



## Original

# Análisis sociodemográfico de una población adolescente como predictor de adicción al juego online: motivaciones y patrón de gravedad

Verónica Ortiz Ainaga<sup>a,\*</sup>, Irene Asenjo Cabrero<sup>b</sup>, Raquel Mayo Carrera<sup>a</sup>,  
 Carmen Bocos Asenjo<sup>c</sup>, Hugo Gonzalo-Benito<sup>c,d</sup>

<sup>a</sup>Centro de Salud Tórtola. Valladolid. <sup>b</sup>Centro de Salud Plaza del Ejército. Valladolid. <sup>c</sup>Hospital Clínico Universitario de Valladolid.

<sup>d</sup>CIBER de enfermedades infecciosas.

### INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

#### Historia del artículo:

Recibido el 11 de marzo de 2024

Aceptado el 30 de abril de 2024

On-line el 29 de mayo de 2024

#### Palabras clave:

Análisis sociodemográfico

Adicción

Motivación

Juego online

Adolescentes

### RESUMEN

**Objetivos.** Analizamos si las características sociodemográficas de una determinada población adolescente predisponen a la adicción al juego online y además se evalúan los motivos por los que apuestan y el riesgo de adicción en un futuro

**Material y métodos.** Se trata de un estudio observacional, transversal y descriptivo en una población de 170 alumnos de edades comprendidas entre los 12 y 18 años, en institutos de Zonas Básicas de Salud. Se han estudiado variables sociodemográficas, variables relacionadas con el uso de internet con dos preguntas excluyentes (“¿juegas online?” y “¿realizas apuestas online?”), variables Escala GASA (Game Adiction Scale for Adolescents), variables escala GMQ (Gambling Motives Questionnaire) y variables Escala SOGS-RA de Winter (South Oaks Gambling Screen). La participación fue voluntaria y la información se recogió por cuestionarios previo consentimiento informado.

**Resultados.** En una muestra poblacional de 170 alumnos se han registrado datos socio-demográficos y datos de uso de internet. De ellos, 123 juegan online. Se analiza el grado de adicción con la escala GASA y resulta que un 8,9 % son adictos al juego online, lo que es más frecuente en las mujeres (65 %) y en edades de 13-14 años. Además, se pregunta si apuestan online; en los que contestan que sí, se analizan los motivos principales para hacerlo con la escala GMQ (motivos sociales, especialmente). También se valora la gravedad de la situación con la escala SOG-RA: un 18 % son jugadores en riesgo y 18 % jugadores problemáticos.

**Conclusiones.** Se puede destacar que la adicción al juego online es un problema prevalente en la población adolescente, sobre todo en las mujeres de 13 y 14 años. La ausencia de control parental y un consumo de internet superior a 5 horas al día son factores de riesgo para dicha adicción, así como la práctica de deportes. La causa principal para apostar son los motivos sociales.

© 2024 Sociedad Española de Médicos Generales y de Familia.

Publicado por Ergon Creación, S.A.

\* Autor para correspondencia.

Correo electrónico: [vortiza@saludcastillayleon.es](mailto:vortiza@saludcastillayleon.es) (V. Ortiz Ainaga).

<http://dx.doi.org/10.24038/mgyf.2024.015>

2254-5506 / © 2024 Sociedad Española de Médicos Generales y de Familia

## Sociodemographic analysis of an adolescent population as a predictor of online gambling addiction: motivations and severity pattern

### A B S T R A C T

#### Keywords:

Socio-demographic analysis  
Addiction  
Motivation  
Online gambling  
Adolescents

**Objectives.** We analyze whether the sociodemographic characteristics of a certain adolescent population predispose to online gambling addiction, and also examine the reasons for betting and the risk of addiction in the future.

**Material and methods.** This is an observational, cross-sectional, and descriptive study in a population of 170 students aged between 12 and 18 years old, in schools in two Basic Health Zones. The following variables were studied: socio-demographic variables, variables related to Internet which used two excluding questions ("do you gamble online" and "do you bet online?"), GASA scale variables (Game Addiction Scale for Adolescents), GMQ scale variables (Gambling Motives Questionnaire) and SOGS-RA scale variables (South Oaks Gambling Screen by Winter). Participation was voluntary, and information was collected through questionnaires after obtaining informed consent.

