



## Indicador d'admissions a tractament per addiccions comportamentals a les Illes Balears. Resultats de l'any 2020

### 1. INTRODUCCIÓ

Amb la finalitat d'establir un sistema d'informació sobre addiccions comportamentals (joc amb doblers, videojocs, Internet, etc.), l'any 2019 el Pla Nacional sobre Drogues, mitjançant l'Observatori Espanyol de les Drogues i les Addiccions, plantejà la possibilitat d'implantar un indicador que recollís els inicis de tractament per addiccions comportamentals, atès l'augment de demandes que sorgien els darrers anys.

Per començar es va decidir aplegar els inicis de tractament de joc amb doblers i videojocs, per a més endavant recollir totes les addiccions comportamentals.

En anys anteriors ja s'havia recollit informació, però no sota l'estructura d'indicador, sinó només per conèixer l'evolució de casos que es donaven a les comunitats i ciutats autònomes, diferenciant els casos per edats i sexe.

L'any 2019 es publica l'Informe sobre addiccions comportamentals (joc i ús compulsiu d'Internet), basat en els resultats de les enquestes ESTUDES i EDADES: [https://pnsd.sanidad.gob.es/ca/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales\\_2.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/ca/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf)

Aquestes enquestes permeten observar les prevalences del consum d'alcohol, tabac, hipnosedants i drogues psicoactives de comerç il·legal i altres conductes addictives.

Les dades que mostren aquestes enquestes a les Illes Balears sobre les addiccions comportamentals, en especial al joc, són les següents:

ESTUDES 2018-19:

- Un 11,6 % dels joves entre 14 i 18 anys han jugat amb doblers a Internet en els darrers dotze mesos (18,2 % homes i 6,3 % dones).
- Un 21,8 % han jugat amb doblers presencialment en els darrers dotze mesos (27,3 % homes i 17,3 % dones).
- Un 81,2 % han jugat a videojocs en els darrers dotze mesos (95,5 % homes i 69,9% dones).

#### EDADES 2019-20:

- El 4,3 % d'homes i el 0,6 % de dones entre 15 i 64 anys han jugat amb doblers a Internet en els darrers dotze mesos.
- El 48,8 % d'homes i el 49,9 % de dones entre 15 i 64 anys han jugat amb doblers presencialment en els darrers dotze mesos.

El jocs que predominen més entre els homes són les apostes esportives, mentre que entre les dones estan igualades amb els jocs tipus loteries (incloses *primitives*, travesses o *bonoloto*):

[http://www.caib.es/sites/padib/ca/observatori\\_autonomic\\_de\\_drogues/](http://www.caib.es/sites/padib/ca/observatori_autonomic_de_drogues/)

Així mateix, l'Estratègia nacional sobre addiccions 2017-2024 ha incorporat com un nou camp en totes les línies d'actuació les addiccions sense substància o comportamentals, amb especial èmfasi en els jocs d'apostes (presencials i en línia) i les addiccions mitjançant les tecnologies digitals:

<https://pnsd.sanidad.gob.es/ca/pnsd/estrategiaNacional/home.htm>

Durant el darrer 2020 es posa en marxa un programa pilot per recollir l'indicador amb totes les variables i tenir-lo estructurat per recopilar la informació a partir de l'any 2021. En aquest programa pilot només es van recollir els inicis de tractament per joc amb doblers, en les diverses modalitats, i videojocs.

## 2. OBJECTIUS ESPECÍFICS

Entre els principals objectius de l'indicador es troben:

1. Descriure la situació i la tendència temporal de les característiques sociodemogràfiques, els patrons de comportament i els problemes associats en les persones admeses a tractament per trastorns comportamentals o no relacionats amb substàncies en els centres notificadors.
2. Contribuir, conjuntament amb la resta d'indicadors i la informació disponible en l'Observatori Espanyol de les Drogues, a entendre millor la situació global de les addiccions a Espanya, amb la finalitat d'aportar informació útil per dissenyar, implementar i avaluar polítiques, així com nous estudis.

