

ADICCIONES COMPORTAMENTALES

EN NAVARRA

2025

Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en la Comunidad Foral de Navarra



Febrero de 2025.

1. Introducción

2. Metodología

2.1. Caracterización de fuentes

2.2 Indicadores utilizados

3. Resultados

3.1. Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero en la población de 15 a 64 años

3.2 Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero en la población de estudiantes de 14 a 18 años

3.3. Juego problemático y trastorno del juego

Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

3.4. Uso de internet

Resultados de la encuesta EDADES (población de 15 a 64 años)

3.5. Uso de videojuegos

Resultados de la encuesta ESTUDES (población de estudiantes de 14 a 18 años)

Posible trastorno por uso de videojuegos en población de estudiantes de 14 a 18 años

1. Introducción

El presente informe constituye una recopilación de datos provenientes de encuestas realizadas en los últimos años y que incluyen preguntas sobre adicciones comportamentales. Las fuentes de los datos son la Encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

Se utilizan datos de ambas encuestas (ESTUDES Y EDADES) para comparar dos segmentos poblacionales, de 14 a 18 años y de 15 a 64 años, en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra a través de diferentes indicadores de las adicciones sin sustancia en temas como el juego con dinero, juego problemático, uso compulsivo de internet y uso de videojuegos.

Para la realización del informe se toman como referencia los informes de Adicciones Comportamentales que ha realizado el Ministerio de Sanidad desde 2019, con la diferencia de que en este informe se reducen las tablas y gráficos mostrados para cumplir con criterios de calidad asociados a una menor muestra disponible por la desagregación territorial realizada al calcular datos para Navarra. Los indicadores seleccionados se corresponden con datos presentes en los informes publicados por el Ministerio de Sanidad en lo referente al conjunto del Estado Español, por lo que es posible comparar los principales resultados de Navarra con la media española.

2. Metodología

2.1 Caracterización de fuentes

La **Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)** se lleva a cabo bienalmente desde el año 1995. Consiste en la realización de encuestas a población de **15 a 64 años** residente en hogares familiares. El trabajo de campo de la **edición de 2024** se llevó a cabo entre el 12 de febrero y el 21 de junio de 2024. En esta edición, el Ministerio de Sanidad permitió realizar una ampliación de muestra a las diferentes Comunidades Autónomas, ampliación en la que participó la Comunidad Foral pasando de las 607 encuestas designada inicialmente a las **1.135** observaciones, mientras que en el conjunto del Estado se obtuvieron un total de **26.878** cuestionarios válidos. El error muestral máximo para Navarra es de **±2,97%** (con un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$).

La **Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)** se lleva a cabo bienalmente desde el año 1994. Consiste en la realización de encuestas a estudiantes de Enseñanzas Secundarias de **14 a 18 años** en centros educativos. El trabajo de campo de la **edición de 2023** se llevó a cabo entre el 5 de febrero al 28 de mayo de 2023. En el conjunto de España se obtuvieron un total de **42.208** cuestionarios válidos y en Navarra **2.151**. Debe tenerse en cuenta que en la edición inmediatamente anterior (2021) no se ofreció a las comunidades autónomas la posibilidad de ampliar muestra. Dos ediciones atrás (2018) Navarra amplió muestra alcanzando una cifra total de 2.151 cuestionarios. El error muestral máximo para Navarra en la edición 2023 es de **±2,1%** (con un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$).

En la tabla 1 se presenta el tamaño de la muestra y el error muestral de cada edición de las encuestas utilizadas en el informe:

TABLA 1. Tamaño y error muestral de diferentes ediciones de EDADES y ESTUDES

Encuesta - Organismo	Población de referencia	Últimos Datos	Tamaño muestral Navarra	Error Muestral Navarra ²
Encuesta sobre Uso de Drogas en Estudiantes de Enseñanzas Secundarias (ESTUDES) - <i>Ministerio de Sanidad (MS) e Instituto Nacional de Estadística (INE)</i>	Estudiantes de enseñanzas secundarias de 14 a 18 años	2014	662	± 3,8
		2016	773	± 3,5
		2018	2.353	± 2,0
		2021	824	± 3,4
		2023	2.151	± 2,1
Encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES) - <i>Ministerio de Sanidad (MS) e Instituto Nacional de Estadística (INE)</i>	Población residente de 15 a 64 años	2015	595	± 4
		2017	613	± 4
		2019	479	± 4,5
		2022	1.206	± 2,8
		2024	1.135	± 2,97

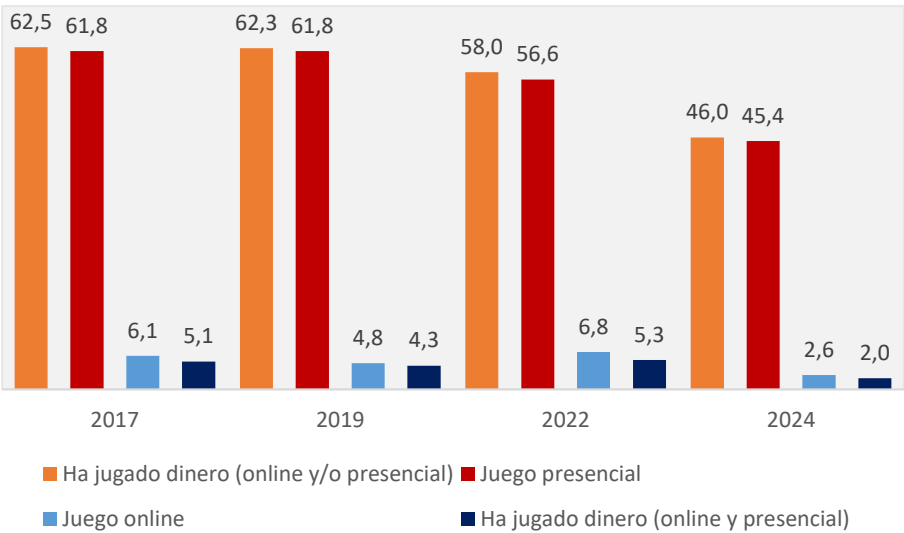
2.2 Indicadores utilizados

En este informe se utilizan distintos indicadores y escalas validadas a nivel internacional para medir distintas realidades sobre adicciones comportamentales:

