

Principales Indicadores y Conclusiones del Informe ESPAD 2019



Introducción

El Proyecto de **Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y Otras Drogas (ESPAD)** es un estudio del uso de sustancias y otras formas de comportamiento de riesgo entre **99.647 estudiantes de 15 a 16 años de 35 países europeos** que se lleva a cabo **cada 4 años**, cuyo objetivo principal es **recopilar datos comparables** para monitorizar las tendencias que puedan ayudar a contribuir hacia la **formulación y la evaluación de políticas centradas en los adolescentes**.

El **Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías (OEDT)** está implicado, colaborando en el desarrollo y difusión del proyecto, además de incluirlos en su informe anual.

Desde la Plataforma para el Juego Sostenible hemos considerado muy relevantes algunos de los datos y conclusiones que aporta este estudio, que se resumen en el presente documento.

Para más información, puede accederse a la web de ESPAD y al estudio completo en los siguientes enlaces:

Web ESPAD



ESPAD Estudio completo



Uso de las RRSS y de los Videojuegos:

(*Estudiantes que cumplen 16 años en 2018) (*M€ = Media Europea) (*RRSS = Redes Sociales)

- En España el **96,4%** (94% M€*) de los estudiantes*, **informaron usar RRSS*** un promedio de **2 a 3 horas en un día escolar** y de **4 a 5 horas en un día NO escolar** en **los últimos 7 días**.
- En España el **43%** (46% M€*) de los estudiantes* alcanza un índice de problemas auto percibidos que sugiere un **alto riesgo** de problemas relacionados **con el uso de las RRSS**.
- **Los teléfonos inteligentes** son ahora el medio preferido de acceso a **Internet** para la mayoría de los chicos, lo que significa que **tienen conectividad "en cualquier lugar y en cualquier momento"**, y la mayoría de los chicos informa que **usan su teléfono inteligente a diario**, y **el tiempo que pasan en línea cada día casi se duplica en muchos países en los últimos 10 años**.
- Más del **95%** de los estudiantes* informaron haber **usado Videojuegos** en **los últimos 30 días**.
- En España, en un **día escolar el 56%** (60% M€*) de los estudiantes* informaron jugar a videojuegos **media hora o menos, subiendo estas cifras al 72%** (69% M€*) y a **2-3 horas en un día NO escolar**, en **los últimos 30 días**.
- En España el **16%** (21% M€*) de los estudiantes* alcanza un índice de **problemas auto percibidos** que sugiere un **alto riesgo** de problemas relacionados **con los videojuegos**.

Uso de sustancias:

(*Estudiantes que cumplen 16 años en 2018) (*M€ = Media Europea)

- En España el **31%** (33% M€*) han **consumido alcohol** a los **13 años**.
- En España el **16%** (18% M€*) ha **fumado** a los **13 años**.
- En España el **6,6%** (6,7% M€*) se ha **intoxicado por alcohol** a los **13 años**.
- En España el **3,4%** (2,4% M€*) han **consumido cannabis** a los **13 años**.
- En España, el **78%** (79% M€*) de los estudiantes* ha **consumido alcohol** y el **47%** (47% M€*) en los últimos 30 días.
- En España, el **41%** (41% M€*) de los estudiantes* ha **fumado cigarrillos** y el **21%** (20% M€*) en los últimos 30 días.
- En España, el **23%** (16% M€*) de los estudiantes* ha **consumido cannabis**.
- En España, el **17%** (13% M€*) de los estudiantes* se ha **intoxicado por alcohol** en los últimos 30 días.
- En España el **5,6%** (4,0% M€*) de los estudiantes* realizan un consumo de **cannabis** de **alto riesgo**.

Uso del juego con dinero:

(*Estudiantes que cumplen 16 años en 2018) (*M€ = Media Europea)

- En España, el **17%** (22% M€*) de los estudiantes* **jugaron con dinero** en al menos un tipo de juego en los últimos 12 meses.
- En España, la actividad de **juego con dinero predominante** entre los estudiantes* es el **juego de lotería (incluidos los rascas)**, que representan el **8,8%** de los estudiantes*.
- Con respecto al **juego online**, en España el **4,2%** de los estudiantes informaron haber gastado dinero en los últimos 12 meses.
- En España, las **Máquinas de Premio** son el juego menos popular, el **2,9%** de los estudiantes* informaron haber gastado dinero en los últimos 12 meses.
- En España el **1,7%** de los estudiantes* reportaron un comportamiento de juego que podría considerarse **juego excesivo**.
- En España el **0,5%** de los estudiantes* reportaron un comportamiento de **juego problemático**.

Los jóvenes suelen empezar a jugar a una edad temprana comprando billetes de lotería y tarjetas de rascar para ellos mismos, a pesar de las restricciones de edad.

ALGUNAS PRINCIPALES CONCLUSIONES DEL INFORME ESPAD:

- La prevalencia de la participación en el juego y la prevalencia del juego excesivo y / o problemático no están necesariamente correlacionadas.
- La asociación del juego excesivo con un mayor uso de sustancias legales e ilegales encontrada en estudios anteriores también se observó en este estudio. Se ha planteado la hipótesis de que esto se debe a la **influencia de factores subyacentes comunes, como la impulsividad y la búsqueda de sensaciones.**
- Lo que sugiere una potencial efectividad de los **programas de prevención e intervención** dirigidos a todo tipo de conductas de riesgo, centrándose en las actividades de riesgo más prevalentes.

➤ **La anterior conclusión cobra una importancia destacada en el contexto de los objetivos de la Plataforma para el Juego Sostenible.**

➤ **Demostrando que la prevención y la intervención temprana son las herramientas más eficaces para conseguir una juventud que haga un uso saludable de su tiempo libre.**

➤ **Y que la información y la educación para jóvenes sobre el riesgo de desarrollar una adicción ante cualquier tipo de oferta de ocio o juego se presenta como la mejor manera de atajar y evitar la aparición de problemas.**

¡MUCHAS GRACIAS!

crisrina.garcia@juegosostenible.es

Tel. 619199733

C/ Perú 6, Edificio Twin Golf A, Bajo 2
Las Matas (Las Rozas), 28290 Madrid

