

Prevalencia de adicciones sin sustancia en futuros profesionales de la salud. El caso de juegos de azar y videojuegos

Prevalence of non-substance addictions in future health professionals: the case of gambling and video games

Marta González Fernández-Conde¹, Rosa Isabel Sánchez Alonso², Ainhoa Lozano Molina¹,
Elena Martín González³, César Jiménez Vaquero¹ y Diego Gayo Plaza¹

¹ Escuela Universitaria de Enfermería de Ávila (Universidad de Salamanca). España

² Área de Atención Primaria de Ávila. España

³ Complejo Asistencial Universitario de Salamanca. España

ORCID Marta González Fernández-Conde: <https://orcid.org/0000-0002-1171-3116>

ORCID Rosa Isabel Sánchez Alonso: <https://orcid.org/0009-0005-5490-9310>

ORCID Ainhoa Lozano Molina: <https://orcid.org/0000-0003-2626-6627>

ORCID Elena Martín González: <https://orcid.org/0000-0001-7632-1669>

ORCID César Jiménez Vaquero: <https://orcid.org/0000-0002-2822-0131>

ORCID Diego Gayo Plaza: <https://orcid.org/0009-0008-1480-9747>

Recibido: 02/06/2025 · Aceptado: 06/03/2026

Cómo citar este artículo/citation: González Fernández-Conde, M., Sánchez Alonso, R. I., Lozano Molina, A., Martín González, E., Jiménez Vaquero, C. y Gayo Plaza, D. (2026). Prevalencia de adicciones sin sustancia en futuros profesionales de la salud. El caso de juegos de azar y videojuegos. *Revista Española de Drogodependencias*, 51(1), 60-72. <https://doi.org/10.54108/10130>

Resumen

Introducción: La adicción al juego con dinero y a los videojuegos puede afectar negativamente el ámbito académico, psicológico y social de los universitarios. Objetivo: Evaluar la prevalencia y características de estas adicciones en estudiantes de Enfermería. Métodos: Estudio descriptivo transversal con 161 estudiantes mediante cuestionarios ESTUDES y EDADES. Resultados: El 49,7% jugó con dinero, predominando hombres (online) sobre mujeres (presencial). El riesgo de juego problemático fue del 5,5%. En videojuegos, participó el 42,2%, con mayor prevalencia femenina, pero mayor riesgo en hombres. No se observó un impacto negativo del uso de videojuegos sobre el rendimiento académico; no obstante, se identificaron asociaciones estadísticamente significativas con la nota media, que deben interpretarse con cautela. Conclusión: La alta prevalencia y diferencias por sexo requieren intervenciones preventivas específicas.

Palabras clave

Adicción al juego, videojuegos, estudiantes universitarios, rendimiento académico, trastornos comportamentales.

Correspondencia:

Rosa Isabel Sánchez Alonso

Email: Rsancheza@usal.es



Abstract

Introduction: Gambling and video game addiction can negatively affect university students academically, psychologically, and socially. **Objective:** To assess the prevalence and characteristics of these addictions among Nursing students. **Methods:** Cross-sectional descriptive study with 161 students using ESTUDES and EDADES questionnaires. **Results:** A total of 49.7% of participants engaged in gambling, with a predominance of males in the online modality and females in the land-based/presential modality. The prevalence of problem gambling risk was 5.5%. Regarding video games, 42.2% of the sample participated, showing a higher prevalence among females but a greater risk of addictive behavior in males. No negative impact of video game use on academic performance was observed; however, statistically significant associations were identified with GPA (Grade Point Average), which should be interpreted with caution.

Keywords

Gambling addiction, video games, university students, academic performance, behavioral disorders.

INTRODUCCIÓN

El juego se define como una actividad en la que se arriesga dinero u objetos de valor sobre resultados inciertos dependientes del azar, permitiendo su transferencia entre participantes, independientemente del grado de destreza implicado (Gobierno de España, 2011). En los últimos años, ha habido un cambio significativo en la comprensión de las conductas adictivas. El DSM-5 reconoce el juego patológico como una adicción sin sustancia (American Psychiatric Association, 2013). No es el uso de Internet o los juegos en sí lo que constituye un problema, sino su uso abusivo, que interfiere con otras actividades y genera un patrón de dependencia (Andreeva, Audette-Chapdelaine y Brodeur, 2022; Suissa, 2015).

Las motivaciones para jugar incluyen la búsqueda de entretenimiento, emociones fuertes, expectativas de beneficios económicos y la evasión del estrés diario (Hussain & Muhammad, 2017; Monson, Villotti y Hack, 2023). Existen factores de riesgo asociados a esta conducta, como las deudas, bajo rendimiento académico, absentismo y problemas de concentración (Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020).

