

Millenium, 2(29)



ADIÇÃO AO JOGO A DINHEIRO E AOS VIDEOJOGOS NO CONTEXTO UNIVERSITÁRIO: UM ESTUDO DESCRITIVO
GAMBLING AND VIDEO GAME ADDICTION IN THE UNIVERSITY SETTING: A DESCRIPTIVE STUDY
ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO Y VIDEOJUEGOS EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO: ESTUDIO DESCRIPTIVO

Marta González Fernández-Conde¹  <https://orcid.org/0000-0002-1171-3116>

Rosa Isabel Sánchez Alonso²  <https://orcid.org/0009-0005-5490-9310>

Ainhoa Lozano Molina¹  <https://orcid.org/0000-0003-2626-6627>

Elena Martín González³  <https://orcid.org/0000-0001-7632-1669>

César Jiménez Vaquero¹  <https://orcid.org/0000-0002-2822-0131>

Diego Gayo Plaza¹  <https://orcid.org/0009-0008-1480-9747>

¹ Universidad de Salamanca, Ávila, Espanha

² Centro Salud Piedrahita, Ávila, Espanha

³ Complejo Asistencial Universitario Salamanca, Salamanca, Espanha

Marta González Fernández-Conde - martagfc@usal.es | Rosa Isabel Sánchez Alonso - rsancheza@usal.es | Ainhoa Lozano Molina – ainhoa.lozano.molina@usal.es | Elena Martín González - emartingonzalez@usal.es | César Jiménez Vaquero – cesar.jimenez@usal.es | Diego Gayo Plaza – diego.gayo@usal.es



Autor Correspondiente:
Rosa Isabel Sánchez Alonso
Calle Hornos Caleros
05003 – Ávila - Espanha
rsancheza@usal.es

RECEPCIÓN: 17 de diciembre de 2025
REVISADO: 29 de enero de 2026
ACEPTADO: 09 de marzo de 2026
PUBLICADO: 26 de marzo de 2026

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

RESUMO

Introdução: O jogo a dinheiro e os videojogos podem associar-se a comportamentos aditivos com repercussões académicas e psicossociais, sobretudo em populações jovens.

Objetivo: Estimar a prevalência de jogo a dinheiro e de atividades relacionadas com videojogos em estudantes universitários, analisar diferenças por sexo e relação com a média académica.

Métodos: Estudo descritivo transversal em estudantes de Enfermagem matriculados no ano letivo de 2023-2024 da Escola Universitária de Enfermagem de Ávila - Universidade de Salamanca. Aplicou-se um questionário online baseado em ESTUDES/EDADES, incluindo Lie/Bet e critérios baseados no DSM-5. Realizaram-se análises descritivas, bivariadas (χ^2 /Fisher) e foram aplicados modelos de regressão logística, apresentando as razões de chances (OR) e os intervalos de confiança (IC) de 95%, considerando significância estatística em $p < 0.05$.

Resultados: Obtiveram-se 161 questionários válidos (taxa de resposta 80.9%). A prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses foi 49,7%, superior nos homens. O jogo online foi mais frequente nos homens e o presencial nas mulheres. O risco de jogo problemático foi 5.6%. No total, 42.2% participou em videojogos/eSports/assistir eSports. Entre os jogadores, a média escolar associou-se negativamente à frequência de consumo de videojogos e à audiência de eSports.

Conclusão: O jogo a dinheiro e os videojogos são frequentes no contexto universitário, com diferenças por sexo e uma proporção reduzida em risco de jogo problemático. São necessários estudos multicêntricos e longitudinais para confirmar as associações com o desempenho académico, o que permitirá a generalização dos resultados.

Palavras-chave: jogo de azar; videojogos; estudantes; desempenho académico; dependência de tecnologia

ABSTRACT

Introduction: Gambling and video gaming may be linked to addictive behaviors with academic and psychosocial consequences in young populations.

Objective: To estimate the prevalence of money gambling and gaming-related activities among university students, assess sex differences and associations with grade point average.

Methods: Descriptive cross-sectional study was conducted with nursing students enrolled in the 2023-24 academic year at the University School of Nursing of Ávila - University of Salamanca. An online questionnaire based on ESTUDES/EDADES was administered, including Lie/Bet and DSM-5-based criteria. Descriptive and bivariate analyses (χ^2 /Fisher) were performed, and logistic regression models were fitted, reporting odds ratios (OR) and 95% confidence intervals (CI), with $p < 0.05$ considered statistically significant.

Results: A total of 161 valid questionnaires were obtained (response rate 80.9%). Past-year money gambling prevalence was 49.7%, higher in men. Online gambling was more frequent in men and land-based gambling in women. Risk of problem gambling was 5.6%. Overall, 42.2% reported involvement in video games/eSports/eSports spectating. Among players, higher frequencies of video game play and eSports viewing were linked to lower academic performance.

