

CONDUCTAS ADICTIVAS EN LA JUVENTUD DE CIUDAD REAL

**Alberto Ponce Acebedo
Enrique Nieto García
Sara Gómez Jiménez**

Estudio situacional sobre la relación entre conductas adictivas entre la población joven de Ciudad Real y sus hábitos de vida.

Año: 2016

Edita: Red Juventud – Excmo. Ayuntamiento de Ciudad Real

Coordinación y diseño: Red Juventud

Autores: Enrique Nieto García, Sara Gómez Jiménez, Alberto Ponce Acebedo

Colaboraciones: I.E.S Atenea, I.E.S Torreón del Alcázar, I.E.S Maestre de Calatrava, E.A Pedro Almodóvar y I.E.S Hernán Pérez del Pulgar.

Nº REGISTRO EN EL DEPÓSITO LEGAL: C.R.-1012-2015

Impresión: Excma. Diputación Provincial de Ciudad Real

INDICE

Capítulo I. Aproximación al estudio.

Introducción	5
Contextualización del estudio	6
Anteproyecto de investigación	
Antecedentes del estudio	8
Objetivos del estudio	14
Nivel de investigación	14
Limitaciones de la investigación	14
Universo del estudio	15
Temporalización	17

Capítulo II. Programación del estudio.

Variables del estudio	19
Hipótesis de partida	20
Población diana y muestra	20
Metodología	20
Fuentes de verificación	21
Conceptualización	21
Recursos empleados	22

Capítulo III. Análisis y muestra de resultados.

Puesta en práctica	
Análisis del proceso	24
Análisis de los resultados	25
Campo de variables general	25
Campo de variables de ocio y tiempo libre	28
Campo de variables de hábitos de vida saludable	31
Campo de variables de uso de nuevas tecnologías	36
Campo de variables de videojuegos online y juegos de azar	44
Campo de variables de sustancias adictivas	48
Resultado comparativo de los datos	52
Conclusiones	58
Bibliografía	59

Anexos

I CAPÍTULO

Aproximación al estudio

Introducción.

Este informe-estudio que tiene en sus manos es la conclusión de un proyecto de investigación realizado con el más sincero respeto ante su ámbito de actuación. Los autores del mismo quieren señalar como premisa anterior a su lectura que los datos reflejados deben interpretarse con seriedad y rigor. Si bien señalan una imagen muy aproximada de la situación real de la juventud de Ciudad Real no se debe caer en el alarmismo, sensacionalismo y en la interpretación fugaz de los resultados, es importante afrontar este estudio con serenidad. El objeto último debe ser la reflexión de los/as lectores/as sobre las variables cuestionadas, su posible interconexión y orientarnos en las necesidades, ideales y acciones de la juventud de Ciudad Real.

Por último y antes de empezar la lectura los autores de este informe agradecen la colaboración desinteresada de los I.E.S participantes y su equipo docente y directivo representado en Amalia, Amparo, Fernando, Vicente, Juan Miguel y Luís que tan bien acogieron esta iniciativa y nos facilitaron su desarrollo.

Gracias también al equipo de la Concejalía de Juventud e Infancia de Ciudad Real, primeramente a Sara y Mari Paz por su apoyo a esta iniciativa y su colaboración a la hora de ponerla en marcha y después al resto de personas del Espacio Joven que nos han facilitado el trabajo y nos han tratado con gran estima.

Gracias a la Excm. Diputación de Ciudad Real por la impresión gratuita de los cuestionarios solicitados que nos han permitido en última instancia poder ampliar el campo de estudio.

Y gracias sobre todo a los más de 500 participantes, los y las jóvenes que han destinado parte de su tiempo, atención y voluntad a que el estudio sea lo más fiel posible a la realidad.

MARCO DE REALIZACIÓN

Este informe situacional se realiza bajo el paraguas del “Proyecto Piloto de Prevención de Conductas Adictivas en Jóvenes de Ciudad Real” el cual se encuentra dentro de un proceso de colaboración entre la Entidad Prestadora de Servicios a la Juventud RED JUVENTUD y la Concejalía de Juventud e Infancia de Ciudad Real para la realización de dicho proyecto el cual se extiende durante el curso escolar 2015/2016.

Paralelamente al mismo se han realizado acciones formativas dirigidas a profesionales y jóvenes en materia de prevención de conductas adictivas y de agentes multiplicadores con la colaboración de distintas entidades como Policía Nacional, la U.C.A de Ciudad Real, Proyecto Exkape, Unión SAFA, Asociación Epsilon, Proyecto Heliotropos y Caritas-Siloe.

Contextualización del estudio.

La adolescencia es un proceso de transición y transformación personal. Gracias a estos años de cambio, críticos en nuestro desarrollo vital podemos afirmarnos como individuos y empezar a esbozar nuestra etapa de adultez temprana.

Durante este proceso se producen distintos momentos cismáticos a nivel biológico y social. Este vaivén en nuestra maduración es único de cada individuo, así no hablamos de adolescencia en singular sino de adolescencias en un heterogéneo plural.

Esta exclusividad se traduce en múltiples factores que van desde la dilatación o fugacidad de su duración en el tiempo, la mayor o menor acentuación de los cambios físicos, el dibujo único de las funciones cognitivas que quedaran tras el proceso, etc.

Estamos así ante un periodo emocionante, cambiante y de especial riesgo que merece toda la atención.

Sabemos la importancia de un correcto desarrollo emocional, cultural, académico, social, familiar si queremos que el fruto de la adolescencia madure sano y capacitado para la vida adulta, pero también conocemos los peligros que pueden aparecer.

Uno de estos peligros, que ha perdurado durante los últimos 60 años, renovándose continuamente han sido las drogas.

De igual forma que cercenaron la historia y futuro de miles de jóvenes a nivel mundial en las décadas posteriores al cumplimiento de la mitad del S.XX estas sustancias continúan con la misma vigencia a día de hoy. Se puede trazar una cronología perversa entre ellas y la juventud, su impacto en generaciones como la del babyboom o la de los millenials.

Se han consumido y consumen decenas de sustancias, en decenas de formas, legales, ilegales, naturales o de diseño, provocando un denominador común en todos los casos: la adicción, que ha atacado especialmente a la juventud aprovechando la especial vulnerabilidad de esta.

La sociedad civil, las administraciones públicas y distintos agentes sociales han sido y son conscientes ante este problema. La lucha contra la adicción a las drogas ha sido constante y diversa en esfuerzo y métodos. Prevención, atención, rehabilitación, deshabituación, etc. Toda la ciudadanía es consciente de su peligro y se mantiene alerta ante ellas.

Pero nuevos problemas están apareciendo en el horizonte.

Si bien hemos identificado los problemas de adicción ocasionados por los estupefacientes una nueva tipología de conductas adictivas está calando en la sociedad sin apenas reparar en ella.

Las adicciones digitales se están convirtiendo en un caballo de Troya actual.

Las nuevas tecnologías nos ofrecen un mundo abrumador de posibilidades para la vida cotidiana o profesional. Sus beneficios y utilidades han hecho que formen una parte simbiótica de nuestras vidas. Las facilidades que nos plantean estas tecnologías en comunicación hacen que ya no podamos plantear ya el día a día sin estar “conectados”.

Pero estas nuevas fronteras tienen un riesgo asociado. El desconocimiento de sus posibles “efectos secundarios” y la accesibilidad total a las mismas por cualquiera nos deben poner en urgencia para atender cuáles son sus efectos entre la juventud.

Conceptos como nomofobia, vamping, síndrome de la llamada perdida, sexting, cyberbullying o ciberludopatía son términos de nuevo cuño que visualizan un problema de adicción digital.

Lamentablemente estas patologías tienen su correspondencia análoga en sintomatología y somatización en las adicciones tradicionales a las drogas. Mismos efectos, mismos procesos, mismos problemas y exactos resultados hacen que no debamos tomar a la ligera esta realidad.

Una realidad que está encontrando su mayor granero de nuevo en la juventud, especialmente en la generación “google”: los nacidos en el nuevo milenio, los adolescentes actuales.

Son la primera generación totalmente nativa en lo digital, sus códigos sociales, sus sistemas de comunicación, toda su vida gira entorno a dispositivos inteligentes, redes sociales, etc. Una circunstancia inevitable pero que debe ser estudiada.

Proyectar acciones encaminadas a la sensibilización de estas posibles adicciones, acciones preventivas ante los efectos nocivos de un uso descontrolado de las TICS y de información sobre el buen uso de las mismas son necesarias si como sociedad queremos anticiparnos a la expansión de un nuevo problema de adicción entre nuestros jóvenes.

Equipo Red Juventud.

ANTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Antecedentes del estudio.

La elaboración de este estudio parte de los datos e investigaciones de carácter social y clínicos realizados con anterioridad al mismo. Dependiendo del ámbito geográfico de estudio la literatura existente a este respecto es más o menos amplia, los informes que tratan sobre las conductas adictivas en jóvenes a nivel nacional y en la región son exhaustivos y muy esclarecedores o escasos y difuminados.

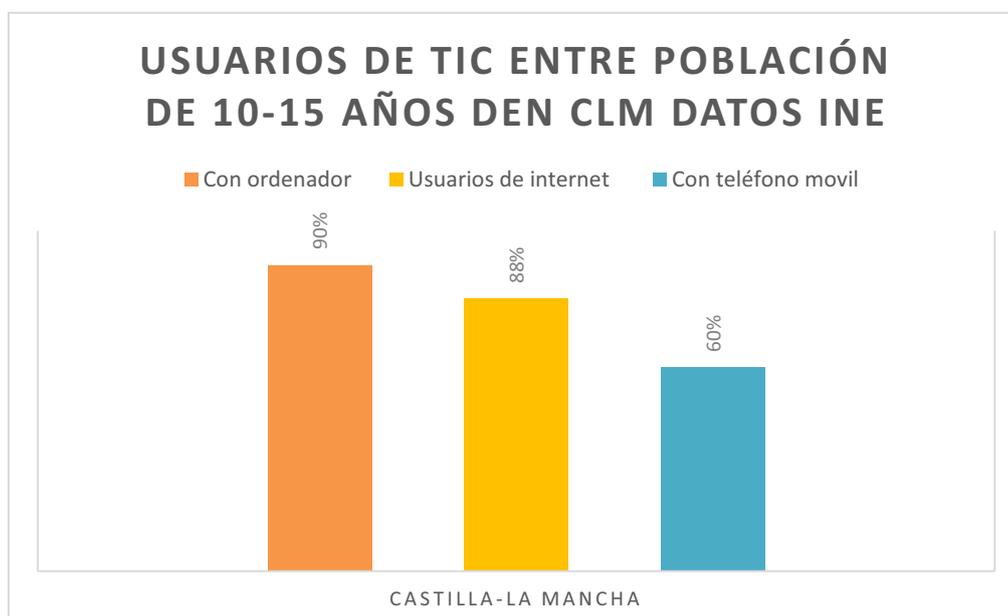
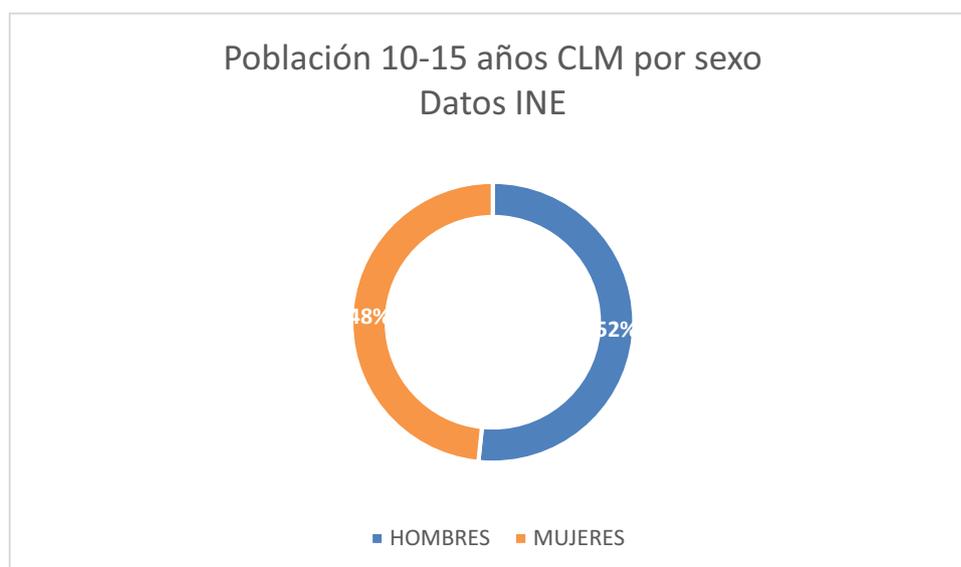
Existe una bibliografía densa sobre la materia de consumo de estupefacientes, desgranada en multitud de variables que nos dan una visión múltiple sobre el consumo de estas sustancias.

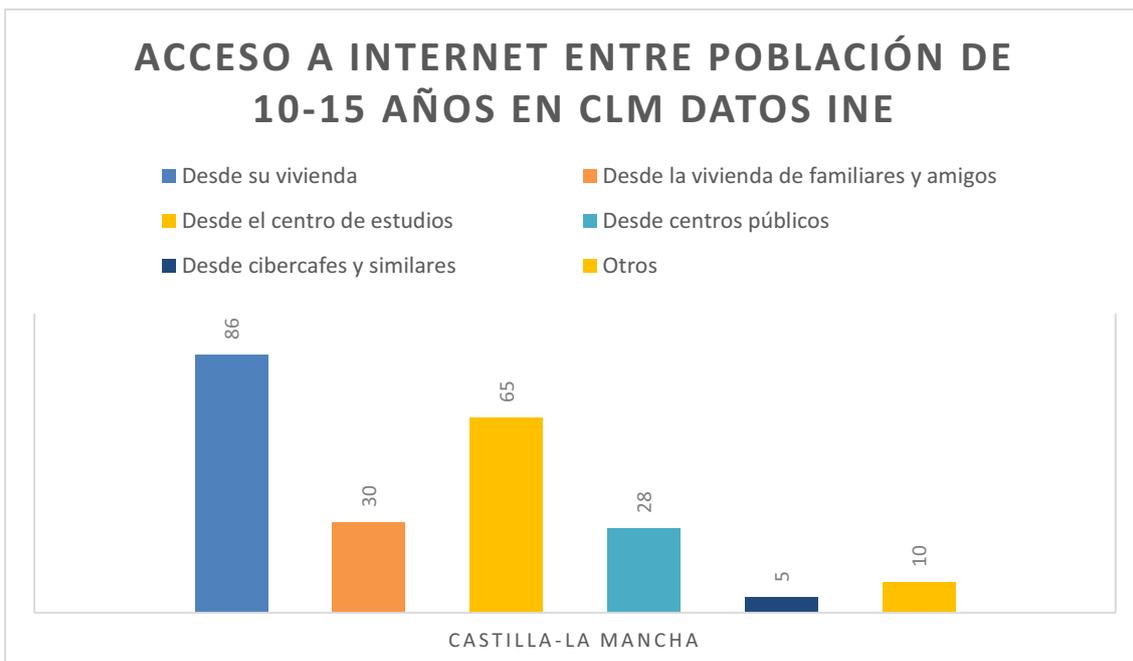
En el ámbito de las adicciones a las nuevas tecnologías no encontramos demasiados aportes a nivel local, debiéndonos hacer eco a nivel estatal y regional de otras comunidades.

Informes analizados a nivel nacional y regional.

USO DE LAS TIC

Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares





Es apreciable que casi la totalidad de la población que se mueve entre la pubertad y adolescencia, universo del presente estudio y target del proyecto en el que se enmarca, posee dispositivos y herramientas de conexión a internet desde sus propios domicilios y entornos habituales. El fácil y normalizado acceso sin previa sensibilización de los problemas de adicción es una amenaza para el buen y saludable uso de las TIC por parte de la juventud. Estos hechos ratifican la necesidad de una intervención directa multinivel en alumnado, progenitores y profesionales, destinatarios del proyecto.