En cuanto a los videojuegos, la Organización Mundial de la Salud ha incluido su adicción en la CIE-11, debido a su impacto en la salud mental y su prevalencia creciente gracias al fácil acceso a múltiples dispositivos (OMS, 2020). Esta adicción presenta similitudes neurobiológicas con otras adicciones, afectando regiones como la corteza prefrontal y el cuerpo estriado, y se asocia con niveles elevados de dopamina y déficits en el control inhibitorio (Fathi et al., 2024; Mohammad, Jan & Alseadi, 2023).

Dentro del juego con dinero, existen diferencias relevantes entre la modalidad presencial y la online. El juego presencial suele ser una práctica social menos frecuente, mientras que el online tiende a realizarse en solitario y con mayor recurrencia. La frecuencia de juego es mayor en hombres, jugadores individuales, jóvenes de entre 27 y 30 años y en quienes participan en modalidades online o combinadas. Por el contrario, es menor en mujeres, en quienes juegan presencialmente y en personas con estudios superiores o en formación (García Rabadán, Fernández Aragón y Baranda Ortiz, 2023).

Existe una relación recíproca entre el trauma y el juego: el primero puede propiciar el



segundo y, a su vez, los problemas de juego pueden agravar síntomas traumáticos. Ambos afectan la toma de decisiones y el control de impulsos, con consecuencias negativas para la persona y su entorno (Monson et al., 2023).

El perfil del jugador joven ha cambiado, destacando el aumento de apuestas deportivas online a través de dispositivos electrónicos. Esta tendencia genera deudas en línea y se asocia con problemas sociales, psicológicos y familiares. La publicidad dirigida a jóvenes, tanto en eventos deportivos como en plataformas digitales (como YouTube o apps móviles), refuerza el atractivo del juego (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020). Además, la modalidad de inicio del juego suele mantenerse: quienes comienzan online tienden a continuar en esa modalidad, lo mismo ocurre con los presenciales (García Rabadán et al., 2023).

Las consecuencias de la ludopatía a largo plazo son graves. En el entorno familiar se presentan pérdida de bienes, aumento de gastos, violencia, mentiras, abandono de responsabilidades y deterioro de la comunicación (Hussain y Muhammad, 2017; Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020). A nivel individual, se asocia con depresión, ansiedad, ideación suicida y mayor riesgo de muerte prematura (Karlsson y Håkansson, 2018).

Ante esta situación, es esencial diseñar estrategias para gestionar síntomas, intervenir en la conducta y reducir el impacto sobre la salud y el estilo de vida. Estas medidas deben abordar la problemática como una condición crónica (Matheson et al., 2019).

En España, el Ministerio de Sanidad implementó una campaña de Prevención del Juego de Apuesta dentro de la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017–2024, con el fin de aumentar la conciencia social sobre

los daños asociados al juego, modificar la percepción de normalidad, especialmente en menores, y fomentar la participación ciudadana en la prevención (Ministerio de Sanidad, 2017).

Respecto a los videojuegos, la terapia cognitivo-conductual (TCC) ha demostrado ser un tratamiento eficaz. Ayuda a mejorar el autocontrol, a desarrollar habilidades de afrontamiento, a abordar problemas psicológicos subyacentes y a reforzar el apoyo familiar, todo ello dentro de un enfoque integral y personalizado (Greenfield, 2022).

En este contexto, el equipo de investigación plantea como objetivo principal analizar la prevalencia del juego con dinero y el uso de videojuegos en la población universitaria. Los objetivos secundarios incluyen estudiar las diferencias por sexo, evaluar la influencia de los videojuegos sobre el rendimiento académico y comparar los resultados con los del Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022 (ITC) del Ministerio de Sanidad.

MATERIAL Y MÉTODOS

Se realizó un estudio descriptivo transversal sobre adicción al juego con dinero, basado en preguntas específicas tomadas de la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (ESTUDES) (Ministerio de Sanidad, 2020) y de la Encuesta sobre el Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (EDA-DES) (Ministerio de Sanidad, 2022), cuyos resultados tienen representatividad nacional (Ministerio de España, 2022). Estas preguntas fueron incorporadas inicialmente en 2014 con fines exploratorios, adaptándose en sucesivas ediciones a la realidad social y el rendimiento de los cuestionarios. En 2016 se modificaron su extensión, formulación y ubicación, ubicándolas en el apartado de actividades de ocio.



En la encuesta EDADES 2019 (Ministerio de Sanidad, 2019) se introdujo una escala basada en los criterios del DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014) para diagnosticar posibles trastornos del juego. Por su parte, la edición 2019 de la ESTUDES (Ministerio de Sanidad, 2020) empleó la escala Lie/Bet, validada previamente en la encuesta europea ESPAD, para estudiar el juego problemático en jóvenes de 14 a 18 años, además de otra escala basada en el DSM-5 para valorar posibles trastornos por abuso de videojuegos.

