

Resumen estudio ESTUDES 2021





El ministerio de Sanidad acaba de publicar el Informe **ESTUDES 2021** basado en una encuesta sobre el uso de drogas en enseñanza secundaria en España que se realiza de manera bianual.

Realizada a partir de 22.321 cuestionarios respondidos por **alumnos de 14 a 18 años**, la muestra se recoge entre 523 centros educativos de toda España, y tiene como **objetivo conocer la situación y las tendencias del consumo de drogas y otras adicciones entre los estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias.**

En este resumen recogemos los datos que entendemos más relevantes, especialmente los referidos al consumo sin sustancia y sus adicciones comportamentales asociadas.

RESUMEN EJECUTIVO

CANNABIS

La encuesta muestra un aumento del consumo problemático de cannabis entre los que han consumido dicha sustancia en el último año. El **17,8%** de los estudiantes de 14 a 18 años que ha consumido cannabis en el último año presenta un posible consumo problemático, dato mayor de la serie histórica (**13,3% en 2016**). Esto ocurre a pesar de que aumenta el riesgo percibido del consumo habitual de cannabis.

INTERNET

El uso compulsivo de internet ha aumentado en 2021 (**23,5% frente al 20% en 2019**) en ambos sexos y en todos los tramos de edad. Se advierte un mayor aumento de la prevalencia entre las chicas (**28,8% en 2021 y 23,4% en 2019**) que entre los chicos (**18,4% en 2021 y 16,4% en 2019**) y en edades más tempranas.

VIDEOJUEGOS

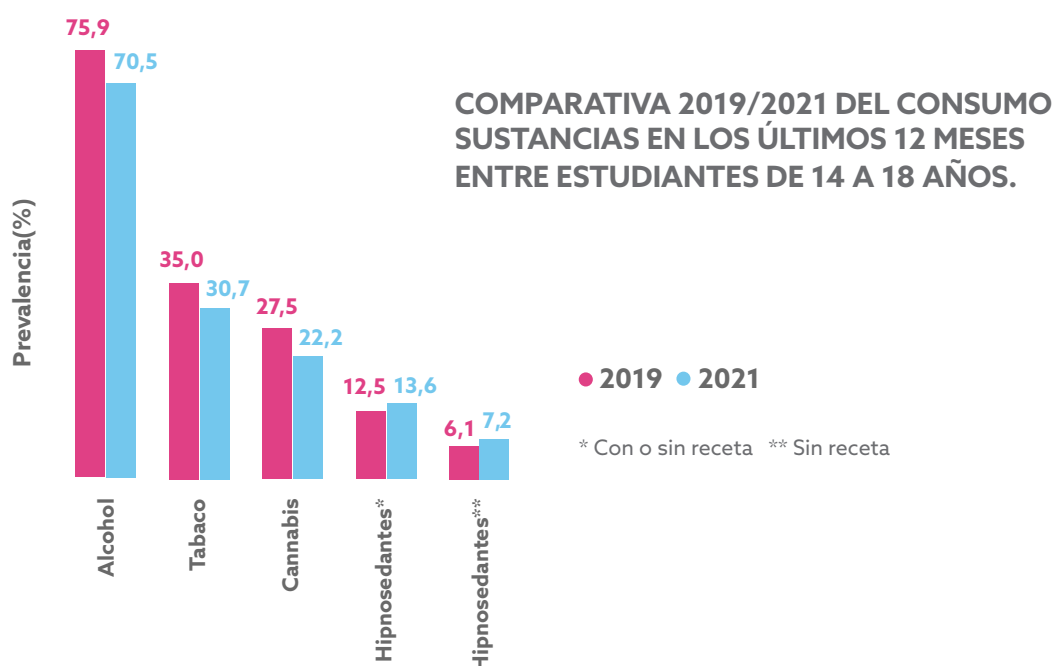
En 2021 aumenta el uso entre los estudiantes de 14 a 18 años: el **85,1%** ha jugado a videojuegos en el último año (**el 82,2% en 2019**). El **7,1%** de los estudiantes de 14 a 18 años presenta una posible adicción a los videojuegos.