Conclusion: Gambling and gaming are common in university students, with clear sex differences and a limited proportion at risk of problem gambling. Multicenter and longitudinal studies are needed to confirm associations with academic performance, which will allow the results to be generalized.

Keywords: gambling; video games; students; academic performance; technology addiction

RESUMEN

Introducción: El juego con dinero y el uso de videojuegos pueden asociarse a conductas adictivas con impacto académico y psicosocial, especialmente en población joven.

Objetivo: Estimar la prevalencia de juego con dinero y videojuegos en estudiantes universitarios, analizar diferencias por sexo y la relación con la nota media académica.

Métodos: Estudio descriptivo transversal en estudiantes del Grado de Enfermería matriculados en el curso académico 2023-24 en la Escuela Universitaria de Enfermería de Ávila, Universidad de Salamanca. Se administró un cuestionario online basado en ESTUDES/EDADES, incluyendo Lie/Bet y criterios DSM-5. Se realizó un análisis descriptivo, bivalente (χ^2 /Fisher), y se aplicaron modelos de regresión logística, reportando OR e IC95, considerando significación estadística $p < 0.05$.

Resultados: Se obtuvo una tasa efectiva de respuesta del 80,9% (n=161). El 49,7% jugó con dinero en los últimos 12 meses, mayor prevalencia en hombres; siendo más frecuente la modalidad online en hombres y la presencial en mujeres. El 5,6% presentó riesgo de juego problemático. El 42,2% participó en videojuegos/eSports/espectador. Entre los jugadores, se asoció negativamente la nota media con la frecuencia de consumo de videojuegos y espectador de eSport.

Conclusión: El juego con dinero y los videojuegos fueron frecuentes en estudiantes de enfermería, con diferencias por sexo y un riesgo limitado de juego problemático. Se requieren estudios multicéntricos y longitudinales para confirmar relación causal con el rendimiento académico.

Palabras clave: juego de azar; videojuegos; estudiantes; rendimiento académico; adicción a la tecnología

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

INTRODUCCIÓN

El campo de las conductas adictivas ha cambiado de forma relevante en los últimos años. El Manual Diagnóstico y Estadístico de las Trastornos Mentales (DSM-5) reconoce el juego patológico como una adicción sin sustancia (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014), la Organización Mundial de la Salud ha incluido la adicción a los videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), destacando su gravedad, elevada prevalencia y su impacto en la salud pública (World Health Organization, 2020).

El objetivo principal de este estudio fue analizar la prevalencia de juego con dinero y videojuegos en una población universitaria, y como objetivos secundarios estudiar las diferencias por sexo, conocer la influencia de los videojuegos sobre la nota media y comparar los resultados con el Informe sobre Adicciones Comportamentales (IAC) 2025 del Ministerio de Sanidad de España ((MSAN)

1. MARCO TEÓRICO

La prevalencia de juego con dinero en estudiantes universitarios en España se sitúa en torno al 48–65%, de los que el 2.4–3.4% presenta criterios de juego patológico. El uso intensivo de videojuegos y juego online es frecuente en esta población, con mayor riesgo en varones y en estudiantes expuestos a mayor oferta digital y normalización social de estas prácticas (Barceló-Soler et al., 2025; López-Del-hoyo et al., 2022). Los factores de riesgo incluyen ser hombre, mayor edad, baja educación parental, exposición a publicidad, impulsividad, y motivaciones de afrontamiento emocional o búsqueda de ganancias económicas (López-Del-hoyo et al., 2022; Palacios-Ceña et al., 2025). La normalización del juego y la accesibilidad digital contribuyen a la persistencia de estas conductas, mientras que el juego problemático se asocia a peor salud mental y rendimiento académico (López-Del-hoyo et al., 2022; Ropovik et al., 2023).

En el ámbito universitario, las consecuencias del uso de videojuegos presentan una dualidad: interfieren con el estudio y el sueño, pero también beneficia las habilidades cognitivas, coordinación visomotora y trabajo en equipo cuando el uso es moderado y regulado (Alloza Castillo et al., 2021; Naaj & Nachouki, 2021). Por ello, es importante distinguir los niveles de uso según el impacto funcional.

El uso recreativo: existe una participación ocasional y controlada, motivada por el entretenimiento o la socialización, manteniendo el control sobre el tiempo y gasto, sin que la actividad interfiera en sus responsabilidades, salud mental o relaciones (Amoah-Nuamah et al., 2023; Sanscartier et al., 2018).

El uso intensivo: caracterizado por una alta frecuencia y duración sin pérdida de control, síntomas de abstinencia, ni deterioro funcional significativo. Se conserva la capacidad de limitar la actividad voluntariamente (Infanti et al., 2023).