En este contexto, el informe definió las siguientes categorías diagnósticas (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014):

- Posible juego problemático (15-64 años): puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-5.
- Posible trastorno del juego (15-64 años): puntuación ≥ 4 en la escala DSM-5.
- Posible juego problemático en estudiantes (14-18 años): puntuación de 1-2 en Lie/Bet.
- Posible uso compulsivo de Internet: puntuación ≥ 28 en la escala CIUS.
- Posible trastorno por uso de videojuegos: puntuación ≥ 5 en la escala DSM-5.

El estudio se desarrolló en la Escuela Universitaria de Enfermería de Ávila (Universidad de Salamanca), durante el curso académico 2023–2024. Se dirigió a todos los estudiantes del Grado en Enfermería sin aplicar muestreo. Se obtuvieron 161 respuestas válidas sobre un total de 199 estudiantes matriculados, lo que representa una tasa de respuesta del 80,9%. Se asumió la normalidad de los datos y se aplicó un nivel de confianza del 95% ($p = 0,05$).

El cuestionario fue diseñado en Google Forms, tomando como referencia el de la ESTUDES (Ministerio de Sanidad, 2020). Fue administrado entre octubre y diciembre de 2023 en los cuatro cursos académicos. Los estudiantes completaron el formulario online desde sus dispositivos personales, con supervisión presencial del entrevistador.

Los datos se depuraron en Microsoft Excel 365 (versión 2401) y se analizaron con IBM SPSS v28. Se realizó análisis descriptivo, de frecuencias, y bivalente mediante chi cuadrado de Pearson y test exacto de Fisher.

RESULTADOS

Análisis descriptivo de la población estudiada

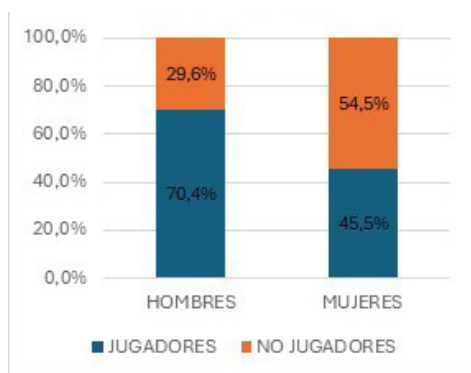
En este estudio, se obtuvo una tasa efectiva de respuesta del 80,9% ($n=161$). La población de estudio estuvo compuesta por un 83,2% ($n=134$) de mujeres y un 16,8% ($n=27$) de hombres. La mediana de la edad fue 22 años; el 68,9% ($n=111$) tuvieron una edad igual o inferior a 22 años, siendo el rango 19-54 años. El 96,9% ($n=156$) fueron de nacionalidad española, mayoritariamente procedentes de un entorno urbano (68,9%, $n=111$). El curso con mayor tasa de respuesta fue 2º curso, representando el 29,8% del total de participantes. En cuanto a resultados académicos, el 62,1% ($n=100$) refirieron su nota media en el Grado era “notable”. A la pregunta sobre la situación económica familiar con la que se identifica, el 88,2% ($n=142$) respondió que su situación era similar a la media. En cuanto a la edad de inicio en juegos con dinero, el 44,9% ($n=30$) respondió “a los 18 años”, siendo el rango de edad desde los 8 hasta los 30 años.



Juego con dinero

La prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses en la muestra analizada fue de 49,7% (n=80). Atendiendo a su distribución por sexos, el 70,4% (n=19) de los hombres y el 45,5% (n=61) de las mujeres afirmaron haber jugado con dinero en los últimos 12 meses, lo que resultó estadísticamente significativo ($p=0,018$) en la prueba de chi cuadrado (Figura 1).

Figura 1. Prevalencia de juego con dinero



A continuación, se analizó la modalidad de juego (online, presencial o ambas) entre los jugadores en los últimos 12 meses. El 26,33% (n=5) de los hombres y el 4,9% (n=3) de las mujeres manifestó haber jugado online, encontrándose diferencias estadísticamente significativas en la prueba exacta de Fisher ($p=0,016$); el 57,9% (n=11) de los hombres y el 88,5% (n=54) de las mujeres afirmó haber jugado de forma presencial, lo que también demostró significación estadística ($p=0,006$). No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en la distribución por sexo al analizar la prevalencia de ambas modalidades de juego en los últimos 12 meses (15,8% (n=3) en varones, 6,6% (n=4) en mujeres, $p=0,348$).

