Gac Sanit. 2025;39(S2):556

Gaceta Sanitaria

https://www.gacetasanitaria.org

594 - JUEGO CON DINERO, USO COMPULSIVO DE INTERNET Y TRASTORNO POR USO DE VIDEOJUEGOS: RESULTADOS EN NAVARRA Y EN ESPAÑA

F. Aguado Basabe, A. Reyes Garreta, M.J. Fernández Garro, J. Fernández Baraibar, N. Álvarez Arruti

ISPLN.

Resumen

Antecedentes/Objetivos: El Observatorio de Salud Pública de Navarra realiza un estudio continuo sobre adicciones a través de los informes “Encuestas PNSD en Navarra, principales adicciones con sustancia” y “Adicciones comportamentales en Navarra: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet”, similar a los datos publicados por el Observatorio Español de Drogas y Adicciones en su informe anual de Adicciones Comportamentales. Este estudio presenta los resultados obtenidos en nuestra comunidad frente al total de la población española.

Métodos: A través de ESTUDES 2024 (población adolescente estudiante 14-18 años) y EDADES 2023 (población adulta 15-64 años) se seleccionaron 5 ítems relacionados con juego con dinero, uso compulsivo de internet y abuso de videojuegos: 1) juego con dinero en los últimos 12 meses *online*, 2) presencial, 3) frecuencia de juego presencial semanal (incluye diario), 4) uso problemático de internet (CIUS #1 28) y 5) posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-5 #1 5; solo adolescentes). Se evaluó la prevalencia de cada ítem (%) en población adolescente y adulta según sexo para Navarra y España. EDADES 2023 contó con 26.878 cuestionarios en España y 1.135 en Navarra suponiendo un error de ± 3,0% (confianza del 95,5%), ESTUDES 2024 contó 42.208 observaciones en España y 2.151 en Navarra con un error de ± 2,1%.

Resultados: En población adulta la prevalencia de juego con dinero es mayor en España que en Navarra, tanto presencial (52,9 vs. 45,4) como online (5,5 vs. 2,6). La frecuencia de juego presencial semanal también es más elevada en España que en Navarra (13,3 vs. 7,3). Además, la prevalencia de un posible uso problemático de internet es ligeramente más elevada para España que para Navarra (3,7 vs. 3,1). Sin embargo, en población adolescente la prevalencia de juego con dinero presencial es menor en España que en Navarra (17,7 vs. 20,7) y es similar en el juego online (10,7 vs. 10,3), al igual que la frecuencia de juego presencial semanal (15,0 vs. 15,4). Por último, la prevalencia de un posible uso problemático de internet es ligeramente más elevada en España que en Navarra (20,5 vs. 19,3), así como el trastorno por uso de videojuegos (5,1 vs. 3,9). En todos los ítems seleccionados encontramos unas prevalencias más altas en hombres que en mujeres en ambos territorios, excepto en posible uso problemático de internet que ocurre lo contrario.

Conclusiones/Recomendaciones: Las prevalencias de juego con dinero y de posible uso problemático de internet en personas adultas son más altas en España que en Navarra. Sin embargo, en adolescentes son más similares. Esto indica que las prioridades en adicciones comportamentales en Navarra pueden orientarse a la intervención en población adolescente.

0213-9111 © 2025 SESPAS. Publicado por Elsevier España, S.L.U. Todos los derechos reservados