## 3. METODOLOGIA

Per elaborar aquest indicador es va confeccionar un full de recollida nou i vam participar en el projecte pilot de recollida de dades durant tot l'any 2020, això ens ha permès tenir dades actualitzades en el transcurs de l'any.

Ara bé, s'ha de tenir en compte que aquest any ha estat especial a causa de la pandèmia ocasionada per la COVID-19 i que la tendència que marquen els resultats no són els que haurien estat en un any normal.

Aquesta informació ha servit per perfeccionar el full de recollida, veure'n les dificultats i detectar els possibles problemes que hi pot haver en la recollida per arribar a un protocol de notificació consensuat entre totes les comunitats i ciutats autònomes, amb la finalitat que passi a ser un nou indicador de recollida anual. En aquesta recollida han participat les comunitats i ciutats autònomes de manera voluntària.

S'entén per tractament qualsevol intervenció realitzada per professionals qualificats de centres autoritzats per superar o controlar una addicció o dependència. És a dir, el nombre d'històries clíniques obertes per addicció comportamental per primera vegada en un any determinat en una comunitat o ciutat autònoma. En cas que una mateixa persona realitzi més d'un tractament en el mateix any, només es considera la primera admissió.

La font de dades a les Illes Balears són els centres notificadors que ofereixen tractament assistencial, tant públics com privats. Les dades que es presenten corresponen als inicis de tractament recollits durant l'any 2020. Entre els centres públics estan totes les Unitats de Conductes Addictives (UCAs) que integren la xarxa assistencial que dona cobertura a totes les Illes.

Pel que fa a la part concertada/privada els centres notificadors han estat la Fundació Projecte Home i l'Associació Juguesca, entitats amb molta trajectòria en aquest àmbit.

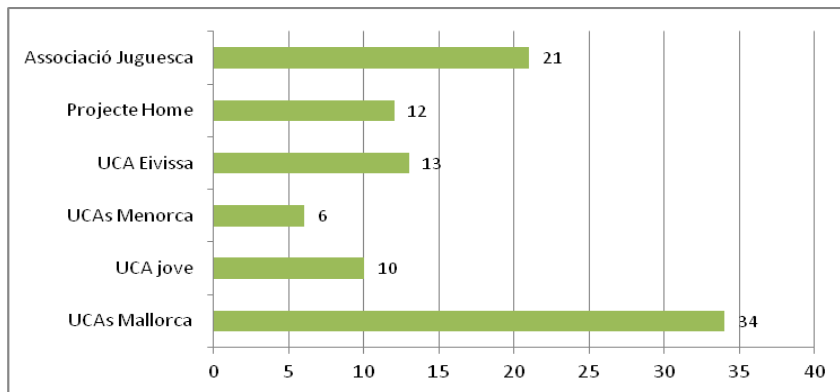
#### 4. RESULTATS

El 2020 es van recollir 96 notificacions d'inici de tractament per addiccions comportamentals (joc amb doblers i videojocs). El 90,62 % eren homes i el 9,37 % eren dones.

En els resultats obtinguts s'ha de tenir en compte l'escassa presència de dones, per la qual cosa segons quins resultats no es poden extreure diferencisats per sexe.

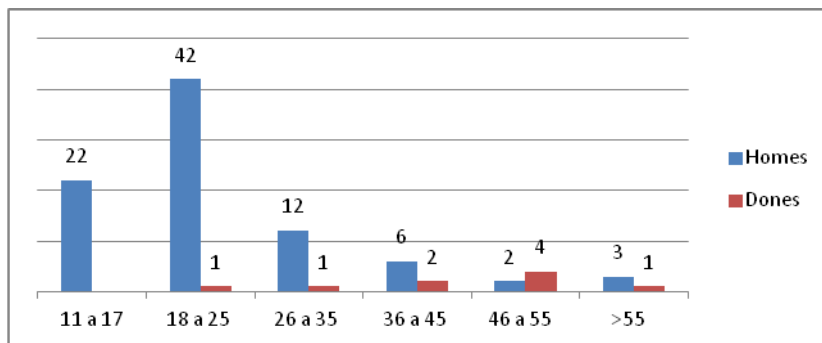
La distribució per Illes va ser de 77 inicis a Mallorca, 6 a Menorca i 13 a Eivissa.