JUEGO CON DINERO

Respecto al juego con dinero online, en 2021 el **9,4%** de los estudiantes refiere haber jugado en el último año (**10,3% en 2019**), mientras que el **17,2%** ha jugado de manera presencial (**22,7% en 2019**). El porcentaje de estudiantes con un posible juego problemático ha descendido al **3,4%**.

Los juegos más consumidos, son la Lotería Primitiva y los Rascas de la Once.

ÍNDICES DE CONSUMO DE SUSTANCIAS

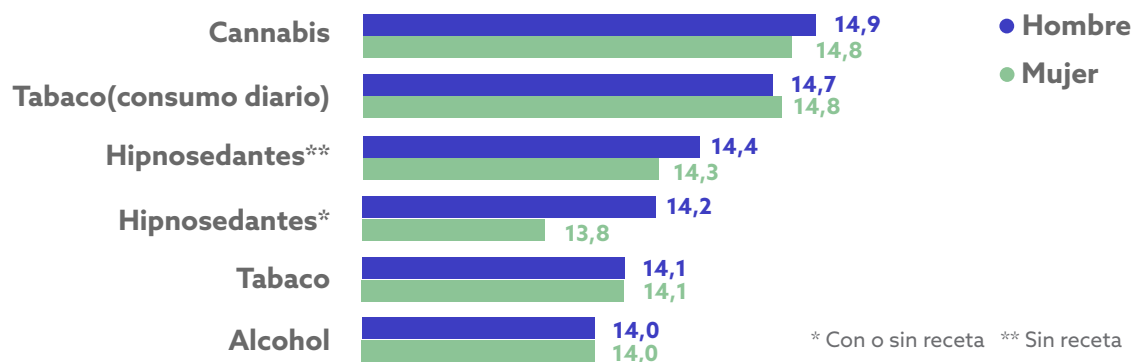


- ▶ En 2021 **el alcohol es la sustancia psicoactiva con mayor consumo**, el **70,5%** lo ha consumido en el último año y el **53,6%** en el último mes.
- ▶ **El consumo de bebidas alcohólicas es mayor entre las mujeres que en los hombres** en todos los grupos de edad, alcanzando la mayor diferencia por sexo en 2021.
- ▶ **El tabaco se coloca en segunda posición de consumo**, el **30,7%** en el último año, el **23,9%** en el último mes y el **9,0%** diariamente en el último mes.
- ▶ **El consumo de tabaco es mayor en las mujeres en todos los grupos de edad.**
- ▶ **El cannabis es la tercera sustancia más consumida por los estudiantes** de 14 a 18 años (tras el alcohol y el tabaco) y **la primera en la categoría de ilegales.**
- ▶ El **22,2%** declara haber consumido cannabis en **el último año** y el **14,9%** **el último mes.**
- ▶ **El consumo de cannabis es mayor en los hombres de 16 a 18 años y en las mujeres de 14 y 15 años.**
- ▶ El **13,6%** de los estudiantes de Enseñanzas secundarias afirma haber consumido **hipnosedantes (con o sin receta)** en el último año y el **7,5%** en el último mes.
- ▶ **Aumenta el consumo de Hipnosedantes sobre todo en mujeres.**
- ▶ Evolutivamente se observa una **tendencia ascendente en el consumo de hipnosedantes con y sin receta** en todos los tramos temporales desde el inicio de la serie histórica, **alcanzando en 2021 los valores más altos desde que se monitoriza este indicador.**
- ▶ Respecto a los **hipnosedantes sin receta**, el **7,2%** reconoce haberlos consumido en el último año y el **3,6%** en el último mes, **alcanzando las cifras más altas de toda la serie histórica.**

EDAD MEDIA DE INICIO EN EL CONSUMO DE SUSTANCIAS

► La edad media de inicio de consumo en el cannabis es de **14,9 años**.

► La edad media de inicio en el consumo de las tres sustancias legales (alcohol, tabaco e hipnosedantes), se sitúa entre los **14,0 y los 14,4 años**.