**Results.** We recorded both socio-demographic data and data on internet use in a population sample of 170 students. The results using the GASA scale showed that 8.9% of them were addicted to online gambling, being more frequent in females (65%) and in the 13-14 age group. In addition, they were asked whether they gamble online; when answering yes, were analysed for the main reasons why they do it using the GMQ scale, being social reasons. The severity of the situation was also assessed using the SOG-RA scale, with 18% being at-risk gamblers and 18% being problem gamblers.

**Conclusions.** The main conclusion of the study was that online gambling addiction is a widespread problem in the adolescent population, especially in females aged 13 and 14 years. The absence of parental control and an Internet consumption of more than 5 hours a day have been shown to be risk factors for this addiction, as well as the practice of sports. The main cause for gambling is social reasons.

© 2024 Sociedad Española de Médicos Generales y de Familia.

Published by Ergon Creación, S.A.

## Introducción

En España se regulan los juegos de apuestas desde 2011 con la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (BOE N°127 DE 28/05/2011). Sin embargo, hasta 2012 no nació la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), con la misión, entre otras, de prevenir conductas adictivas y sobre todo salvaguardar y proteger los derechos de los menores. Esta ley es de ámbito nacional, aunque se articula en cada comunidad autónoma, lo que dificulta su aplicación y seguimiento.

Para poder establecer acciones concretas en una población, se debe conocer su situación de partida inicial. A este respecto, existen estudios de ámbito nacional, como el realizado por UNICEF<sup>1</sup>, y también regional, realizado por la Junta de Castilla y León<sup>2</sup>, que pretenden describir estas poblaciones susceptibles. Sin embargo, las condiciones particulares de cada individuo (población, recursos económicos familiares, situación laboral de los progenitores, situación educativa de los menores o motivos, creencias y expectativas) son características mucho más relevantes para la identificación de los grupos más susceptibles en un determinado entorno. Castilla y León es la comunidad autónoma más extensa y diseminada, lo que hace que se com-

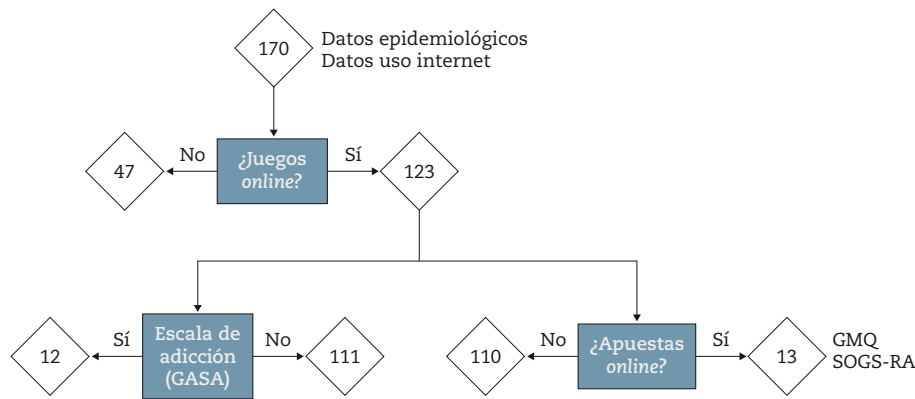
plique la toma de decisiones generales; por ello, es necesario el conocimiento más exacto de la situación.

Además, se requiere la pronta identificación de las poblaciones susceptibles, ya que el desarrollo de las tecnologías informáticas (teléfonos móviles, ordenadores, tabletas o televisores inteligentes) permite la accesibilidad de los adolescentes al mundo del juego. Esta identificación facilita llevar a cabo acciones correctivas cuanto antes.

Las nuevas generaciones conviven a diario con internet y redes sociales (RRSS): son el medio habitual para cualquier tipo de información y se convierten así en drogas para gran parte de la sociedad. La Organización Mundial de la Salud (OMS) alerta de que la facilidad para acceder al juego a través de internet, la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control hacen que se desencadenen conductas adictivas<sup>3</sup>. En este sentido, la adicción al juego entendido como juego patológico o ludopatía supone un gran problema en la población adolescente y afecta seriamente a su desarrollo social, intelectual y familiar.

Por ello, es necesario conocer cuáles son las características que hacen de la adolescencia un periodo de vulnerabilidad para este problema y detectar signos de alarma.