### GRÀFIC 1. Distribució dels inicis de tractament per entitats notificadores



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

### GRÀFIC 2. Distribució dels inicis de tractament per grups d'edat d'inici de l'addicció i sexe



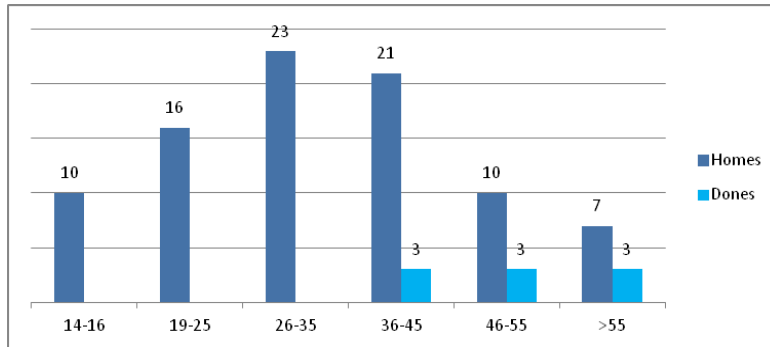
Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Les edats d'inici de l'addicció comportamental és major en el tram d'edat de 18 a 25 anys.

Cal remarcar que hi ha 22 persones (22,91 %) que han iniciat l'addicció essent menors d'edat. D'aquestes, aproximadament un 50 % és per addiccions a videojocs, però el restant 50 % és per addicció a jocs presencials o en línia. Aquesta dada és significativa pel fet que els menors de 18 anys no poden entrar a sales de joc ni poden accedir a jocs en línia.

De les persones menors d'edat (11 a 17 anys), cal destacar que 11 d'elles seguien estudiant quan iniciaren l'addicció i 7 havien començat una relació laboral.

### GRÀFIC 3. Distribució dels inicis de tractament per grups d'edat i sexe



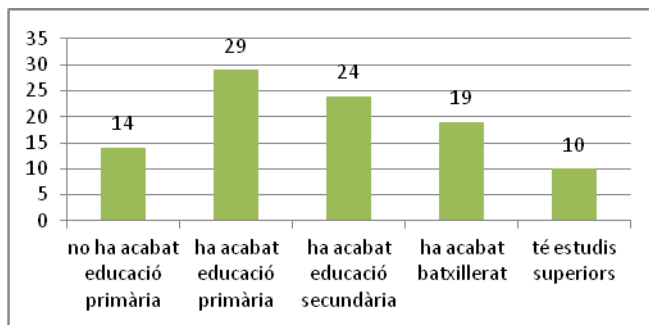
Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Les persones que majoritàriament acudeixen a iniciar un tractament per una addicció comportamental estan compreses en el tram d'edat de 26 a 35 anys.

Les dones inicien el tractament a partir dels 36 anys, si bé s'ha de tenir en compte la poca presència en la mostra d'aquest any.

Es pot dir que l'inici del tractament es dona 10 anys després d'haver iniciat l'addicció.

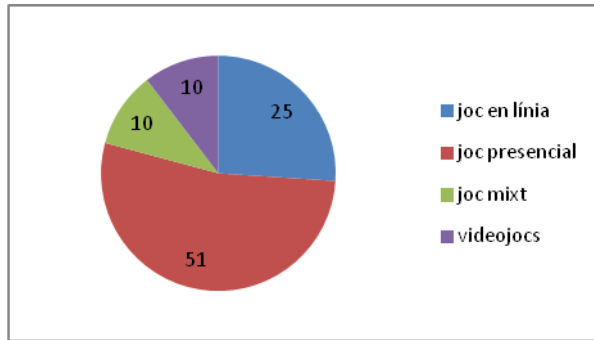
### GRÀFIC 4. Distribució d'inicis de tractament per grups d'estudis realitzats



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

S'observa que la població que ha iniciat un tractament està compresa majoritàriament entre els que han superat l'educació primària i la secundària. També hi ha un grup ha superat el batxillerat. Per tant, és una població amb una mínima formació.