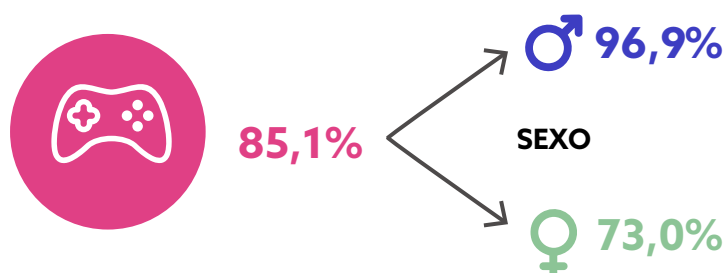
ÍNDICES DE CONSUMO SIN SUSTANCIAS

VIDEOJUEGOS

► En 2021 aumenta el uso de videojuegos, entre estudiantes de 14 a 18 años, el **85,1%** ha jugado a videojuegos en el último año (el 82,2% en 2019).

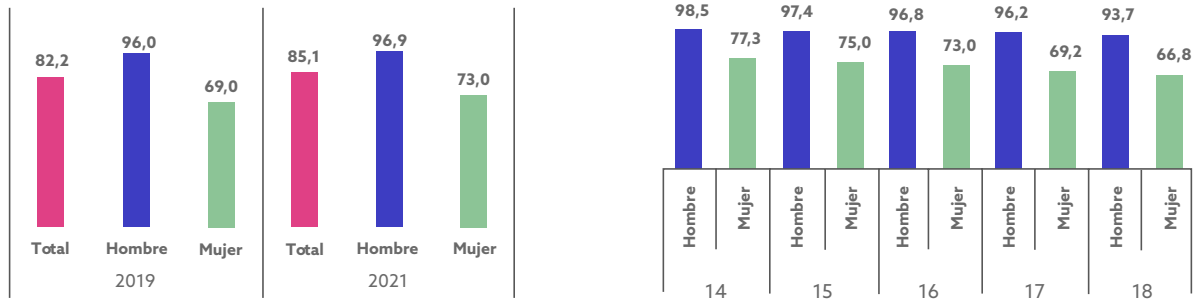
PREVALENCIA DE JUGAR A VIDEOJUEGOS

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



EVOLUCIÓN PREVALENCIA DE JUGAR A VIDEOJUEGOS

POR EDAD Y SEXO

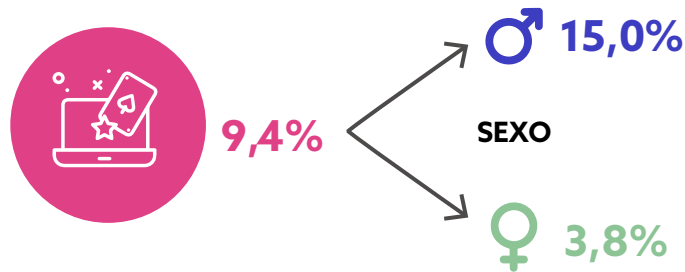


CONSUMO DE JUEGO CON DINERO ONLINE

- ▶ El **9,4%** de los estudiantes afirman haber jugado con dinero online en el último año, **descendiendo respecto al 2019** que fue del 10,3%.
- ▶ Los videojuegos ocupan la **primera posición por tipo de juego consumido**.

PREVALENCIA DE JUGAR CON DINERO ONLINE

entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año

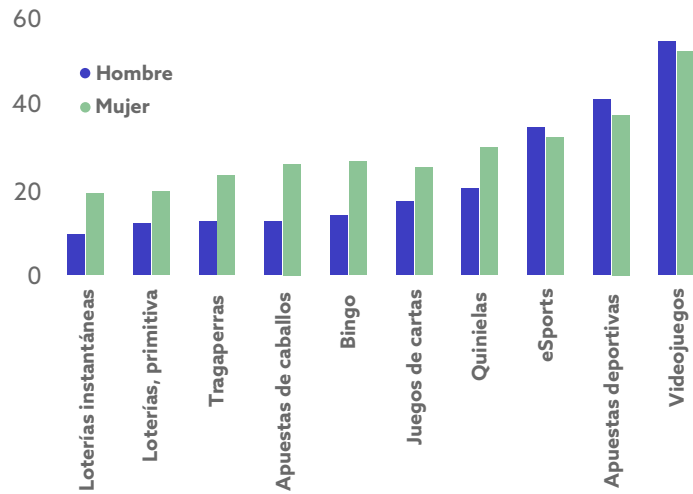


EVOLUCIÓN PREVALENCIA JUGAR CON DINERO ONLINE

POR EDAD Y SEXO



TIPOS DE JUEGO ONLINE (según sexo)

