

Diagnóstico de situación de conductas adictivas relacionadas con el juego y las TICS en los escolares vascos

OBJETIVOS: En esta edición, DROGAS Y ESCUELA X, se han estudiado además de los consumos otras conductas que pueden contener riesgos como son el juego dinerario, el uso de las TIC, la conducta antisocial y el acoso escolar.

También se ha recogido información sobre algunas variables que tienen relación con el consumo y otros comportamientos de riesgo como son la marcha escolar, los valores, la autoestima, la asertividad y la inclusión social.

MUESTRA: Esta décima edición realizada en el curso 2021/2022: 6.172 estudiantes de 88 centros educativos públicos y privados. El estudio ha tomado como universo el conjunto de población matriculada en centros educativos. El procedimiento de muestreo empleado ha sido un muestreo por conglomerados bietápico, en el que, en primera instancia, se han seleccionado aleatoriamente centros educativos (unidades de primera etapa) y en segundo lugar aulas (unidades de segunda etapa), proporcionando el cuestionario a todos los alumnos presentes en las mismas.

ERROR MUESTRAL: el error muestral máximo para un nivel de confianza del 95%, es del 1,25% .

Trabajo de campo. Recogida de la información: La encuesta se ha realizado en el territorio de la CAE. El periodo de recogida de información ha sido del 1 de octubre de 2021 al 1 de abril de 2022, y su universo han sido los estudiantes de 14-18 años que cursaron Enseñanzas Secundarias en la CAE en el curso 2021-22. Estos alumnos estaban matriculados en distintas etapas:

- De 1º a 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria.
- 1º y 2º de Bachillerato.
- Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional.
- Formación Profesional Básica (antes Iniciación Profesional)

El método de recogida se ha llevado a cabo por un trabajador de campo que ha acudido al centro educativo y ha explicado las normas. Después, ha permanecido en el aula durante todo el proceso y ha recogido el cuestionario una vez finalizado.

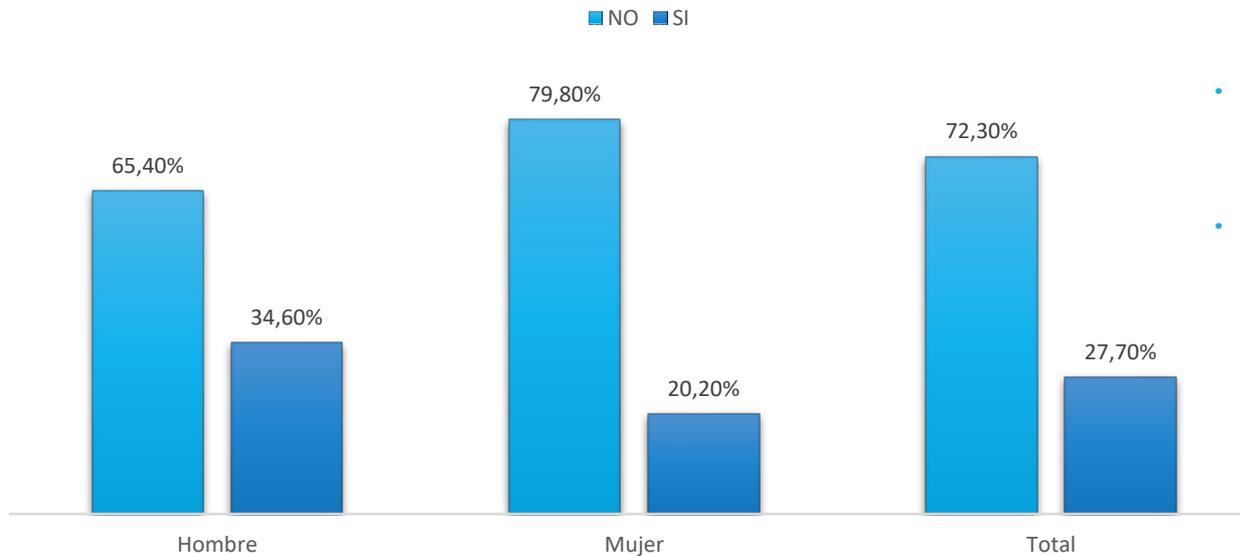
Esta herramienta es un cuestionario estandarizado, anónimo y “auto-administrado” cumplimentado por escrito por todos los estudiantes de las aulas seleccionadas durante una clase normal (45-60 minutos). Dichos cuestionarios han estado disponibles en las dos lenguas oficiales de la CAE.