## GRÀFIC 5. Distribució dels inicis a tractament per tipus d'addicció

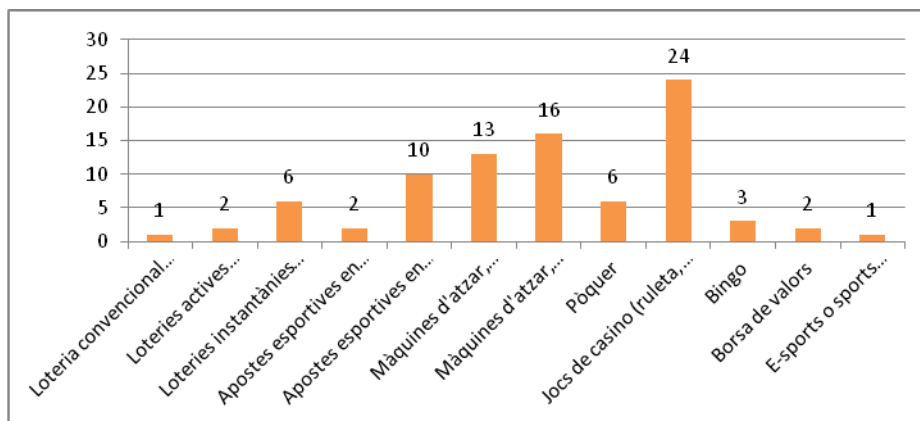


Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Respecte dels que han iniciat un tractament per videojocs (10 casos) són tots homes, el 70 % té estudis finalitzats de primària i van iniciar el tractament entre els 14 i 16 anys.

Tots els que han iniciat un tractament per videojocs són menors d'edat, si bé hi ha un altre grup de menors (54,5 %) que han iniciat el tractament per jocs, tant presencials com en línia.

## GRÀFIC 6. Distribució d'inicis de tractament per tipus de joc



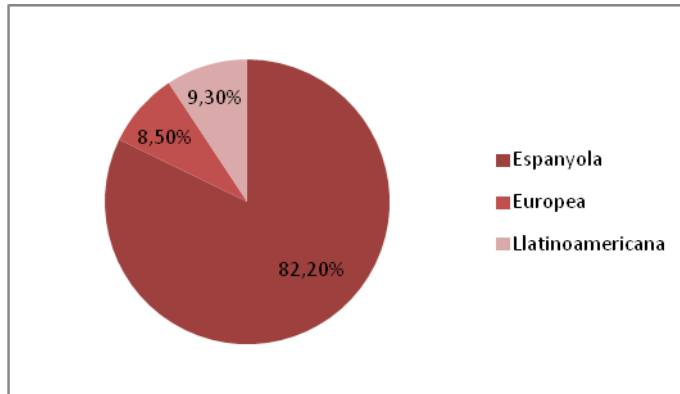
Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Els jocs més implantats són els que es realitzen a les sales de joc, també les màquines d'atzar ubicades en aquestes sales o en establiments d'hoteleria i restauració, on l'accés és bastant fàcil.

## Lloc on han viscut abans de l'inic del tractament

El 98 % de les persones que iniciaren un tractament vivien a casa seva.