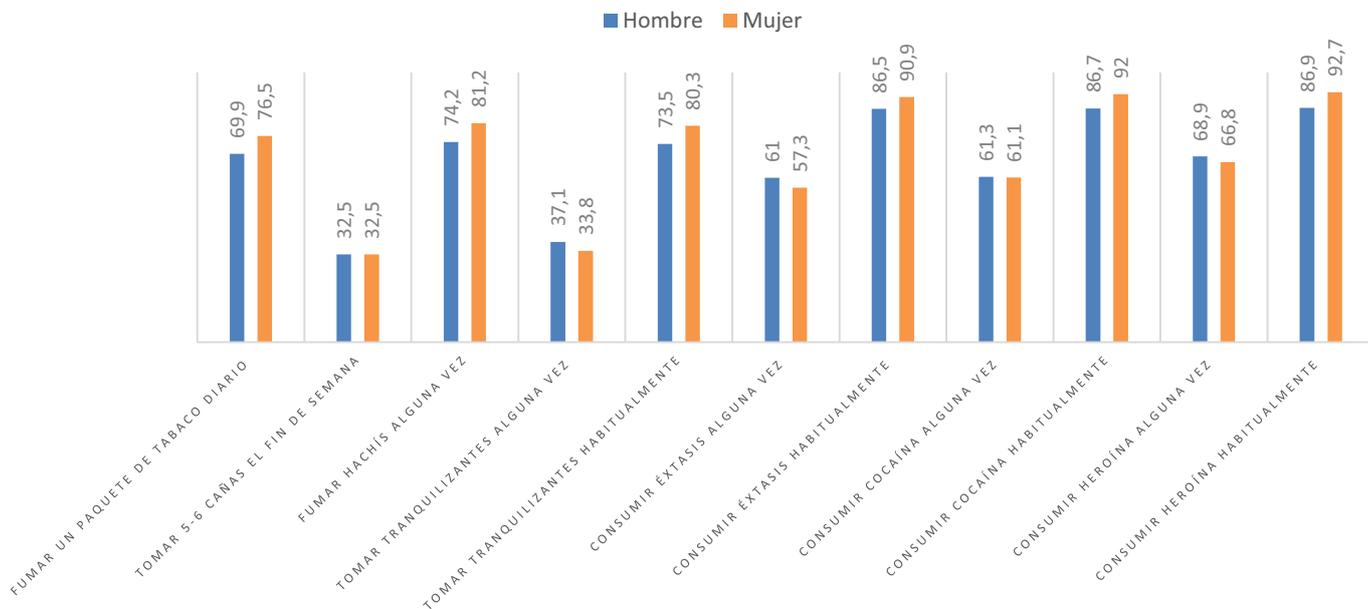
CONSUMO DE SUSTANCIAS ESTUPEFACIENTES

Consumo de drogas. Serie 1994-2011

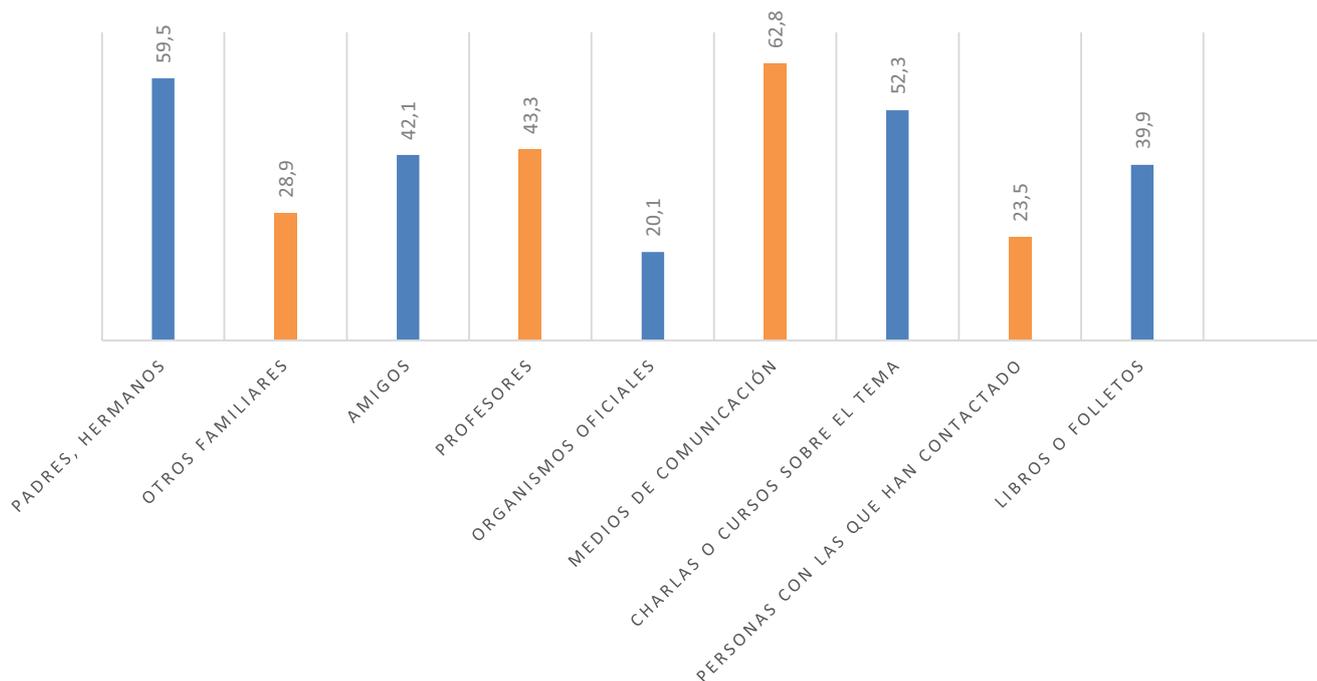
Consumo de drogas (Población de 15-64 años). 2011			
Consumo de drogas por frecuencia, tipo de sustancia psicoactiva y sexo.			
Unidades: Porcentaje. FUENTE INE			
	Total	Hombre	Mujer
Al menos una vez en la vida			
Tabaco	71,7
Alcohol	90,9
Tranquilizantes	17,1
Somníferos	7,9
Cannabis	27,4
Éxtasis	3,6
Alucinógenos	2,9
Anfetaminas/speed	3,3
Cocaína en polvo	8,8
Cocaína base	0,9
Cocaína general	8,8
Heroína	0,6
Inhalables volátiles	0,8
Consumo en los últimos 12 meses			
Tabaco	40,2	44,2	36
Alcohol	76,6	83,2	69,9
Tranquilizantes	9,8	6,4	13,2
Somníferos	4,4	3,1	5,9
Somníferos (sin receta)	0,6	0,5	0,7
Cannabis	9,6	13,6	5,5
Éxtasis	0,7	1	0,4
Alucinógenos	0,4	0,6	0,2
Anfetaminas/speed	0,6	0,9	0,3
Cocaína en polvo	2,2	0,6	0,9
Cocaína base	0,2	0,2	0,1
Cocaína general	2,3	3,6	0,9
Heroína	0,1	0,2	0
Inhalables volátiles	0,1	0,1	0,1
En los últimos 30 días			
Tabaco	37,6	41,4	33,7
Alcohol	62,3	73,2	51,2
Tranquilizantes	6,9	4,4	9,6
Somníferos	3,4	2,1	4,7
Cannabis	7	10,2	3,8
Éxtasis	0,3	0,4	0,2
Alucinógenos	0,2	0,2	0,1
Anfetaminas/speed	0,3	0,4	0,1
Cocaína en polvo	1,1	1,8	0,5
Cocaína base	0,1	0,1	0,1
Cocaína general	1,1	1,8	0,5
Heroína	0,1	0,1	0
Hipnosedantes (1)	8,3	5,2	11,4

Encuesta escolar de consumo de drogas en Castilla-La Mancha

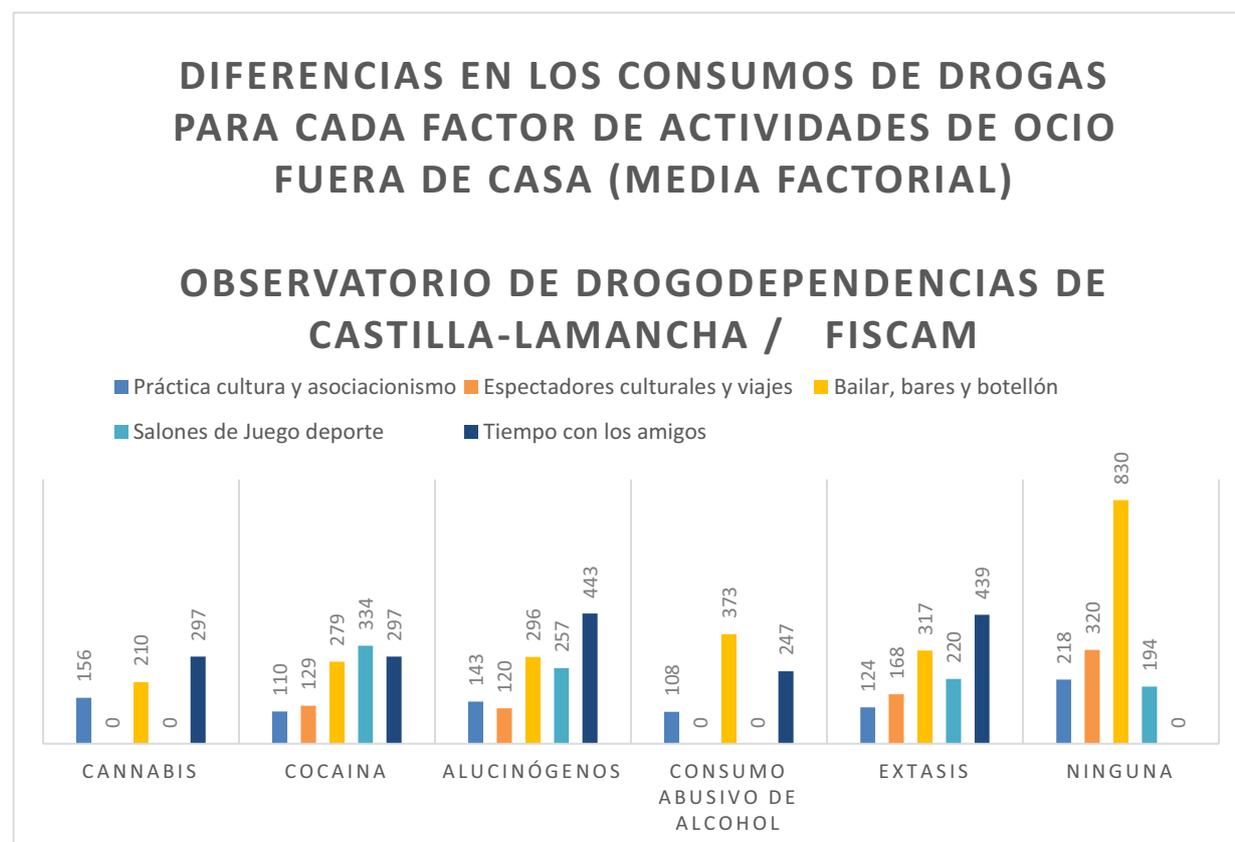
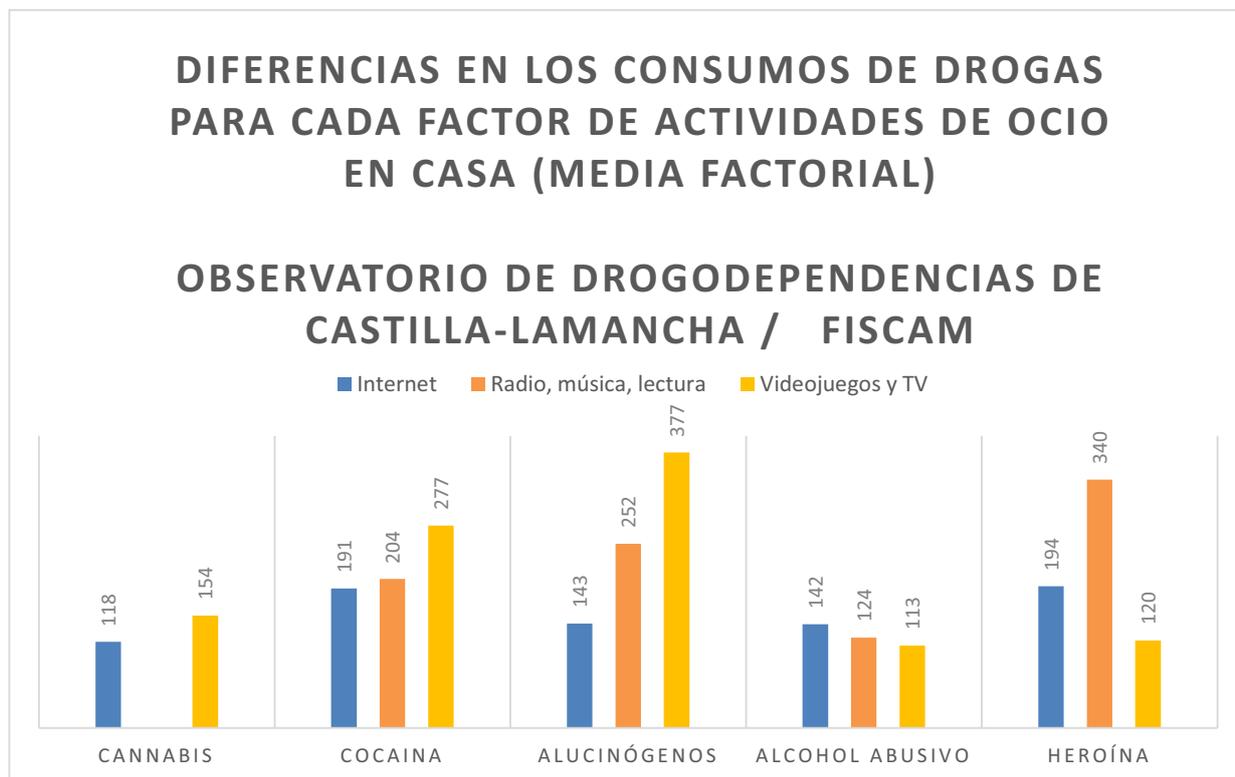
PERCEPCIÓN DEL RIESGO ASOCIADO AL CONSUMO ENTRE JÓVENES DE 14-18 AÑOS
DATOS. UNIDAD DE ESTUDIOS SOCIALES Y PSICOLOGÍA DE LA SALUD DE LA UCLM



VÍAS DE RECEPCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE CONSUMO EN JÓVENES DE 14-18 AÑOS.
DATOS. UNIDAD DE ESTUDIOS SOCIALES Y PSICOLOGÍA DE LA SALUD DE LA UCLM



JÓVENES, TIEMPO LIBRE Y CONSUMOS DE DROGAS. Modelos, vivencias y expectativas entre los jóvenes de Castilla-La Mancha



Cuanto mayor es el valor mayor es la asociación entre el factor y el consumo de la sustancia

Estas tablas y los diferentes estudios de donde se han obtenido, “nos dan luz” para valorar y situarnos en una situación de partida para realizar este proyecto de investigación. Nos dejan una situación donde la población joven de CLM inicia su consumo en una edad del universo de estudio de este proyecto, 1º y 2º ciclo de E.S.O. Nos indican que los hábitos de adicción aumentan en la juventud que no desarrolla aficiones culturales o asociativas en su tiempo de ocio y que es ostensiblemente mayor en grupos de amigos sin aficiones y los efectos nocivos de las sustancias estupefacientes aunque mayoritariamente conocidos son evaluados a la baja cuando el consumo es esporádico.

La información recibida por los jóvenes sobre consumo y prevención proviene en primer lugar de madres y padres, medios de comunicación y profesores, el grupo de pares oscila entre cuarto y quinto lugar. Los estudios no reflejan la inclusión como difusoras de información las redes sociales y las nuevas vías de comunicación de los jóvenes, tomamos como referencia esta situación para evidenciar la necesidad de intervenir por estas vías, más usadas y frecuentadas en la juventud digital para actuar en materia de prevención del consumo.

Objetivos del estudio.

Objetivo general.

- Identificar/conocer los aspectos relacionales que influyen en el desarrollo de las conductas adictivas en jóvenes de Ciudad Real, así como, su actividades de ocio, hábitos y estilos de vida.

Objetivos específicos.

- Obtener conocimientos sobre las pautas y ámbitos de consumo de sustancias adictivas.
- Identificar los ámbitos de uso y sobreuso de las TIC
- Obtener datos sobre hábitos y estilos de vida
- Conocer las inquietudes y necesidades de ocio, cultura y participación.

Nivel de investigación.

La investigación efectuada en el estudio ha tenido un carácter exploratorio-descriptivo.

La recogida de datos sobre hábitos de uso, abuso de nuevas tecnologías y redes sociales y el diagnóstico de los mismos en la localidad es un proyecto pionero.

Limitaciones de la investigación.

El carácter tabú de muchos de los datos recogidos hace que el anonimato en las técnicas de recogida de datos sea obligatorio.

El equipo investigador ha optado por centrarse solo en colegios de carácter público, por lo que la población diana de centros privados y concertados quedará excluida de este estudio piloto dando un sesgo a los resultados, pero se estima para próximos años.

Universo del estudio.

Jóvenes con edades comprendidas entre 14 y 19 años matriculados en el curso lectivo 2015-2016 en Enseñanza Secundaria Obligatoria y bachillerato de los I.E.S públicos de la localidad de Ciudad Real. Total de jóvenes participantes 460.

-  I.E.S Torreón del Alcázar
-  I.E.S Hernán Pérez del Pulgar
-  I.E.S Maestre de Calatrava
-  I.E.S Atenea
-  Escuela de Arte Pedro Almodóvar.