El uso problemático: determinado por la pérdida de control, prioridad excesiva del juego sobre áreas vitales y persistencia pese a las consecuencias negativas. Este patrón se asocia con síntomas como abstinencia, tolerancia, conflicto interpersonal y afectación funcional (Fraiwan & Almomani, 2025; Limone et al., 2023; Nowak, 2018)

2. MÉTODOS

2.1 Muestra

Los participantes del estudio fueron estudiantes del Grado de Enfermería de la Escuela Universitaria de Enfermería de Ávila, adscrita a la Universidad de Salamanca, durante el curso 2023–24. El cuestionario se envió a toda la población matriculada, sin muestreo $n = 199$. Se obtuvieron 161 cuestionarios válidos. Se asumió normalidad de los datos analizados dado el tamaño de n .

2.2 Instrumentos de recopilación de datos

Se realizó un estudio descriptivo transversal sobre adicción al juego con dinero.

La recogida de datos se efectuó mediante un cuestionario diseñado en Google Forms, a partir de preguntas específicas incluidas en la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (ESTUDES) del Ministerio de Sanidad (MSAN, 2020) y en la Encuesta sobre el Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (EDADES) (MSAN, 2022), publicadas en el Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022 del MSAN, con representatividad nacional (MSAN, 2022). El cuestionario se administró durante la actividad académica, entre octubre y diciembre de 2023 a todos los estudiantes matriculados. Los investigadores presenciaron la cumplimentación online, realizada con dispositivos propios (ordenador, teléfono móvil o tablet). Se permitió un único envío por participante. Se analizaron los siguientes ítems: (1) posible juego problemático en población de 15–64 años (puntuación 1–3 en la escala DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014); (2) posible trastorno del juego en población de 15–64 años (≥ 4 en DSM-5); (3) posible trastorno del juego en estudiantes de 14–18 años (puntuación 1–2 en escala Lie/Bet (Johnson et al., 1997); (4) posible trastorno por uso de videojuegos (≥ 5 en DSM-5). Los resultados se compararon con el IAC 2025 (MSAN, 2025).

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

2.3 Análisis estadístico

Los datos se depuraron en Microsoft Excel 365 (v24.01) y se analizaron con IBM SPSS Statistics v.28. Se realizó análisis descriptivo mediante frecuencias para variables cualitativas y medidas de tendencia central y dispersión para cuantitativas. El análisis bivalente empleó χ^2 de Pearson o prueba exacta de Fisher. Para estimar asociaciones se aplicó regresión logística binaria, reportando OR e IC95%, así como el coeficiente R2 de Nagelkerke para determinar la bondad de ajuste. La significación estadística se estableció en $p < 0,05$. Dado que la asimetría en la distribución por sexos es representativa de la población estudiantil del centro, se priorizó la utilización de modelos multivariantes de regresión logística binaria frente a la aplicación de factores de ponderación, con el objetivo de controlar el efecto de dicha desproporción numérica y estimar asociaciones independientes. Se ajustaron los modelos por edad y sexo como covariables.

3. RESULTADOS

3.1 Análisis Descriptivo

La tasa efectiva de respuesta fue del 80,9% (n=161), la distribución por sexos fue 83,2% (n=134) de mujeres y 16,8% (n=27) de hombres, siendo la media de edad de 23,43 años (DE = 6,93), y rango entre 19 y 54 años. La distribución presentó una asimetría positiva, situándose la mediana en 22 años, concentrándose el 68,9% de la muestra (n=111) por debajo de esa edad. En cuanto a las variables sociodemográficas, el 96,9% (n=156) nacionalidad española y procedentes de un entorno urbano 68,9% (n=111). La mayor tasa de respuesta se obtuvo en 2º curso, con el 29,8% del total de participantes. El 88,2% (n=142) se identificó con una situación familiar económica similar a la media. En cuanto a resultados académicos, el 62,1% (n=100) refirieron nota media notable en el Grado. Referente a la edad de inicio en juegos con dinero, el 44,9% (n=30) respondió "a los 18 años", siendo el rango desde los 8 hasta los 30 años.

3.2 Juego con dinero

La prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses fue de 49,7% (n=80). En la distribución por sexos, se obtuvo que el 70,4% (n=19) de los hombres y el 45,5% (n=61) de las mujeres afirmaron haber jugado con dinero en el último año (χ^2 de Pearson=5,550; $p=0,018$). En el modelo de regresión logística binaria ajustada por edad y sexo y considerando como variable de resultado el hecho de haber jugado con dinero en los últimos 12 meses, el sexo masculino se asoció de forma independiente con una probabilidad significativamente mayor de haber jugado (OR=4,72; IC 95%: 1,96–11,24; $p < 0,001$). La edad no resultó significativa en el modelo ($p=0,165$).