Prácticas de juego con dinero y apuestas

- PREVALENCIA DE JUEGO POR SEXO
- PREVALENCIA POR EDAD
- PREVALENCIA POR CURSO Y TIPO DE ESTUDIO
- EVOLUCIÓN PREVALENCIA JUEGO 2017 - 2022
- PRÁCTICAS DE JUEGO: COMPORTAMIENTOS PROBLEMÁTICOS

Prevalencia por sexo

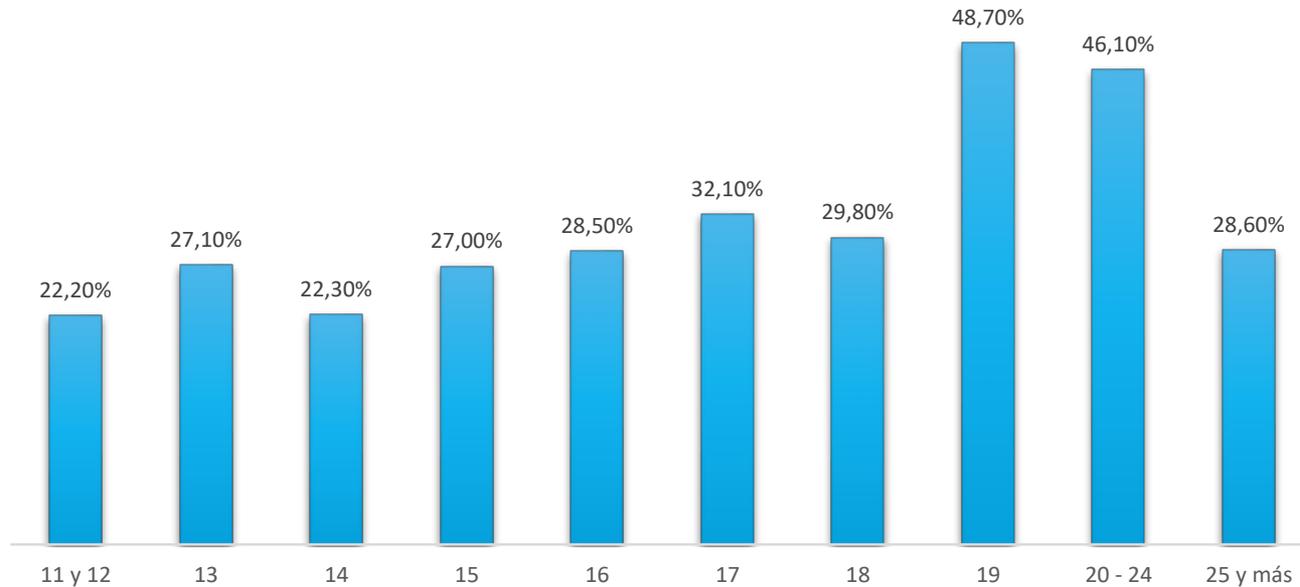
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses



- El 27,7% del alumnado encuestado ha jugado dinero en los últimos 12 meses
- Los chicos tienen una mayor prevalencia de juego 36,4% que las chicas 20,2% en el último año