En este estudio se ha realizado un análisis descriptivo de la población adolescente de 12 a 18 años de tres institutos de



**Figura 1 – Distribución del espacio muestral incluido en el estudio. Los números en el rombo indican los participantes incluidos en cada análisis y las variables recogidas en cada caso se encuentran al lado de la n. Elaboración propia.**

las Zonas Básicas de Salud de San Isidro-Pajarillos y Circunvalación del Área Este de Valladolid. En él se identifican los perfiles susceptibles para poder desarrollar dependencia del juego con el objetivo de prevenir y sensibilizar en distintos ámbitos (familiar, escolar y social) y así evitar el desarrollo de conductas adictivas y su repercusión en la salud del adolescente.

## Objetivos

Valorar si las características sociodemográficas de una determinada población adolescente predisponen a la adicción al juego online; analizar las motivaciones de los que apuestan y el riesgo de adicción en los mismos.

## Material y métodos

Estudio observacional, transversal, descriptivo. Se recogieron datos de adicción a videojuegos online, apuestas a través de juegos online y la gravedad de la adicción del jugador de apuestas, con la finalidad de realizar un análisis sociodemográfico como predictor de la adicción al juego online.

Fue realizado en el primer trimestre del año 2022. En él participaron voluntariamente y de forma anónima 170 alumnos, con edades comprendidas entre 12 y 18 años, de 3 institutos públicos de dos Zonas Básicas de Salud de Valladolid Este. Se les facilitó un cuestionario, previo consentimiento informado de los padres.

Para el estudio se realizó un registro de variables sociodemográficas (edad, sexo, curso, nacionalidad, repetidor de curso, situación laboral de los progenitores, paga mensual recibida, actividad deportiva y consumo de sustancias ilegales) y datos relacionados con el uso de internet (tiempo dedicado al día superior a 5 horas, sistema de control del tiempo dedicado) con dos preguntas excluyentes (“¿juegas online?” y “¿realizas apuestas online?”), cuya contestación afirmativa permitió proseguir el análisis con distintas escalas:

- La escala GASA (*Game Adiction Scale for Adolescents*) evalúa la adicción a videojuegos en adolescentes. Presentan

adicción los que responden “a menudo” o “casi siempre” en 4 o más ítems.

- La escala GMQ (*Gambling Motives Questionnaire*) evalúa las motivaciones en quienes realizan apuestas en juegos online. Agrupa 3 tipos de motivaciones: “mejora de emociones positivas”, “refuerzo positivo externo” y “reducir o evitar emociones negativas”. Se emplea una escala tipo Likert de 4 puntos.
- La escala SOGS-RA de Winter (*South Oaks Gambling Screen*) evalúa la gravedad de sufrir adicción del jugador de apuestas online (“sin problemas de adicción”, “jugador en riesgo” y “jugador problema”).

## Resultados

Del total de alumnos, 123 manifiestan uso de la red para el juego online. Se analiza el grado de adicción (GASA) resultan 12 adictos. En los 123 se estudia también cuántos de ellos hacen apuestas online. Resultan ser 13 alumnos, en los que se examinan sus motivaciones principales (GMQ) y la gravedad de la situación (SOG-RA) (figura 1).

Un 44,7 % son varones y un 54,3 % son mujeres. Un tercio de la muestra no juega a videojuegos, principalmente mujeres. De los que sí juegan, la mayoría hacen deporte (tabla 1). Según aumenta la edad disminuye el número de adolescentes que juega. La mayoría de los jugadores mantiene buena relación con sus padres y la paga mensual no influye en el juego (tabla 2).

Centrando el estudio en los que usan el juego online, analizamos el grado de dependencia (GASA). Un 66,70 % piensan en jugar muy a menudo y un 63,60 % lo hacen para olvidar su vida real. Dos tercios reconocen que, a pesar de tener personas que intenten limitar el tiempo de juego, admiten haberlo aumentado. Casi el 50 % han desatendido actividades importantes y menos del 10 % nunca juegan para olvidar o se ha sentido mal por hacerlo (figura 2). El resultado final es que, de los 123 jugadores, un 9 % presentan adicción a los videojuegos (figura 3).