- **Se utiliza una escala basada en los criterios diagnósticos del DSM-5 para trastorno por juego con dinero** con el fin de explorar la existencia de posible juego problemático o trastorno del juego. Se construye con 9 ítems relacionados con situaciones o sensaciones relacionadas con el juego que se han podido dar en los últimos 12 meses y se considera que la persona de 15-64 años que tiene una puntuación entre 1-3 presenta un posible juego problemático mientras que la que alcanza una puntuación mayor o igual a 4 tiene un posible trastorno del juego.
- **La escala Lie/Bet** se utiliza para detectar un posible juego problemático en la población estudiante de 14-18 años. Dicha escala se construye con 2 ítems que plantean dos preguntas clave y se considera que quien alcanza una puntuación entre 1-2 presenta un posible juego problemático.
- **La escala Compulsive Internet Use Scale (CIUS)** sirve para conocer la prevalencia de un posible uso problemático de internet y se construye con 15 ítems relacionados con el uso de internet que son puntuables en una escala Likert de 5 puntos. Se considera que la persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 28 en esa escala presenta un uso problemático de Internet, tanto en población de 15-64 años como población estudiante de 14-18 años.
- **Escala basada en los criterios diagnósticos del DSM-5 para trastorno por posible uso de videojuegos.** Esta medición se utiliza con el fin de explorar la existencia de posible trastorno por uso de videojuegos en población estudiante de 14-18 años. Se construye con 9 ítems relacionados con situaciones o sensaciones relacionadas con el uso de videojuegos que se han podido dar en los últimos 12 meses y se considera que la persona que alcanza una puntuación mayor o igual a 5 tiene un posible trastorno del juego.

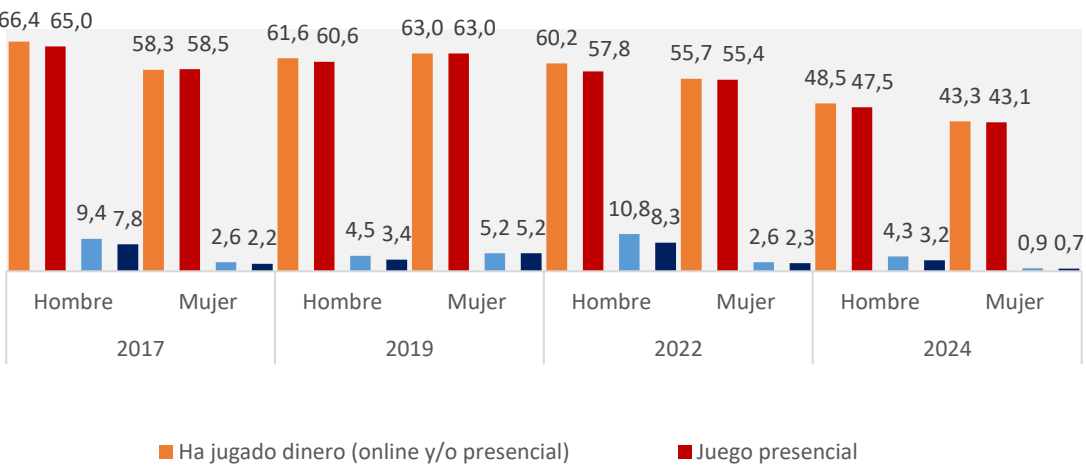
3.1. Encuesta EDADES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de 15 a 64 años

Figura 1. Prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según modalidad. Navarra, 2017-2024.



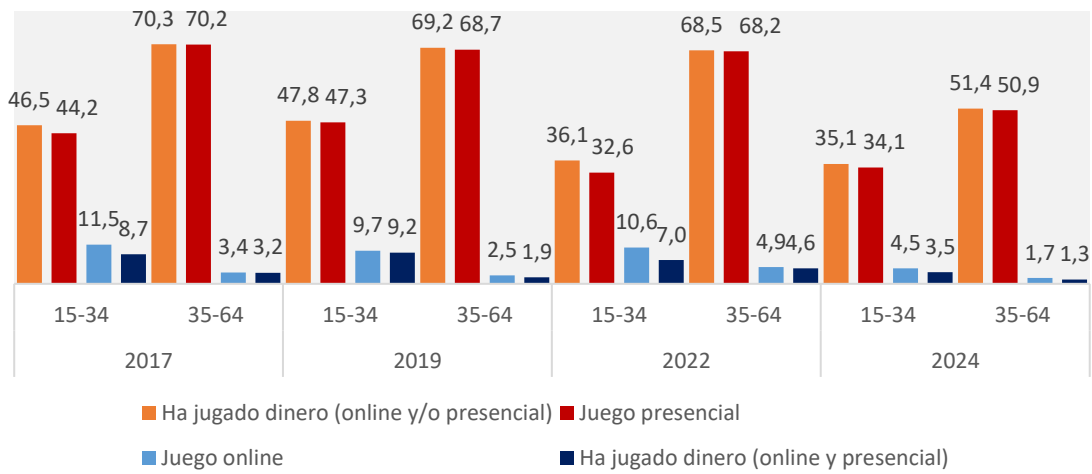
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Figura 2. Prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según modalidad y sexo. Navarra, 2017-2024.



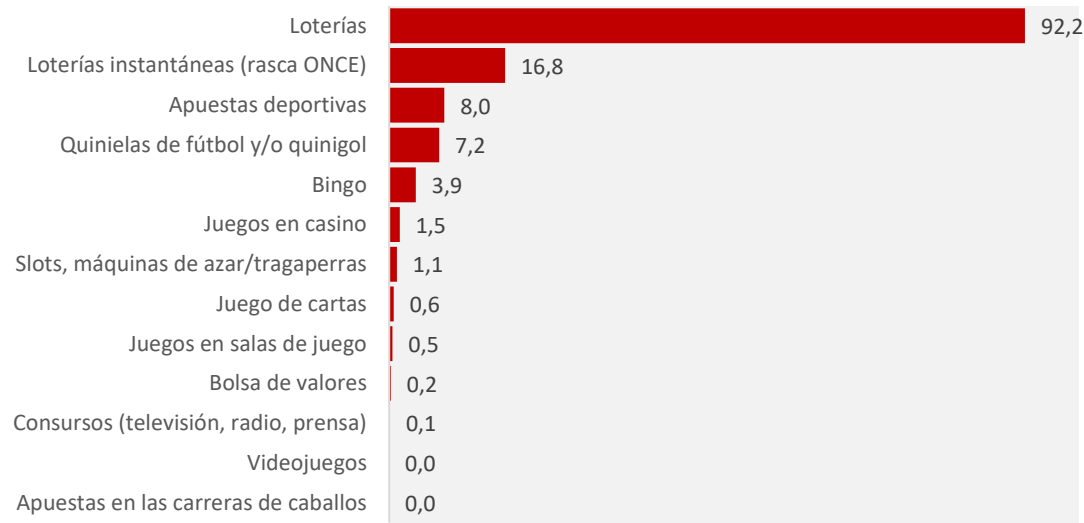
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Figura 3. Prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses, según modalidad y grupos de edad (15-34 años y 35-64 años). Navarra, 2017-2024.