Prevalencia por edad

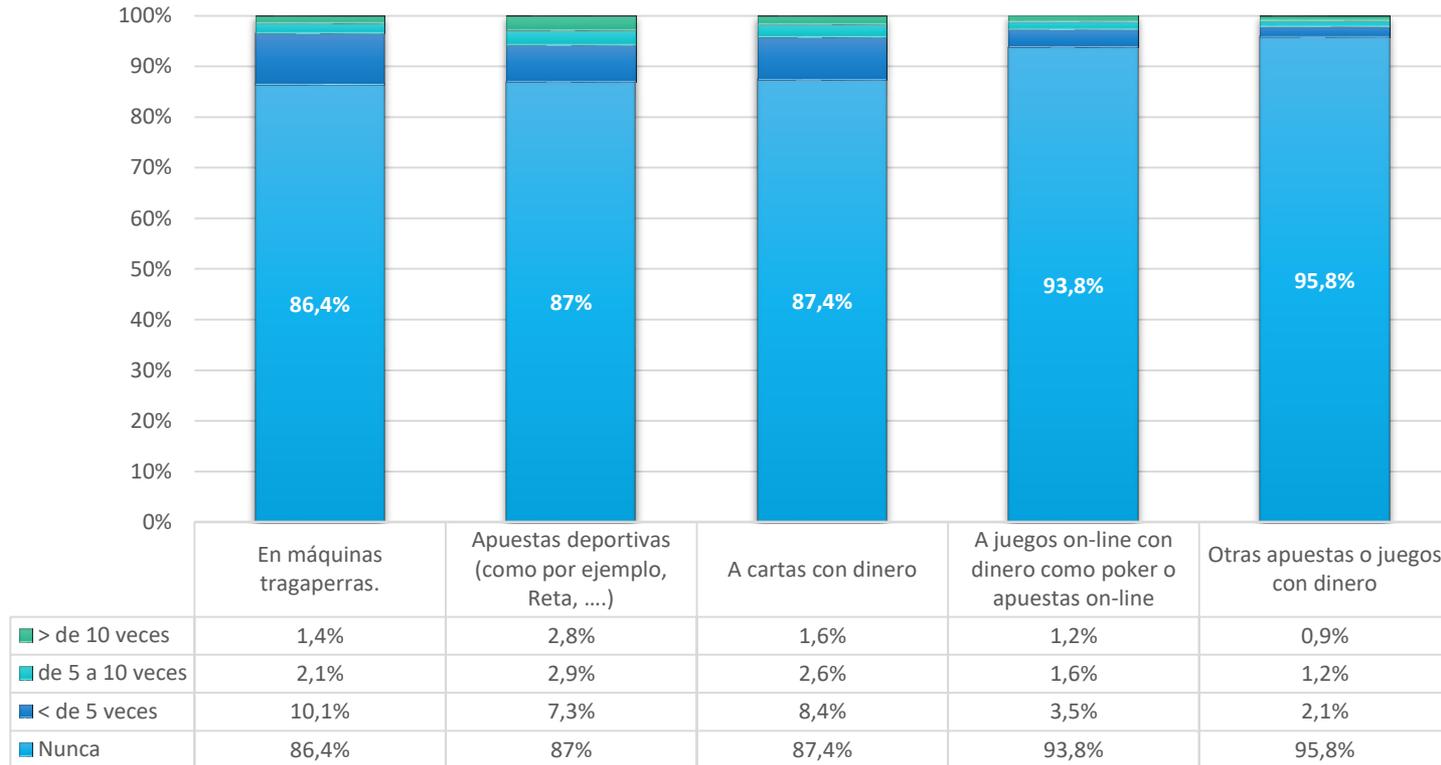
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses



- La prevalencia del juego con dinero va aumentando con la edad
- Se produce un aumento significativo del juego con dinero a partir de la mayoría de edad