Clase	Hombres	Mujeres	Total
4º ESO	96	104	200
1º BACHILLERATO	117	143	260

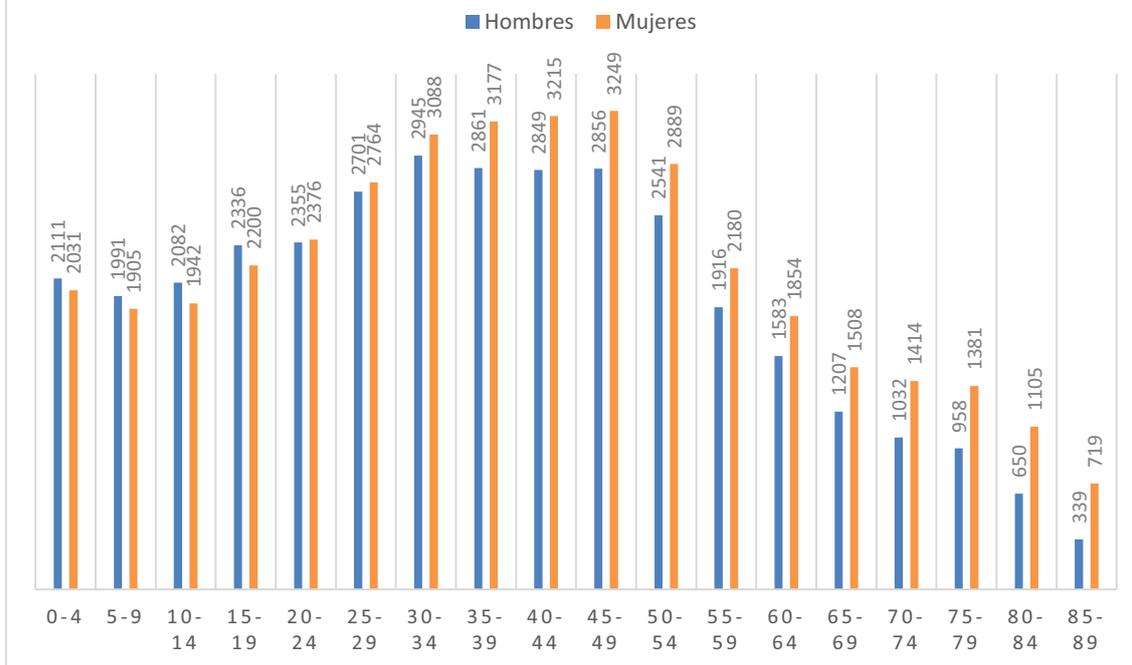
Edad	Hombres	Mujeres	Total
14	10	5	15
15	66	74	140
16	85	106	191
17	23	45	68
18	22	12	34
19	7	5	12

Instituto de Enseñanza	Hombres	Mujeres	Total
I.E.S Atenea	43	49	92
I.E.S Hernán Pérez del Pulgar	55	51	106
I.E.S Maestre de Calatrava	20	29	49
I.E.S Torreón del Alcázar	80	156	156
Escuela de Arte Pedro Almodóvar.	15	57	57

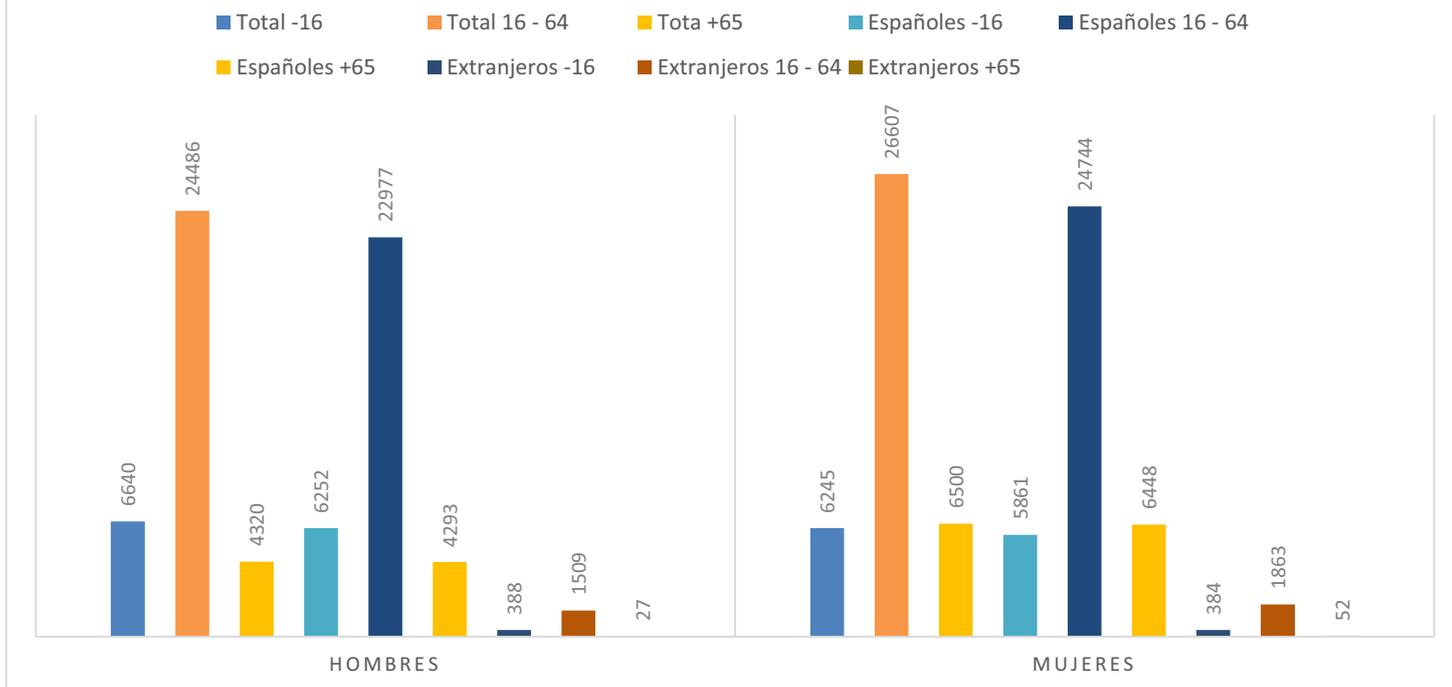
Población	Hombres	Mujeres	Total
Ciudad Real	164	169	333
Otras	49	78	127

Datos estructurales de población general de Ciudad Real.

POBLACIÓN DE CIUDAD REAL POR EDAD Y SEXO. DATOS INE



POBLACIÓN DE CIUDAD REAL POR RANGO DE EDAD Y ORIGEN. DATOS INE



Temporalización

El estudio se ha llevado a cabo entre los meses de octubre de 2015 y enero de 2016. Desarrollando primeramente la fase de análisis y preparación del proyecto de investigación. Posteriormente se contactó con los centros educativos donde se realizaron los cuestionarios para finalmente elaborar el dossier de resultados y la publicación del estudio.

Las encuestas se realizaron:

Instituto de Enseñanza	Fecha	Clases	Fecha	Clases	Fecha	Clases
I.E.S Atenea	28-10-15	4º E.S.O	04-11-15	4º E.S.O	13-11-15	1º BACHILLERATO
I.E.S Torreón del Alcázar	09-11-15	4º E.S.O 1º BACHILLERATO	12-11-15	4º E.S.O 1º BACHILLERATO	13-11-15	4º E.S.O 1º BACHILLERATO
I.E.S Hernán Pérez del Pulgar	04-11-15	4º E.S.O 1º BACHILLERATO				
I.E.S Maestre de Calatrava	03-11-15	4º E.S.O	04-11-15	4º E.S.O 1º BACHILLERATO	06-11-15	1º BACHILLERATO
Escuela de Arte Pedro Almodóvar.	29-10-15	1º BACHILLERATO				

II CAPÍTULO

Programación del estudio

Variables del estudio.

La gama de variables de estudio refleja un amplio espectro de ámbitos de la vida de la juventud. Si bien los ejes troncales de las variables son el consumo de sustancias estupefacientes y uso de nuevas tecnologías el cuestionario del estudio recogerá información sobre vida saludable e intereses personales sobre ocio y participación.

A continuación desglosamos las variables seleccionadas por campos.

Campo general.

-  Sexo.
-  Edad.
-  País de origen.
-  Localidad-Barrio.
-  Familia. Miembros – situación económica familiar – estado afectivo familiar.
-  Grupo de pares. Cantidad y durabilidad.
-  Rendimiento académico.
-  Satisfacción personal subjetiva.

Campo sobre sustancias.

-  **Consumo sustancias legales.**
Frecuencia, horarios, cantidad, recursos destinados, tiempo, espacios, círculos sociales, actividades sustituidas, edad de inicio de consumo, actividades complementarias, razones, efectos psíquicos y físicos, concepto de riesgo, conocimiento de sustancias y riesgos de consumo, sexualidad y afectividad relacionada con el consumo.
-  **Consumo sustancias ilegales.**
Frecuencia, horarios, cantidad, recursos destinados, tiempo, espacios, círculos, actividades sustituidas, edad de inicio de uso, actividades complementarias, razones, efectos psíquicos y físicos, concepto de riesgo, conocimiento de sustancias y riesgos de consumo, sexualidad y afectividad relacionada con el consumo.

Campo sobre nuevas tecnologías.

-  Tipo de dispositivos usados, presencia en las redes, razón de uso de cada red, carácter de la información compartida, personas con las que se relacionan, frecuencia de conexión, horarios, recursos destinados, tiempo, espacios, círculos, actividades sustituidas, actividades complementarias, razones, efectos psíquicos y físicos, concepto de riesgo, conocimiento de sustancias y riesgos en las nuevas tecnologías, sexualidad y afectividad relacionada con las TIC.

Campo de adicciones varias.

-  Juegos de azar, juegos de azar on-line, videojuegos en línea.

Campo de hábitos de vida saludable.

Tiempo y tipo de actividades deportivas practicadas, recursos, tiempo, espacios y tipo de ocio realizado y demandado, hábitos de alimentación y descanso.

Hipótesis de partida.

-  Las amistades habituales son el entorno común de consumo de sustancias y de relaciones digitales.
-  Los jóvenes reproducen conductas adictivas aprendidas en el grupo de pares y en el entorno familiar durante los estudios de secundaria.
-  Los jóvenes que desarrollan conductas adictivas lo hacen hacia más de una sustancia y/o TIC.
-  Los jóvenes sustituyen actividades de ocio y tiempo libre por el consumo de sustancias y tecnologías de la información.
-  Los estilos de vida saludable actúan como una “red preventiva” en el desarrollo de conductas adictivas.

Población diana y muestra

-  **Población diana:** jóvenes de I.E.S de 4º de ESO Y 1º de Bachillerato de los I.E.S citados con anterioridad de Ciudad Real.
-  **Muestra:** 100% de la población diana, atendiendo a variables del campo general (sexo, edad, etc...) y subgrupos (sustancias, tecnologías, adicciones varias y hábitos de vida saludables).
-  **Tipo de muestreo:** Se ha realizado un “Muestreo Estratificado” con una división en subgrupos de la muestra en relación a variables anteriormente mencionadas: curso en el que están matriculados y otras variables como edad, sexo, etc. Que resulta idóneo para la separación de la población a estudiar en subconjuntos con elementos comunes, que inducen a un máximo de homogeneidad del grupo y a su vez favorecer la extracción de datos que sí que puedan ser objetivamente generalizables a la población diana.

Técnica y metodología elegida para la recolección de datos.

La metodología y las herramientas seleccionadas para la obtención de los datos en el estudio han sido cuestionarios semi-estructurados. Estos cuestionarios se entregaron en formato papel, con una duración de 45´ minutos aproximadamente.

Se optó por cuestionario “ciegos” e individuales, dos técnicos de Red Juventud permanecieron y guiaron en la cumplimentación en la sala habilitada por el centro docente, resolviendo las dudas planteadas por los participantes.

Todos los datos recogidos se han utilizado en exclusiva para el proyecto de investigación para el que se recogen y estarán protegidos ante terceros por Red Juventud, formando parte de su base de datos confidencial que se incluirá en la AGPD y la Concejalía de Juventud e Infancia del Excmo. Ayto. De Ciudad Real.

Fuentes de Verificación

Soportes visuales que justifican por sí mismo la realización del estudio, tales como: cuestionarios, imágenes de la población diana, etc.

Conceptualización.

-  **Abuso.** Consumo excesivo, persistente o esporádico de drogas, que no es consecuente ni está relacionado con una práctica médica aceptable. OMS
-  **Adicción.** Consumo repetido de una o varias sustancias psicoactivas, hasta el punto de que el consumidor (denominado adicto) se intoxica periódicamente o de forma continua, muestra un deseo compulsivo de consumir la sustancia (o las sustancias) preferida, tiene una enorme dificultad para interrumpir voluntariamente o modificar el consumo de la sustancia y se muestra decidido a obtener sustancias psicoactivas por cualquier medio. OMS
-  **Círculo social.** Grupo cerrado e íntimo de personas que tienen con el sujeto relaciones emocionales y afectivas, comparten experiencias vitales e intereses. Elaboración propia.
-  **Concepto de riesgo.** Conocimiento sobre los efectos nocivos a corto, medio y largo plazo que producen las conductas adictivas por las que el sujeto es preguntado. Elaboración propia.
-  **Consumo.** Autoadministración de una sustancia psicoactiva. OMS
-  **Consumo de riesgo.** Patrón de consumo de sustancias que eleva el riesgo de sufrir consecuencias nocivas para el consumidor. OMS
-  **Drogas.** Sustancias psicoactivas que modifican los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos o los organismos, la sobreexposición del organismo a ellas genera una dependencia biológica y psíquica, la sobredosis de las mismas produce un efecto nocivo para la salud pudiendo llegar a ser mortal. OMS
-  **Drogas ilegales.** Drogas que tienen penada su distribución y comercialización y que pueden tener o no penalizado su consumo. OMS
-  **Drogas legales.** Sustancias que tienen legalizada su distribución, comercialización y el consumo es legal y mayoritariamente aceptado por la sociedad. OMS
-  **Grupo de pares.** Conjunto informal de sujetos, que comparten un estatus igual o similar y que por lo general poseen aproximadamente la misma edad y tienden a circular e interactuar con el conjunto social. Elaboración propia.
-  **Hábitos.** Conjunto de actividades que realizadas de manera reiterada en un espacio de tiempo conforman el estilo de vida del sujeto. Elaboración propia.
-  **Hábitos de vida saludable.** Hábitos relacionados con la salud: deporte, alimentación, etc.
-  **Estilos de vida:** conjunto de hábitos que conforman la identidad y conducta de una persona.
-  **Estilos de vida saludable:** conjunto de hábitos que tienden a la mejora de la salud del sujeto y previenen la enfermedad.
-  **Juventud.** Etapa cronológica de la vida que discurre entre los 12 y los 30 años. Elaboración propia.
-  **Nuevas tecnologías.** Se refiere a aparatos de soporte informático y con uso para la comunicación, juegos, fotografía, etc., tales Smartphone, laptops, pc, videoconsolas, etc.

-  **Red social.** estructura donde un grupo de personas mantienen algún tipo de vínculo. Dichas relaciones pueden ser amistosas, sexuales, comerciales o de otra índole.
-  **TIC.** Conjunto de técnicas y equipos informáticos que permiten comunicarse a distancia por vía digital.

RECURSOS.

-  **Humanos:** dos técnicos de Red Juventud encargados de la dirección y ejecución del estudio.
-  **Materiales:** material de oficina y de imprenta.
-  **Suministros:** Teléfono, conexión WI-FI, luz, suministrado por la Concejalía de la Juventud e Infancia.
-  **Cuestionarios:** Formato papel de 4 páginas a doble cara impresos por la Excm. Diputación de Ciudad Real.

III CAPÍTULO

Análisis y muestra de resultados.

PUESTA EN PRÁCTICA. ANÁLISIS DEL PROCESO

El proceso de ejecución del presente estudio se llevó a cabo desde septiembre de 2015 a enero de 2016. Tras la búsqueda y recopilación de información y estudios anteriores sobre a nivel regional, provincial y local de conductas adictivas, se elaboró un plan de investigación que finalizó con la selección de la población diana y la formulación del borrador del cuestionario a cumplimentar por los participantes.

Este cuestionario (anexo #1) fue revisado por personal técnico de la Concejalía de Juventud e Infancia, dicho borrador fue modificado una vez, estructurándose el orden de los campos y corrigiéndose varias variables de ocio y tiempo libre hasta alcanzar el formato definitivo.

Una vez consensuado el cuestionario final se pasó a un grupo de prueba para su evaluación final.

Se realizaron las gestiones necesarias para incluir en la AGPD los datos que se recabaron durante el estudio y aquellas que comprendieron la inclusión en el depósito legal de documentación y publicaciones del cuestionario.

Posteriormente se inició la ronda de contactos con los I.E.S de la localidad para formalizar las fechas donde distribuir y realizar los cuestionarios.

Tras concretar las fechas se alcanzaron acuerdos para cinco centros públicos en los cursos de 4º de E.S.O y 1º de Bachillerato.

Durante esta etapa se comprobó la reticencia de ciertos centros a colaborar en el estudio debido a la falta de acuerdo con madres y padres y profesorado, finalmente los cuestionarios se pasaron entre el 28 de octubre y el 13 de noviembre de 2015.

En esta fase hubo varias complicaciones que afectaron al desarrollo planeado:

- Cambios de fecha para pasar cuestionarios.
- Aumento del número final de participantes en una cita.

Finalmente se distribuyeron 460 cuestionarios.

En la fase continua se realizó la base de datos digital donde se incluyeron toda la información recogida en los cuestionarios para pasar a concluir el proceso con el análisis de los resultados obtenidos y la elaboración y maquetación de este estudio.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

CAMPO DE VARIABLES GENERAL

A continuación se expondrán de manera gráfica los resultados obtenidos en las distintas variables planteadas en el cuestionario junto a un breve análisis de los datos registrados.

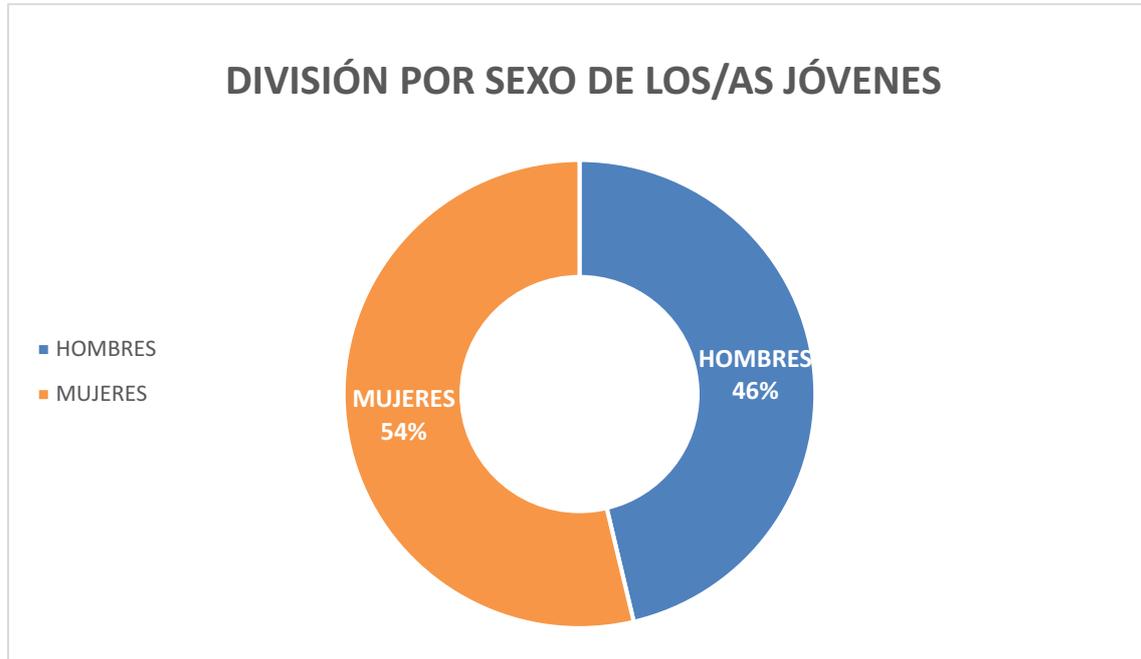


Fig. 1

En el primer campo de variables podemos observar la distribución por sexo, edad, curso y localidad de los participantes en el estudio. En lo referente a la edad vemos una ligera superioridad en el número de participantes del sexo femenino respecto al masculino de 8 puntos porcentuales. Esta diferencia es significativa pues si atendemos a los datos del I.N.E la población de hombres es mayor a la de mujeres en la localidad. Esto se debe a una mayor representación de mujeres en los cursos lectivos consultados que crece conforme avanza la carrera educativa. Estos hechos pueden comprobarse en los gráficos 1 y 2.