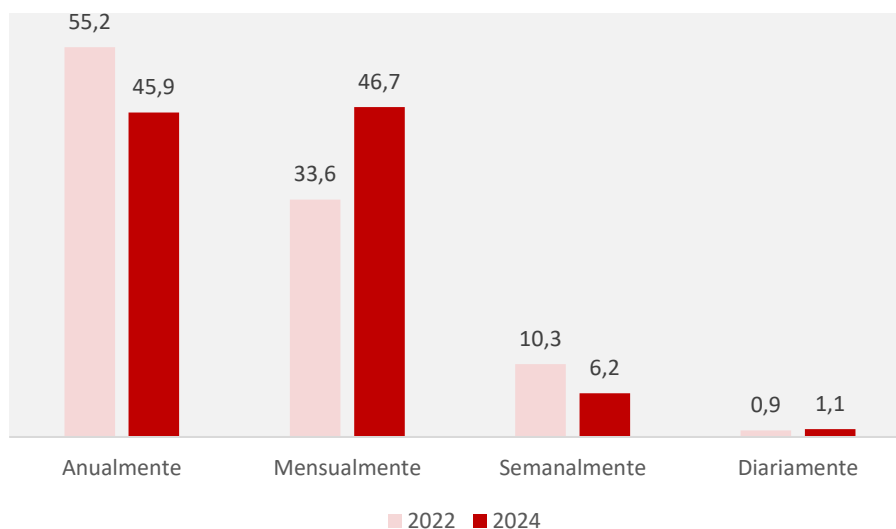
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Figura 4. Tipos de juego con dinero utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Navarra, 2024.



Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

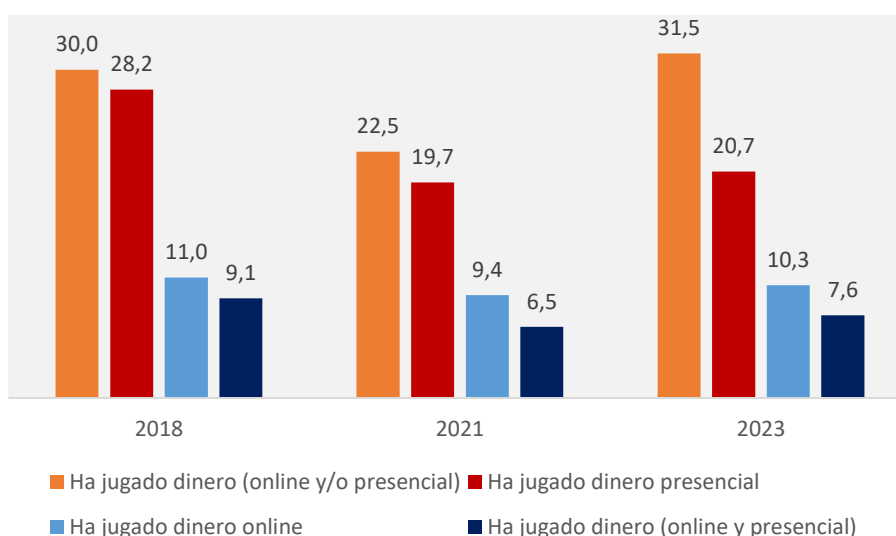
Figura 5. Frecuencia de juego con dinero de la población de 15-64 años que ha jugado de forma presencial en los últimos 12 meses (%). Navarra, 2022-2024.



Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

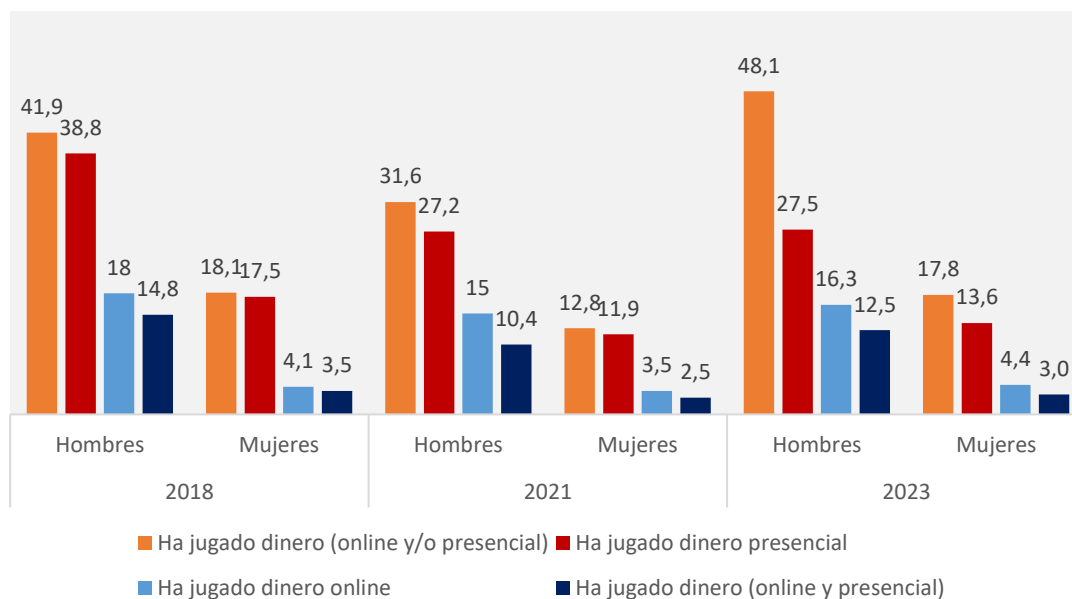
3.2. Encuesta ESTUDES. Situación general del juego con dinero (online y/o presencial) en la población de estudiantes de 14-18 años

Figura 6. Prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses en la población estudiantil de 14-18 años, según modalidad. Navarra, 2018-2023.