En cuanto a la modalidad de juego, en el conjunto de la muestra se observaron diferencias por sexo, siendo el juego online más frecuente en hombres que en mujeres (18,5% vs 2,2%; Fisher, $p=0,004$). Sin embargo, no se observaron diferencias por sexo en el juego presencial (40,7% vs 40,3%; $\chi^2=0,002$; $p=0,966$) ni en la participación en ambas modalidades (11,1% vs 3,0%; Fisher, $p=0,093$). El modelo de regresión multivariante ajustado por edad confirmó que, para el juego online, el sexo masculino fue un fuerte predictor de riesgo (OR=12,35; IC 95%: 3,15–47,62; $p < 0,001$). Entre los estudiantes que habían jugado con dinero en el último año (n=80), se observaron diferencias por sexo en la modalidad. El juego online fue más frecuente en hombres que en mujeres (26,3% vs 4,9%; Fisher, $p=0,016$), mientras que el juego presencial se observó lo contrario (88,5% mujeres vs 57,9% hombres; Fisher $p=0,006$). No se observaron diferencias significativas en la participación en ambas modalidades (15,8% vs 6,6%; Fisher $p=0,348$).

La tipología de juego en los últimos 12 meses se exploró mediante una pregunta de respuesta múltiple que incluía distintas modalidades (loterías, loterías instantáneas, quinielas, apuestas deportivas, carreras de caballos, tragaperras, cartas, bingo, videojuegos, deportes electrónicos, casinos y salas de juego). Se observó un patrón diferenciado por sexo: entre los hombres destacaron los videojuegos, seguidos de las quinielas y las apuestas deportivas, mientras que entre las mujeres predominaron el bingo, las loterías y las loterías instantáneas (Figura 1).

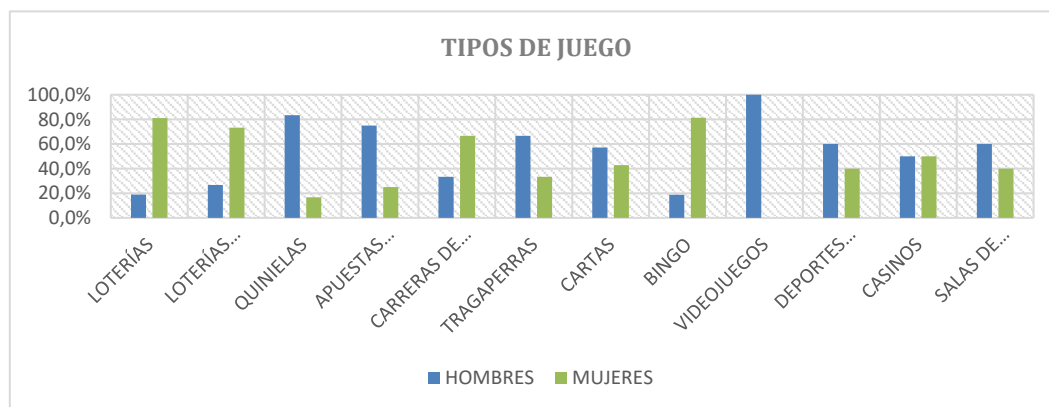


Figura 1 - Distribución de frecuencias de la tipología de juego agrupados por sexos

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

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, la prueba exacta de Fisher evidenció diferencias 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 ($p = 0,034$). En cuanto al posible juego problemático según la escala Lie/Bet, el 5.59% de la muestra presentó riesgo (9% en hombres y 4.4% en mujeres).

3.3 Videojuegos, 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 videojuegos y de eSports, así como la participación como espectador de eSports.

En conjunto, el 42,2% de los estudiantes ($n = 68$) participó en 1 o más de las actividades analizadas (videojuegos, eSports o espectador de eSports) durante el último año. La modalidad más frecuente fueron los videojuegos (37,9%), seguida de la participación como espectador de eSports (13,0%) y de los eSports (9,3%).

La frecuencia de uso fue en general moderada, predominando una práctica inferior a 4 días por semana en la mayoría de los casos (Tabla 1). Asimismo, el tiempo diario fue generalmente inferior a 2 horas, tanto en videojuegos como en eSports (Tabla 2).

Tabla 1- 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%	23,5%	30,9%	25,0%	10,3%
eSports	77,9%	2,9%	7,4%	5,9%	5,9%
ESPECTADOR eSports	69,1%	8,8%	16,2%	5,9%	0

Tabla 2- Categorización del tiempo diario dedicado a 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

La prevalencia de situaciones indicativas de conductas de riesgo relacionadas con el uso de videojuegos fue, en general, baja (Tabla 3). La respuesta más frecuente fue: jugar para sentirse mejor, referido por el 17,4% de los participantes, seguido de continuar jugando pese a consecuencias negativas (8,1%) y pensar frecuentemente en los videojuegos (6,2%).

Tabla 3 - 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

Según los criterios DSM-5, el 24,2% de los estudiantes presentó al menos un indicador de riesgo de juego problemático, mientras que solo el 1,8% cumplió ≥ 5 criterios.