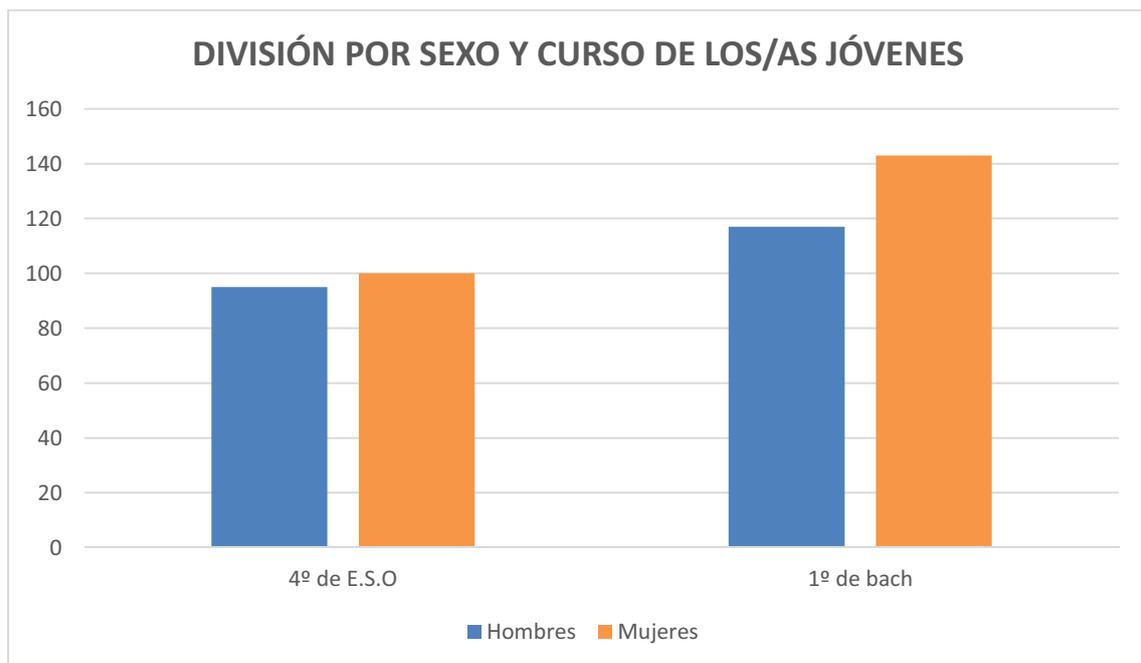


Fig. 2

DIVISIÓN POR EDAD DE LOS/AS JÓVENES

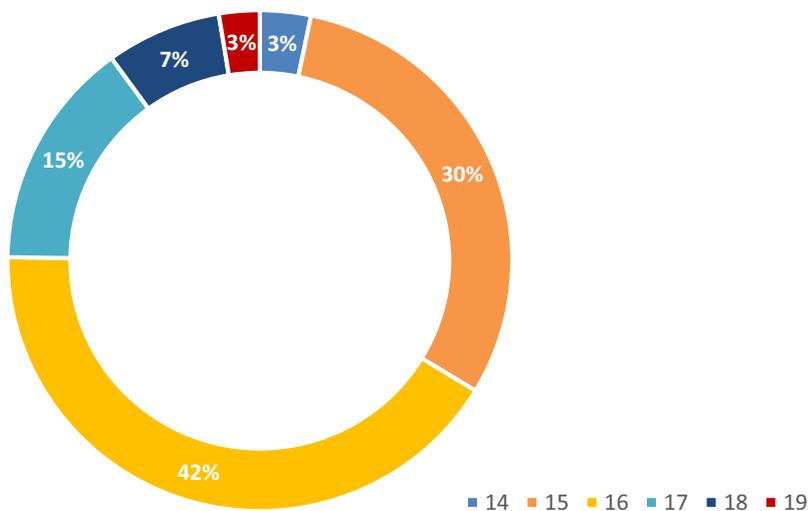


Fig. 3

En cuanto a la división por edad apreciamos una amplia mayoría en las edades de 15, 16 y 17 años (87%), las cuales encajan con las edades naturales de acceso a estos cursos sin haber repetido con anterioridad o haberlo hecho un año (90%). Podemos corroborar esta información en las gráficas 3 y 4.

Nº de repeticiones por alumno/a

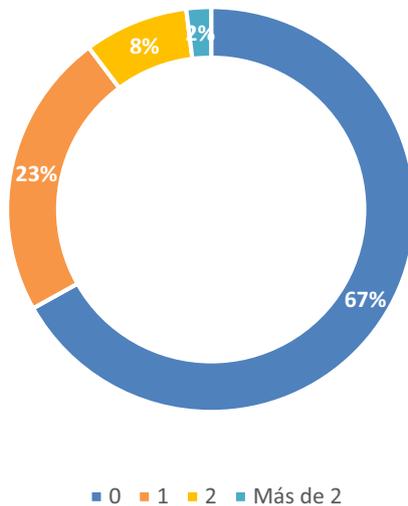


Fig. 4

CAMPO DE VARIABLES GENERAL

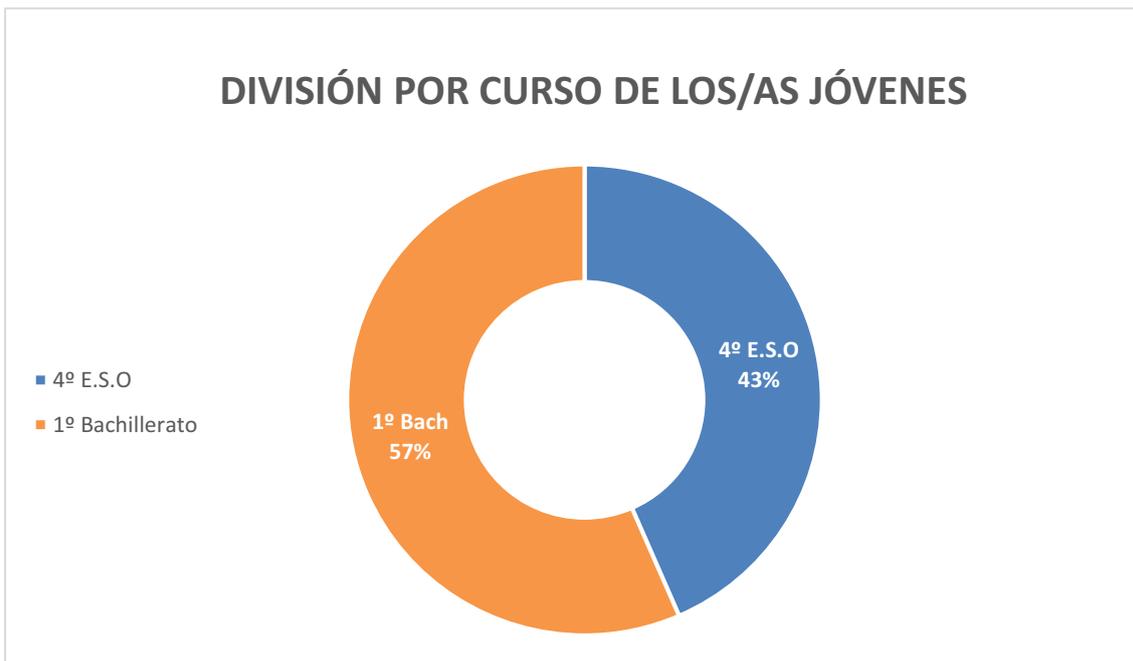


Fig. 5

Respecto a la variable del curso vemos una diferencia de 14 puntos a favor de 1º de bachillerato, pero debemos tener en cuenta que los cuestionarios fueron pasados a 3 cursos más de bachillerato que de 4º de E.S.O, elemento que explica esta diferencia.

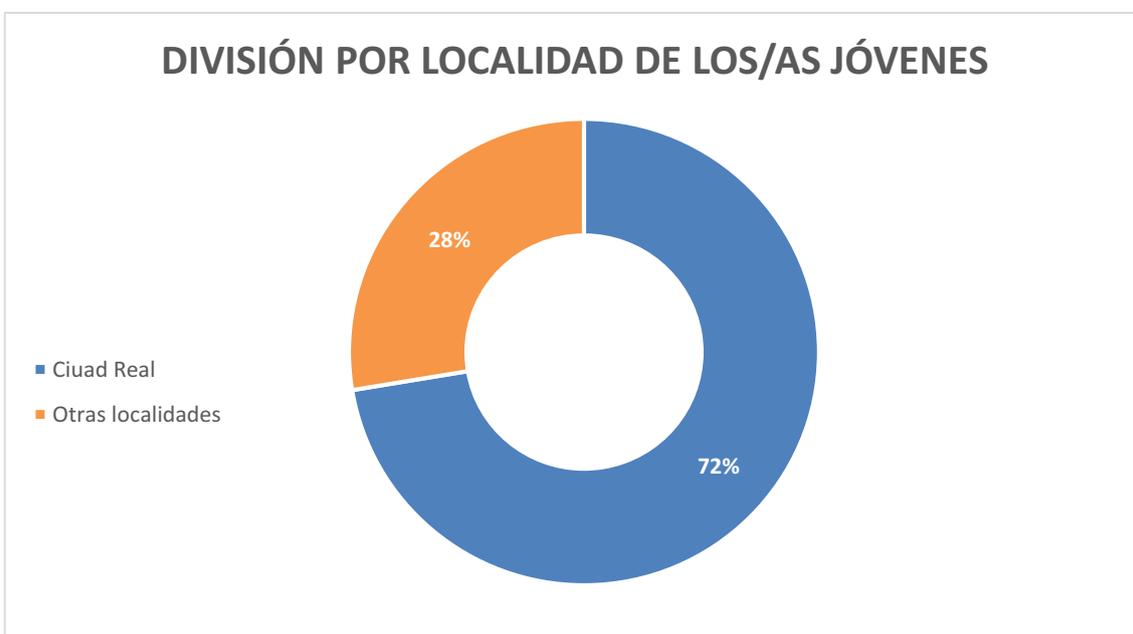


Fig. 6

CAMPO DE VARIABLES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

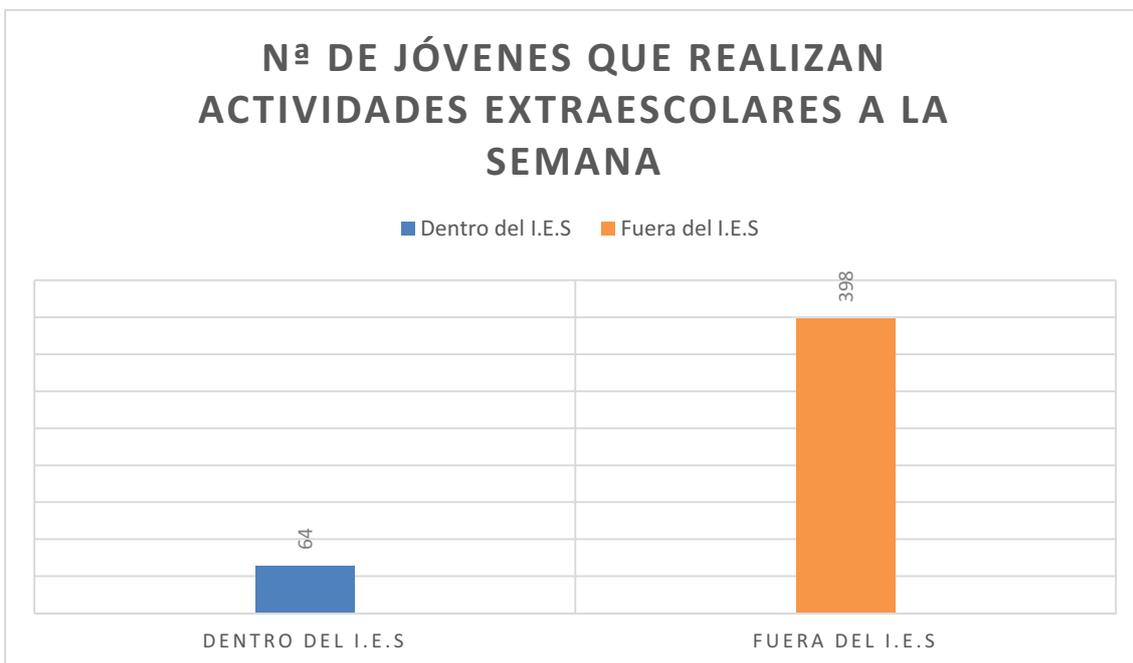


Fig. 7

Este campo está compuesto de 12 ítems. En él se observa una clara tendencia a realizar actividades fuera del I.E.S de los/as jóvenes participantes con un 86% del total tal y como se ve en el cuadro 7, estas se realizan principalmente en compañía siendo las amistades habituales la más frecuente, doblando en número a quien las realizan con nuevas amistades.



Fig. 8

CAMPO DE VARIABLES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

Como se verá durante todo el informe este aspecto prevalece en todos los ámbitos de la juventud, donde los lazos con las amistades “de siempre” generan un entorno de confianza donde los jóvenes se sienten más participativos, se comunican más y viven nuevas experiencias.

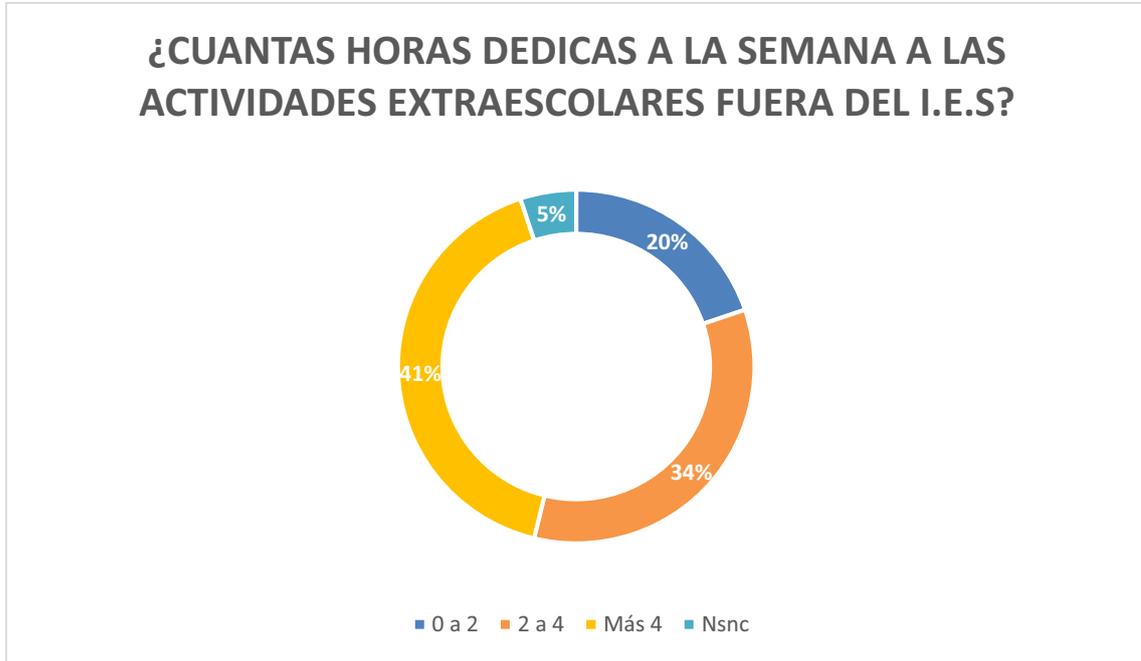


Fig. 9

Las actividades preferidas por los jóvenes para realizar fuera del ámbito educativo son las deportivas que superan en porcentaje 57% a la suma de las tres inmediatamente más altas 50% (música, videojuegos y al aire libre). Dentro de las deportivas encontramos una clara mayoría de actividades relativas al fútbol, continuadas a mucha distancia de otros tipos de deporte.