A continuación presentamos los resultados obtenidos en el análisis de los adolescentes adictos al juego online: el 63,64 % corresponden al sexo femenino y 63,7 % al tramo de edad de 13 y 14 años; la relación con sus padres es buena o excelente en el 75 % de los adictos; el 66,7 % no tiene ningún control

**Tabla 1 – Resultados del estudio en función de variables sociodemográficas tipo sí/no\*. La población de estudio consiste en un 44,7 % de hombres y un 54,3 % de mujeres. Un tercio de la muestra no juega a videojuegos y está representado principalmente por mujeres. De los que sí juegan, la gran mayoría también hacen deporte.**

Variables sociodemográficas	Sí juega	No juega	Total
N	123	47	170
Sexo (masculino/femenino) ratio	69/53 1,30	6/39 0,15	76/92 0,82
Español (sí/no) ratio	108/11 9,81	38/5 7,6	147/16 9,19
Repetidor (sí/no) ratio	48/76 0,63	13/32 0,41	61/109 0,56
Consumo de sustancias (sí/no) ratio	9/114 0,079	4/41 0,098	13/156 0,083
Salud mental (sí/no) ratio	32/92 0,348	10/35 0,285	43/127 0,338
Deporte (sí/no) ratio	107/17 6,29	33/12 2,75	141/29 4,86

\*No todos los participantes han contestado todas las variables.  
Elaboración propia.

parental del tiempo en internet; el 100 % de los adictos pasan más de 5 horas conectados; un 25 % de ellos ha acudido alguna vez a las consultas de salud mental; y un 16 % han consumido sustancias ilegales

También se analizan los adolescentes que han realizado apuestas online<sup>13</sup>. Se les pasa la escala GMQ y se concluye que los motivos sociales y la mejora de las emociones positivas

son las motivaciones que les conducen a realizar apuestas (figura 4). Igualmente, se les pasa la escala SOGS-RA para medir el nivel de gravedad de la adicción: un 18,18 % son “jugadores en riesgo” y un 18,8 % son “jugadores problema” (figura 5).

## Comentarios

Es la primera vez que se realiza un estudio sobre este tema en la población adolescente de dos Zonas Básicas de Salud San Isidro-Pajarillos/Circunvalación de Valladolid.

Con respecto al sexo, el número de jugadores online es muy similar, datos acordes con los resultados obtenidos en el estudio de UNICEF<sup>1</sup>. Sin embargo, hemos visto que la mayoría de los no jugadores son mujeres, atribuible posiblemente a que estas utilizan internet para otras actividades: compras online, chatear o ver series.

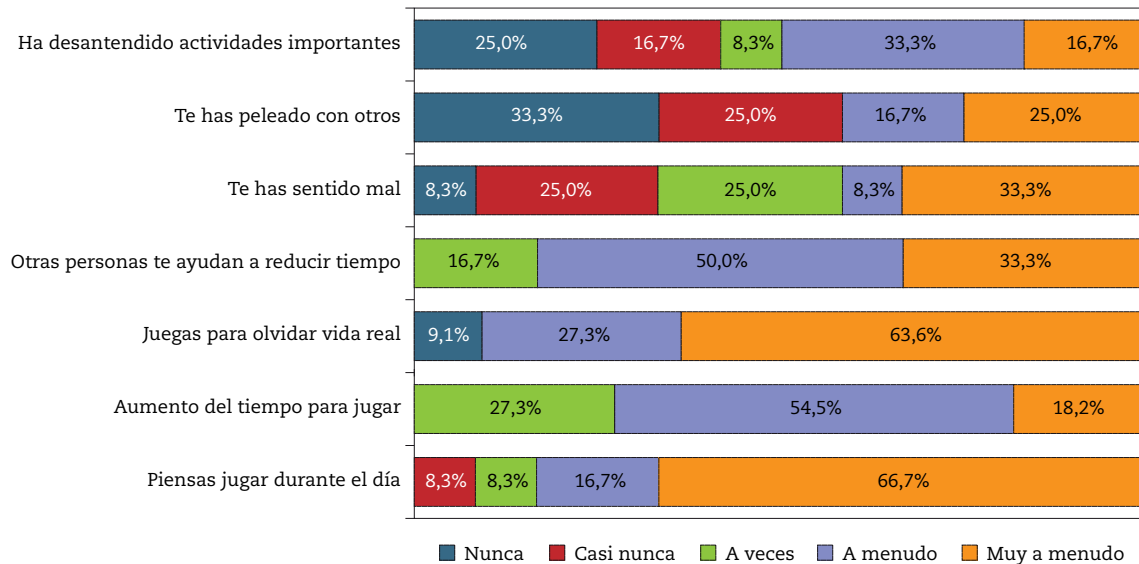
Aunque en un inicio se estimó que la nacionalidad podría ser relevante, por encontrarnos en una Zona Básica de Salud multicultural, no hemos encontrado resultados significativamente concluyentes. Esto es debido principalmente a que la práctica totalidad de la población que participó en la encuesta era española.