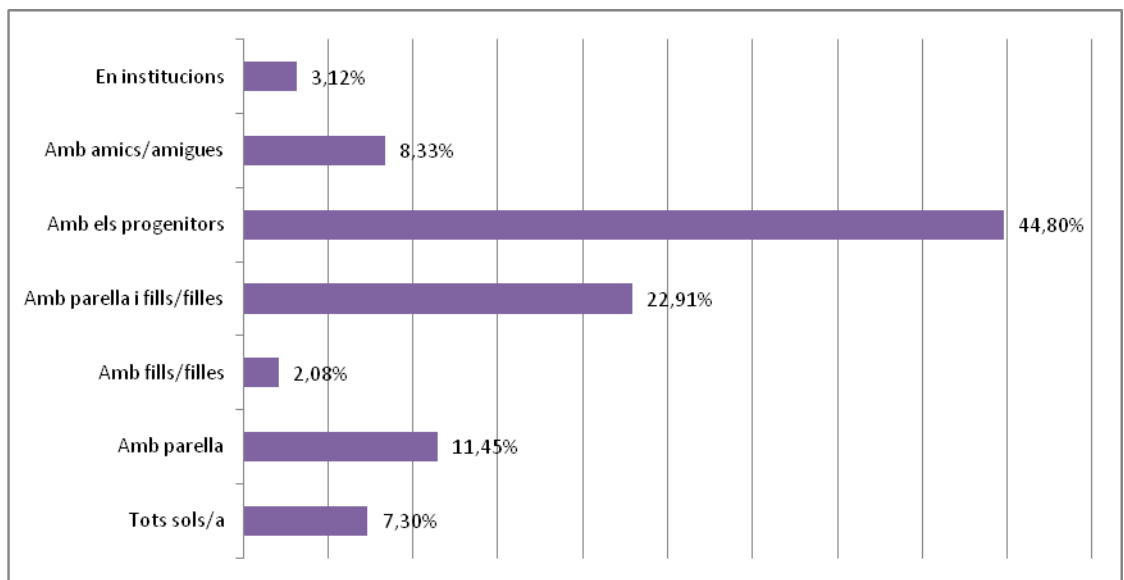
### GRÀFIC 7. Nacionalitat de les persones que inicien tractament



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Majoritàriament, són persones espanyoles les que han iniciat un tractament.

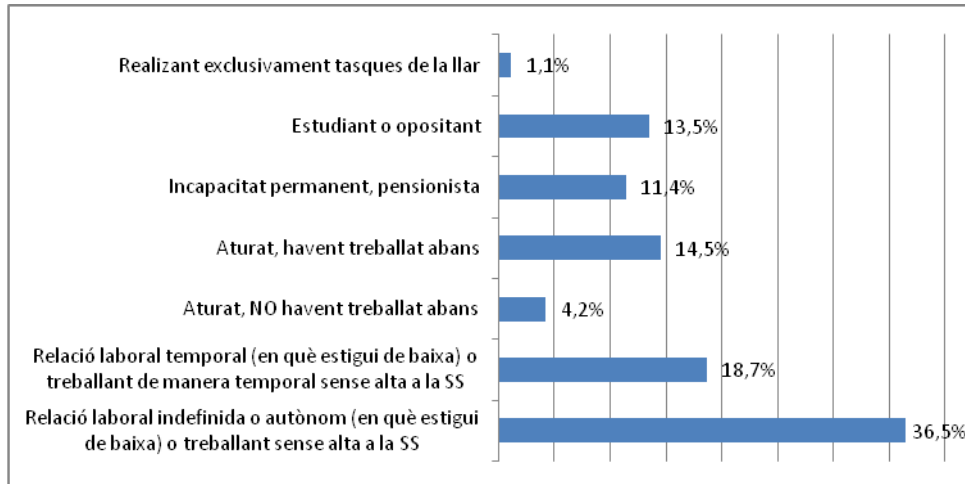
### GRÀFIC 8. Persones amb les quals viuen quan inicien tractament



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Quasi un 45 % de les persones viuen amb els progenitors. Hem de tenir en compte que es tracta de població menor d'edat o que és relativament jove, i és normal que visquin amb els progenitors.