Mediante pregunta de respuesta múltiple, se analizó también la tipología de juego empleada en los últimos 12 meses, pudiendo elegir una o varias de las siguientes opciones: loterías, loterías instantáneas, quinielas, apuestas deportivas, carreras de caballos, tragaperras, cartas, bingo, videojuegos, deportes electrónicos, casinos y salas de juego. De esta forma, se comprobó que las tipologías de juego preferidas por los individuos del sexo masculino eran los videojuegos, seguido por las quinielas y las apuestas deportivas. En cuanto al género femenino, estas se inclinaron preferentemente por el bingo, seguido de las loterías y las loterías instantáneas.

Para el análisis bivalente de la relación entre las tipologías de juego y el sexo se consideró como jugadores tanto a los que lo realizaban en modalidad online como presencial. Así, el test exacto de Fisher evidenció diferencias estadísticamente significativas en su distribución entre jugadores por sexos en las tipologías quinielas ($p<0,001$), apuestas deportivas ($p<0,001$), tragaperras ($p<0,001$), cartas ($p=0,016$), videojuegos ($p=0,004$), deportes electrónicos ($p=0,034$) y salas de juego ($p=0,034$) (Ver tabla 1).

En cuanto al posible juego problemático según la escala Lie/Bet, el 5,59% de los participantes presentaron riesgo (9% en hombres y 4,4% en mujeres).

Videjuegos, Esports, Espectador Esports

Dada su relación con el juego con dinero, se estudió también la adicción a videojuegos en la población anteriormente descrita mediante el cuestionario ESTUDES (Ministerio de Sanidad, 2020), el cual analizaba el consumo de videojuego y de eSports, así como la participación como espectador de eSports. Cada uno de los ítems evaluados se analizó mediante el estudio de la fre-

**Tabla I.** Relación entre tipología de juego y sexo

TIPOLOGÍA DE JUEGO	CHI CUADRADO	PRUEBA FISHER
Loterías	0,690	0,802
Loterías instantáneas	0,281	0,283
Quinielas	<0,001	<0,001
Apuestas deportivas	<0,001	<0,001
Carreras de caballos	0,438	0,426
Tragaperras	<0,001	<0,001
Cartas	0,016	0,016
Bingo	0,661	0,651
Videojuegos	<0,001	0,004
Deportes electrónicos	0,009	0,034
Casinos	0,072	0,131
Salas de juego	0,009	0,034

cuencia de consumo (nunca en el último año, 1-3día/año, 1-3 días/mes, 1-4 días/semana, 5-7 días/semana) (ver tabla 2), las horas dedicadas al día (ninguna, <2h/día, 2-5h/día, 6-8h/día, >8h/día) y el dinero gastado en ellos en el último año (0€, 1-50€, >100€).

De los 161 individuos analizados, el 42,2% (n=68) manifestaron participado, al menos, en una de las 3 actividades analizadas en el último año, un 37,9% (n=61) en videojuegos, un 9,3% (n=15) en eSports y un 13% (n=21) como espectador en eSports. No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en el análisis bivalente entre la participación en el alguna de las 3 actividades y el sexo ($p=0,394$), la edad ($p=0,305$) y el entorno de residencia ($p=0,121$). Sin embargo, sí demostró significación la relación entre la participación en alguna de las 3 actividades y la nota media referida del expediente académico ($p=0,001$), en la población analizada.

Dentro del subgrupo de participantes, el 73,5% (n=50) tuvieron una edad igual o menor a 22 años y el 61,8% (n=42) residieron en un entorno urbano. Además, el 79,4% (n=54) refirió tener una nota media en el Grado $\geq 7/10$ puntos. En cuanto a la frecuencia de realización de alguna de las 3 actividades indicadas en los últimos 12 meses, predominó el uso de videojuegos (89,7%, n=61) por encima del eSports y de la participación como espectador de eSports (22,1%, n=15 y 30,1%, n=21, respectivamente). Estos datos, así como las horas dedicadas a cada actividad, pueden consultarse en las tablas 2 y 3.

El análisis bivalente mediante prueba de chi cuadrado de este subgrupo demostró significación estadística entre la frecuencia de uso de videojuego y el sexo ($p=0,043$), la frecuencia de uso de videojuegos y la nota media en el Grado ($p=0,021$), la frecuencia de uso de eSports y el sexo ($p=0,004$), la participación como espectador de eSports y el sexo ($p=0,023$), la par-

**Tabla 2.** Frecuencia de participación en videojuegos, eSports y espectador eSports

	NINGUNA	1-3 DÍAS/AÑO	1-3 DÍAS/MES	1-4 DÍAS/SEM	5-7 DÍAS/SEM
Videojuegos	10,3% (7)	23,5% (16)	30,9% (21)	25,0% (17)	10,3% (7)
eSports	77,9% (53)	2,9% (2)	7,4% (5)	5,9% (4)	5,9% (4)
ESPECTADOR eSports	69,1% (47)	8,8% (6)	16,2% (11)	5,9% (4)	0

