Gac Sanit. 2025;39(S2):389

Gaceta Sanitaria

https://www.gacetasanitaria.org

927 - DETERMINANTES SOCIOECONÓMICOS DEL TRASTORNO POR JUEGO CON DINERO EN ADOLESCENTES DE CATALUÑA

J.T. Mateos, A. González-Rodríguez, E. Briones-Vozmediano, F. Bellón, M. Gea-Sánchez, J. Valls

Departamento de Enfermería y Fisioterapia, UdL; Grupo de Investigación en Salud, Educación y Cultura, UdL.

Resumen

Antecedentes/Objetivos: El juego con dinero en adolescentes se ha convertido en un problema de salud pública debido su tendencia creciente y su impacto en esta población. La disponibilidad de plataformas digitales y la normalización de estas prácticas en ciertos entornos sociales han favorecido su expansión. Diversos estudios han señalado que factores sociodemográficos, el entorno familiar y el acceso a juegos de azar pueden influir en su desarrollo. Este estudio tiene como objetivo identificar determinantes socioeconómicos asociados al juego con dinero en adolescentes de Cataluña.

Métodos: Se realizó un estudio transversal mediante cuestionario autoadministrado a estudiantes de 14 a 18 de 11 centros de secundaria de Cataluña. Los centros se seleccionaron por proximidad a salones de juego y por diferente nivel socioeconómico medido con el Índice Socioeconómico Territorial. Como instrumento, se utilizaron las preguntas sobre el juego con dinero del cuestionario de la Encuesta sobre Alcohol y Otras Drogas en España (EDADES) del Plan Nacional sobre Drogas. Se evaluó la prevalencia del trastorno por juego según criterios diagnósticos validados y se analizaron asociaciones con variables socioeconómicas mediante modelos de regresión logística.

Resultados: La muestra fue de 2.353 adolescentes (edad media: 16,1 años; DE: 0,98). Los hallazgos indican una prevalencia significativa del juego con dinero en la población adolescente, con diferencias según el género y el nivel socioeconómico. Se observó

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

que el 27,4% de los adolescentes había participado en juegos de azar en el último año, siendo más frecuente en chicos (34,2%) que en chicas (20,1%). La prevalencia del trastorno por juego fue del 3,91% (n = 92). Se observó una mayor probabilidad de trastorno por juego en chicos (OR = 3,60; IC95%: 2,19-6,23) y en adolescentes que se identificaron como no binarios u otra identidad de género (OR = 9,84; IC95%: 2,63-28,9). Además, se identificó un mayor riesgo en las respuestas de los centros de secundaria con menor Índice Socioeconómico Territorial, es decir, con mayor vulnerabilidad socioeconómica (OR = 2,45; IC95%: 1,47-4,33). También se identificó el desempleo de los progenitores (OR = 3,75; IC95%: 2,26-6,04) como un factor asociado a un mayor riesgo.

Conclusiones/Recomendaciones: Los hallazgos indican una prevalencia significativa del juego con dinero en la población adolescente, con diferencias según el género y el nivel socioeconómico. Esto subraya la importancia de desarrollar estrategias preventivas específicas para grupos vulnerables.

Financiación: Financiado por la Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Consumo (SUBV23/00034).

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