## GRÀFIC 9. Situació laboral

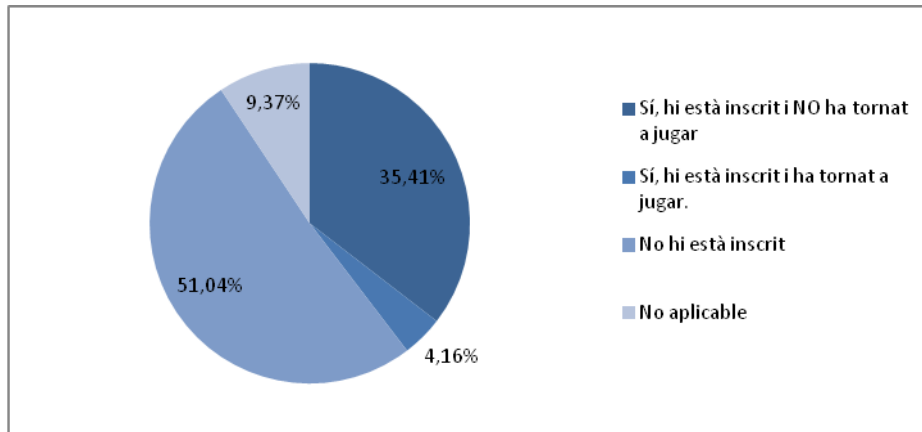


Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Si bé la majoria té una situació laboral estable, hi ha un important gruix de persones que estan en una posició no tan estable, tant pot ser per contractes temporals com perquè han treballat i en el moment de l'inici de tractament no fan feina.

De vegades l'addició al joc pot ser causa o conseqüència de la pèrdua de feina o de la inestabilitat laboral.

## GRÀFIC 10. Inscripció en el Registre general d'interdiccions d'accés al joc



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

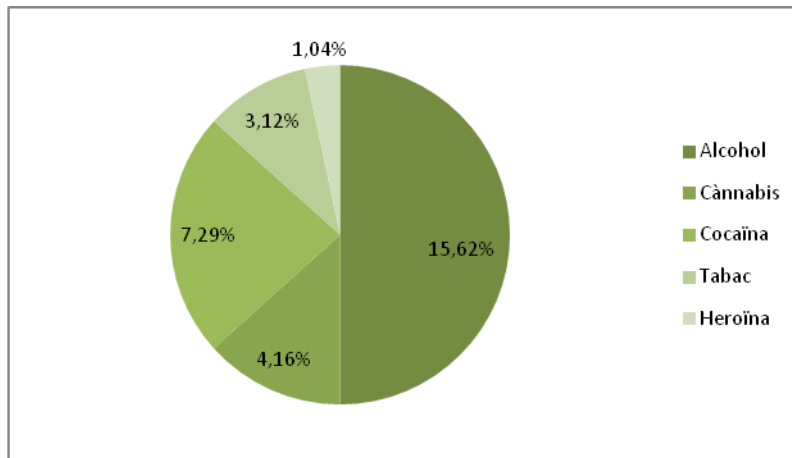
Hi ha un registre autonòmic i un de nacional en el qual una persona es pot inscriure de forma voluntària, amb la qual cosa no pot accedir a locals de joc dins la comunitat o el territori espanyol.

Un poc més del 50 % no estaven inscrits en aquest Registre en el moment que van iniciar el tractament.



La part no aplicable és perquè fa referència a les persones que inicien el tractament per videojocs.

### GRÀFIC 11. Substàncies psicoactives associades a l'addicció comportamental principal



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

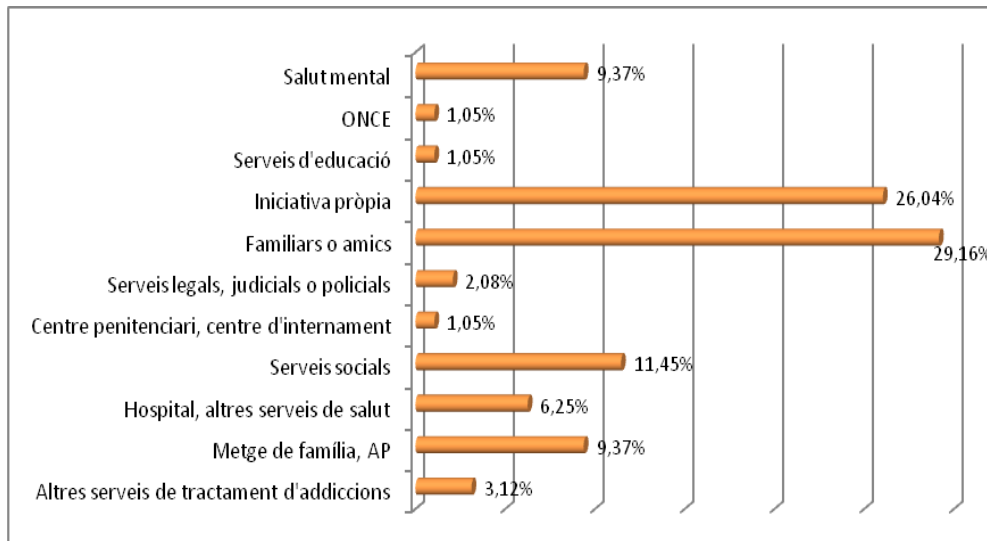
Les addiccions comportamentals poden dur associat un consum de substàncies psicoactives. Les dades ens indiquen que, de totes les substàncies, l'alcohol és la que major associació té amb el joc.