En el análisis mediante regresión logística binaria, ajustada por edad y sexo, y considerando como desenlace la presencia de ≥ 1 criterios DSM-5, se obtuvo asociación independiente del sexo masculino con un mayor riesgo de posible juego problemático ($OR = 12,82$; $IC\ 95\%: 4,88-33,33$; $p < 0,001$), mientras que la edad no mostró asociación significativa ($p = 0,717$). El modelo presentó una capacidad explicativa moderada (R^2 de Nagelkerke = 0,298). Ni el entorno de residencia ni la nota media mejoraron el ajuste ni mostraron asociación significativa.

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

Por otro lado, al considerar como desenlace el punto de corte ≥ 5 criterios DSM-5 (trastorno de adicción a videojuegos), el modelo no fue viable debido a la baja prevalencia del evento y a la concentración exclusiva de casos en el sexo masculino, lo que impidió la obtención de estimaciones estables.

Dentro del subgrupo de participantes, el 73,5% ($n=50$) tenían una edad igual o menor a 22 años y el 61,8% ($n=42$) vivían en un entorno urbano. Además, el 79,4% ($n=54$) refirió tener una nota media en el Grado $\geq 7/10$ puntos. En relación con el gasto económico en videojuegos para mejorar posición, personaje o accesorios, el 8,1% de los estudiantes refirió un gasto de entre 1 y 50 € en el último año, y el 1,2% informó un gasto superior a 100 €, mientras que el resto indicó no haber gastado nada en videojuegos en los últimos 12 meses.

Los análisis bivariantes dentro de este subgrupo mostraron diferencias por sexo en la frecuencia de participación en videojuegos ($\chi^2=9,868$; $p=0,043$), eSports ($\chi^2=15,505$; $p=0,004$) y como espectador de eSports ($\chi^2=9,498$; $p=0,023$). De forma descriptiva, la participación semanal en videojuegos fue más frecuente en mujeres que en hombres (39,0% vs 11,1%), mientras que la participación semanal en eSports fue más frecuente en hombres (22,2% vs 10,2%), al igual que espectador de eSports (55,6% vs 28,8%).

Asimismo, entre los jugadores, se observaron asociaciones entre la frecuencia de participación en videojuegos y la nota media del expediente ($\chi^2=23,913$; $p=0,021$), y entre la frecuencia como espectador de eSports y la nota media ($\chi^2=18,459$; $p=0,030$), mientras que no se halló asociación para eSports ($\chi^2=11,480$; $p=0,488$). De forma estrictamente descriptiva, la frecuencia de participación en videojuegos mostró un patrón compatible con un menor rendimiento académico en el extremo alto: las calificaciones de sobresaliente se concentraron en frecuencias bajas de uso, mientras que en las categorías de mayor frecuencia semanal predominó el binomio bien/notable. En cambio, no se observaron diferencias en las calificaciones según la frecuencia de participación en eSports. Respecto a la participación como espectador de eSports, las calificaciones de sobresaliente se registraron únicamente en quienes no participaron, sugiriendo una asociación con menor rendimiento en los niveles más altos. Dada la naturaleza transversal y algunos recuentos bajos, estos hallazgos deben interpretarse con cautela.

4. DEBATE

En concordancia con los objetivos, se discuten los resultados según los ítems estudiados para facilitar su comprensión.

4.1. Juego con dinero

La edad de inicio en la muestra (18 años) fue inferior a la media nacional de 24-27 años (IAC, 2025), lo cual se atribuye a la mediana de edad de los participantes (22 años). No obstante, este inicio es más tardío que en adolescentes (14,6 años), sugiriendo que el perfil universitario retrasó el debut frente a la población general joven, donde el riesgo es mayor. La prevalencia de juego con dinero en el último año fue del 49%, en línea con los rangos inferiores de los estudiantes universitarios en España 48–65% (Barceló-Soler et al., 2025; López-Del-hoyo et al., 2022) con mayor prevalencia en hombres, lo que reproduce el gradiente por sexo descrito tanto en el IAC como en otros estudios nacionales y autonómicos (García Rabadán et al., 2023; Ministerio de Sanidad, 2025). En nuestro estudio los hombres tuvieron aproximadamente 4,7 veces mayores probabilidades (odds) de haber jugado con dinero en los últimos 12 meses que las mujeres, manteniendo constante la edad; semejante a la mencionada por García Rabadán et al. que hallaron una notable diferencia por sexos en la prevalencia: los hombres presentaron porcentajes más altos de participación y de riesgo, mientras que las mujeres jugaron menos y se concentraron en modalidades percibidas como “tradicionales” o de menor riesgo (García Rabadán et al., 2023). En relación con las modalidades de juego, el alumnado masculino presentó una marcada preferencia por el juego online frente a las mujeres, mayor que la señalada en el IAC, (18,5% hombres/2,2 mujeres VS IAC 6,9% hombres/2,3% mujeres). No hubo diferencia entre sexos en la modalidad presencial o mixta (40,7% hombres/40,3% mujeres VS IAC 51% hombres/56% mujeres). Se obtuvieron datos ligeramente inferiores al IAC en este aspecto. Los datos obtenidos en nuestros estudiantes coincidieron con los valores nacionales, aunque con un ligero incremento de la preferencia del sexo masculino por el juego online (Ministerio de Sanidad, 2025). Entre quienes jugaron el último año, las mujeres mostraron mayor preferencia por el juego presencial (88% vs. 57%), mientras que los hombres recurrieron con más frecuencia al juego online (26% vs. 5%), sin diferencias en la modalidad combinada. Este patrón coincide con estudios que describen el juego presencial como una actividad con mayor componente social, especialmente en mujeres, frente a un uso más intensivo de plataformas online en varones, reforzado por la mayor participación masculina en apuestas deportivas y quinielas y por la expansión de ofertas dirigidas a población joven.