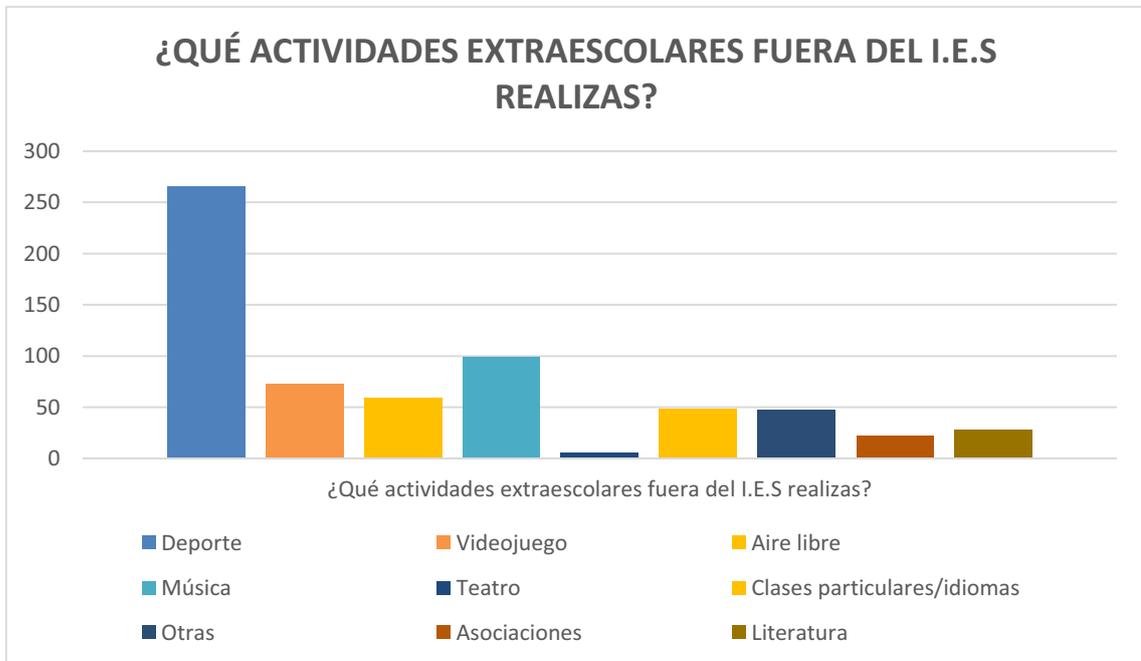


Fig. 10

En cuanto a las actividades deseadas por los jóvenes encontramos una amplia gama y distribución porcentual entre distintas opciones. Las más demandadas son aquellas consistentes en torneos deportivos, la práctica de deportes de riesgo y las relacionadas con el mundo del anime, manga, videojuegos y comics, terminando el bloque de las actividades más solicitadas se encuentran las salidas y excursiones fuera de la localidad y la región.

De forma más minoritaria se citan actividades de formación teatral y de cine, laser tag, paintball, survival zombie y conciertos de música.

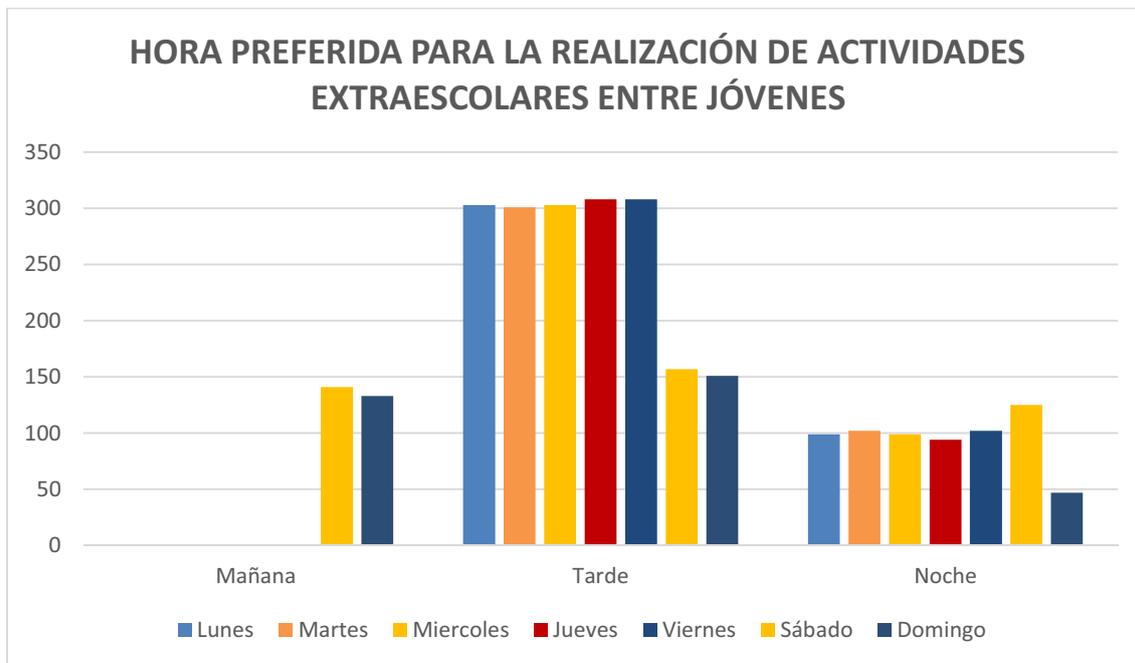


Fig. 11

CAMPO DE VARIABLES DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

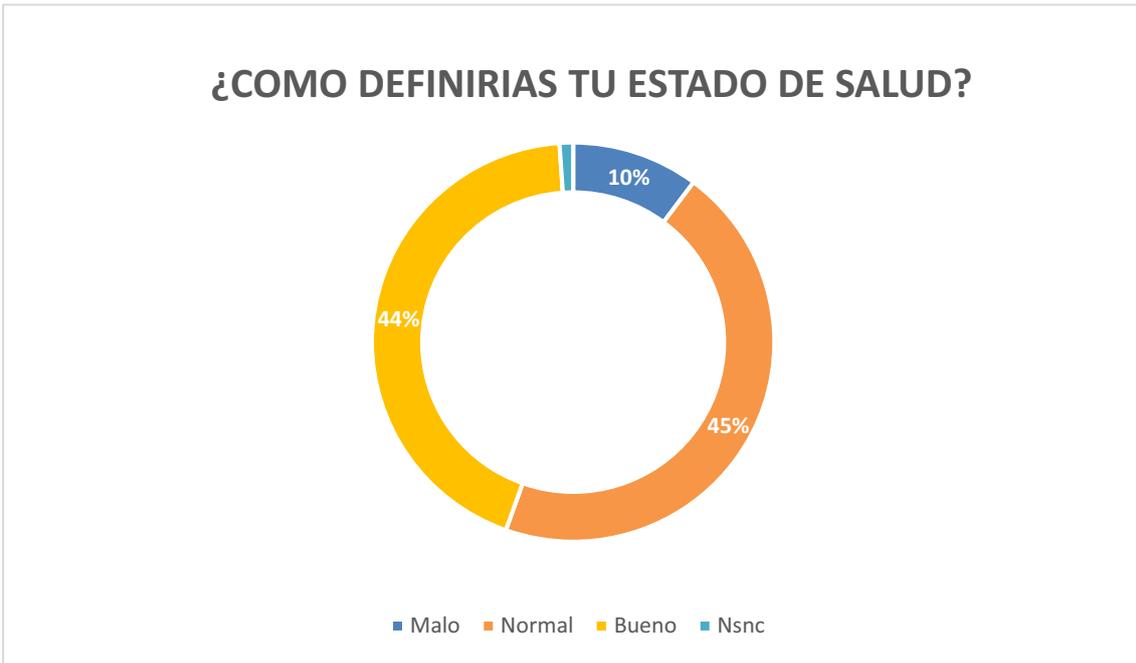


Fig. 12

El tercer campo del estudio es el referente a los hábitos de vida saludable de la juventud. Dentro de los ítems encontramos un primer bloque sobre ejercicio físico y condición física. En este apartado coinciden en gran parte el número de jóvenes que tienen una percepción normal o buena sobre su condición física, 80%, con los que señalan realizar ejercicio físico más de dos horas semanales, un 67%.

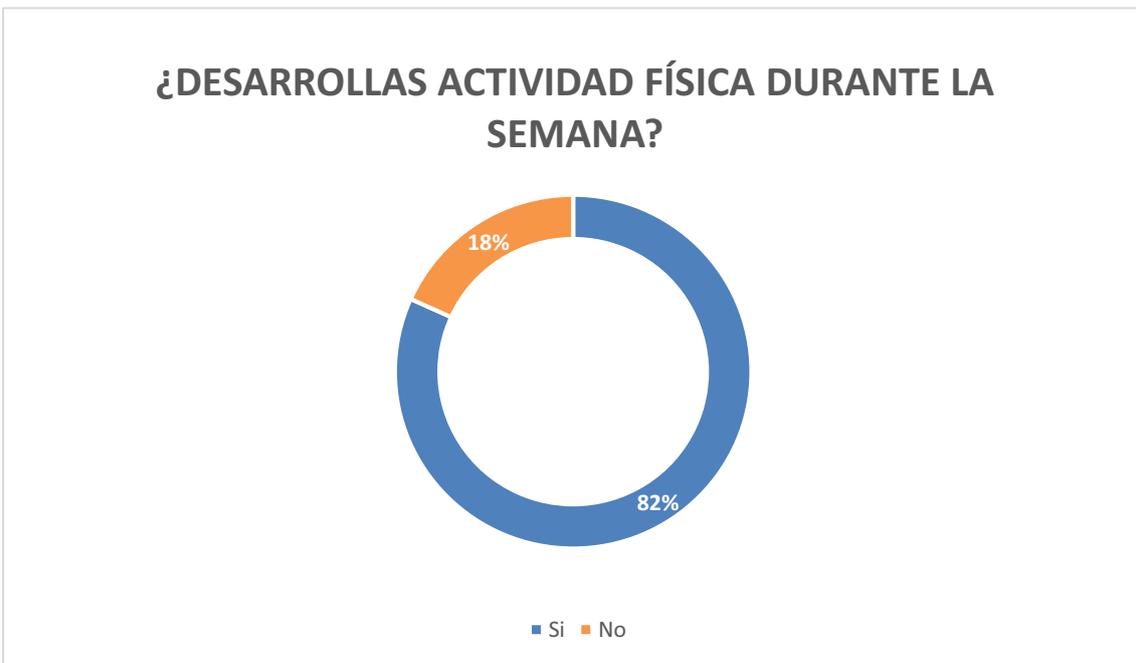


Fig. 13

CAMPO DE VARIABLES DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

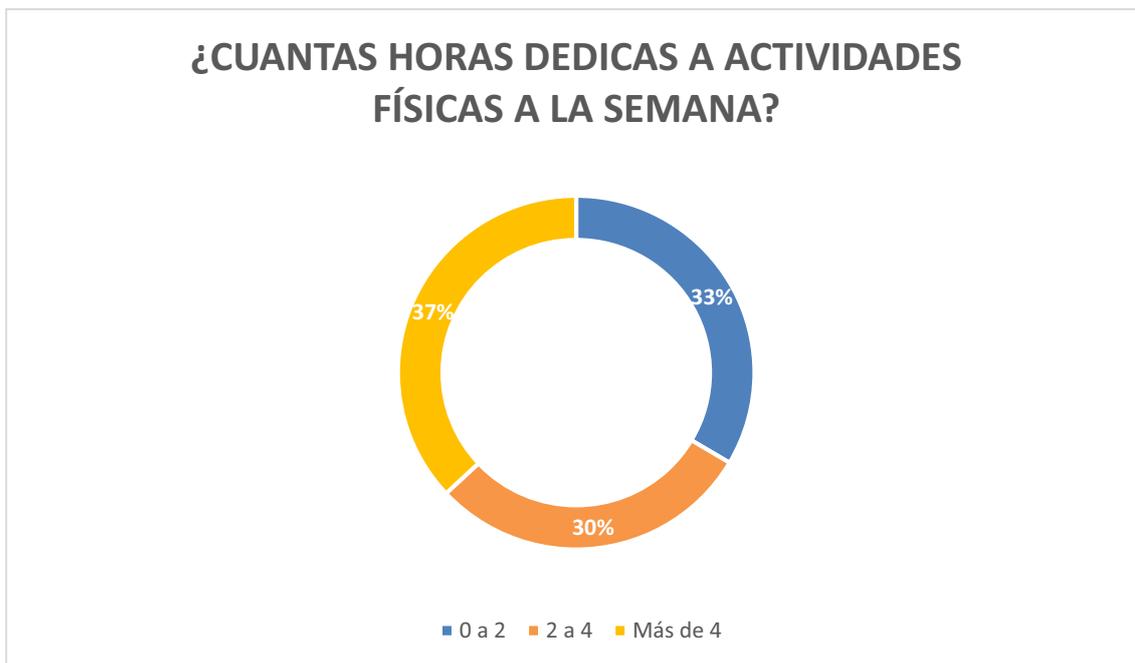


Fig. 14

En el 2º bloque de este campo se hace referencia a los hábitos sobre alimentación de la juventud. Podemos observar como un altísimo porcentaje de los participantes el 86% cree tener una dieta semanal normal o buena. En lo referente a los alimentos consumidos el 43% indica que come bollería industrial y/o snack, mientras que esta cifra baja al 30% si se pregunta por el consumo de frutas, figura14.

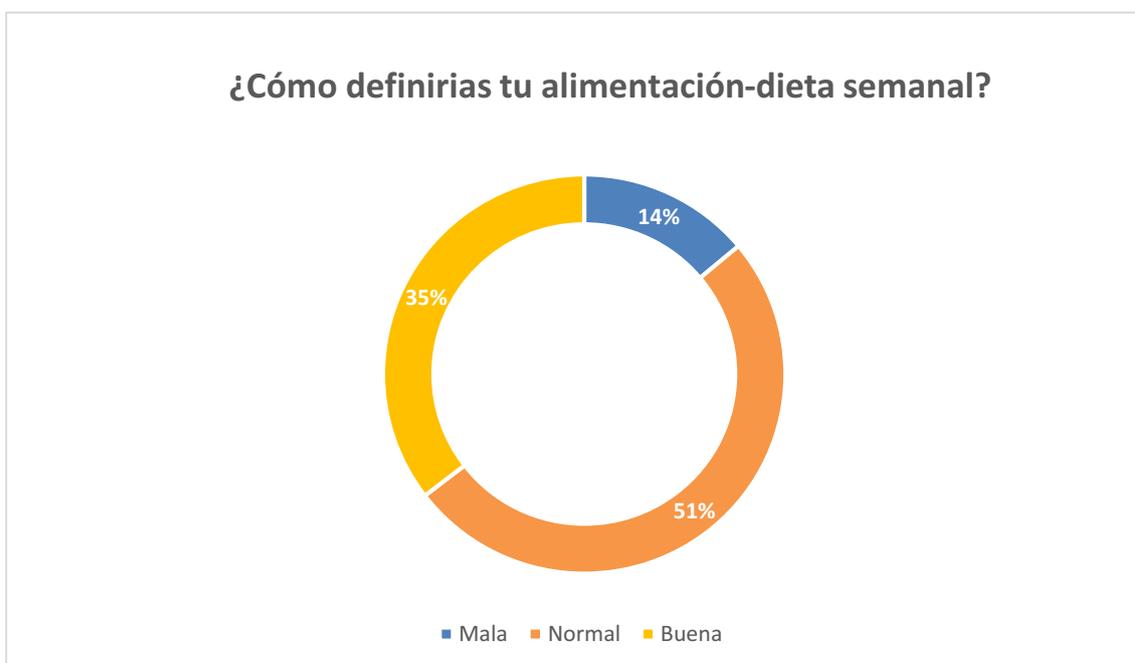


Fig. 15

CAMPO DE VARIABLES DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

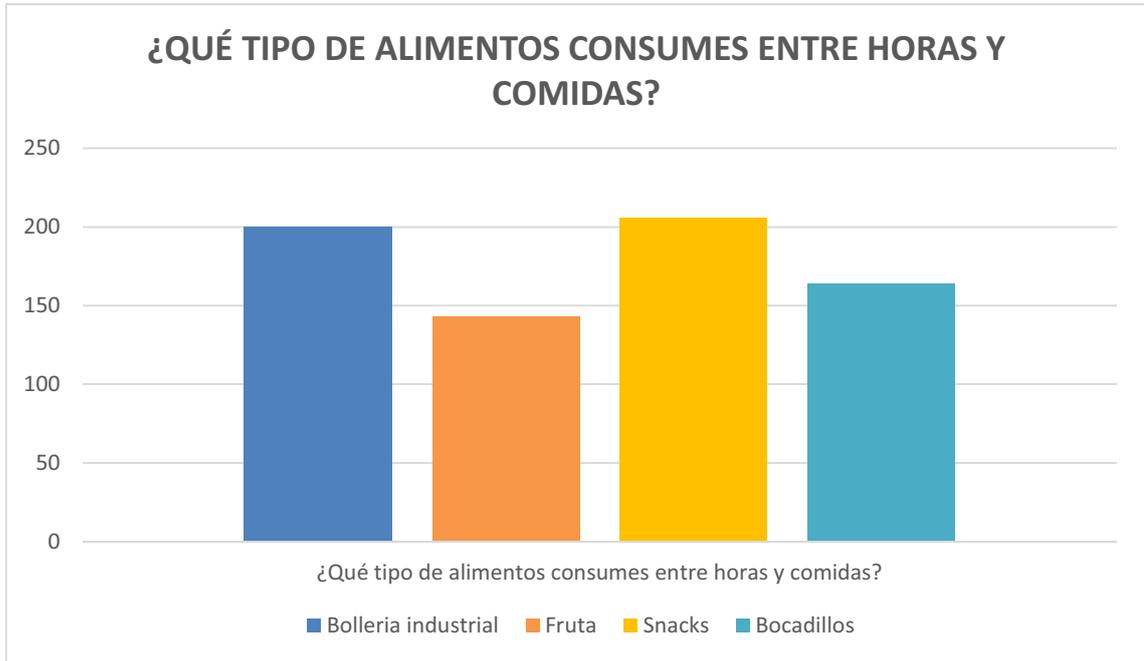


Fig. 16

En relación a esta variable se pregunta cuantas de estas se consumen al día, siendo una mayoría del 68% aquellos que señalan consumir menos de tres raciones diarias de fruta y/o verdura, figura 15 y 16, cabe señalar en este punto una contradicción evidente. Si bien la OMS indica que el consumo óptimo de estos alimentos se sitúa en 5 raciones diarias y que la pirámide alimenticia está presente en el contenido curricular de varias asignaturas la población diana que percibe que su alimentación es mala es del 14% a pesar del claro déficit en este aspecto.