### Antecedents de problemes de salut mental

Un 28,12 % de les persones que han iniciat un tractament tenen un diagnòstic de salut mental. D'aquest 28,12 %, hi ha un 74,07 % que són homes i un 25,92 % que són dones.

Entre els casos amb antecedents de salut mental diagnosticats, n'hi ha 3 que són menors d'edat i tots homes.

## GRÀFIC 12. Servei o institució que fa la derivació del pacient cap a un centre de tractament



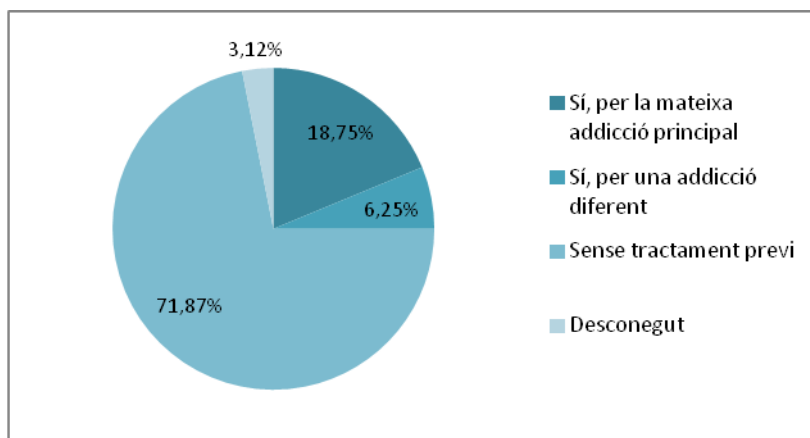
Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

La majoria de casos (29,16 %) són familiars o amics els qui ajuden les persones a demanar tractament, ja que són les persones més properes i les que més pateixen les conseqüències de l'addicció.

El fet que la persona sol·liciti el tractament per iniciativa pròpia (26 %) pot ser un pas important.

Cal remarcar que la derivació des d'institucions (educació, serveis judicials, centres d'internament, serveis socials, altres serveis) també és important.

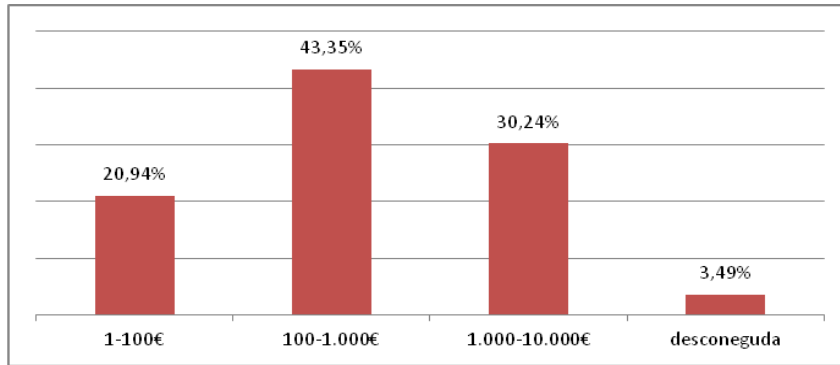
## GRÀFIC 13. Distribució d'inicis de tractament per tractament previ



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

El 71,8 % declara no haver realitzat cap tractament previ, mentre que el 18,75 % ho fa per la mateixa addicció.