La tipología de juego siguió la tendencia nacional, con predominio de loterías e instantáneas, aunque con menor prevalencia que en la población general según el MSAN. El bingo presentó una proporción elevada, posiblemente asociada a eventos sociales o benéficos universitarios, mientras que las quinielas mostraron menor uso. En conjunto, el contexto universitario combina formas de juego convencionales (loterías, bingo) con modalidades emergentes vinculadas a apuestas deportivas y plataformas online.

Las diferencias significativas por sexo en quinielas, apuestas deportivas, tragaperras, cartas, videojuegos, e-sport y salas de juego apuntan a una marcada segmentación de las prácticas de juego (García Rabadán et al., 2023). Este hallazgo respalda la necesidad

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

de diseñar estrategias preventivas sensibles al género, que aborden específicamente las apuestas deportivas y el juego online en varones y el uso de determinadas modalidades presenciales (como bingo y loterías) en mujeres (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020).

El posible juego problemático alcanzó un 5,6% en la población de estudio, con predominio masculino, frente al 3,2% estimado a nivel nacional (MSAN, 2025) ; dato a tener en cuenta para futuros estudios con una mayor población de universitarios para confirmar dicha hipótesis. El dato es relevante aunque el porcentaje no sea elevado, en un contexto universitario, dado el potencial impacto en la salud mental, las relaciones familiares y la repercusión económica, así como la asociación descrita entre ludopatía, depresión, ideación suicida y muerte prematura (Karlsson & Håkansson, 2018). La identificación temprana de estos casos y la disponibilidad de recursos específicos de apoyo psicológico en el ámbito universitario se perfilan como elementos clave de intervención.

4.2. Videojuegos

En cuanto a los videojuegos y actividades relacionadas (e-sport y espectador), el 42% de los estudiantes participó en alguna modalidad, con predominio del videojuego tradicional, preferido significativamente por las mujeres (39% vs. 11%). Este resultado difiere del IAC, donde predomina el uso masculino, y debe interpretarse con cautela por el posible sesgo de una muestra mayoritariamente femenina. Sería de interés confirmar estos resultados con estudios multicéntricos con poblaciones de estudio distribución homogénea de la variable sexo. La prevalencia y frecuencia de uso fueron inferiores a las descritas en población adolescente, en línea con la evidencia que muestra una reducción del tiempo de juego y del gasto con la edad (MSAN, 2025). La mayoría de los jugadores dedicó menos de 2 horas diarias y solo una minoría superó las 5 horas, lo que indica un uso mayoritariamente moderado. La frecuencia, inferior a 4 días semanales, sugiere un patrón recreativo, alejado del uso intensivo o problemático.

El gasto económico en videojuegos para mejorar posición, accesorios o imagen fue también limitado y claramente inferior al referido en el IAC, lo que puede relacionarse con una mayor capacidad de autorregulación y con prioridades económicas diferentes en la etapa universitaria (MSAN, 2025) . Aun así, el hecho de que exista un subgrupo que realiza gastos significativos sugiere la conveniencia de incluir este aspecto en las estrategias de educación para la salud digital.

El análisis del posible juego problemático y del trastorno de adicción a videojuegos aportó una asociación significativa entre el sexo masculino y el posible juego problemático. Profundizando en esta afirmación, hay que destacar que el IAC (MSAN, 2025b) valoró el trastorno por adicción (≥ 5 criterios DSM-5) y no mostró datos del posible juego problemático (≥ 1 criterios DSM-5). Nuestra población mostró un 24% de posible juego problemático, asociado al sexo masculino y no a la edad (no evaluada en el IAC). Estos resultados coinciden con el IAC, que identificó el sexo masculino como factor de riesgo para la adicción a videojuegos. Entre los jugadores, las frecuencias elevadas de uso de videojuegos y de espectador de e-sport se vieron asociadas de manera significativa (no causal) con el rendimiento académico. Del mismo modo, los estudiantes con nota media sobresaliente se hallaron entre los casos de no espectadores de e-sport o con bajas frecuencias de uso de videojuegos. Hay que tener cautela con este hallazgo debido a las limitaciones propias del diseño del presente estudio y además, pueden existir variables no controladas. Aunque este hallazgo, no valorado en el IAC, está en consonancia con la bibliografía existente, que describe una asociación negativa entre tiempo de juego y resultados académicos (Adžić et al., 2023; Gómez-Gonzalvo et al., 2020; Javorcik & Durian, 2022). También existen estudios que han encontrado efectos neutros o incluso beneficios potenciales, vinculados al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y de gestión del tiempo en contextos de uso moderado (Alloza Castillo et al., 2021; Naaj & Nachouki, 2021). En este contexto, los datos de la presente investigación podrían situar el uso de videojuegos en un punto intermedio, compatible con un uso moderado, estructurado y posiblemente más orientado al ocio responsable y lejos del uso intensivo y problemático (donde el uso de videojuegos deja de ser inocuo cuando interfiere con las horas de estudio).