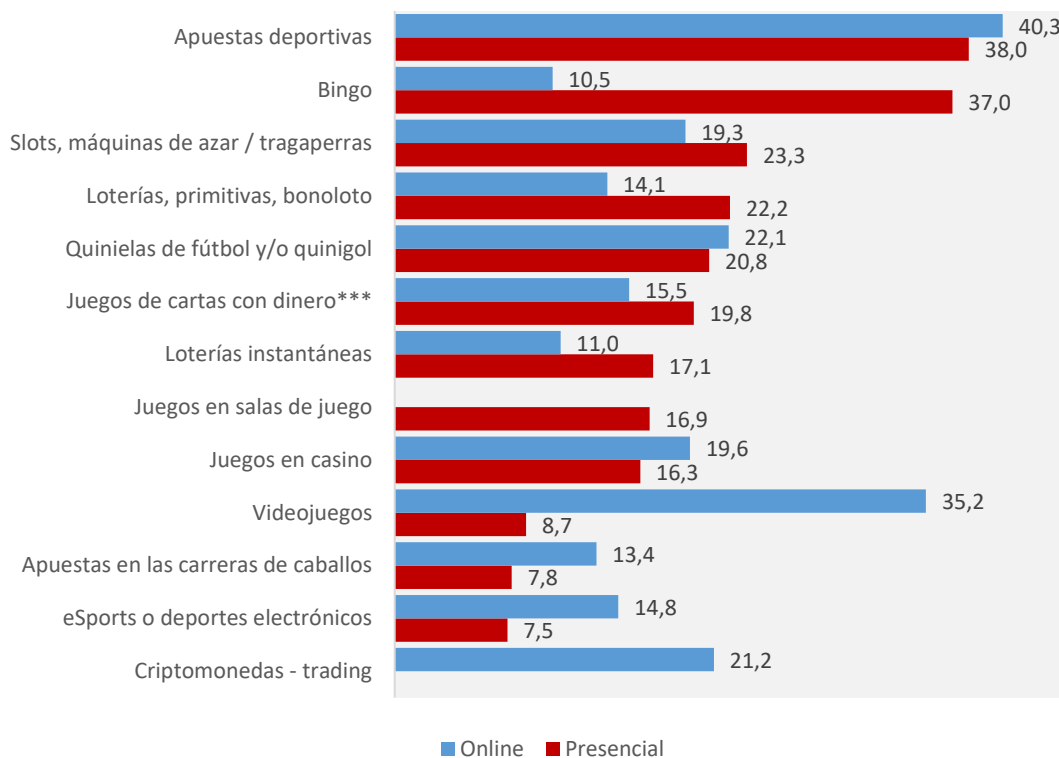
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 7. Prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses en la población estudiantil de 14-18 años, según modalidad y sexo. Navarra, 2018-2023.



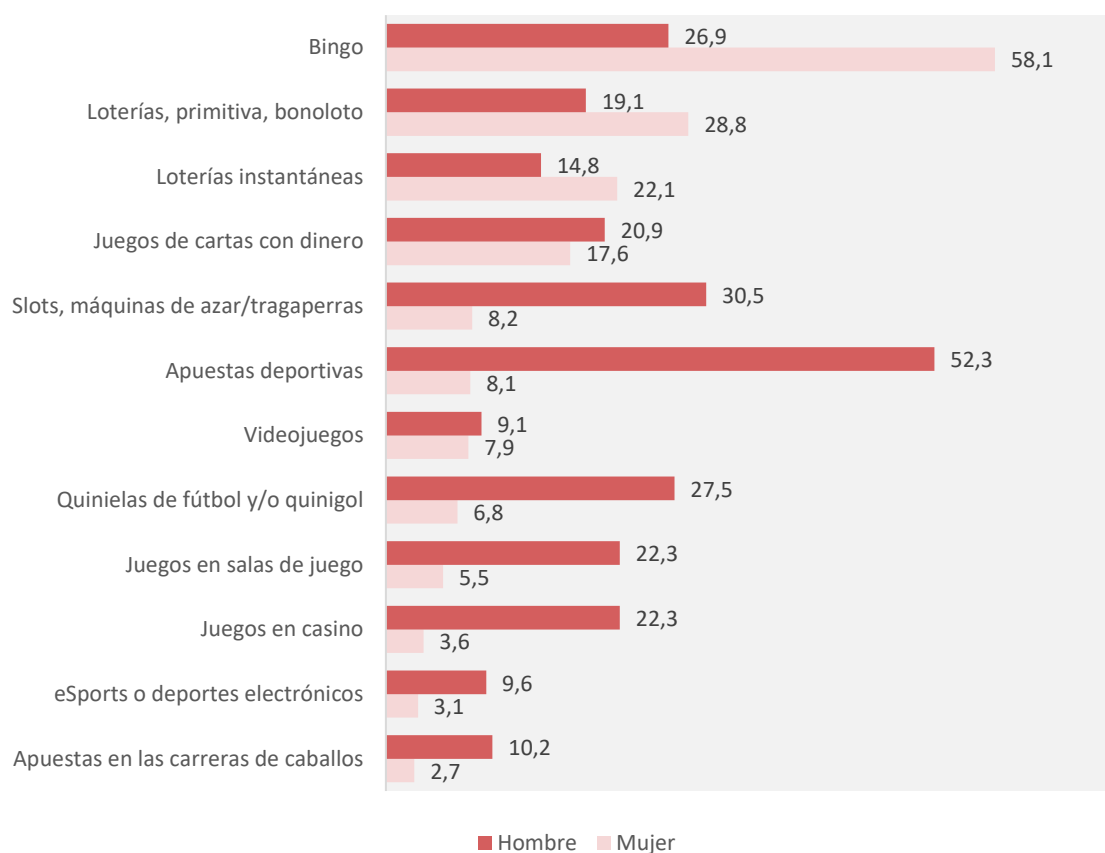
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 8. Tipos de juegos con dinero utilizados entre la población estudiantil de 14-18 años que ha jugado online o presencial en los últimos 12 meses, según modalidad (%). Navarra, 2023.



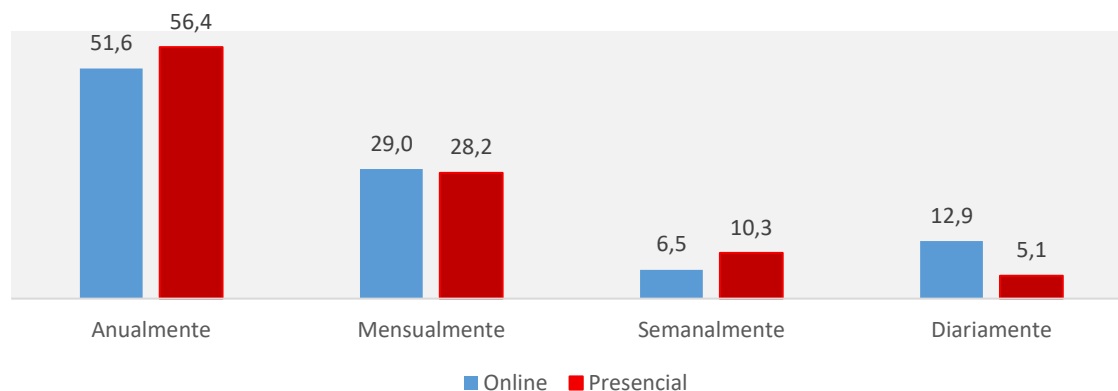
*ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; **rascas ONCE; ***póquer, mus, blackjack, punto y banca...) Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDE

Figura 9. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial entre la población estudiantil de 14-18 años en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). Navarra, 2023.