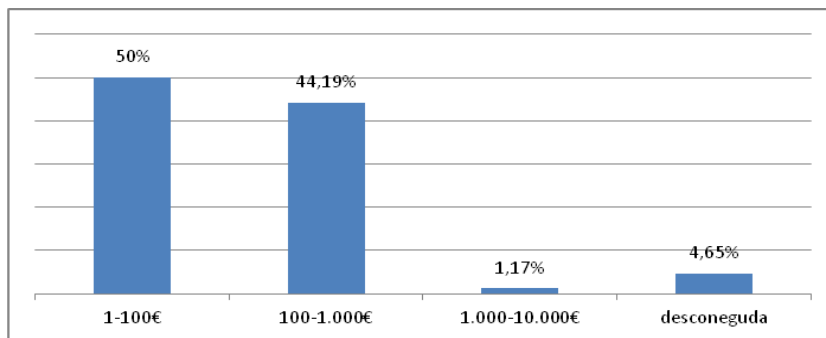
### GRÀFIC 14. Aposta màxima en un sol dia



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

S'observa que l'aposta màxima en un dia està entre 100 i 1.000 €, si bé un 30,24 % supera els 1.000 €.

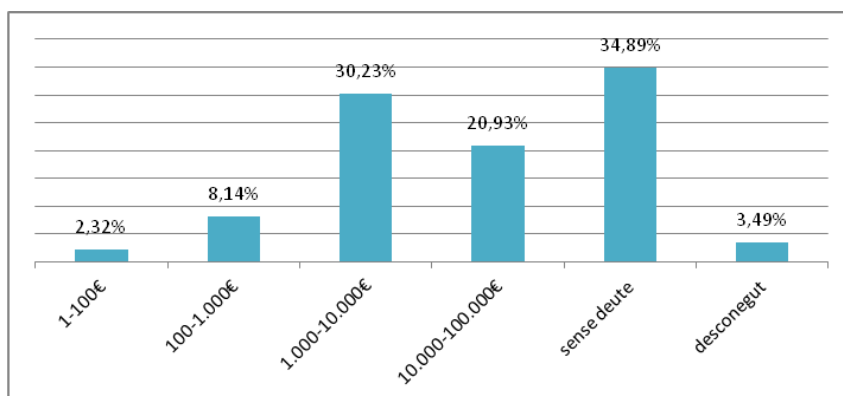
### GRÀFIC 15. Aposta mitjana



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Un 50 % dels que inicien tractament fan una aposta mitjana entre 100 i 1.000 €.

### GRÀFIC 16. Estimació del deute a l'inici del tractament



Font: Indicador d'admissions a tractament, 2020

Un 34,89 % no té cap deute a l'inici del tractament, però un 30,23 % tenen un deute d'entre 1.000 i 10.000 €.

## 5. CONCLUSIONS

El perfil de les persones que demanen i inicien un tractament per addicció comportamental (en concret, jocs o videojocs) són homes d'entre 18 i 25 anys en el moment d'inici de l'addicció, si bé els que han iniciat un tractament per videojocs ho han fet entre els 14 i els 16 anys.

Pel que fa a les dones que inicien un tractament per addicció al joc, es veu que majoritàriament és per joc presencial, tipus bingo, màquines escurabutxaques en hoteleria o loteries instantànies, i fan feina o són pensionistes.

La majoria d'aquestes persones han acabat l'educació secundària obligatòria o la primària, i els jocs més usuais són els presencials en sales de joc o casinos (ruleta, *black jack*) i també màquines d'atzar, tant a les sales de joc com a establiments de restauració.

Majoritàriament viuen amb els progenitors, tenen una situació laboral indefinida o són autònoms, i no estan inscrites en el Registre general de interdiccions d'accés al joc. Al mateix temps que juguen consumeixen alcohol.

La major part ha iniciat el tractament amb l'ajuda dels familiars o amics, o bé per iniciativa pròpia, i no havia iniciat cap tractament anteriorment.

L'aposta màxima en un dia oscil·lava entre 100 i 1.000 € i no tenien cap deute, o si en tenien era entre 1.000 i 10.000 € a l'inici del tractament.