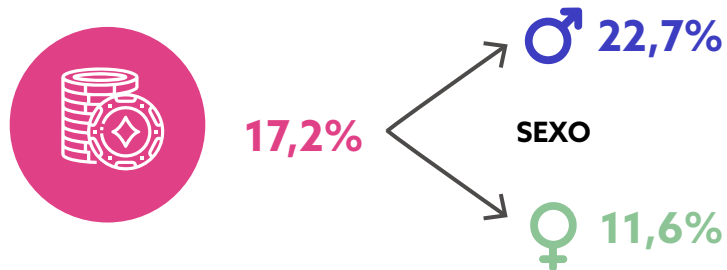


CONSUMO DE JUEGO CON DINERO PRESENCIAL

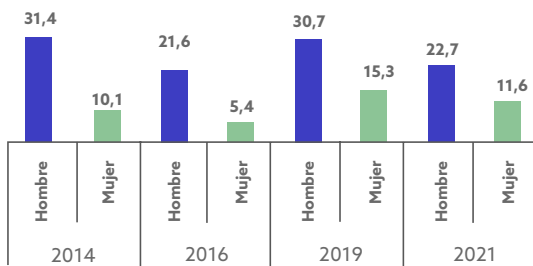
► El **17,2%** de los estudiantes afirman haber jugado con dinero presencial en el último año, **descendiendo respecto al 2019** que fue del 22,7%.

PREVALENCIA DE JUGAR CON DINERO PRESENCIAL

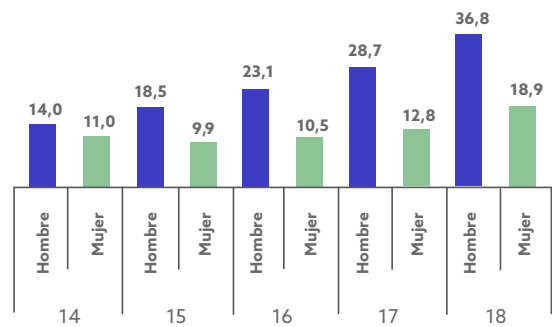
entre todos los estudiantes de 14-18 años en el último año



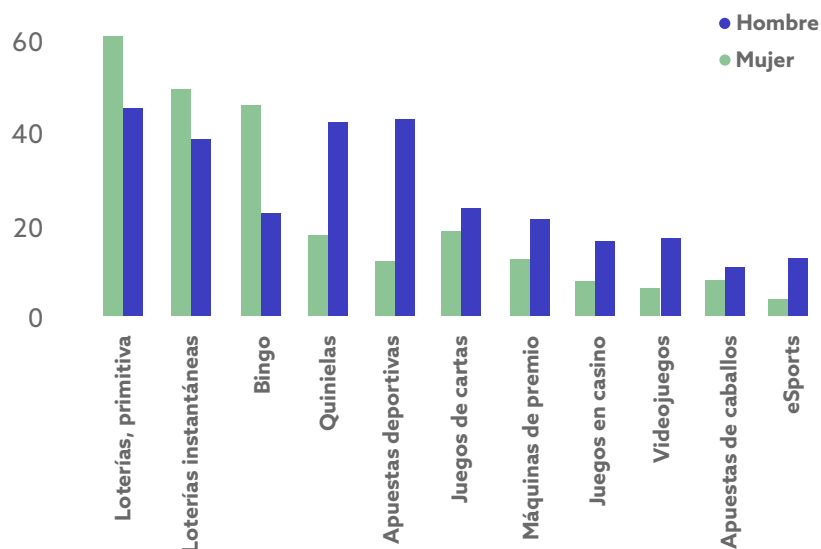
EVOLUCIÓN PREVALENCIA JUGAR CON DINERO PRESENCIAL



POR EDAD Y SEXO



TIPOS DE JUEGO PRESENCIAL (según sexo)