Tabla 3. Horas dedicadas a la participación en videojuegos, eSports y espectador eSports

	NINGUNA	< 2 H/DÍA	2-5 H/DÍA	6-8 H/DÍA	> 8 H/DÍA
Videojuegos	27,9% (19)	60,3% (41)	8,8% (6)	1,5% (1)	1,5% (1)
eSports	76,5% (52)	16,2% (11)	4,4% (3)	2,9% (2)	0
Espectador eSports	76,5% (52)	20,6% (14)	2,9% (2)	0	0

ticipación como espectador de eSports y la nota media ($p=0,030$) y en las horas diarias empleadas como espectador de eSport y la nota media ($p=0,027$). Los análisis bivariantes completos que se realizaron en este subgrupo mediante prueba de chi cuadrado pueden consultarse en la tabla 4.

El impacto económico del uso de videojuegos se examinó mediante la pregunta “¿cuánto dinero te has gastado en total en un videojuego para mejorar tu posición, tu personaje, accesorios, imagen...?”, en la que el 8,1% ($n=13$) de la población afirmó haberse gastado entre 1 y 50€ en el último año y el 1,2% ($n=2$) manifestó haber gastado más de 100€. El resto indicó no haber gastado nada en los últimos 12 meses.

Finalmente, se estudió el riesgo de conductas adictivas ligadas al uso de videojuegos mediante 11 preguntas, cuyos resultados individuales pueden consultarse en la tabla 5.

DISCUSIÓN

Como respuesta al objetivo principal de este estudio, que fue analizar la prevalencia de juego con dinero y videojuegos en la población estudiada, los resultados se discutirán desglosados en apartados para una mejor comprensión.

Juego Con Dinero

Los datos obtenidos en este estudio coinciden en gran medida con los del Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022 (Ministerio de España, 2022).

La edad de inicio en el juego con dinero fue de 18 años en la población analizada, comparada con 15 años (juego online) y 14.6 años (juego presencial) del ITC. Casi la mitad de nuestros estudiantes (49.7%) jugó con dinero en los últimos 12 meses, siendo estadísticamente significativa en su distribución por sexos (70% de los hombres frente al 45,5% de las mujeres). Estos datos de prevalencia general fueron ligeramente inferiores a los del ITC, que sitúa la prevalencia en 58.1%. Sin embargo, al



Tabla 4. Análisis bivariante de las variables estudiadas y su nivel de significación estadística en la prueba de chi cuadrado

VARIABLES ESTUDIADAS	Significación
Sexo - Frecuencia videojuegos	0,043
Sexo - Frecuencia eSport	0,004
Sexo - Frecuencia espectador eSports	0,023
Sexo - Horas dedicadas a videojuegos	0,345
Sexo - Horas dedicadas a eSport	0,427
Sexo - Horas dedicadas como espectador eSports	0,617
Edad - Frecuencia videojuegos	0,394
Edad - Frecuencia eSport	0,605
Edad - Frecuencia espectador eSports	0,812
Edad - Horas dedicadas a videojuegos	0,275
Edad - Horas dedicadas a eSport	0,443
Edad - Horas dedicadas como espectador eSports	0,685
Entorno de residencia - Frecuencia videojuegos	0,602
Entorno de residencia - Frecuencia eSport	0,787
Entorno de residencia - Frecuencia espectador eSports	0,813
Entorno de residencia - Horas dedicadas a videojuegos	0,471
Entorno de residencia - Horas dedicadas a eSport	0,929
Entorno de residencia - Horas dedicadas como espectador eSports	0,925
Nota media - Frecuencia videojuegos	0,021
Nota media - Frecuencia eSport	0,488
Nota media - Frecuencia espectador eSports	0,030
Nota media - Horas dedicadas a videojuegos	0,859
Nota media - Horas dedicadas a eSport	0,552
Nota media - Horas dedicadas como espectador eSports	0,027

Tabla 5. Prevalencia de situaciones de riesgo de conductas adictivas a videojuegos en la población estudiada

SITUACIONES DE RIESGO DE CONDUCTAS ADICTIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	%
Frecuencia pensar en video juegos	10	6.2
Irritable por no jugar	8	5
Necesitar más tiempo video juegos	2	1.2
Intentar pasar menos tiempo video juegos	9	5.6
Perder interés por otras actividades	8	5
Continuar jugando pese a consecuencias negativas	13	8.1
Engañar por jugar	7	4.3
Jugar para sentirse mejor	28	17.4
Perder amistades por jugar	2	1.2
Necesidad de apostar más dinero	9	5.6
Mentir sobre cuánto dinero se juega	3	1.9



desglosar por sexos, la prevalencia masculina fue un 10% mayor en este estudio, mientras que la femenina fue 10% menor comparada con el ITC (70% vs 60.4% en hombres; 45.5% vs 55.7% en mujeres). Este aumento de prevalencia en hombres y disminución en mujeres estudiantes se corresponden con los resultados obtenidos en otros estudios (García Rabadán et al., 2023).