Esta relación entre frecuencia de uso y rendimiento debe interpretarse con cautela, ya que no se consideraron variables como momento del uso (fines de semana o exámenes), tipo de juego (competitivo, casual, cooperativo) ni otras actividades de ocio que pudieran influir. Estudios futuros deberían incluir variables referentes a horarios, contextos y modalidades de juego para determinar cuándo los videojuegos afectan positiva, negativamente o de forma neutra el rendimiento académico.

Respecto al posible trastorno por uso de videojuegos, la prevalencia observada (1,86%) fue muy inferior a la descrita en el IAC (5.2%) y se concentró en varones, lo que coincide con la mayor vulnerabilidad masculina señalada por la literatura (8.6% VS 1.8%) (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014; MSAN, 2025). Esta baja proporción podría reflejar tanto un efecto del perfil muestral (estudiantes de Enfermería, mayoritariamente femenino) como una menor exposición a patrones de uso intensivo de videojuegos en comparación con otras titulaciones más tecnológicas.

4.3 Limitaciones

Entre las principales limitaciones están el ser un estudio monocéntrico, con cuestionarios autoadministrados (posible sesgo de deseabilidad social), el tamaño muestral moderado y el marcado desequilibrio por sexo (acorde con la distribución habitual de los estudios de Enfermería) lo que limita comparaciones y precisión en varones. Para mitigar este efecto, se realizaron análisis estratificados por sexo y modelos multivariantes ajustados por sexo y edad; no obstante, los resultados deben interpretarse con cautela y confirmarse con muestras más equilibradas

Aun así, los resultados apoyan la necesidad de reforzar la prevención del juego con dinero y de las conductas de riesgo asociadas a videojuegos en el ámbito universitario, integrando diferencias de género y prestando atención al posible impacto sobre el rendimiento

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

académico. Se requieren estudios multicéntricos, longitudinales y de mayor tamaño que permitan clarificar estas relaciones y evaluar intervenciones específicas.

4.4 Futuras implicaciones

Los resultados refuerzan la necesidad de intervenciones preventivas en el ámbito universitario, incorporando un enfoque diferencial por género y promoviendo la detección precoz de conductas de riesgo relacionadas con los diferentes patrones de juego.

La identificación temprana y la disponibilidad de recursos de apoyo psicológico en el ámbito universitario son elementos clave de intervención, incluyendo en los planes formativos estrategias preventivas de educación en salud digital, promoviendo el uso responsable de videojuegos y la autorregulación del tiempo de ocio digital en la comunidad universitaria.

Sería conveniente incorporar formación del profesorado para la detección precoz de posibles señales de riesgo, implementando protocolos de cribado para el juego y el uso problemáticos de videojuegos, así como campañas de sensibilización.

En cuanto a las investigaciones futuras, se recomienda realizar estudios prospectivos multicéntricos que permitan establecer relaciones causales, incluyendo variables como patrones horarios de uso, tipo de videojuegos, contexto social o la presencia de otros factores de riesgo psicológico, con muestras con una distribución más homogénea de variables como sexo o procedencia del entorno familiar y distintas titulaciones académicas, para conseguir una mayor validez externa.

CONCLUSIÓN

En la muestra analizada, la prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses fue del 49,7%, y la participación en videojuegos/eSports o espectador de eSports del 42,2%, siendo una conducta frecuente en la comunidad universitaria estudiantil. Se asoció menor probabilidad de juego problemático en las mujeres respecto a los hombres, siendo el juego online más frecuente en los hombres, no observándose diferencia por sexo en el juego presencial.

La frecuencia de participación de los jugadores en videojuegos se asoció a un menor rendimiento académico en el extremo alto, no observándose diferencias según la frecuencia de participación en eSports.

Los hallazgos reproducen el patrón general del IAC 2025 (gradiente por sexo y preferencia por modalidad), aunque difieren en magnitudes. En la población analizada se observa un perfil ligeramente peor en juego con dinero (mayor riesgo de juego problemático en varones) y más favorable en videojuegos (menor prevalencia y frecuencia), probablemente por el perfil etario y el entorno universitario.