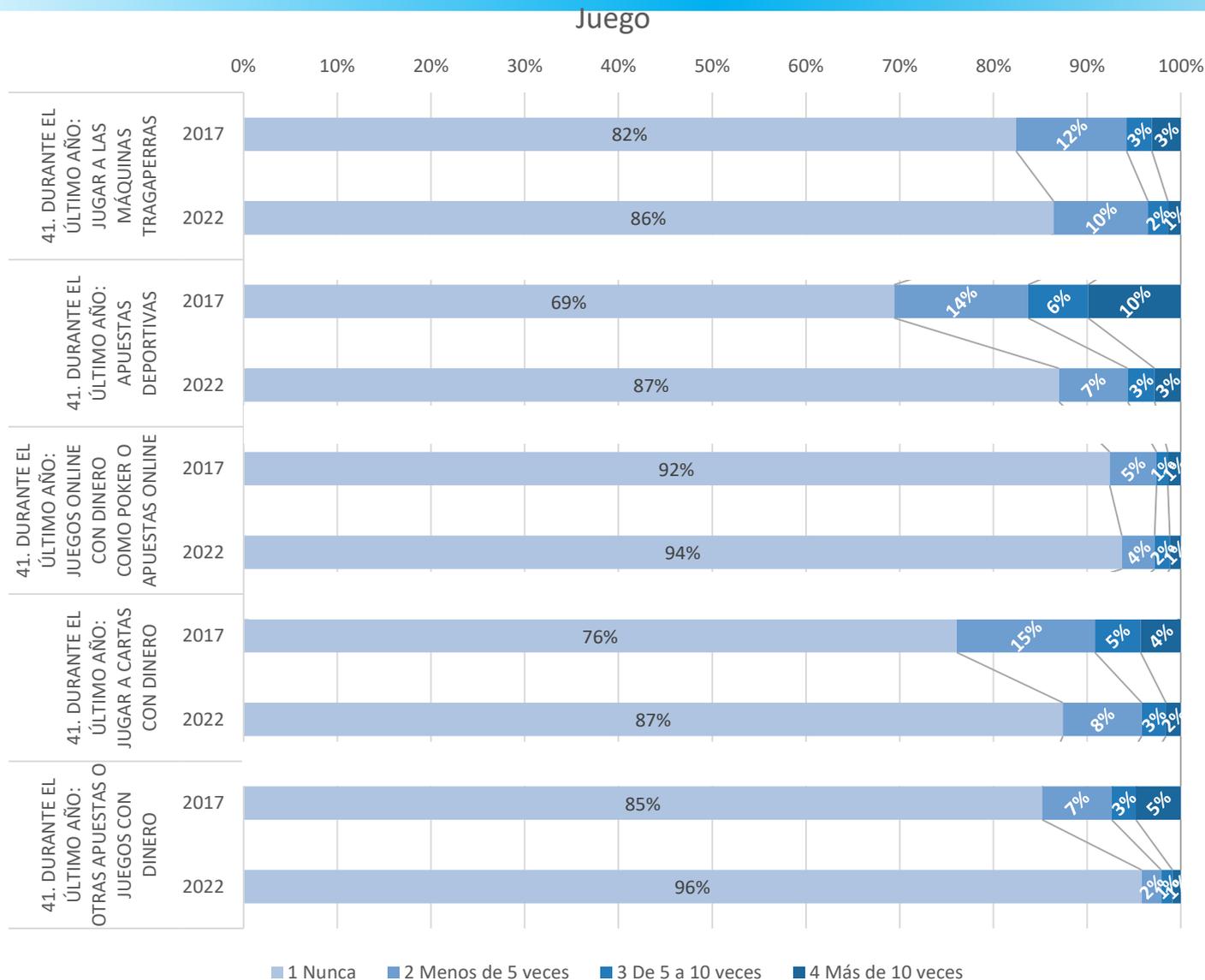
Prácticas de juego con dinero y apuestas

Ha jugado dinero en los últimos 12 meses



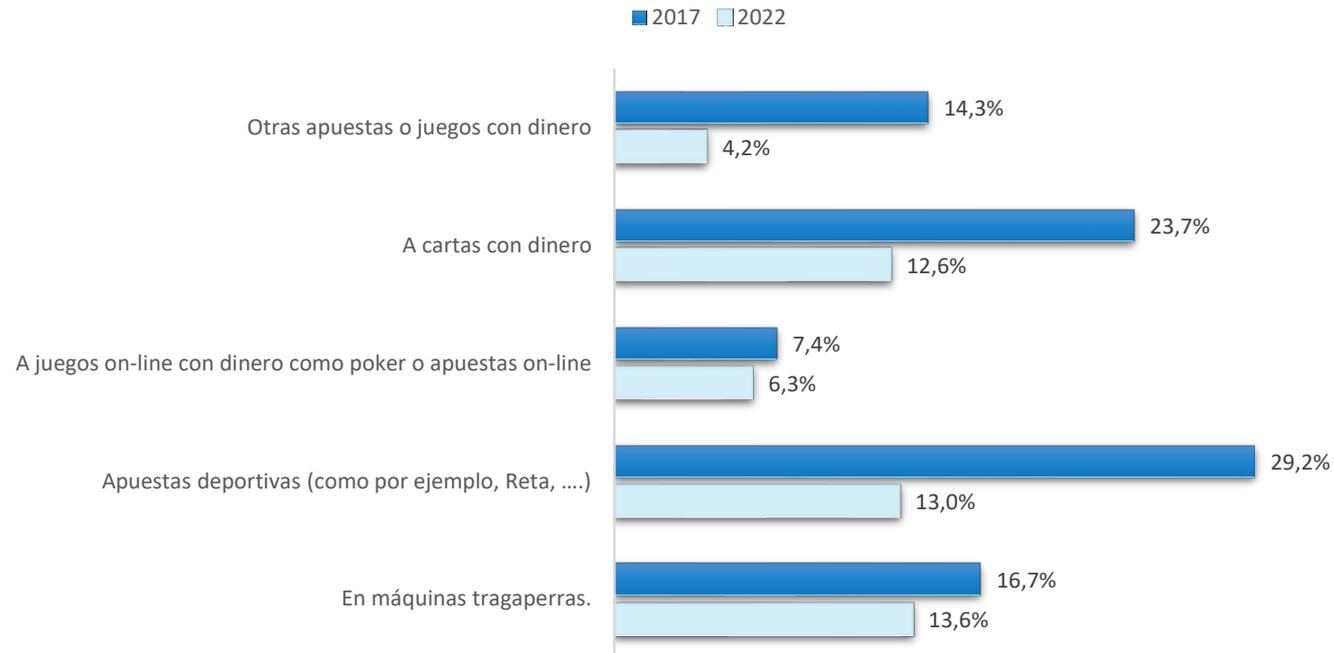
- La mayoría de los estudiantes no practican actividades de juego con dinero
- Respecto a la práctica de juego y apuestas con dinero la principal categoría son las apuestas deportivas y las máquinas tragaperras, y en menor medida, los juegos a cartas con dinero y los juegos online.