El 39 % de nuestros adolescentes han repetido algún curso. Esto puede deberse a que: dediquen entre semana un mayor número de horas al juego que el resto de sus compañeros, como demuestran estudios previos relacionados<sup>4</sup>; a que lleven los móviles al colegio y los usen en clase con fines no educativos; a que duerman con el móvil y lo utilicen hasta altas horas de la noche, lo que implica un descanso insuficiente y poco reparador. Todo ello justifica, en gran parte, los resultados obtenidos en nuestro estudio.

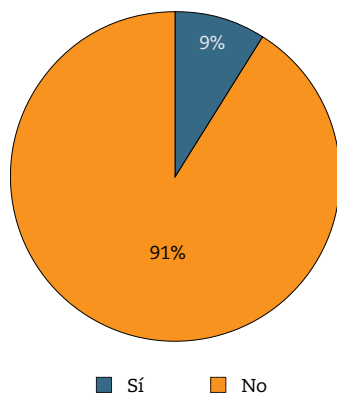
**Tabla 2 – Otras variables sociodemográficas. En esta tabla se presentan las otras variables sociodemográficas también analizadas en el estudio y que han sido categorizadas por grupos. Se observa que según aumenta la edad disminuye el número de adolescentes que juegan, que la mayoría de los jugadores mantienen una buena relación con sus padres y que la paga mensual no influye en el juego.**

Variables sociodemográficas	Sí juega		No juega		Total	
Edad (años)	12	16	r = 0,69	6	r = 0,26	23
	13	32	r = 0,72	12	r = 0,27	44
	14	29	r = 0,76	9	r = 0,23	38
	15	15	r = 0,65	8	r = 0,34	23
	16	13	r = 0,81	3	r = 0,18	16
	17	16	r = 0,69	7	r = 0,30	23
	18	1	r = 1	0	r = 1	1
	Curso	1º ESO	33	r = 0,73	12	r = 0,27
2º ESO		30	r = 0,73	11	r = 0,27	41
3º ESO		22	r = 0,75	7	r = 0,24	29
4º ESO		23	r = 0,76	7	r = 0,23	30
1º Bachillerato		2	r = 0,28	5	r = 0,71	7
2º Bachillerato		12	r = 0,8	3	r = 0,2	15
Relación con los padres	Excelente	55	r = 0,78	15	r = 0,21	70
	Buena	48	r = 0,64	25	r = 0,33	74
	Pobre	15	r = 0,83	18	r = 1	18
	Indiferente	5	r = 0,71	2	r = 0,28	7
Paga (euros)	0-10	45	r = 0,64	25	r = 0,35	70
	10-20	31	r = 0,86	5	r = 0,13	36
	20-30	16	r = 0,88	2	r = 0,11	18
	> 30	25	r = 0,67	11	r = 0,29	37

\*Para el cálculo de la ratio (r) en la variable edad se ha tenido en cuenta el total de alumnos y para el resto de las variables la ratio ha sido en función de su grupo. Elaboración propia.



**Figura 2 – Representación de las frecuencias totales de la escala GASA. Posteriormente nos centramos en el estudio específico de los participantes que sí habían respondido afirmativamente al uso de juegos online con el fin de analizar el grado de dependencia o adicción. En este sentido, podemos resaltar que un 66,70 % de ellos piensan muy a menudo en jugar a lo largo del día y un 63,60 % juegan principalmente para olvidar su vida real. Además, dos tercios de los adolescentes reconocen tener personas que intentan que reduzcan el tiempo que dedican al juego y, a pesar de ello, admiten haber aumentado el tiempo que dedican a jugar. Casi el 50 % manifiesta haber desatendido actividades importantes por jugar. Elaboración propia.**