Analizando y comparando las modalidades de juego, se observó una tendencia de las mujeres por el juego presencial y de los hombres por el juego online, lo que resultó ser estadísticamente significativa. El 88.5% de las mujeres manifestó haber jugado presencialmente, mientras que solo el 4.9% refirió haberlo hecho online, mostrando una clara preferencia por el juego presencial. En contraste, los hombres jugaron menos presencialmente (57.9%) y recurrieron más a la modalidad online (26.3%). El uso combinado de ambas modalidades fue casi 2.4 veces más frecuente en hombres que en mujeres (15.8% vs 6.6%, respectivamente). Estos resultados coinciden con otros estudios, en los que la modalidad presencial es la preferida, especialmente por el colectivo de mujeres, mientras que la modalidad online se reduce significativamente en este grupo (García Rabadán et al., 2023; Ministerio de España, 2022).

En cuanto a la tipología de juego, los resultados obtenidos siguieron la tendencia nacional (Ministerio de España, 2022), siendo las loterías y las loterías instantáneas las más populares (22.9% y 9,3%, respectivamente, seguidos por las apuestas deportivas (7.4%), tragaperras (5.6%), juegos de cartas (4.3%), casino, salas de juego, e-sport (3.1%) y videojuegos (1.9%). Este orden de prevalencia de juego coincidió con el ITC, salvo dos excepciones: el bingo, que mostró una prevalencia inusualmente alta en nuestra población (29.8%), posiblemente influenciada por un evento benéfico recientemente acaecido, y

las quinielas, que tuvieron menor prevalencia en la población analizada (5.1%) en comparación con el ITC (Ministerio de España, 2022). Comparando la prevalencia de cada uno de los tipos de juego con respecto a los valores nacionales (sin influir en su orden), cabe destacar una disminución en las loterías (22.9% vs 92.9-95.5% nacional), loterías instantáneas (9.3% vs 30% nacional) y quinielas (5.1% vs 20.9-3.4% nacional). Esto podría deberse a la familiaridad de la muestra de la población, en su mayoría joven, con las nuevas modalidades de juego online y el impacto del aumento de las casas de apuestas y salas de juego.

En el análisis de las diferencias por sexos, los hombres prefirieron quinielas, apuestas deportivas y videojuegos, mientras que las mujeres recurrieron más al bingo, loterías y loterías instantáneas. Estos datos coinciden con el ITC (Ministerio de España, 2022), si bien en nuestra población la brecha de género fue mayor. Destacó el caso de las loterías, que mostraron una proporción hombre/mujer en la población estudiada de 18.9%/81.1%, frente a una diferencia mínima observada a nivel nacional (92/95%).

Se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas en el análisis bivalente por tipología de juego y sexo, concretamente en quinielas, apuestas deportivas, tragaperras, cartas, videojuegos, e-sport y salas de juego, mientras que el uso de loterías, loterías instantáneas, apuestas de caballos, bingo y casinos no mostró dicha significancia estadística.

En cuanto al posible juego problemático la población de estudio presentó un 5.5% de riesgo (9% en hombres y 4.4% en mujeres), siendo una proporción 1.6 veces más elevada que el 3.4% nacional (5% hombres y 1.9% mujeres). Los hombres presentaron mayor riesgo de juego problemático (con dos respuestas positivas en la escala), mientras que todas las mujeres tuvieron solo una respuesta positiva en la escala.



Videojuegos

Analizando el uso de los videojuegos, el 42,2% refirieron haber participado en alguna modalidad (videojuegos, e-sport, o espectador), siendo la actividad preferida los videojuegos. Se obtuvieron resultados estadísticamente significativos en el análisis entre la frecuencia de uso de videojuegos, e-sport y espectador con relación al sexo. El 42,5% de las mujeres refirieron haber jugado frente al 29% de los hombres. Estos datos difieren de los obtenidos en el ITC a nivel nacional, donde se obtuvo una prevalencia de juego del 85%, de la cual el 96% correspondió a hombres y el 73% de las mujeres (Ministerio de España, 2022). Esta diferencia a la baja puede deberse a que la población estudiada tiene un rango de edad sensiblemente más elevado (19-54 años), mientras que en el ITC el cuestionario sobre el uso de videojuegos fue aplicado en la población de 14-18 años.

La frecuencia de uso de los videojuegos entre los jugadores mostró que un 33% ha jugado como máximo tres veces al año, frente al 12,7% nacional. La frecuencia de juego, al menos semanal, en nuestro estudio fue de un 35%, frente al 50% a nivel nacional. Esto indica que nuestra población tuvo menos prevalencia de juego y menor frecuencia de uso entre los jugadores.