Evolución prevalencia juego 2017 - 2022



- La práctica de juego y apuestas con dinero descende en todas las tipologías analizadas

Evolución prevalencia juego 2017 - 2022



- La práctica de juego y apuestas con dinero desciende en todas las tipologías analizadas

COMPARATIVA PREVALENCIA DE JUEGO	
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	Juego online o presencial
DROGAS y ESCUELA X	27,5%
ESTUDES	20,1%

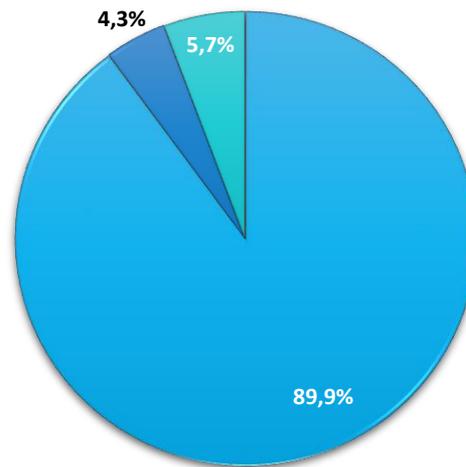
- La prevalencia de la práctica de juego y apuestas con dinero es superior en comparación con los valores registrados por ESTUDES (2021) y también mayor que la prevalencia del juego en la Unión Europea (2019)

COMPARATIVA PREVALENCIA DE JUEGO	
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	Juego online o presencial
DROGAS y ESCUELA X	27,7%
ESPAD (Estado)	17%
ESPAD (Media Europea)	22%

Posibilidad comportamientos problemáticos

■ No jugador o sin problemas ■ Jugador en riesgo ■ Jugador problemático

- Según las puntuaciones del SOGS-RA de los jugadores un 4,3% está en riesgo mientras que el 5,7% son jugadores problemáticos



COMPARATIVA PREVALENCIA DE JUEGO PROBLEMÁTICO

Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	Jugador problemático
DROGAS y ESCUELA X (Sub muestra Estudes)	5,2%
ESTUDES	3,4%
DROGAS y ESCUELA X (Sub muestra ESPAD)	5,1%
ESPAD	5%

- La prevalencia de jugadores problemáticos es superior en comparación con los valores registrados por ESTUDES (2021) y también mayor que la prevalencia del juego en la Unión Europea (2019)