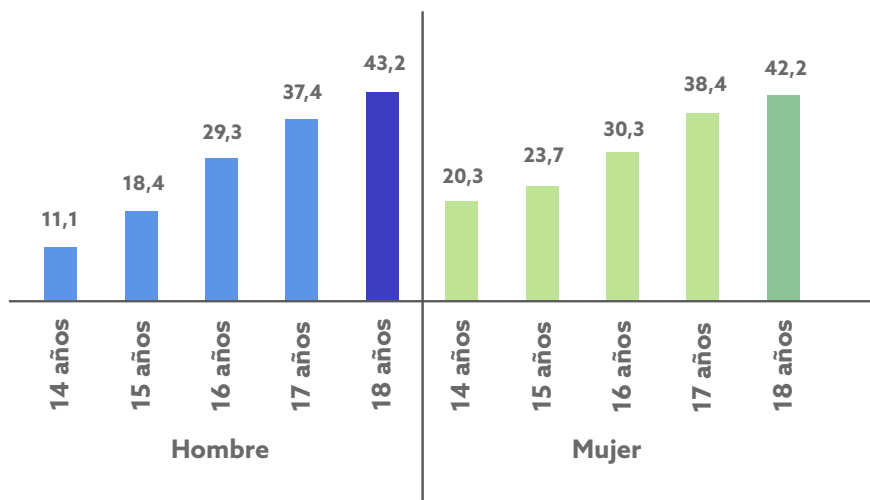


- ▶ Los juegos más consumidos, son la Lotería Primitiva y los Rascas de la Once.
- ▶ Los juegos más consumidos por las mujeres son las Loterías, los rascas de la Once y el Bingo.
- ▶ Los hombres prefieren con escasa diferencia entre ellos los juegos de la Lotería, las Apuestas Deportivas, las Quinielas y los Rascas de la Once.

CONSUMOS PROBLEMÁTICOS

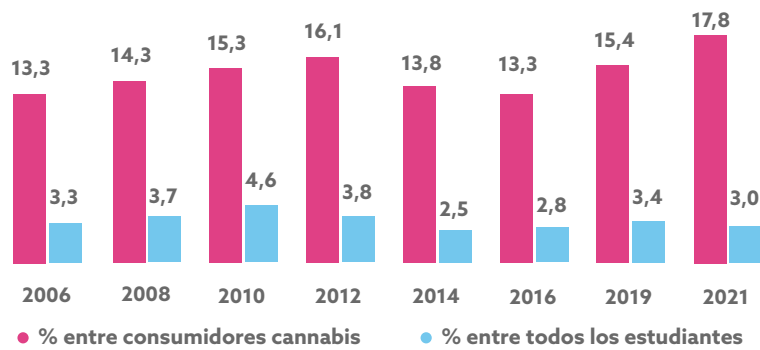
CONSUMOS PROBLEMÁTICOS DE SUSTANCIAS

- ▶ El consumo intensivo de alcohol en forma de borracheras está más extendido entre las mujeres en todos los grupos de edad.



INDICE CONSUMO PROBLEMÁTICO DE CANNABIS(%)

14-18 años, últimos 12 meses

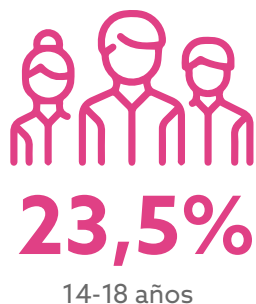


- ▶ El **17,8%** de los estudiantes de 14 a 18 años que ha consumido cannabis en el último año presenta un **posible consumo problemático, dato mayor de la serie histórica (13,3% en 2016)**.
- ▶ Esto ocurre a pesar de que aumenta el riesgo percibido del consumo habitual de cannabis.
- ▶ El estudio también revela que el consumo problemático de cannabis es más frecuente entre los chicos, con independencia de la edad y se asocia a otras conductas de riesgo.
- ▶ **En cuanto a la disponibilidad percibida, 9 de cada 10 estudiantes de 14 a 17 años no aprecian ninguna dificultad para conseguir alcohol y tabaco si quisieran, a pesar de que la venta está prohibida a menores.**
- ▶ La droga ilegal que se percibe como más disponible es el cannabis: el **61,1%** opina que es fácil o muy fácil adquirirlo.