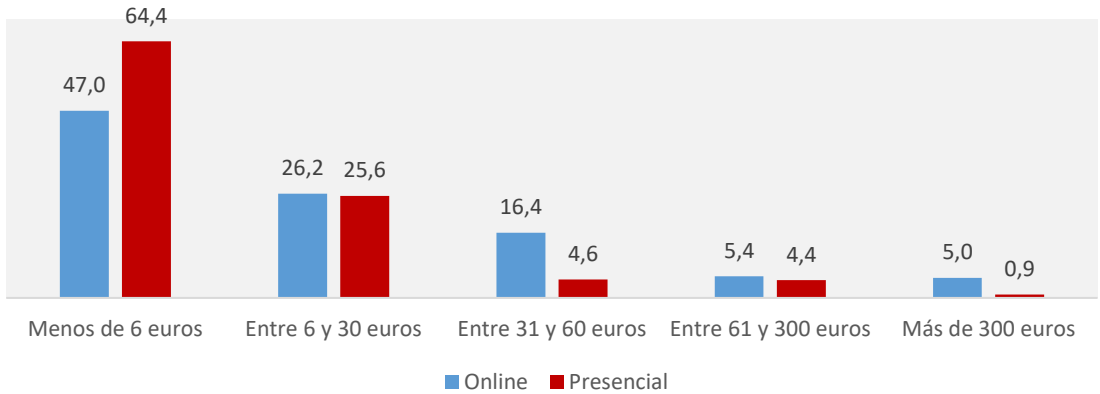
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 10. Frecuencia de juego con dinero entre la población estudiantil de 14-18 años que ha jugado online o de manera presencial en los últimos 12 meses, según modalidad (%). Navarra, 2023.



Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 11. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día entre la población estudiantil de 14-18 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses, según modalidad (%). Navarra, 2023.



Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

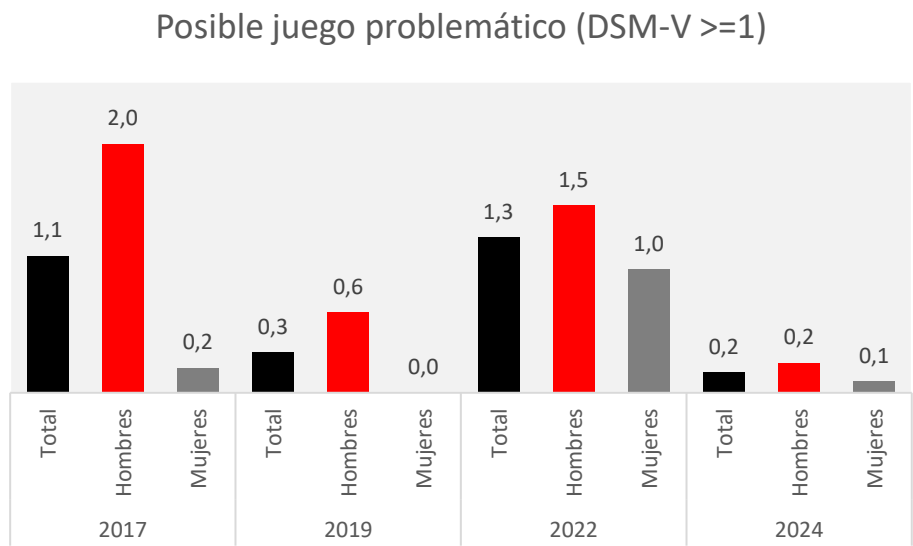
Tabla 2. Edad con la que la población estudiantil de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez, según modalidad (años). Navarra, 2018-2023.

	2018	2021	2023
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,9	15,4	15,2
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero presencial	14,6	15	15,1

Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

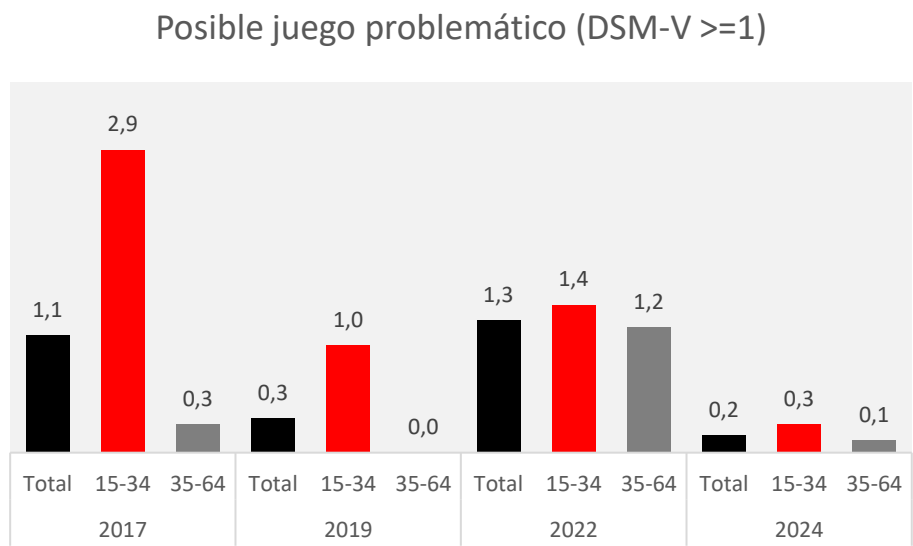
3.3. Juego problemático o trastorno del juego

Figura 12. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-5≥1) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). Navarra, 2017-2024.