Uso de nuevas tecnologías como medio de diversión y ocio

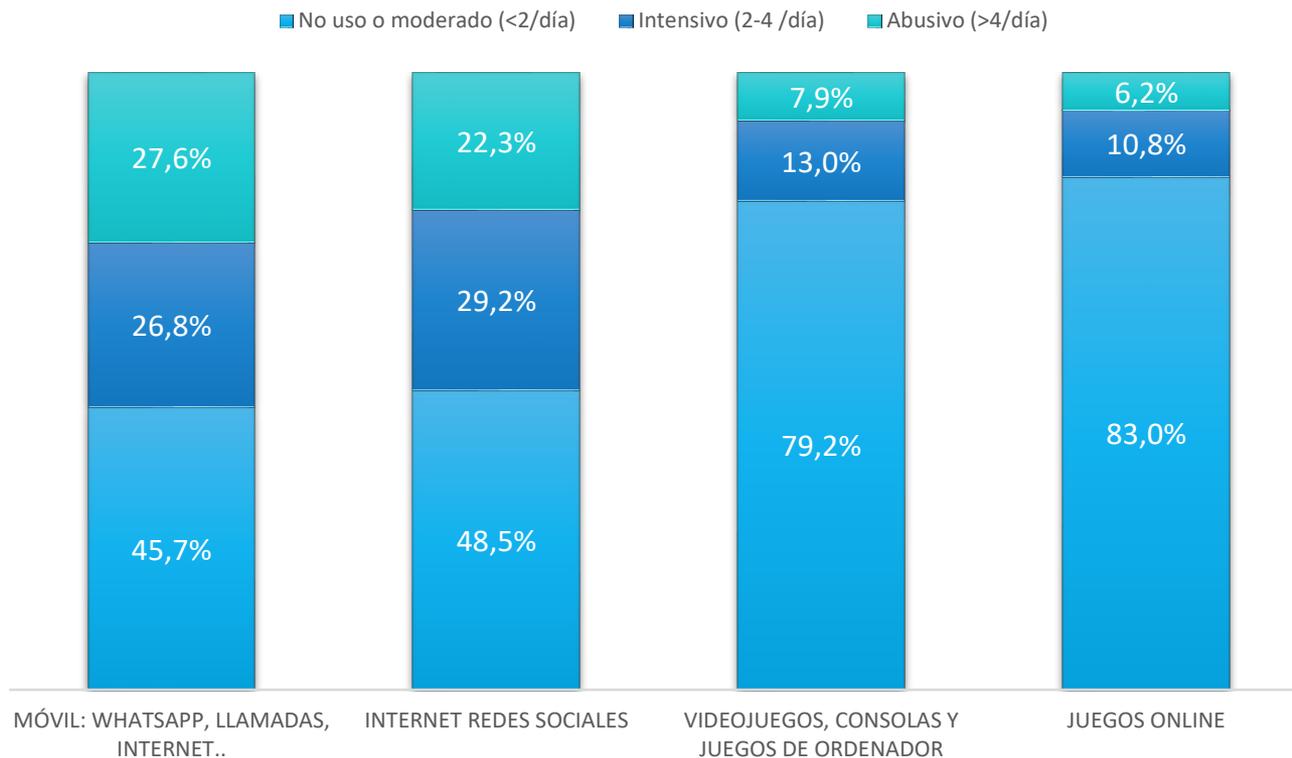
- HORAS DE DEDICACIÓN LOS DÍAS LABORALES
- EVOLUCIÓN USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS 2017 - 2022
- USOS PROBLEMÁTICOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

Uso de nuevas tecnologías como medio de diversión y ocio

VALORES	HORAS QUE DEDICA A ESTAS ACTIVIDADES LOS DIAS LABORALES											
	(P38AA).-Videojuegos, consolas y juegos de ordenador			(P38AB).-Juegos online			(P38AC).-internet redes sociales			(P38AD).-Móvil: whatsapp, llamadas, internet..		
	N	%	% Válido	N	%	% Válido	N	%	% Válido	N	%	% Válido
0) Nunca	2267	36,7	39,2	2348	38,0	40,8	483	7,8	8,4	211	3,4	3,6
-de 1h/día	1335	21,6	23,1	1533	24,8	26,6	1009	16,4	17,5	1177	19,1	20,3
1 y 2h/día	974	15,8	16,9	903	14,6	15,7	1310	21,2	22,7	1256	20,3	21,7
2h y 3h/día	434	7,0	7,5	369	6,0	6,4	972	15,7	16,8	887	14,4	15,3
3h y 4h/día	315	5,1	5,5	253	4,1	4,4	716	11,6	12,4	663	10,7	11,5
4h y 5h/día	190	3,1	3,3	157	2,5	2,7	562	9,1	9,7	618	10,0	10,7
5h y 6h/día	84	1,4	1,5	57	,9	1,0	266	4,3	4,6	348	5,6	6,0
6h o + h/día	181	2,9	3,1	141	2,3	2,5	461	7,5	8,0	630	10,2	10,9
Total Validos	5780	93,6	100,0	5762	93,4	100,0	5780	93,6	100,0	5790	93,8	100,0
NS/NC	393	6,4		410	6,6		393	6,4		383	6,2	
TOTALES	6172	100,0		6172	100,0		6172	100,0		6172	100,0	

