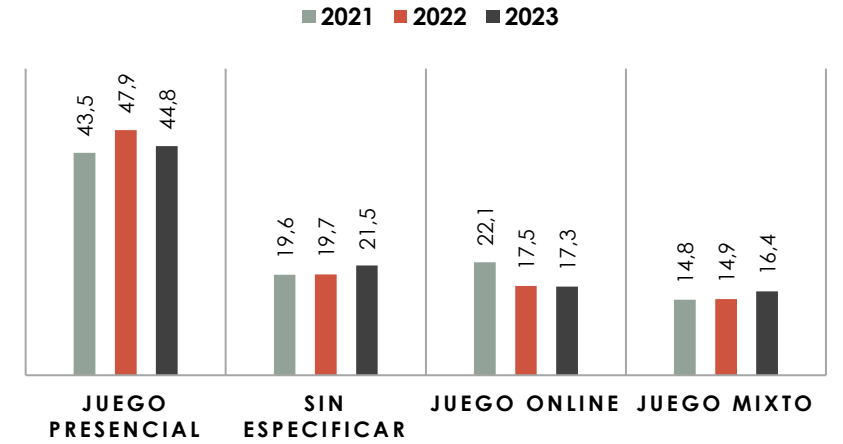
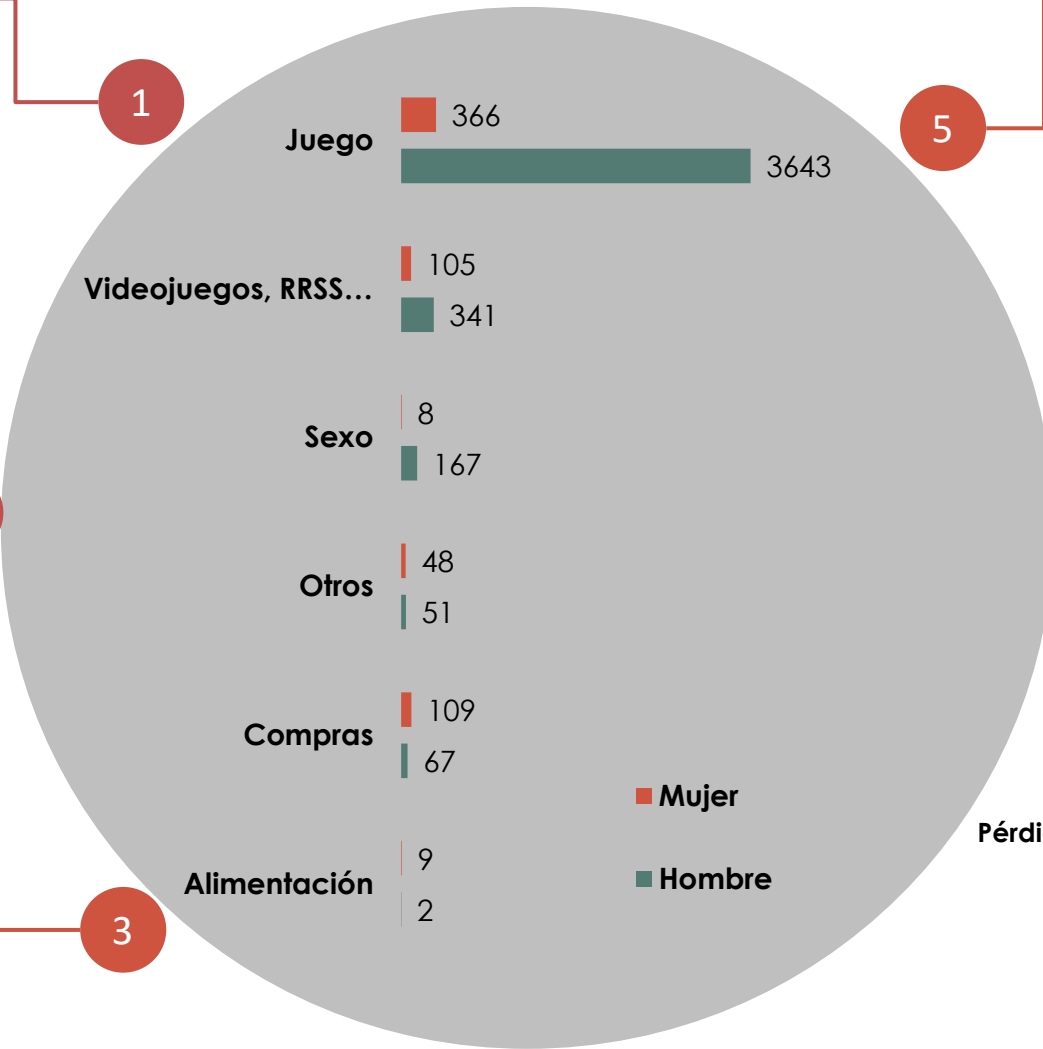
Edad media de admitidos a tratamiento

Juego: 39,1 años
Videojuegos: 21,4 años
Compras: 47,3 años
Sexo: 39,3 años

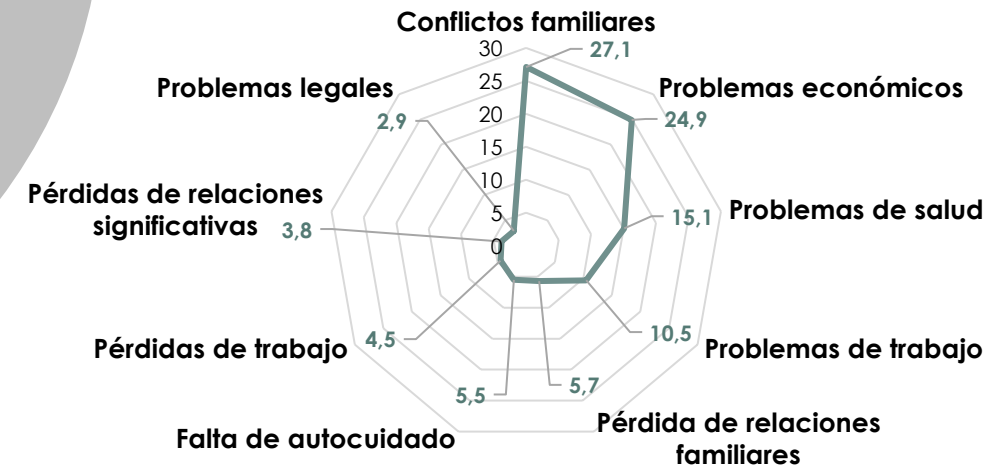
Patología psiquiátrica previa

Juego: 21,9%
Videojuegos: 29,8%
Compras: 49,3%
Sexo: 36,0%

Tipos de juego



Consecuencias entre el total de admisiones



Informe sobre Adicciones Comportamentales 2025

Ministerio de Sanidad

Secretaría de Estado de Sanidad

Delegación del Gobierno para el

Plan Nacional sobre Drogas

Madrid, febrero de 2026

INFORME

Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2025

Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego de azar, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES, ESTUDES y en los indicadores del OEDA.



Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones
Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