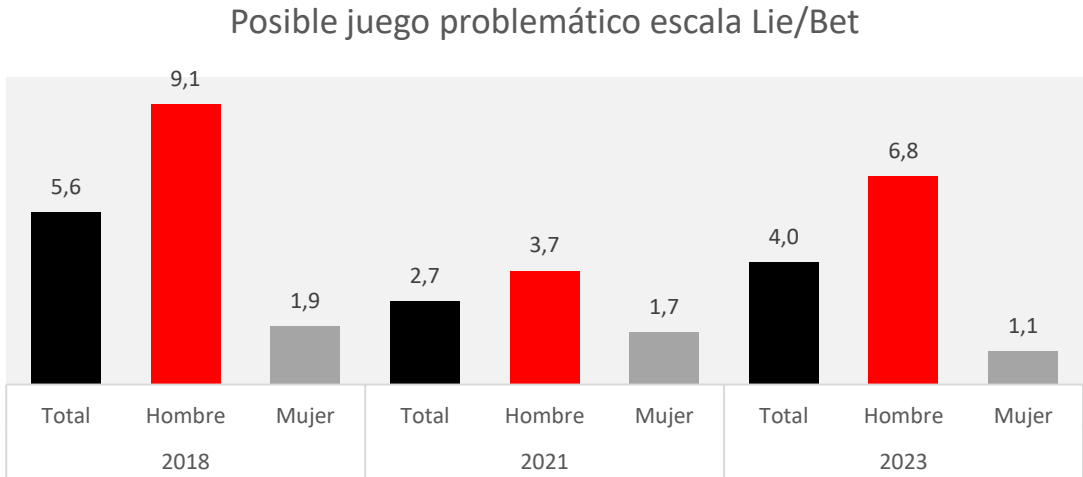
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Figura 13. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-5≥1) entre la población de 15-64 años, según grupos de edad (%). Navarra, 2017-2024.



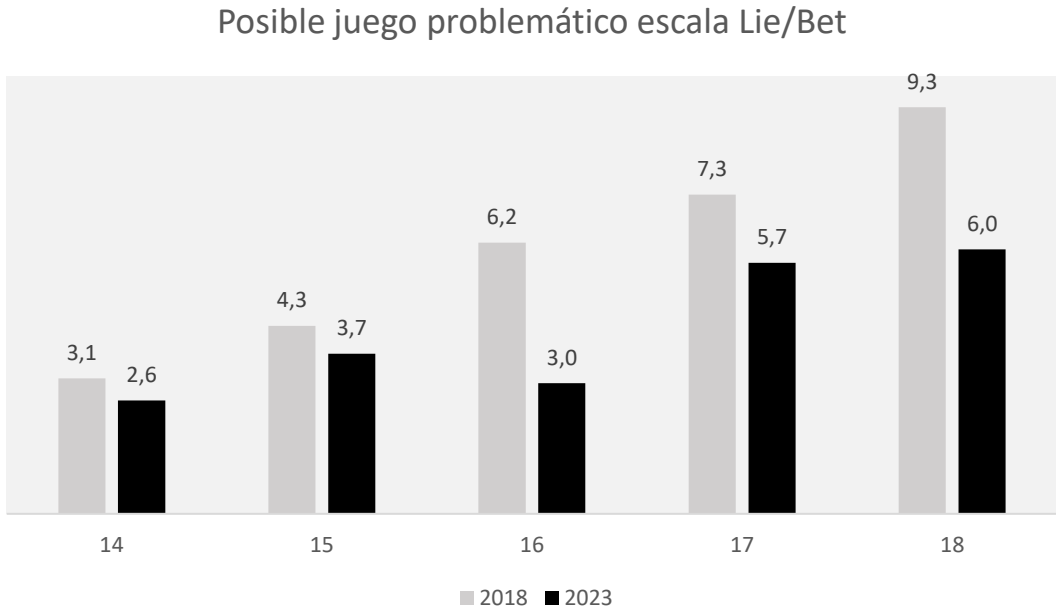
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Figura 14. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población estudiante de 14-18 años, según sexo (%). Navarra, 2018-2023.



Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 15. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población estudiante de 14-18 años, según edad (%). Navarra, 2018-2023.



Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

**** En esta gráfica se muestran solamente los años 2018 y 2023 ya que son los años en los que se realizó ampliación de muestra en la Comunidad Foral de Navarra.**

3.4. Uso compulsivo de internet

Tabla 3. Prevalencia de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). Navarra, 2022.

	Total	Sexo		Edad	
	Total	Hombre	Mujer	15-34	35-64
Alguna vez en la vida	98,1	97,1	99,2	99,8	97,3
Últimos 12 meses	98,0	96,8	99,2	99,7	97,1
Últimos 30 días	97,5	96,3	98,8	99,7	96,4

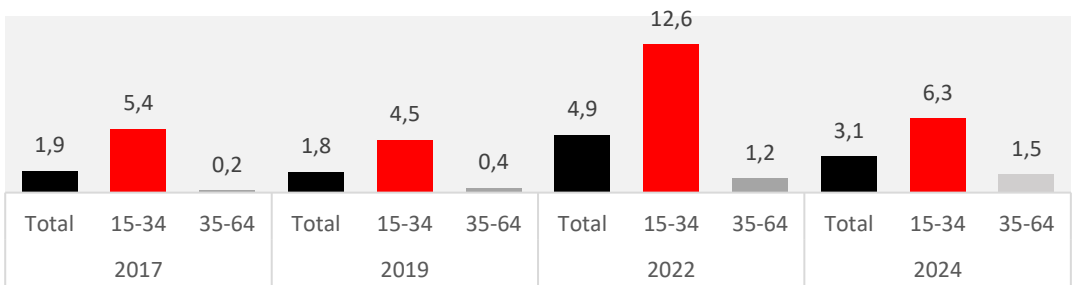
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Tabla 4. Prevalencia de un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). Navarra, 2015-2024.

Prevalencia de posible uso problemático de internet (Puntuación CIUS ≥ 28)			
	Total	Hombre	Mujer
2015	1,4	0,5	2,4
2017	1,9	1,6	2,1
2019	1,8	1,3	2,3
2022	4,9	4,8	5,1
2024	3,1	2,7	3,5

Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Figura 16. Prevalencia de un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población de 15-64 años, según edad (%). Navarra, 2017-2024



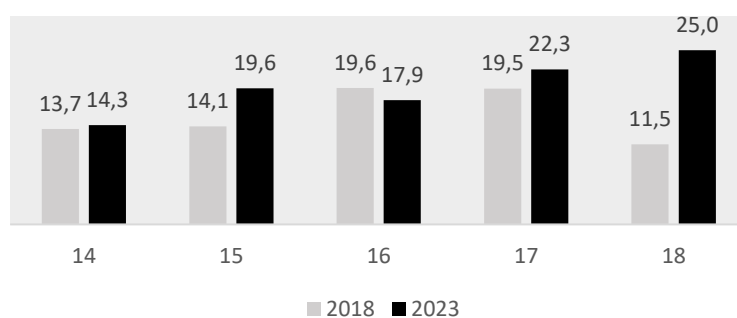
Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES

Tabla 5. Prevalencia de un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población estudiante de 14-18 años, según sexo (%). Navarra, 2014-2023.