- El móvil (mensajería instantánea, llamadas e internet) y las redes sociales son la principal tecnología usada por los estudiantes como medio de diversión y ocio

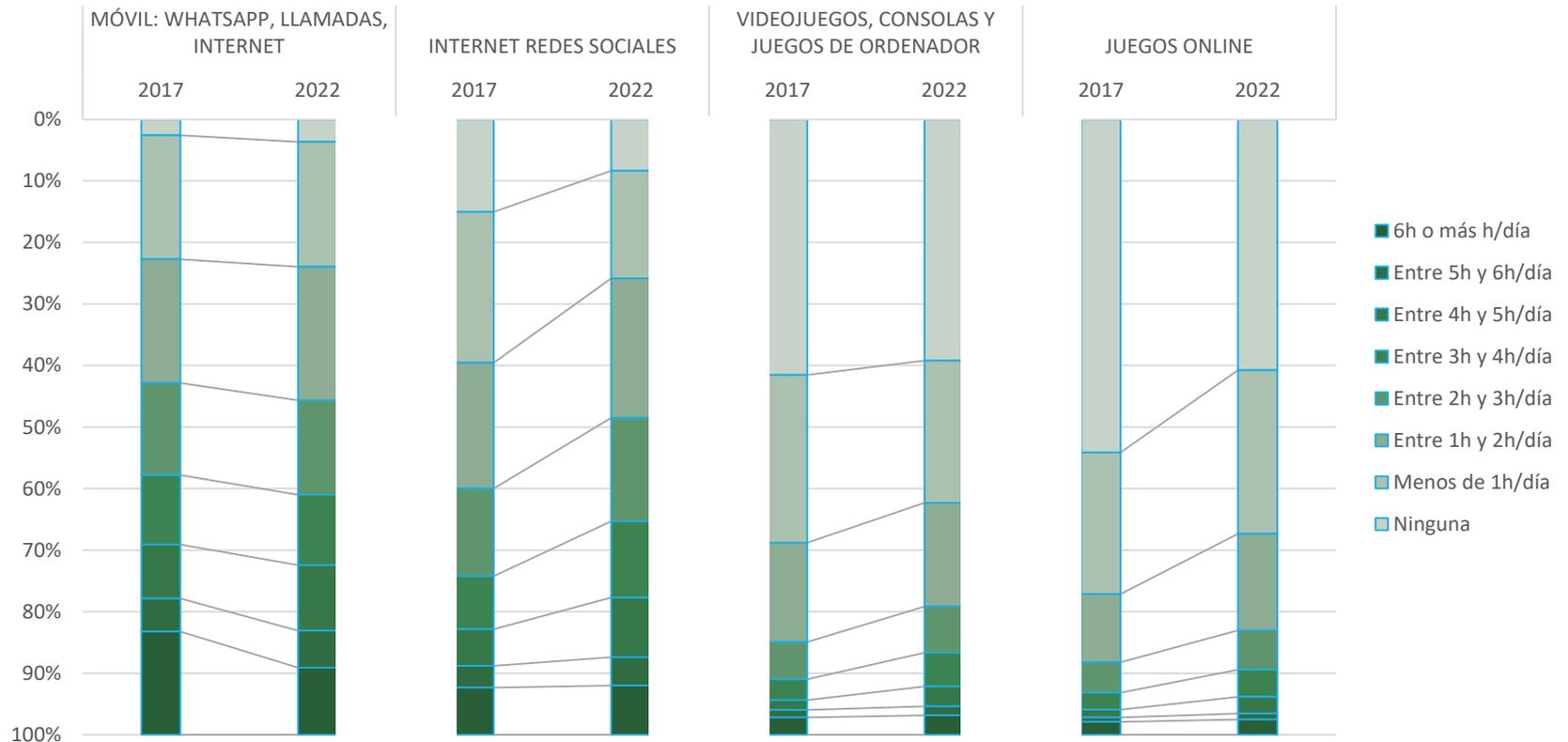
Horas que dedica a estas actividades los días laborales



- El móvil (mensajería instantánea, llamadas e internet) y las redes sociales son la principal tecnología usada por los estudiantes como medio de diversión y ocio
- Respecto a los usos de las nuevas tecnologías más de la mitad del alumnado tiene un uso intensivo o abusivo del móvil y de las redes sociales.