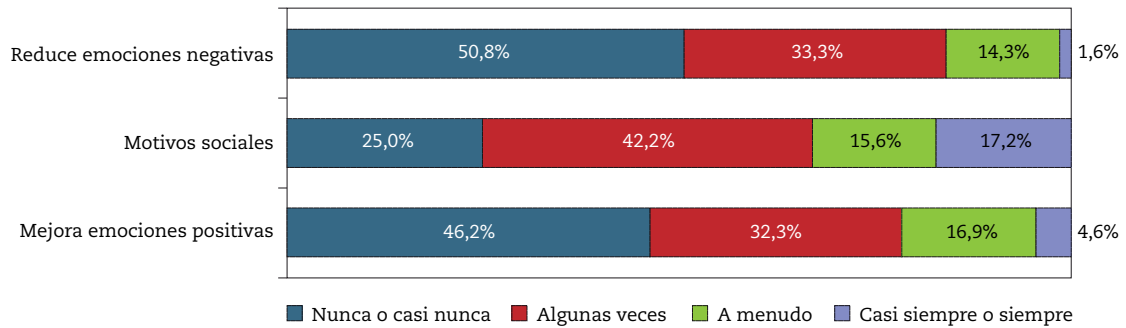


**Figura 3 – Dependencia de los videojuegos. Se presenta el porcentaje de participantes en el estudio que presentan adicción al juego según la escala GASA respecto del total. Tras el análisis de los 123 alumnos, 12 (8,94 %) resultaron adictos a juegos online. Elaboración propia.**

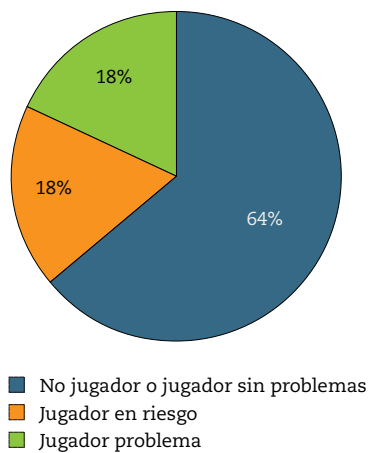
Hemos querido hacer una especial mención al análisis de la salud mental y su posible relación con el consumo de tóxicos. Nuestros resultados indican que un 26 % ha acudido una o más veces a consultas de salud mental. Los motivos se pueden orientar en dos sentidos: por un lado, inducidos por los padres, con dificultades para gestionar la adolescencia de sus hijos por falta de tiempo, de empatía o discusiones continuas que repercuten y alteran la dinámica familiar; por otro lado,

por el adolescente, que, debido a la presión social (principalmente relacionada con las RRSS), tiene poca capacidad para afrontar la frustración, lo que genera insatisfacción con la vida, ansiedad y depresión fundamentalmente. Todo lo anterior, a su vez, puede ser el motivo por el que se ve incrementado el consumo de sustancias ilegales cada vez a edades más tempranas. Las falsas creencias de que ayudan a ser más aceptados en un grupo, que la diversión puede ser mayor y que mejoran la sensación de bienestar son algunas de las motivaciones para consumirlas. En nuestro estudio, un 7,3 % ha consumido alguna vez sustancias ilegales y el número de consumidores que juegan es el doble de los que no juegan, datos que concuerdan con los de otras comunidades autónomas, con los que se demuestra que los consumidores presentan algún tipo de problemática con el juego<sup>5</sup>. La inmadurez y la vulnerabilidad del adolescente pueden ser dos factores que predispongan a esa búsqueda de evasión de la realidad, así como de dinero fácil para el consumo de tóxicos. Estas características coinciden con la revisión bibliográfica analizada, en la que se describe que la ansiedad, los cambios de humor extremos, la ira y los comportamientos agresivos e impulsivos son factores predictores en los adolescentes de adicción al juego, así como de consumo excesivo de tóxicos<sup>6</sup>.