	Total	Sexo	
	Total	Hombre	Mujer
2014	17,4	15,7	19,4
2016	16,2	12,8	19,6
2018	16,5	11,3	21,9
2021	19,1	12,4	26,3
2023	19,3	14,6	24,2

Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 17. Prevalencia de un posible uso problemático de internet (puntuación CIUS ≥ 28) entre la población estudiante de 14-18 años, según edad (%). Navarra, 2018-2023.

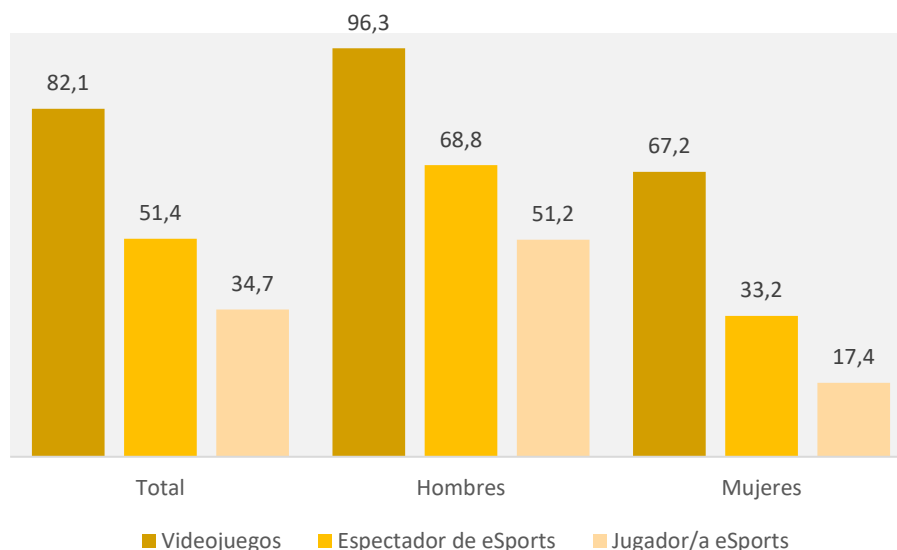


Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

** En esta gráfica se muestran solamente los años 2018 y 2023 ya que son los años en los que se realizó ampliación de muestra.

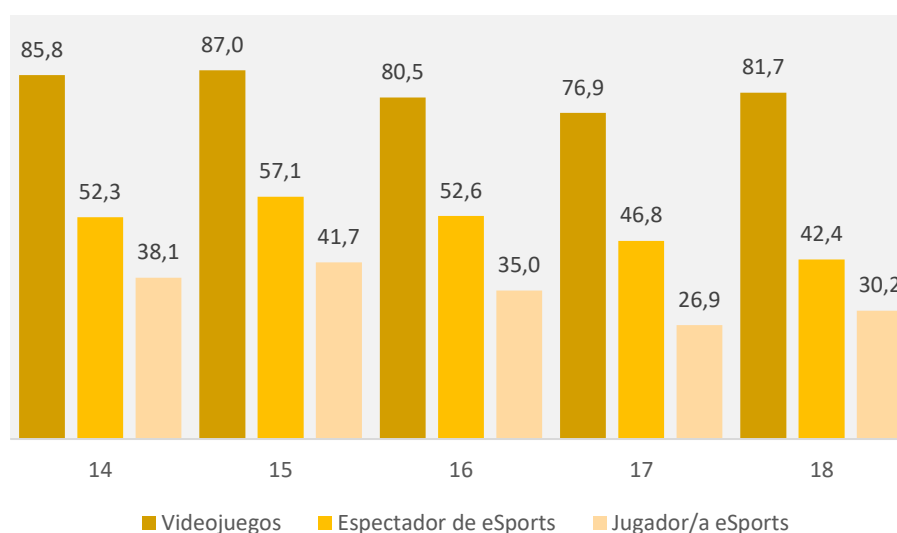
3.5. Uso de videojuegos

Figura 18. Prevalencia de uso de videojuegos, jugador/a de eSports y espectador/a de eSports en los últimos 12 meses entre la población estudiantil de 14-18 años, según sexo (%). Navarra, 2023.



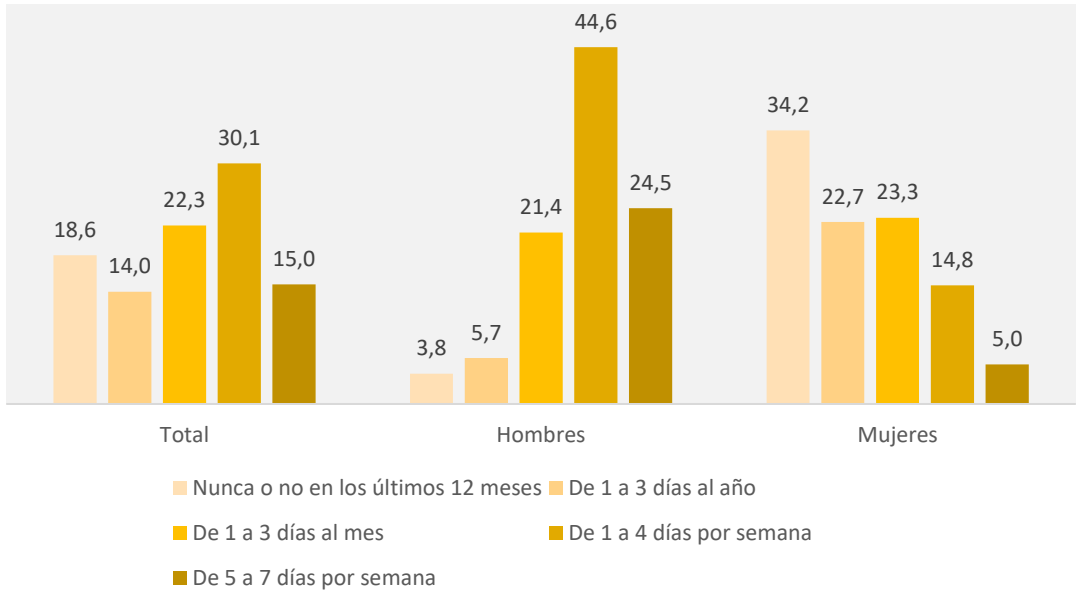
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 19. Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre la población estudiantil de 14-18 años, según edad (%). Navarra, 2023.



