



## RESPUESTA DEL GOBIERNO

### (184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/65136

07/10/2021

159863

**AUTOR/A: FERNÁNDEZ RÍOS, Tomás (GVOX); SALVÁ VERD, Antonio (GVOX); STEEGMANN OLMEDILLAS, Juan Luis (GVOX)**

### RESPUESTA:

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 incluye, dentro del campo de actuaciones, que un eje fundamental de la Estrategia será las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuesta (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

Asimismo, la Estrategia indica que las denominadas “adicciones sin sustancia” o conductas adictivas en las que no intervienen drogas (ludopatía, internet, videojuegos, pantallas, etc.) han irrumpido de manera notable en los últimos años y su presencia ya se está dejando notar en las demandas asistenciales.

Por su parte, el Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020 contempla la potencial problemática del uso inadecuado de videojuegos en dos de sus áreas: el **ÁREA DE ACTUACIÓN 2: ATENCIÓN INTEGRAL Y MULTIDISCIPLINAR**, cuyo objetivo es la elaboración de guías y protocolos de diagnóstico y tratamiento para las adicciones sin sustancia (incluidos los videojuegos) y el **ÁREA TRANSVERSAL de GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO**, que establece la necesidad de completar los sistemas de recogida y análisis de información extendiéndola al ámbito de las adicciones sin sustancia (incluidos los videojuegos). Es previsible que estas actividades tengan continuidad en el nuevo Plan de Acción sobre Adicciones 2021-2024.

El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA), en respuesta a esta situación, y en el marco de la actual Estrategia y su Plan de Acción 2018-2020, ha desplegado una serie de medidas para conocer la situación de uso y posible trastorno asociado a estas formas de ocio, bien integrándolas en fuentes de información ya existentes, como las Encuesta sobre Drogas en Estudiantes de Enseñanzas Secundarias (ESTUDES), bien diseñando nuevos sistemas de información como el indicador de admisiones a tratamiento por trastorno asociado.



El borrador del nuevo Plan de Acción sobre Adicciones 2021-2024 incorpora el potencial riesgo de uso inadecuado de videojuegos en el **ÁREA DE ACTUACIÓN 1: PREVENCIÓN Y REDUCCIÓN DEL RIESGO**, cuyo objetivo es la promoción del desarrollo de la prevención de las adicciones sin sustancia (ludopatía, adicción a videojuegos, adicción a pantallas y otras adicciones comportamentales).

En cuanto a las campañas de concienciación, cabe señalar que en el Plan de Publicidad de campañas para el año 2022 se han considerado otras prioridades pero, atendiendo a nuevos datos y oportunidad, se podrán considerar nuevas campañas.

Madrid, 11 de noviembre de 2021