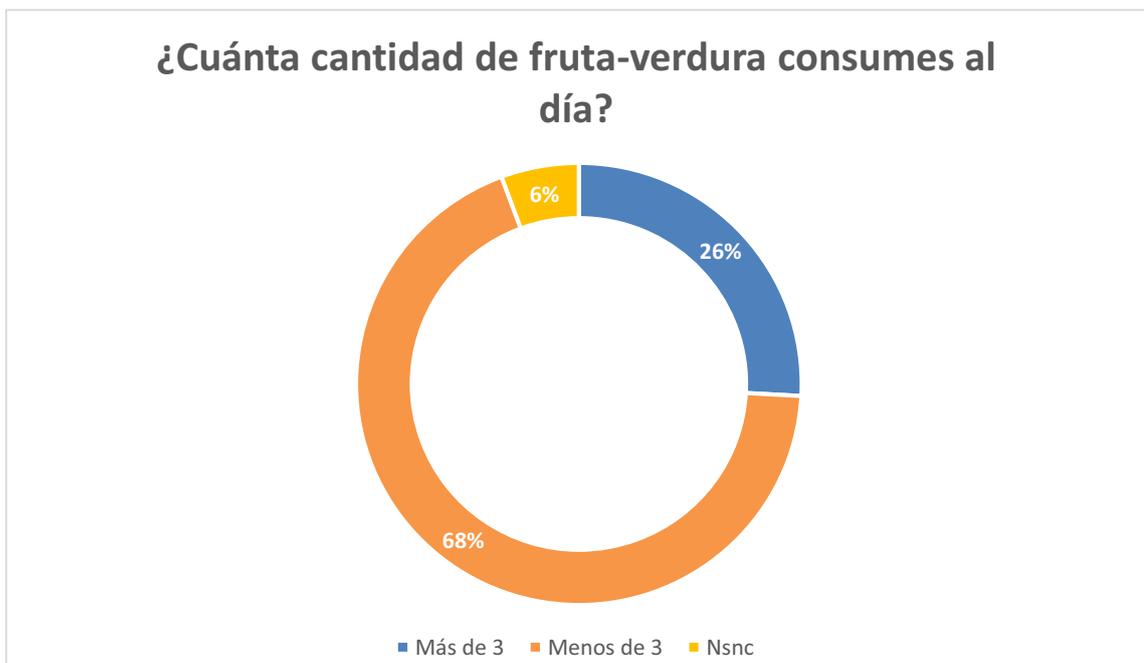


Fig. 17

CAMPO DE VARIABLES DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

¿Cuántas horas duermes al día?

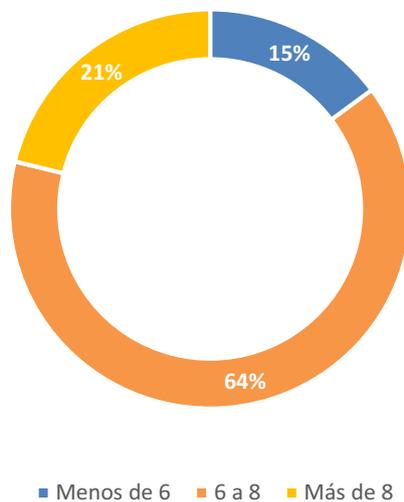


Fig. 18

Para terminar el campo de hábitos de vida saludable se consulta en el cuestionario sobre varios aspectos en las costumbres del descanso. En estas gráficas podemos observar como el 80% de los encuestados responde dormir más de 6 horas diarias. La OMS señala que el descanso adecuado se sitúa en torno a las 8 horas diarias de sueño. En relación a estas premisas señalamos en la gráfica 18 que el 58% de los jóvenes se sienten cansados y/o somnolientos durante el transcurso de la mañana y tarde.

¿Sueles tener la sensación de estar cansado y/o somnoliento?

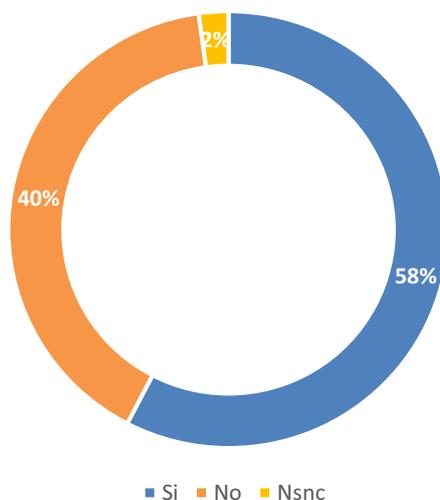


Fig. 19

CAMPO DE VARIABLES DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

¿A qué hora sueles irte a la cama durante la semana?

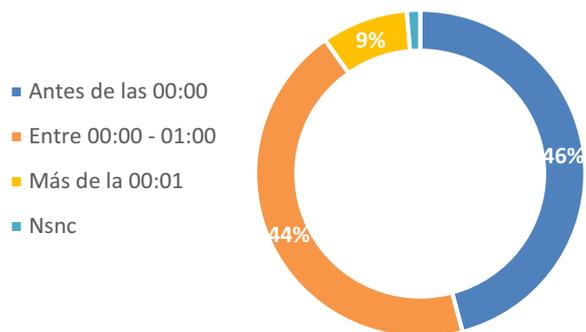


Fig. 20

¿A QUÉ HORA SUELES IRTE A LA CAMA DURANTE LOS FINES DE SEMANA?

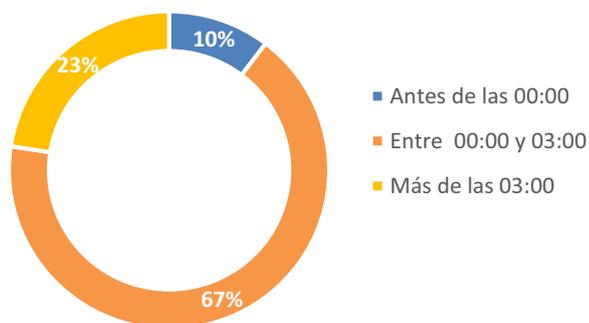


Fig. 21

Para concluir el este campo de estudio se formuló una cuestión referente a la visión personal sobre la satisfacción de su vida. El 60% de los jóvenes marcó las opciones “bastante” y “totalmente”, figura 20. El 11% señalaro las opciones correspondientes a “poco” o “nada”, esto quiere decir que uno de cada diez jóvenes no está satisfecho con su propia vida. Estos porcentajes tienen coinciden en gran medida con los de aquellos que no practican actividad física y con los que consideran tener una mala alimentación y condición física.

¿Estas satisfecho con tu vida?

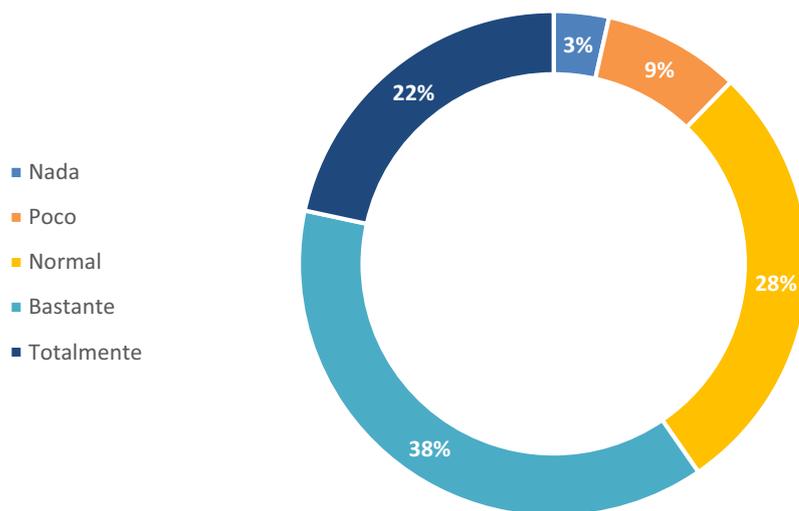


Fig. 22

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

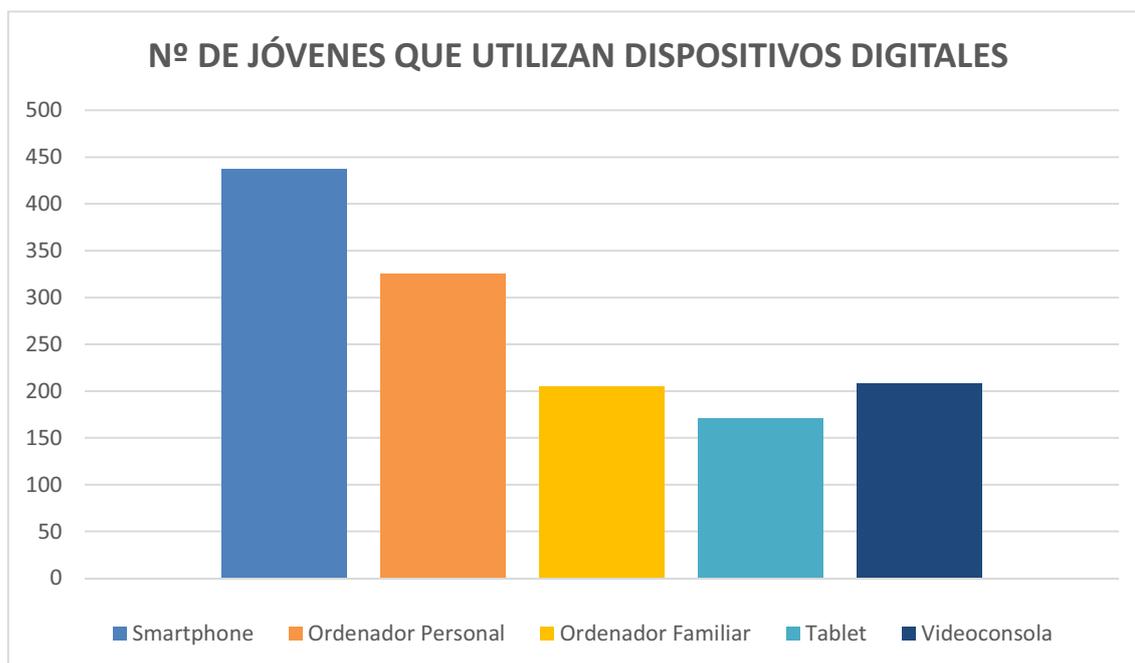


Fig. 23

El tercer campo de este estudio hace referencia a las nuevas tecnologías, su utilización y percepción de riesgo y efectos de su uso. En las primeras figuras de este apartado podemos concluir que prácticamente la totalidad del público diana el 95% tienen y usa el Smartphone, que se convierte en el dispositivo inteligente más usado.

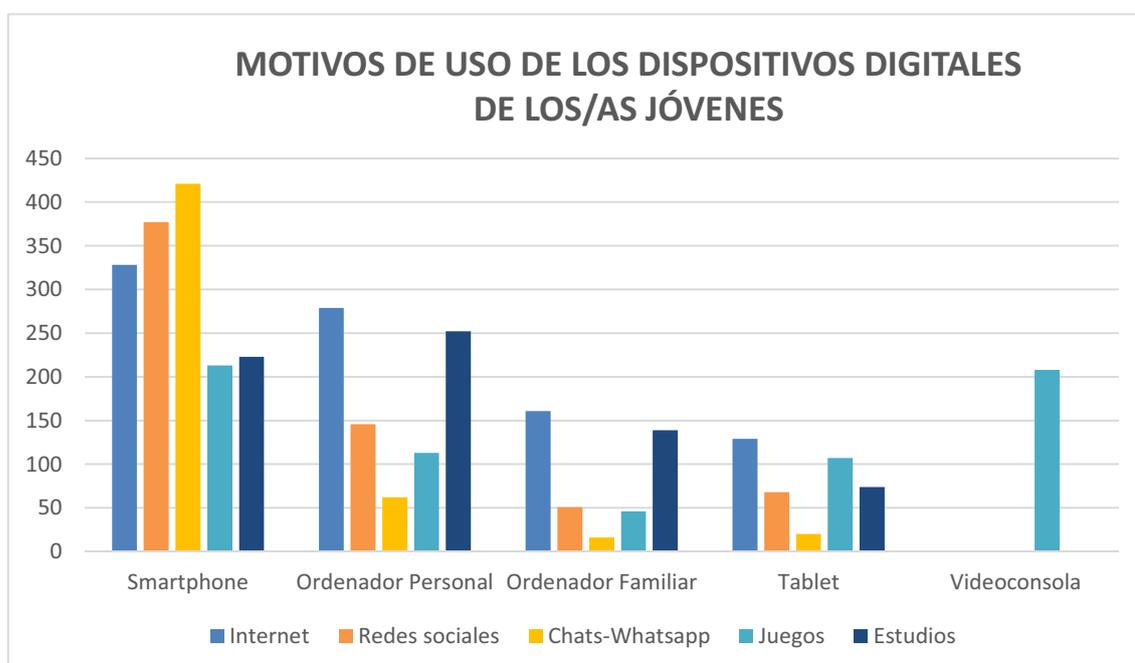


Fig. 24

El principal motivo de utilización del mismo es el de la aplicación "Whatsapp" (91%), aplicación de mensajería instantánea y gratuita, con una diferencia de diez puntos (81%) sobre la 2ª opción, las redes sociales.

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

En los demás dispositivos digitales reflejados en el estudio las principales opciones son la conexión a internet y el estudio (consulta de textos, realización de trabajos, búsqueda de información) como motivos de uso.

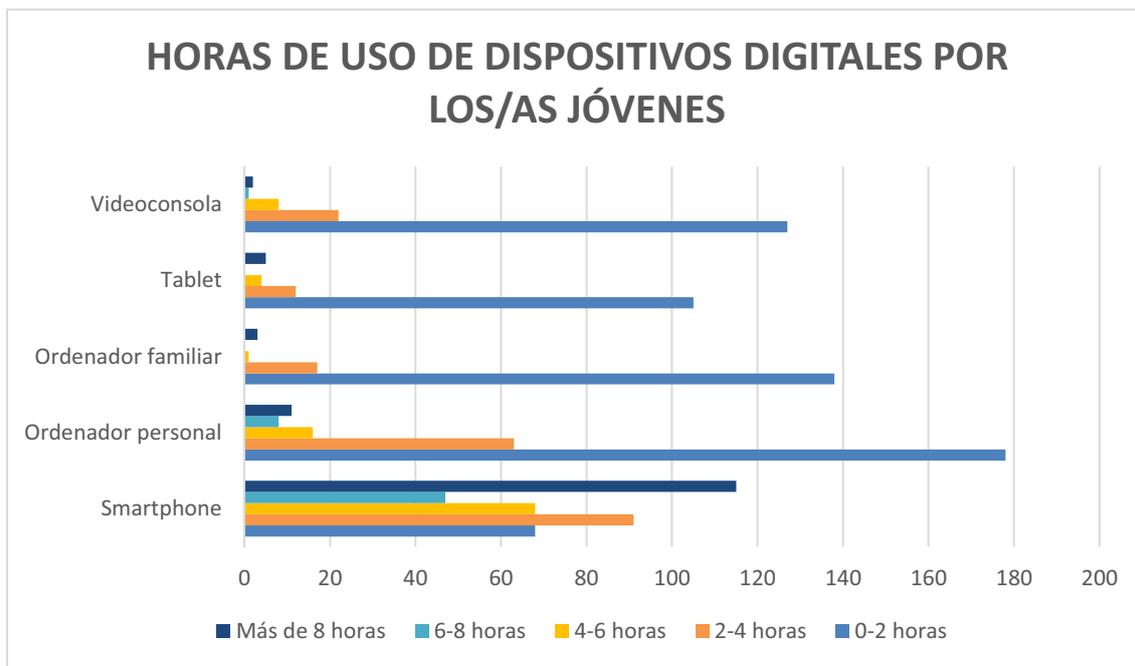


Fig. 25

En lo referentes a las horas de uso de estos dispositivos la opción más señalada podemos dividirla en dos claves. Si hablamos del uso del Smartphone el ítem principal es el de “más de 8 horas” con un 30% de los participantes que indicaron un nº de horas. En el resto de dispositivos el número de horas de uso mayoritario es el rango de 0-2 con un 75% de media.