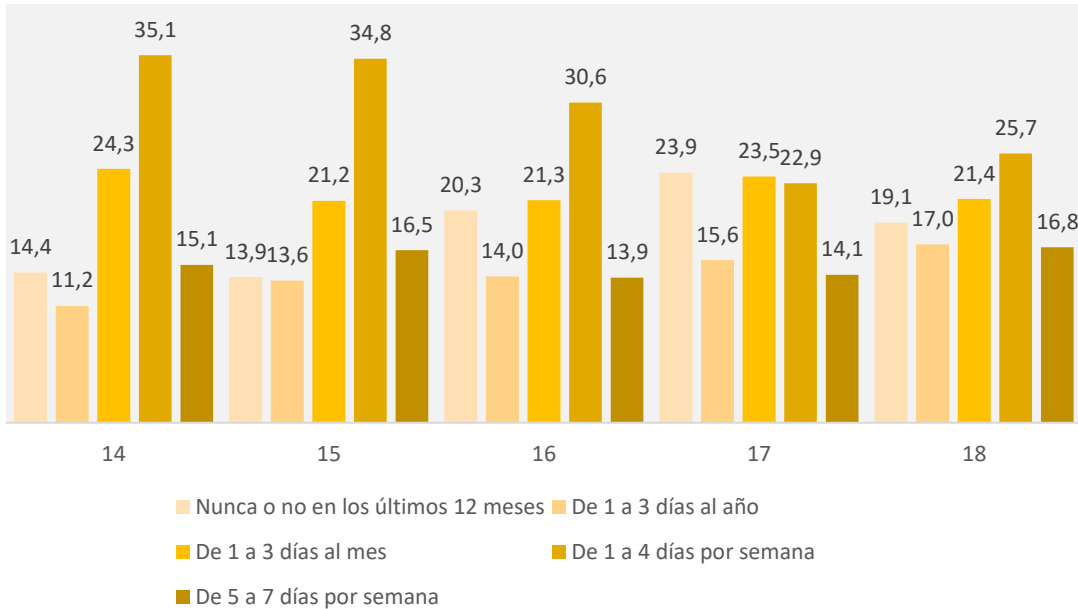
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 20. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre la población estudiantil de 14-18 años, según sexo (%). Navarra, 2023.



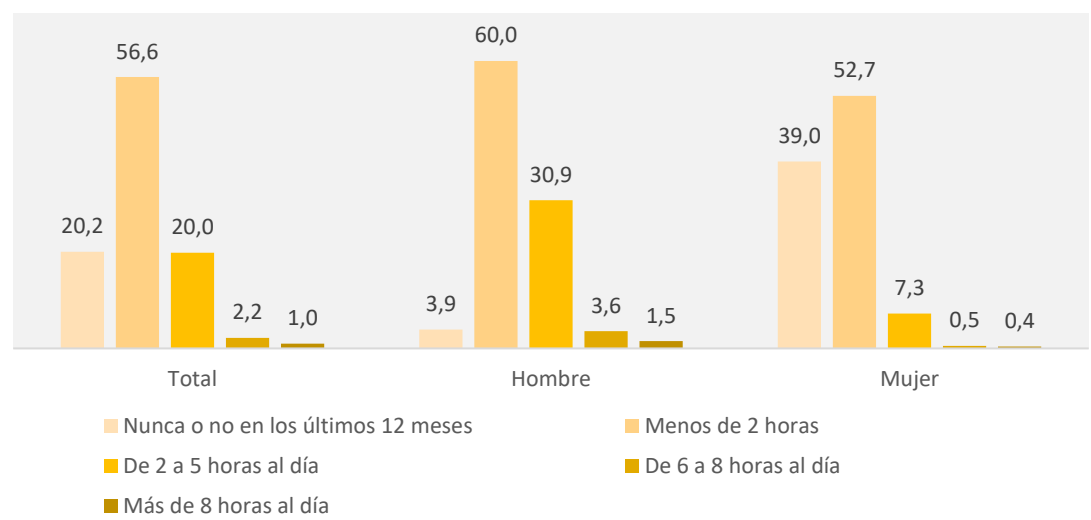
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 21. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre la población estudiantil de 14-18 años, según edad (%). Navarra, 2023.



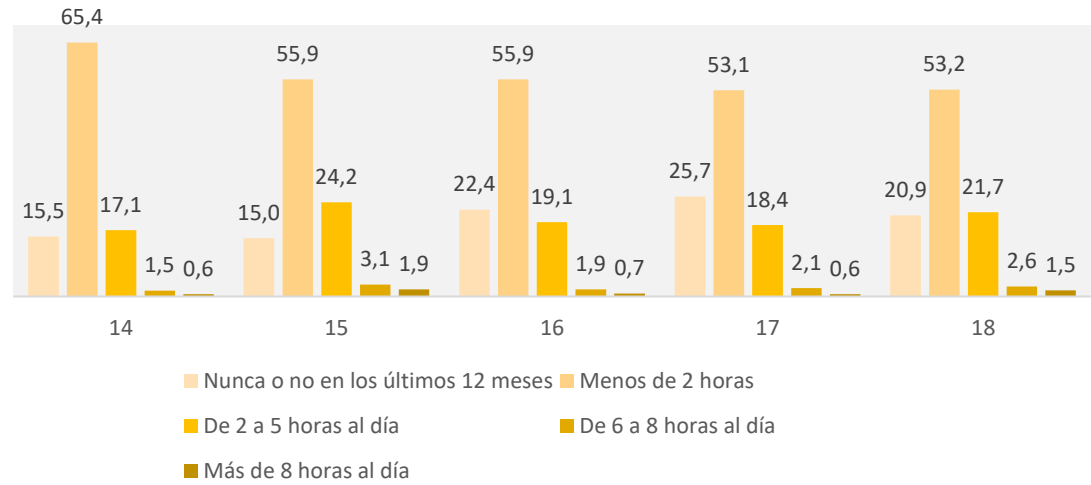
Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 22. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre la población estudiantil de 14-18 años, según sexo (%). Navarra, 2023.



Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Figura 23. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre la población estudiantil de 14-18 años, según edad (%). Navarra, 2023.



Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES

Tabla 6. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-5 ≥5) entre la población estudiantil de 14-18 años, según edad y sexo (%). Navarra, 2018-2023.

	Total	Sexo		Edad				
	Total	Hombres	Mujeres	14	15	16	17	18
2018	4,5	7,4	1,6	5,2	5	3,7	4,4	4,5
2021	5,3	7,7	2,7	9,9	4,4	4,8	4,1	0
2023	3,9	6,5	1,1	4,5	4,7	4,0	2,7	2,9

Fuente: Elaboración propia con datos de ESTUDES