Otro dato curioso en nuestro estudio es la relación directa entre el deporte y el aumento de juego online, quizá propiciado por: la presencia de enlaces y banners a páginas de juegos y apuestas en las noticias deportivas; la gran variedad de juegos a los que pueden tener acceso con un solo click; la posibilidad de socializar y a la vez preservar el anonimato; muchos de ellos, solo por hacer deporte, pueden tener una mayor pulsión por la competitividad; y el interés por probar nuevas experiencias y



**Figura 4 – Representación de las respuestas de la escala GMQ (motivos, creencias y expectativas en relación con el juego) agrupadas según el tipo de motivaciones para realizar apuestas de juego online. Los resultados muestran que en nuestra población son fundamentalmente los motivos sociales y la mejora de las emociones positivas los que les conducen a realizar apuestas online. Elaboración propia.**



**Figura 5 – Representación de los resultados de la escala SOGS-RA que mide la gravedad de la adicción de los que realizan apuestas online. Se dividen en tres categorías (“sin problemas”, “en riesgo” y “jugador problema”).**

jugar a otros juegos o deportes de difícil acceso por no tenerlos en su entorno. Por el contrario, un estudio de la Universidad de Valencia concluye que la dureza mental que proporciona la práctica deportiva puede proteger de los comportamientos adictivos a los videojuegos en los deportistas<sup>7</sup>.

Centrándonos en la edad de los adolescentes de nuestro estudio, y en la misma línea que otros trabajos analizados, la mayoría de los jugadores online se encuentra entre los 13 y 14 años, lo que corresponde a los cursos de 1º y 2º de la ESO; en gran parte de ellos es la edad a la que tienen su primer teléfono móvil o porque empieza a ser mayor la presión del entorno (el paso al instituto), además de que alguno de ellos haya repetido curso como ya vimos; de ahí la discordancia entre edad y curso.

La mayoría de los que presentan adicción al juego online tienen padres laboralmente activos (padres 83,33 %, madres 72,73 %). Se puede concluir que la sola presencia de los padres en casa puede ser una medida disuasoria eficaz al tener más dificultades de acceso a los dispositivos y sentirse más vigi-

lados Destaca también que la relación con ellos es buena o excelente en un 75 % de los casos. Aunque parezca contradictorio, hay que analizarlo nuevamente desde dos puntos de vista diferentes: los adolescentes pueden estar transmitiendo una falsa imagen de buena relación para, consciente o inconscientemente, ocultar sus verdaderas acciones y así no generar desconfianza en los progenitores; los padres, tratando de “suplir” su ausencia, realizan concesiones o premios mientras sus hijos están en casa.

Tanto en el estudio de UNICEF<sup>1</sup> como el realizado por la Junta de Castilla y León<sup>2</sup> destacan un bajo nivel de control parental tanto en restricción como en supervisión. En este último, el 28,6 % de los encuestados refieren que en su casa se establecen normas y limitaciones en el uso de la red, pero muy pocos utilizan programas de control parental. Este es mayor en el caso de las chicas y en los primeros cursos de la ESO. En nuestro estudio, el 66,67 % de los padres de los adolescentes adictos no controla el tiempo que permanecen sus hijos en internet, quizá porque, como hemos visto antes, gran parte de ellos trabaja fuera de casa, porque ellos mismos permanecen también mucho tiempo conectados delante de sus hijos y sirven de “modelo”, y otros muchos porque probablemente desconozcan los filtros y programas de control que puedan aplicar.

Además, el estudio de UNICEF<sup>1</sup> revela que un 31,6 % pasa más de 5 horas diarias conectado a internet y casi el 50 % durante el fin de semana. En nuestro estudio el 100 % de la población adicta permanecen más de 5 horas al día conectados a internet un día cualquiera. Es relevante en los primeros cursos de la ESO, en clara relación con el acceso a los teléfonos móviles a edades cada vez más tempranas (10,96 años, en promedio)<sup>1</sup>.

En nuestro análisis, un 8,94 % presenta adicción al juego online (escala GASA), un porcentaje muy similar al estimado por el Ministerio de Sanidad a escala nacional, según el informe sobre adicciones comportamentales de 2021<sup>8</sup>.

Según nuestro estudio, un 66,70 % piensa en jugar durante todo el día y el 63,60 % lo hacen para olvidarse de la vida real. Los motivos sociales (escala GMQ) (“porque me gusta lo que siento al jugar”, “porque es divertido”, “porque me ayuda cuando estoy nervioso-deprimido”, “para relajarme” y “porque jugar hace que una reunión de amigos sea mucho más agradable”) son los principales determinantes en la adicción

a las apuestas *online*. Si comparamos las causas con el estudio de UNICEF, las respuestas más frecuentes son: "para hacer amigos", "no sentirse solos", "mostrarse como son", "sentirse aceptados por los demás" y "ser populares", lo que refleja la presión social y del entorno más próximo a la que pueden estar sometidos, y la preocupación e inseguridad por no ser aceptados como son realmente. Estas respuestas pueden ir en consonancia con los motivos por los que han aumentado los casos de acoso escolar y de suicidios entre la población adolescente.