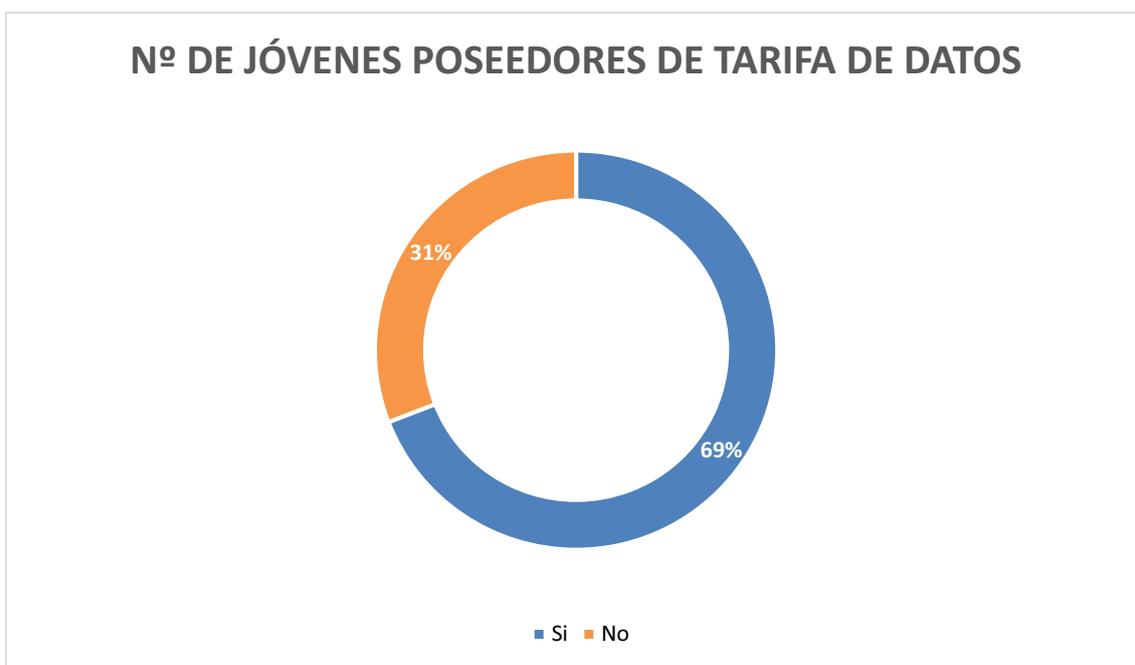


Fig. 26

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

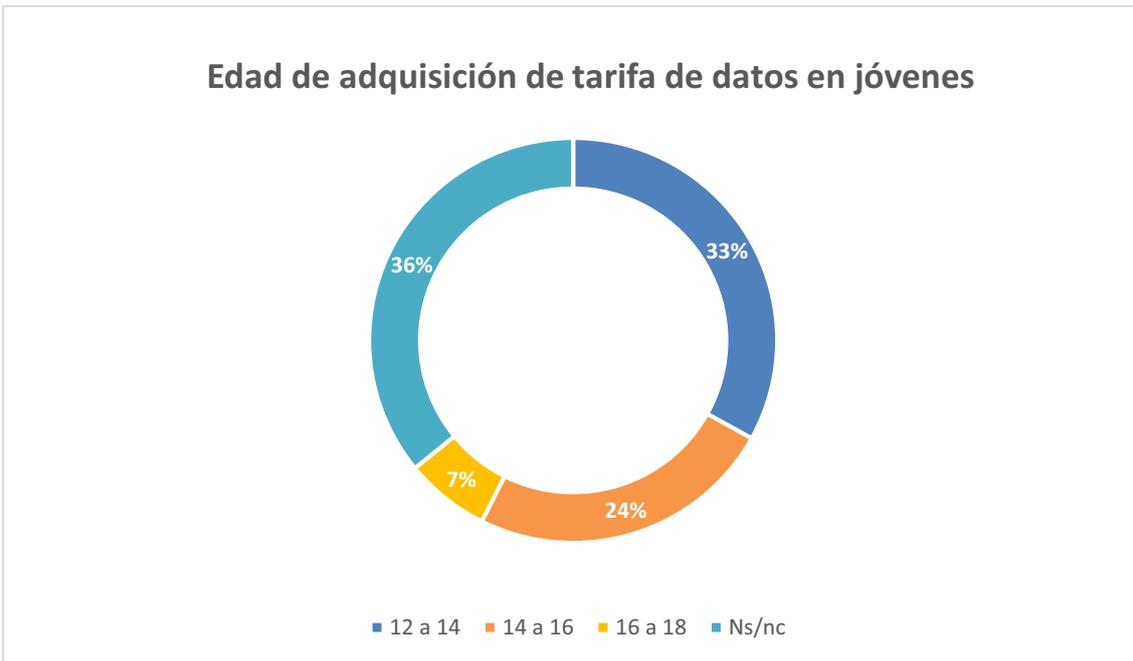


Fig. 27

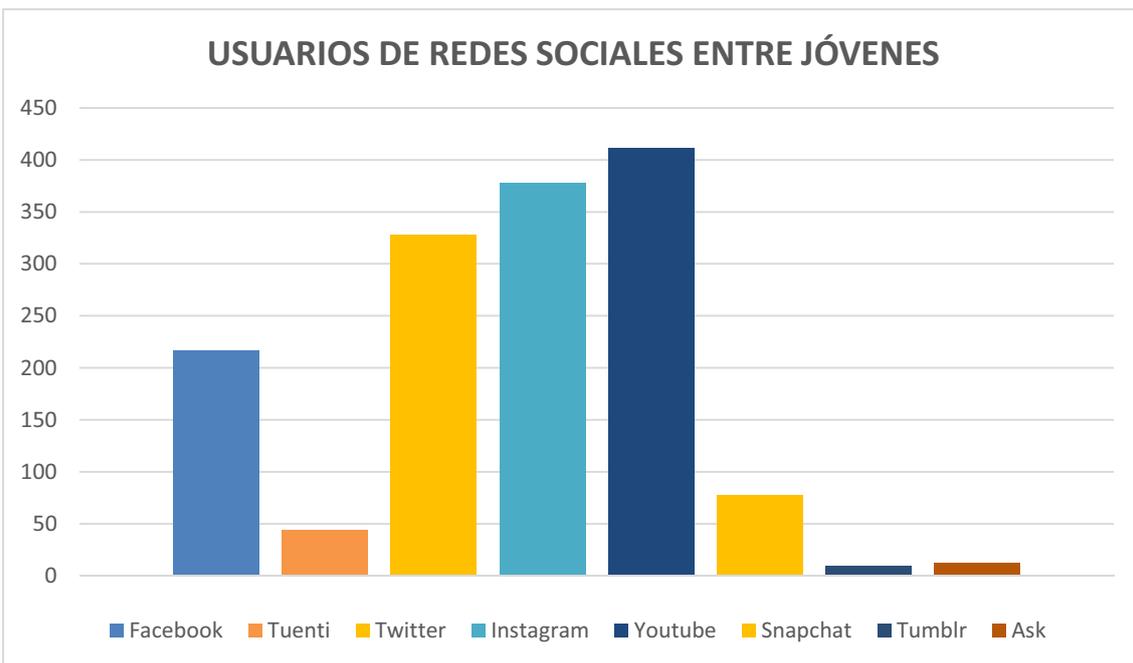


Fig. 28

En cuanto al ámbito de las redes sociales encontramos una clara mayoría de uso de “Youtube”, canal de subida a la red y visualizado de video y de Instagram, red social que consiste en la subida a la red, visualización y edición de fotografías, ambas con un uso del 90 y del 82 por ciento respecto al total de los participantes.

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

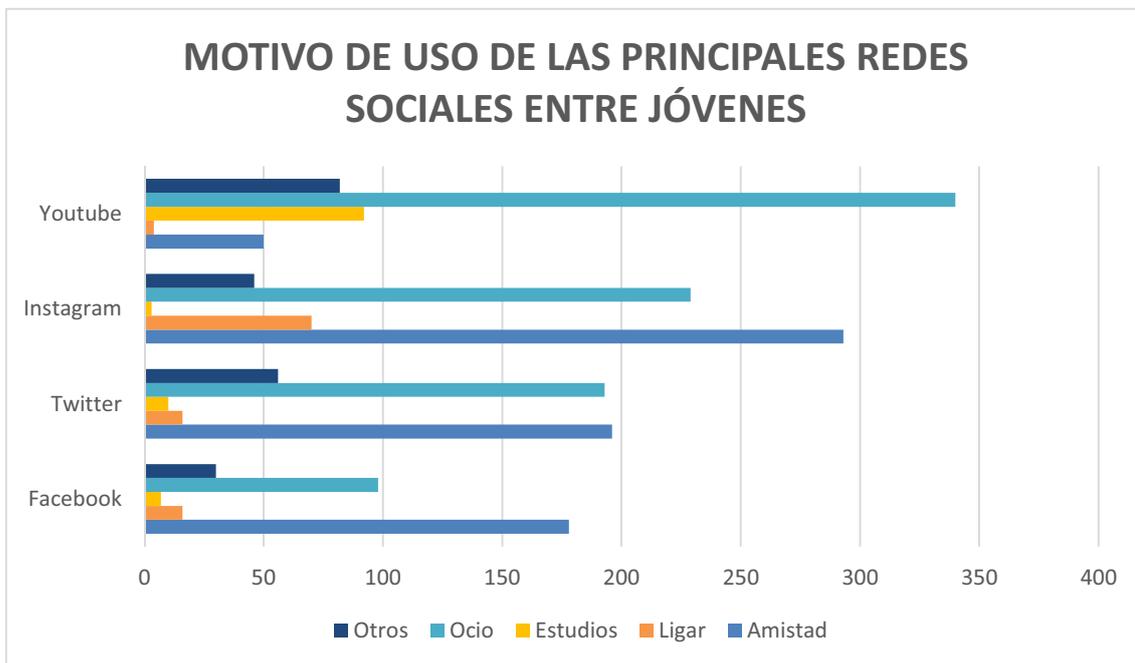


Fig. 29

El motivo de uso principal para la elección de una red social es para las dos anteriormente indicadas por su uso mayoritario el de “Ocio” con un 82% en “Youtube” y el de “Amistad” con un 78% para “Instagram”. La amistad es la opción principal en las otras dos redes sociales más utilizadas, “Twitter” y “Facebook” con un 58% y un 82% respectivamente. Figuras 28 y 29.

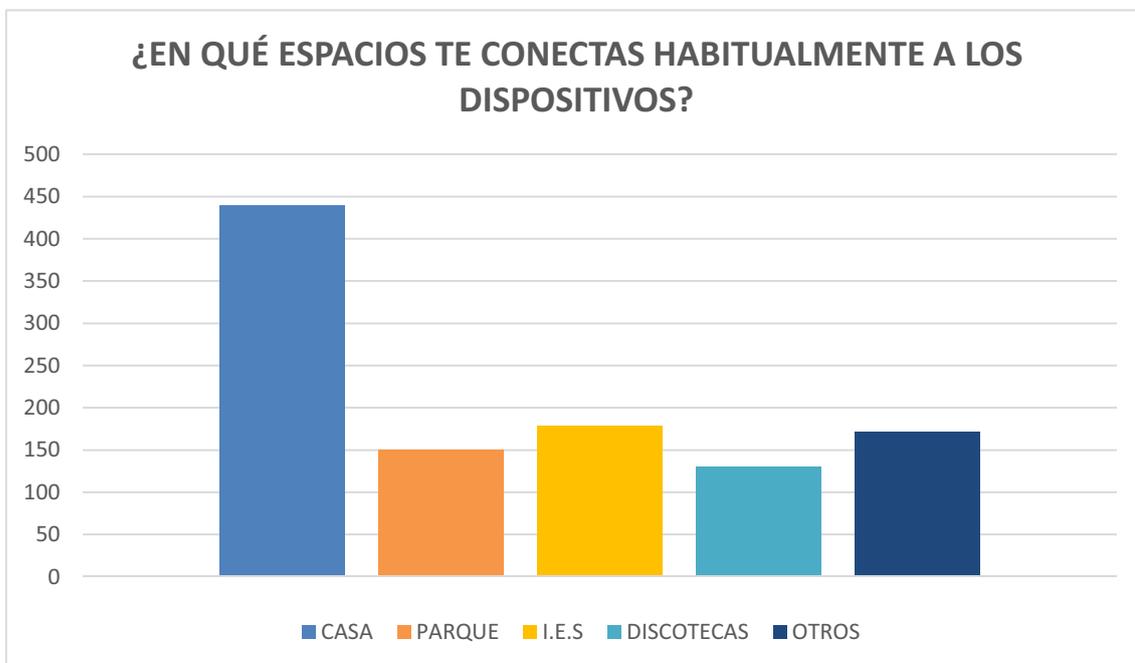


Fig. 30

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

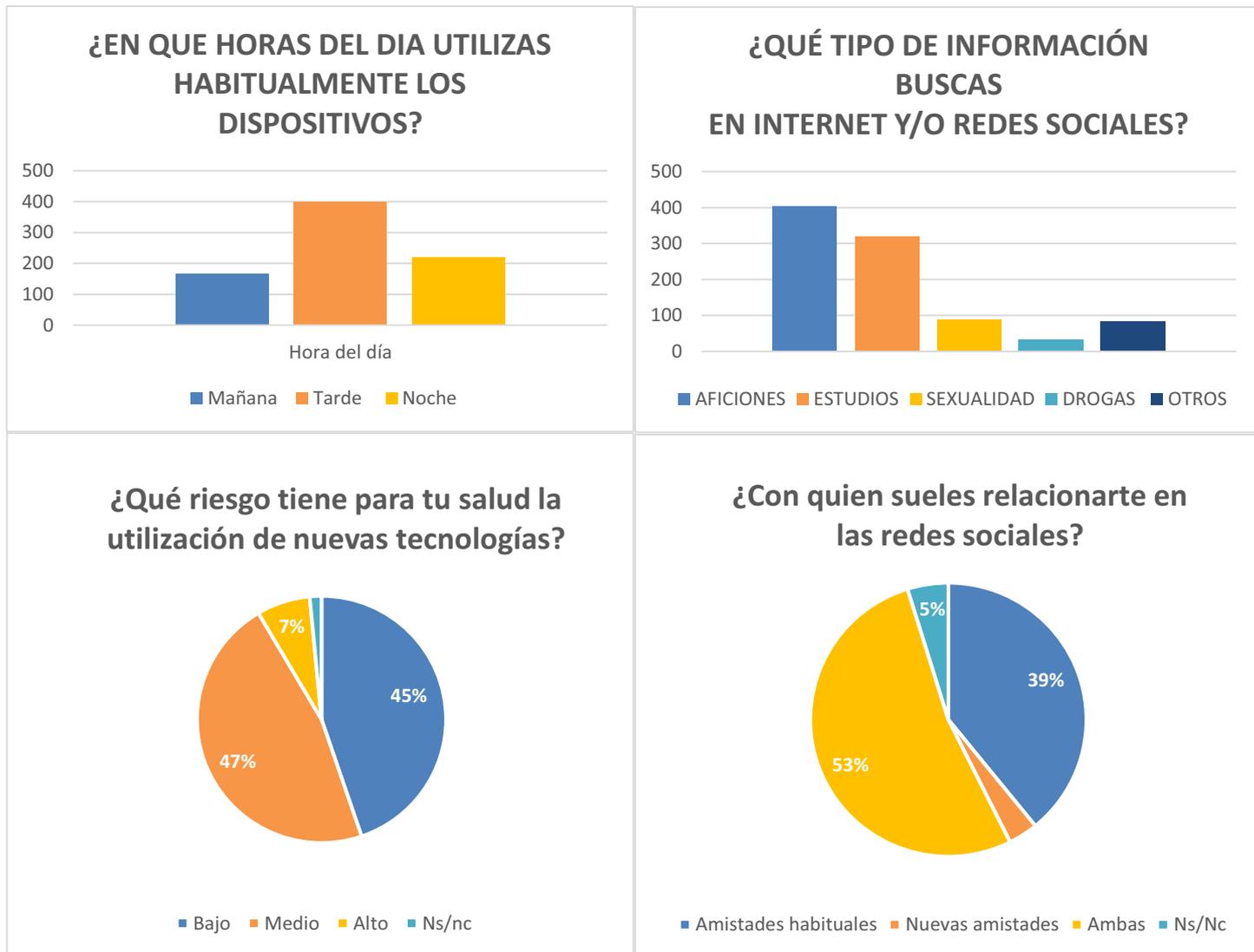


Fig. 31-34

En los ítems anteriores podemos observar que la “casa” y la “tarde” es la combinación más frecuente para el espacio y la hora de conexión. El combo “aficiones y estudio” es la opción preferida en cuanto al tipo de información buscada. Destacamos el 7% de participantes que opina que el riesgo asociado al uso propio de nuevas tecnologías es bajo, una cifra que debe compararse frente al 37% de los usuarios de Smartphone que indica estar conectado más de 6 horas.

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

¿Podrías dejar de conectarte si quisieras?

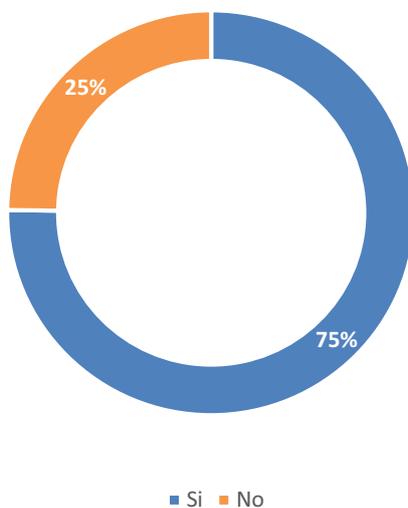


Fig. 35

Para terminar este campo se realiza una batería de preguntas sobre la percepción de riesgo y problemas asociados al abuso de las TIC. En la primera figura de esta página observamos que el 25% de los encuestados opina que no podría dejar de conectarse a estos dispositivos por propia voluntad. Este porcentaje coincide en el número de participantes que indica que ha dejado de realizar actividades habituales tras utilizar nuevas tecnologías.

¿HAS DEJADO DE REALIZAR ACTIVIDADES DESDE QUE UTILIZAS NUEVAS TECNOLOGIAS?

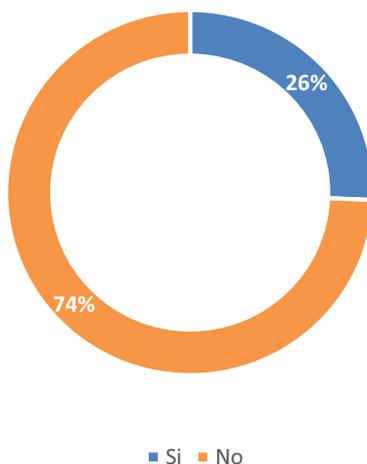


Fig. 36

En cuanto a las actividades que han dejado de realizar referente al gráfico anterior los motivos principales se encuentran en este orden: disminución de lectura, del tiempo de estudio, del tiempo que pasan con sus familiares y del tiempo de descanso.

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS



Fig. 37



Fig. 38

En las figuras 35-39 observamos los campos referentes a problemas asociados al uso de las TIC. Observamos que el 8% de los participantes confirman haber tenido problemas económicos asociados al uso de las TIC, cifra que aumenta 5 puntos en el caso de compartir información que provoca un arrepentimiento o problemas personales a posteriori. La información más compartida que ha originado perjuicio han sido mensajes con un 65%, tras ella han sido las imágenes y fotografías la información más compartida en este aspecto 40% (fig 38).