El tiempo de uso de las distintas modalidades de videojuego indicó que la mayoría de los jugadores analizados (88,2% en videojuegos, 92,7% en esport y 77,9% como espectadores) habían jugado menos de 2 horas al día, datos que coinciden con el ITC (Ministerio de España, 2022). Solo un 3% jugó más de 5 horas al día, frente al 8,2% a nivel nacional. Puede considerarse, por tanto, que el tiempo utilizado está dentro de los datos medios nacionales.

Se hallaron también diferencias entre el gasto de dinero en videojuegos destinado a mejorar su posición, accesorios, imagen, etc. El 8,1% refirió haber gastado entre 1 y 50 € frente al 20,1% nacional, y el 1,2% manifestó un gasto mayor de 100€ frente al 4,5% a nivel nacional.

Cabe destacar que en la encuesta ITC los datos de gastos por dinero disminuyen con la edad (más joven se asoció con un mayor gasto), lo que justificaría estas diferencias, dado que el rango de edad en nuestra población fue superior a la del ITC. A pesar de estas diferencias, los resultados de ambas investigaciones demuestran que la mayoría de los jugadores no gastaron dinero en videojuegos.

Respecto a la influencia sobre la nota media de los estudiantes resultó estadísticamente significativa la relación entre la nota media y la frecuencia de videojuegos, la frecuencia como espectador y las horas destinadas como espectador. Se encontró relación positiva entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. Comparándolo con la literatura existente, la relación del rendimiento académico y el uso de videojuegos sigue sin estar clara, existiendo resultados dispares en los estudios consultados. Algunos de ellos demuestran correlación negativa (Adžić, Tot, Savić, Runić-Ristić & Tot, 2023; Gómez-Gonzalvo, Devís-Devís & Molina-Alventosa, 2020; Javorcik & Durian, 2022), frente a otros autores que demuestran una asociación positiva entre ambas variables (Alloza, Escribano & Buenadicha, 2021; Naaj & Nachouki, 2021). Si bien nuestra contribución debe ser utilizada con cautela, puesto que no se tuvo en cuenta otras variables que podrían estar relacionadas, como el uso de videojuegos durante épocas de exámenes, o su uso predominante en fines de semana o días laborables.



Valorando el posible trastorno por uso de videojuegos basado en la escala de criterios del DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014), se encuentra que un 1,86% (n=3) de la muestra lo presenta, dato bastante inferior al del ITC (7,1%). Es interesante recalcar que, si bien la literatura nacional muestra una mayor afectación en los hombres (11,3% frente al 2,7% en las mujeres), en nuestra muestra este fenómeno se observó exclusivamente en el sexo masculino. Esta divergencia podría sugerir una mayor predisposición de los varones a sufrir las consecuencias negativas de su uso; no obstante, no puede descartarse una menor susceptibilidad femenina, así como tampoco las limitaciones derivadas del tamaño muestral o el sesgo inherente a una muestra compuesta íntegramente por estudiantes del Grado de Enfermería.

Las limitaciones del estudio se centran en que, al realizarse en un único centro universitario, el número de participantes es reducido, por lo que los resultados deben ser utilizados con cautela; y en que los cuestionarios fueron autoadministrados, lo que podría haber inducido sesgos por la deseabilidad social.

CONCLUSIONES

En relación al juego con dinero la edad de inicio en la población universitaria estudiada fue de 18 años y la modalidad preferida fue la presencial, especialmente entre las mujeres. Casi la mitad de la población universitaria estudiada jugó con dinero en el último año, siendo bastante más alto el porcentaje en hombres, que en mujeres. A pesar de ello, tan solo un 5% aproximadamente presentó un posible juego problemático.

Los hombres tendieron al juego online, principalmente quinielas y apuestas deportivas. Y las mujeres, al juego presencial, destacan bingo y loterías.

El videojuego fue la modalidad con mayor prevalencia de participación entre los universitarios, frente a eSport, o espectador eSport, siendo en este caso, más alto el porcentaje de mujeres que de hombres. A pesar de ello, los hombres fueron más susceptibles que las mujeres a sufrir las consecuencias adversas de su uso. El tiempo que la mayoría de los universitarios dedicó a videojuegos no supera las 2 horas al día.

Los resultados del estudio sugieren una relación positiva entre la frecuencia de uso de videojuegos y el rendimiento académico en la población analizada. Estos resultados contrastan con algunas publicaciones, por lo que se sugiere más estudios sobre ellos para poder confirmarlo.