En España, según el estudio de González *et al.*<sup>5</sup>, un 33 % de los jugadores *online* y un 6,8 % de los jugadores *offline* de la población adolescente de entre 12 y 17 años, se consideran jugadores patológicos. En nuestros resultados, un 18,8 % son jugadores problema y un 18,18 % en riesgo de serlo. El mayor porcentaje se encuentra entre 13 y 14 años (1º de la ESO) y la frecuencia de la adicción disminuye en bachillerato, lo que coincide con el estudio de UNICEF<sup>1</sup>. El acceso a la tecnología a edades más tempranas, el inicio de la Enseñanza Secundaria y la necesidad de formar parte de un grupo y ser aceptado pueden ser nuevamente las causas principales de este resultado.

En la bibliografía revisada se ha visto que los adolescentes varones tienen más probabilidades de presentar adicción al juego patológico<sup>9</sup>. En contraposición, en nuestro estudio llama la atención que el porcentaje mayor corresponda a las mujeres (63,64 %), a lo que no encontramos una explicación clara. Quizá pueda haber alguna peculiaridad en la población analizada al tratarse de una zona humilde y con más variedad étnica.

---

## Conclusiones

Los resultados del trabajo avalan la teoría de que los videojuegos influyen de manera significativa en la adolescencia y se están convirtiendo en un problema de salud creciente. Cada vez hay más estudios que demuestran el uso compulsivo de internet a edades más tempranas. Uno de cada cinco menores en España hace un uso problemático de la red y se observan cada vez más implicaciones en la salud física y mental de los adolescentes, así como de convivencia.

El intervalo de edad es mayor entre las mujeres de 13 y 14 años y que estos porcentajes disminuyen a medida que avanzan en sus estudios.

Los adolescentes con progenitores trabajadores tienen más probabilidad de ser adictos. Esto parece deberse a que no pueden supervisar el tiempo de conexión a internet de sus hijos, por lo que estos suelen estar más de 5 horas conectados.

A estas edades ya una cuarta parte de ellos han necesitado acudir en alguna ocasión a consultas de salud mental por problemas de ansiedad y depresión.

Aunque parezca contradictorio, los adolescentes que realizan práctica deportiva también juegan más a juegos *online*.

Los motivos sociales y las experiencias y emociones positivas son los principales determinantes para esta adicción.

Por tanto, es muy importante la implantación a edades tempranas de estrategias eficaces y efectivas de prevención en distintos ámbitos: en los centros educativos, en el entorno familiar y en la sociedad en general. El abuso de internet se debe considerar como una adicción sin "drogas", un trastorno multifactorial (ambiental, psicológico y biológico) que precisa ser abordado de una manera integral.

---

## Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

---

## BIBLIOGRAFÍA

1. UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela y Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática. Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: UNICEF España; 2021.
2. Junta de Castilla y León. Estudio de Hábitos y Estilo de vida de la población joven de Castilla y León. 2021.
3. Asamblea Mundial de la Salud. Clasificación internacional de enfermedades de la OMS (ICD-11). 2022.
4. Gómez-Gonzalvo F, Devís-Devís J, Molina-Alventosa P. El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*. 2020; 65: 89-99.
5. González MT, Espada JP, Tejeiro R. El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*. 2017; 29(3): 180-5.
6. Ibarzábal FA. Conductas de juego con apuestas y uso de drogas en una muestra de estudiantes adolescentes de la ciudad de Huelva. *Análisis y Modificación de Conducta*. 1966; 22(85): 577-601.
7. López-Mora C, Álvarez O, González-Hernández J, Castillo I. Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos Psicol Depo*. 2022; 22(1): 124-37.
8. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones (OEDA), Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGP-NSD). Informe sobre adicciones comportamentales 2019: juego con dinero, uso de videojuego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad; 2019.
9. Rodríguez MR, Padilla FMG. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enferm Global*. 2021; 20(2): 557591.