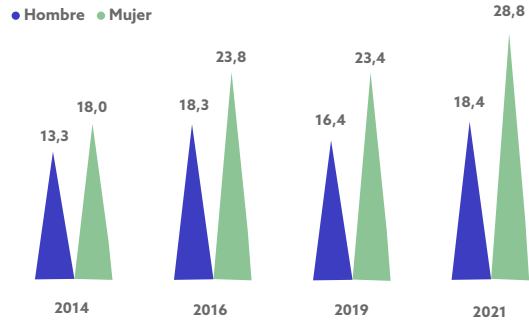
ADICCIONES COMPORTAMENTALES

USO COMPULSIVO DE INTERNET

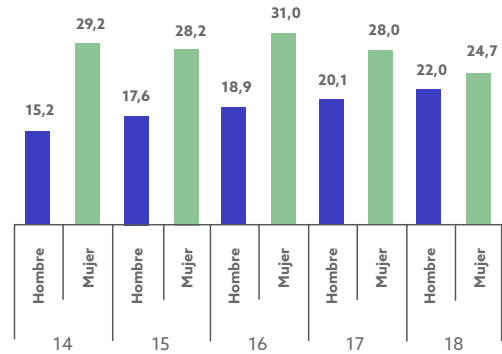
- ▶ El **uso compulsivo de Internet ha aumentado en 2021 (23,5% frente al 20% en 2019)**, en ambos sexos y en todos los tramos de edad.
- ▶ **Se advierte un mayor aumento en las chicas (28,8% en 2021 y 23,4% en 2019)** y en edades más tempranas.



EVOLUCIÓN USO COMPULSIVO DE INTERNET

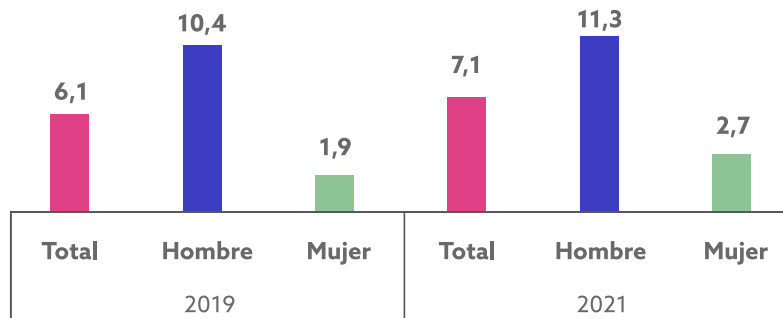


POR EDAD Y SEXO



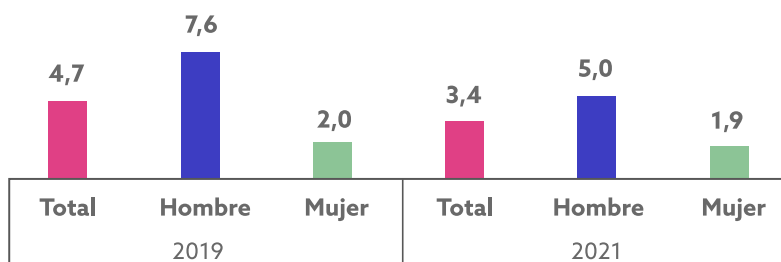
POSIBLE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

► El 7,1% de los estudiantes de 14 a 18 años presenta una posible adicción a los videojuegos.



POSIBLE JUEGO PROBLEMÁTICO

► El porcentaje de estudiantes con un posible juego problemático ha descendido al 3,4%.



ACCIONES CONTRA LAS DROGAS

► En cuanto a las medidas que se podrían implementar para paliar la problemática de las drogas, **los estudiantes coinciden en que lo más efectivo debería ser la educación en el ámbito escolar (96,3%), el tratamiento voluntario a consumidores (94,9%) y el control policial y aduanero (92,4%).**

► **En general, apenas 1 de cada 5 estudiantes de 14 a 18 años reconoce estar perfectamente informado en tema de drogas (22,5%).**



Madrid, España, Septiembre 2021
Plataforma para el Juego Sostenible ®



Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada
(CC BY-NC-ND)

Usted puede:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: Debe dar crédito de manera adecuada, mencionando para ello el Título, nuestra página web (<https://www.juegosostenible.es>) y "Plataforma para el Juego Sostenible"
Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted es el autor o ha participado en el desarrollo del documento.

No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

Sin Obra Derivada: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.