Evolución uso de nuevas tecnologías como medio de diversión y ocio 2017 - 2022

TICs - Horas que pasa diariamente (entre semana)

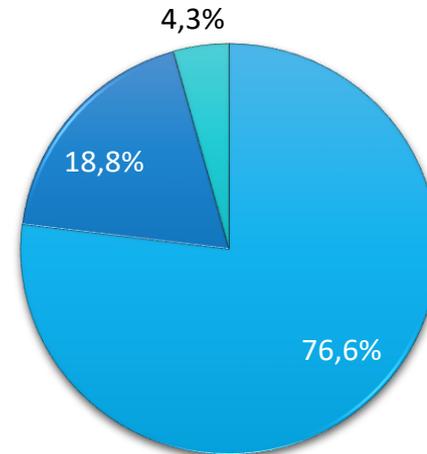


- El móvil (mensajería instantánea, llamadas e internet) sigue siendo la principal tecnología usada por los estudiantes como medio de diversión y ocio aunque desciende su uso en favor de un aumento de las redes sociales y juego presencial y online

Uso problemático de Internet y móvil

■ Sin problema ■ Problemas ocasionales ■ Problemas frecuentes

- Según las puntuaciones del Cuestionario Uso problemático de Internet y móvil (Carbonell et al 2012) del alumnado un 18,8% refiere problemas ocasionales y un 4,3% problemas frecuentes



COMPARATIVA PREVALENCIA DE USO PROBLEMÁTICOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

En los últimos 12 meses	ESTUDES 2021	ESPAD 2019
Posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS ≥ 28)	23,5%	--
Posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-V ≥ 5)	7,1%	--
Autopercepción problema con el uso de redes sociales	--	46%
Autopercepción problema con el uso de videojuegos	--	21%

CONCLUSIONES a modo de resumen

Las tendencias que se observan en el **juego con dinero y apuestas**:

- En 2022 se ha reducido la prevalencia de juego respecto a 2017, debido a las restricciones sociales asociadas al control de la pandemia por Covid-19.
- Existe una gran diferencia significativa por sexo, siendo superior en los hombres que en las mujeres (34,6% y 20,20% respectivamente), y la prevalencia se incrementa según lo hace la edad.
- Las prácticas de juego y apuestas más generalizadas el último año son las apuestas deportivas y las máquinas tragaperras.
- Aunque descienden las prevalencias de juego generales, hay un 4,3% del alumnado en situación de riesgo y el 5,7% son ya posibles jugadores problemáticos.

Las tendencias que se observan en el **Uso problemáticos de nuevas tecnologías**:

- El móvil (mensajería instantánea, llamadas e internet) es la principal tecnología usada por los estudiantes como medio de diversión y ocio, aunque desciende su uso en favor de un aumento de las redes sociales y juego online.
- Un 18,8% del alumnado refiere problemas ocasionales y un 4,3% problemas frecuentes en el uso de Internet y móvil

La medición de las conductas adictivas relacionadas con el juego y las TICS necesita un estudio riguroso basado en evidencias científicas con el fin de poder servir correctamente para la elaboración de Planes y Programas de prevención e intervención en adicciones.

- Es necesaria la precisión terminológica en la comunicación científica: adicción, trastorno, juego compulsivo, jugador en riesgo y problemático ...
- Analizar la brecha entre autopercepción y frecuencia de uso real
- Diferenciar los patrones de juego y de uso de las nuevas tecnologías
- Monitorización

DROGAS y ESCUELA X 2022 - Encuesta sobre uso de drogas entre escolares vascos



 **BMC** Part of Springer Nature

BMC Psychology

Research

Use of social networks, video games and violent behaviour in adolescence among secondary school students in the Basque Country

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any

LISBON ADDICTIONS 2022

About Programme Speakers Side events Registration [Subscribe \(2\)](#)

Short communication

Drug use and associated factors in Secondary Education in Basque Country

Wednesday, 23 November, 2022 - 10:50 to 12:20

ESKERRIK ASKO
