Gac Sanit. 2025;39(S2):553

Gaceta Sanitaria

https://www.gacetasanitaria.org

217 - PREVALENCIA DE JUEGO CON DINERO EN ADULTOS JÓVENES DE LA REGIÓN DE MURCIA Y SU ASOCIACIÓN CON FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS, CONSUMO DE SUSTANCIAS Y PROBLEMAS DE SALUD MENTAL

B.S. Benzal-Santiago, P. Serrano-Gallardo

Facultad de Medicina, Universidad Autónoma de Madrid.

Resumen

Antecedentes/Objetivos: El mercado del juego ha aumentado notablemente en los últimos años. Objetivo: determinar la prevalencia del juego con dinero en adultos jóvenes de la Región de Murcia y analizar su asociación con factores sociodemográficos, consumo de sustancias, y problemas de salud mental.

Métodos: Estudio descriptivo transversal utilizando la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) 2022, incluyendo 714 participantes de 15 a 35 años de la Región de Murcia. Variables: juego con dinero en los últimos 12 meses, características sociodemográficas, problemas de salud mental y consumo de sustancias. Se realizaron modelos multivariables de regresión logística globales y desagregados por sexo para la variable “juego con dinero en los últimos 12 meses”.

Resultados: La prevalencia de juego en los últimos 12 meses global 41% (IC95%: 37-44%), en mujeres 33% (IC95%: 28-38%), y en hombres 47% (IC95%: 42-52%). El modelo de regresión logística global mostró que las variables que aumentaban la probabilidad de jugar fueron: sexo masculino (OR: 2,14; IC95%: 1,48-3,08); la edad (OR: 1,06; IC95%: 1,02-1,11); tener estudios secundarios frente a universitarios (OR: 1,71; IC95%: 1,06-2,79); vivir en municipios de menos de 20.000 habitantes (OR: 1,91; IC95%: 1,14-3,19) o de 20.001-100.000 habitantes (OR: 2,30; IC95%: 1,53-3,48) frente a los de más de 100.000 habitantes; tener empleo (OR: 1,65; IC95%: 1,00-2,74) o estar desempleado (OR: 1,93; IC95%: 1,03-3,60) frente a ser estudiante. Las variables

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

que disminuían la probabilidad de juego fueron: ser inmigrante (OR: 0,41; IC95%: 0,24-0,70), no estar casado/a (OR: 0,60; IC95%: 0,35-1,01), no consumir alcohol (OR: 0,40; IC95%: 0,24-0,68) ni opioides (OR: 0,38; IC95%: 0,20-0,72). En el modelo para mujeres, las probabilidades eran similares, pero no se mantenía el estado civil, la ocupación y el consumo de opioides, y se incorporaron "no haber consumido en los últimos 12 meses tranquilizantes, sedantes y/o somníferos" (OR: 0,24; IC95%: 0,24-1,04). En el modelo para hombres, también se mantienen la mayoría de las variables del modelo global, y con probabilidades muy similares, pero se añade el "no haber fumado tabaco en los últimos 12 meses" (OR: 0,23; IC95%: 0,35-0,92) y el "no haber sido diagnosticado de ansiedad" (OR: 0,47; IC95%: 0,22-1,03).

Conclusiones/Recomendaciones: Las prevalencias de juego con dinero en adultos jóvenes son muy elevadas en la región, especialmente en hombres. Existen diferencias de género en los factores asociados, que deben ser tenidos en cuenta para abordar el problema del juego desde una perspectiva de género con la finalidad de mitigar/prevenir su incidencia.

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