AGRADECIMIENTOS

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, así como a nuestros estudiantes por participar en el estudio.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Conceptualización, M.G.F.C. y R.I.S.A.; procesamiento de datos, C.J.V., R.I.S.A. y E.M.G.; análisis formal, C.J.V. y R.I.S.A.; investigación, M.G.F.C., R.I.S.A. y C.J.V., metodología, A.L.M., M.G.F.C. y D.G.P.; administración de proyecto, A.L.M., E.M.G. y D.G.P.; software, D.G.P.; escritura – borrador original, A.L.M., E.M.G. y D.G.P.; redacción – revisión y edición, M.G.F.C., R.I.S.A. y C.J.V.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe ningún conflicto de intereses.

REFERENCIAS

- Adžić, S., Tot, T. S., 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 Castillo, S., Escribano, F., González López, Ó. R., & Buenadicha Mateos, M. (2021). *Genre differences in soft skills perception and video game usage in the University of Extremadura*. In F. Portela & R. Queirós (Eds.), *Advisory Board* (Vol. 3). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8089-9.ch003>
- Amoah-Nuamah, J., Agyemang-Duah, W., Mensah, B., & Opoku, B. (2023). University students' reasons and attitudes towards online gambling and its implication on their lives. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 203–224. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10143-5>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales: DMS-5* (5ª ed). Editorial Médica Panamericana.

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0229.44598>

- Barceló-Soler, A., Armas-Landaeta, C., Pérez-Aranda, A., Monreal-Bartolomé, A., Beltrán-Ruiz, M., Cabrera-Gil, I., Camarero-Grados, L., García-Campayo, J., & López-del-Hoyo, Y. (2025). Post-COVID gambling habits of adolescents and young adults in Aragon, Spain: a cross-sectional study. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-23591-6>
- Fraiwan, M., & Almomani, F. (2025). Internet gaming disorder: Prevalence and associated factors among university students. *Acta Psychologica*, 260. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105690>
- García Rabadán, J., Fernández Aragón, I., & Baranda Ortiz, A. (2023). La socialización de la juventud en materia de juegos de azar en Euskadi. *Methados Revista de Ciencias Sociales*, 11(2), m231102a07. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.685>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Infanti, A., Valls-Serrano, C., Perales, J. C., Vögele, C., & Billieux, J. (2023). Gaming passion contributes to the definition and identification of problematic gaming. *Addictive Behaviors*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107805>
- Javorcik, T., & Durian, C. (2022). The relationship between computer gambling and academic performance of high school students. *Proceedings of the European Conference on E-Learning, ECEL*. <https://doi.org/10.34190/ecel.21.1.711>
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80(1), 83–88. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>
- Karlsson, A., & Håkansson, A. (2018). Gambling disorder, increased mortality, suicidality, and associated comorbidity: A longitudinal nationwide register study. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 1091–1099. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.112>
- Limone, P., Ragni, B., & Toto, G. A. (2023). The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis. *Acta Psychologica*, 241. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104047>
- López-Del-hoyo, Y., Monreal-Bartolomé, A., Aisa, P., Pérez-Aranda, A., Plana, C., Poblador, J. A., Casterad, J., García-Campayo, J., & Montero-Marin, J. (2022). The gambling habits of university students in Aragon, Spain: A cross-sectional study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(8). <https://doi.org/10.3390/ijerph19084553>
- Ministerio de Sanidad. (2020). *Cuestionario ESTUDES*. <https://shre.ink/AGGa>
- Ministerio de Sanidad. (2022). *Cuestionario EDADES*. <https://shre.ink/AGGU>
- Ministerio de Sanidad. (2022b). *Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. <https://encurtador.com.br/eJZE>
- Ministerio de Sanidad. (2025). *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2025*. <https://cpage.mpr.gob.es/>
- 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>
- Nowak, D. E. (2018). A meta-analytical synthesis and examination of pathological and problem gambling rates and associated moderators among college students, 1987–2016. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 465–498. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9726-y>
- Palacios-Ceña, D., Florencio, L. L., Palacios-Ceña, M., Hernández-Barrera, V., Jiménez-Trujillo, I., Gallardo-Pino, C., & Carrasco-Garrido, P. (2025). Trends in problematic gambling among school-aged adolescents based on three Spanish nationwide population-based studies (2018–2023): A gender-based analysis of risk and protective factors. *Scientific Reports*. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-33561-y>
- Ropovik, I., Martončík, M., Babinčák, P., Baník, G., Vargová, L., & Adamkovič, M. (2023). Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies. *Addictive Behaviors*, 139. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107590>
- Sanscartier, M. D., Edgerton, J. D., & Roberts, L. W. (2018). A latent class analysis of gambling activity patterns in a canadian university sample of emerging adults: Socio-demographic, motivational, and mental health correlates. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 863–880. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9734-y>
- Vázquez-Fernández, M. J., & Barrera-Algarín, E. (2020). El juego on-line en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 20(2), 61–69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>
- World Health Organization. (2020). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://shre.ink/A3Mw>