Implicaciones y recomendaciones

- Se necesitan más investigaciones para comprender mejor las causas y consecuencias de la adicción al juego con dinero y videojuegos en estudiantes universitarios.
- A la vista de los resultados obtenidos, consideramos que se deberían implementar políticas de intervención específicas para reducir el riesgo de juego problemático en jóvenes universitarios.
- Se necesitan estudios amplios y de alta calidad para determinar la relación entre los resultados académicos y el uso de videojuegos en la población universitaria.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existen conflictos de interés relacionados con este estudio.



Reconocimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Luis Enrique Blanco Montagut, profesor de la Escuela Universitaria de Enfermería de Ávila, por su colaboración en el análisis estadístico, contribuyendo con ello a la calidad y precisión de los resultados presentados.

REFERENCIAS

- Adžić, S., Savić Tot, T., Savić, V., Runić Ristić, M., & Tot, V. (2023). Student achievement in relation to time spent studying and playing video games: A gender perspective. *TEM Journal*, 12(2), 832–839. <https://doi.org/10.18421/TEM122-28>
- Alloza, S., Escribano, F., González, O. R., & Buenadicha, M. (2021). Gender differences in soft skills perception and video game usage in the University of Extremadura. En F. J. García-Peñalvo (Ed.), *Next-generation applications and implementations of gamification systems* (pp. 28–49). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8089-9.ch003>
- Andreeva, M., Audette-Chapdelaine, S., & Brodeur, M. (2022). Gambling-related completed suicides: A scoping review. *Addiction Research & Theory*, 30(6), 391–402. <https://doi.org/10.1080/16066359.2022.2055001>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Fathi, M., Pourrahimi, A. M., Poormohammad, A., Sardari, S., Rajizadeh, M. A., Mazhari, S., & Pourkand, D. (2024). Video game addiction is associated with early stage of inhibitory control problems: An event-related potential study using cued Go/NoGo task. *Addiction Biology*, 29(4). <https://doi.org/10.1111/adb.13391>
- García, J., Fernández, I., & Baranda, A. (2023). La socialización de la juventud en materia de juegos de azar en Euzkadi. *Methadodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(2). <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.685>
- Gobierno de España. (2011). *Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego*. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2011-9280>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65). <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Greenfield, D. N. (2022). Clinical considerations in internet and video game addiction treatment. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 31(1), 99–119. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2021.09.003>
- Hussain, S., & Muhammad, S. (2017). Gambling and its impact on family: A narrative review. *British Journal of Mental Health Nursing*, 6(3), 128–133. <https://doi.org/10.12968/bjmh.2017.6.3.128>
- Javorcik, T., & Durian, C. (2022). The relationship between computer gambling and academic performance of high school students. En P. Fotaris & A. Blake (Eds.), *Proceedings of the European Conference on e-Learning (ECEL)* (pp. 149–155). Academic Conferences International. <https://doi.org/10.34190/ecel.21.1.711>
- Karlsson, A., & Håkansson, A. (2018). Gambling disorder, increased mortality, suicidality, and associated comor-



- bidity: A longitudinal nationwide register study. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 1091–1099. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.112>
- Matheson, F. I., Hamilton-Wright, S., Kryszajtys, D. T., Wiese, J. L., Cadel, L., Ziegler, C., Hwang, S. W., & Guilcher, S. J. T. (2019). The use of self-management strategies for problem gambling: A scoping review. *BMC Public Health*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6755-8>
- Ministerio de Sanidad. (2017). *Estrategia nacional sobre adicciones*. <https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/estrategiaNacional/home.htm>
- Ministerio de Sanidad. (2019). *Cuestionario EDADES*. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/EDADES_2019CUESTIONARIO_Autorrellenable.pdf
- Ministerio de Sanidad. (2020). *Cuestionario ESTUDES*. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2021_Cuestionario_ALUMNOS_castellano.pdf
- Ministerio de Sanidad. (2022a). *Cuestionario EDADES*. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022EDADES_AUT_CAST.pdf
- Ministerio de Sanidad. (2022b). *Informe sobre trastornos comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas EDADES y ESTUDES*. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf
- Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, mechanisms, and treatments of video game addiction. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.36957>
- Monson, E., Villotti, P., & Hack, B. (2023). Trauma and gambling: A scoping review of qualitative research. *Critical Gambling Studies*, 4(1), 12–26. <https://doi.org/10.29173/cgs113>
- Naaj, M. A., & Nachouki, M. (2021). Distance education during the COVID-19 pandemic: The impact of online gaming addiction on university students' performance. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(9). <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120941>
- Suissa, A. J. (2015). Cyber addictions: Toward a psychosocial perspective. En *Addictive Behaviors* (Vol. 43, pp. 28–32). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.adbeh.2014.09.020>
- Vázquez-Fernández, M. J., & Barrera-Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions*, 20(2), 61–70.
- World Health Organization. (2020, October 22). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>