CAMPO DE VARIABLES DE USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS



Fig. 39

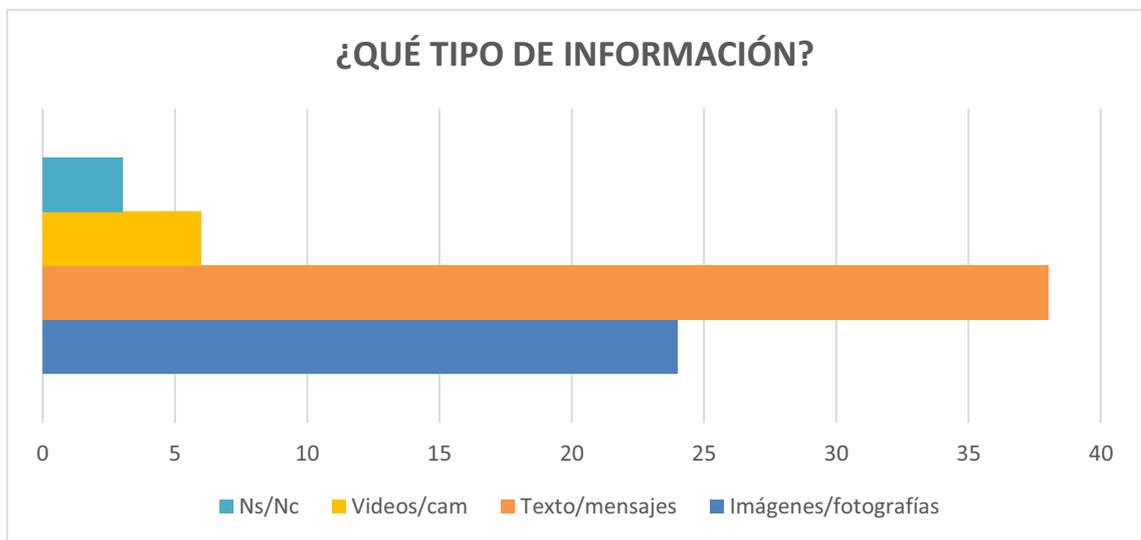


Fig. 40

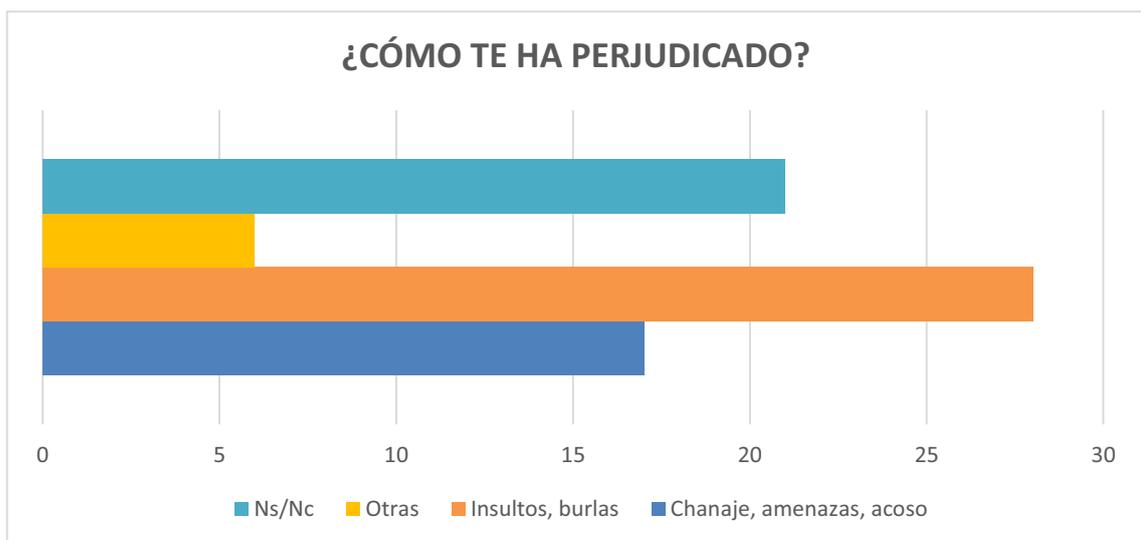


Fig. 41

En cuanto a los efectos el más común es el referente a insultos, burlas, bromas pesadas, etc siendo del 50% de los casos, tras ella con un 17% son el chantaje, extorsión, amenazas y acoso.

CAMPO DE VARIABLES DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y JUEGOS DE AZAR

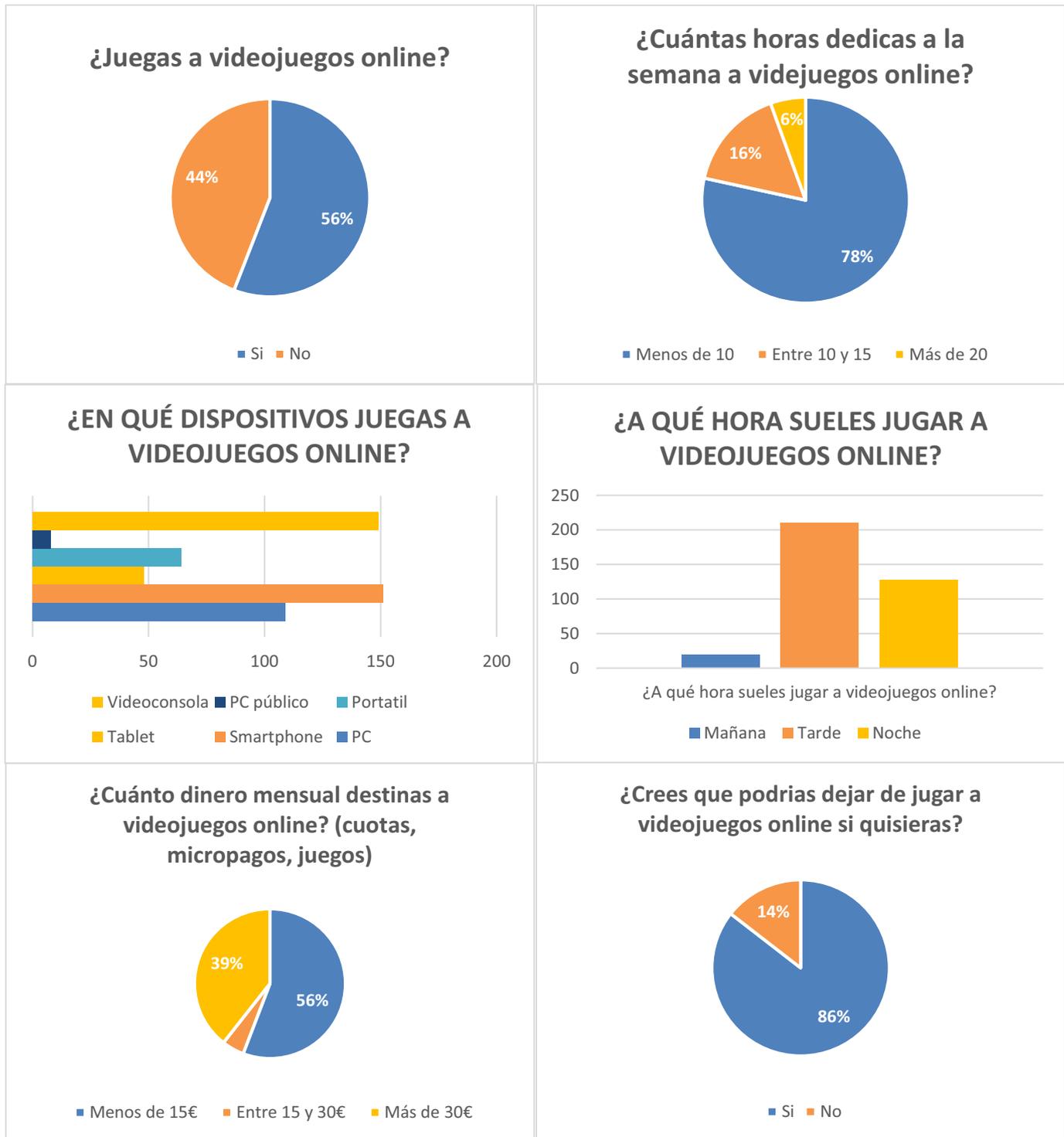


Fig. 42-47

CAMPO DE VARIABLES DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y JUEGOS DE AZAR



Fig. 49-50

En el campo de videojuegos online podemos deducir por los datos reflejados que más de la mitad de los jóvenes que han participado en el estudio juegan a videojuegos online, siendo la cantidad de horas de juego menos de diez horas semanales para un 78% de ellos.

Los dispositivos preferidos son la videoconsola y el Smartphone, aspecto que se refleja en el gráfico nº 23 con un 50% de los usuarios de teléfono inteligente que admiten utilizarlo para juegos y un 99% de usuarios de videoconsola.

En los ítems referentes a la percepción de “adicción” a esta tipología de juego el 14% contesta que no podría dejar de jugar a videojuegos online por iniciativa propia, siendo 11 puntos menor que los que admiten que no podrían dejar de conectarse a dispositivos inteligentes en general y a redes sociales.

Un 25% admite haber tenido problemas debido al tiempo de uso, debemos atender a la gráfica de tiempo de uso de dispositivo, que indica que el 5% de jugadores de videojuegos que lo hace en videoconsola lo realiza un tiempo de 6 horas en adelante, mientras que el uso de Smartphone es de 30% para un uso de más de 6 horas.

CAMPO DE VARIABLES DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y JUEGOS DE AZAR

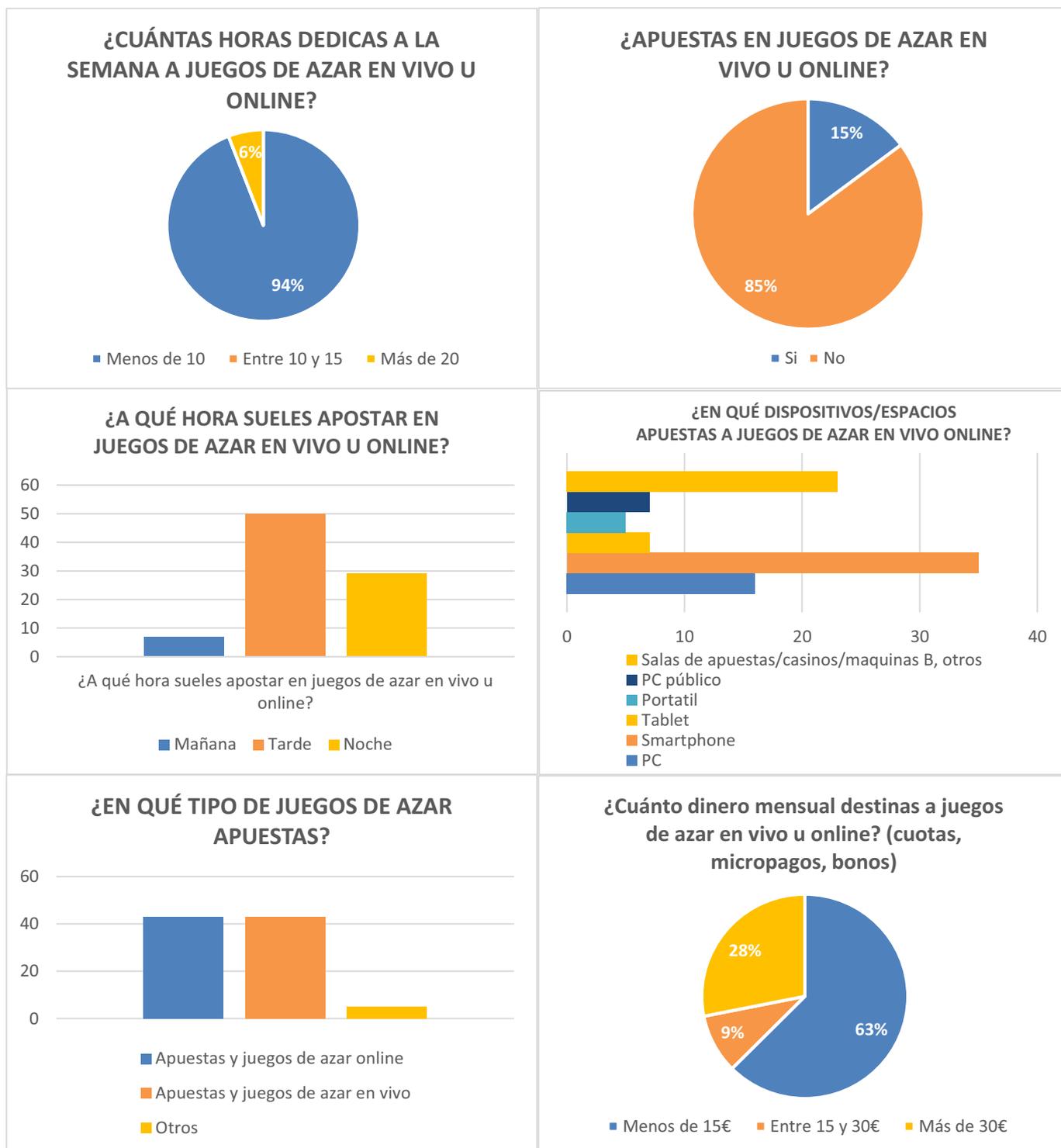


Fig. 51-56

CAMPO DE VARIABLES DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y JUEGOS DE AZAR

¿CREES QUE PODRIAS DEJAR DE APOSTAR A JUEGOS DE AZAR EN VIVO U ONLINE SI QUISIERAS?

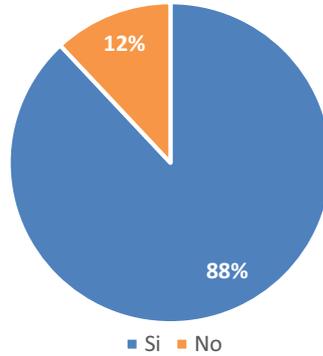


Fig. 57

¿HAS TENIDO PROBLEMAS DEBIDO AL DINERO QUE DESTINAS A JUEGOS DE AZAR EN VIVO U ONLINE?

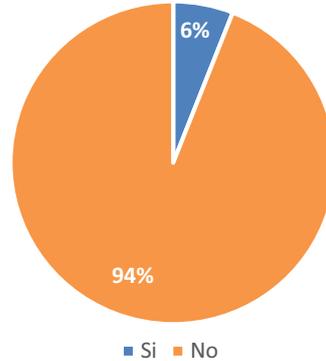


Fig. 58

¿HAS TENIDO PROBLEMAS DEBIDO AL TIEMPO/TIEMPO QUE DESTINAS A JUEGOS DE AZAR EN VIVO U ONLINE?

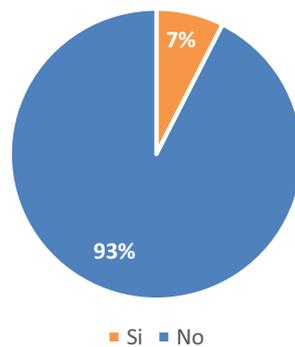


Fig. 59

En las variables de campos de juegos de azar señalamos el 15% de encuestados que señalan jugar a juegos de azar y/o apuestas. Como patrón básico encontramos un jugador que invierte menos de 10 horas en esta actividad, que lo hace en horario de tarde y que destina en un 63% de las veces 15€ y en un 37% más de 15€. En cuanto al dispositivo preferido es nuevamente el Smartphone el elegido, 51%, cabe resaltar que el 34% lo hace en salas de apuestas y casinos, en juegos de azar como las “máquinas tragaperras” de forma presencial.

CAMPO DE VARIABLES DE SUSTANCIAS ADICTIVAS

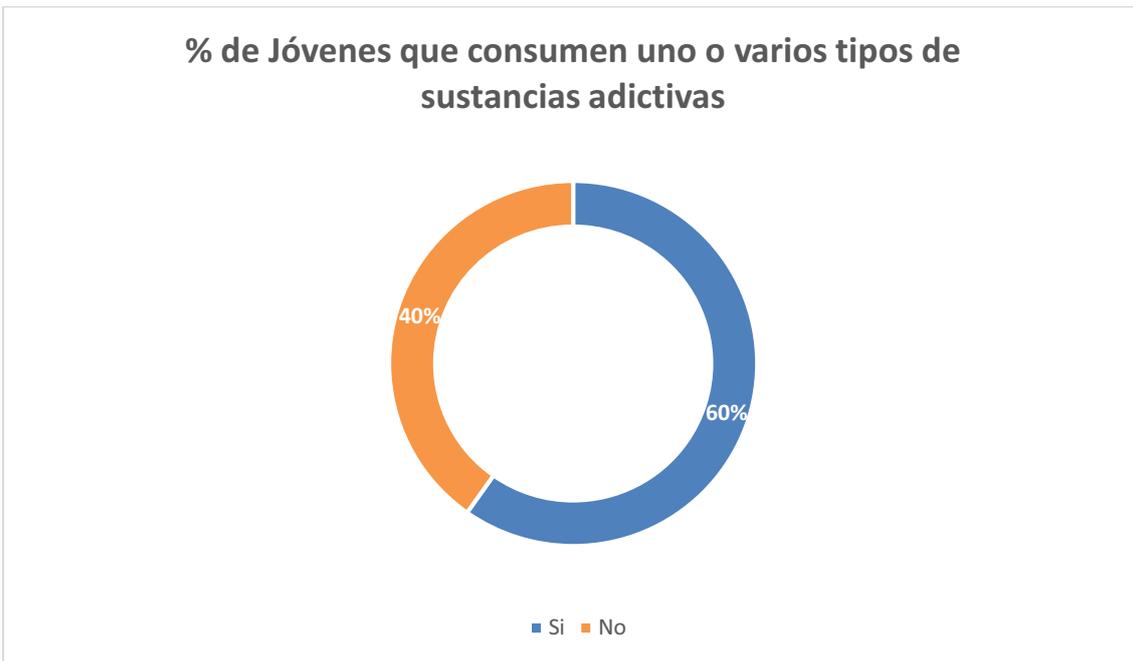


Fig. 60

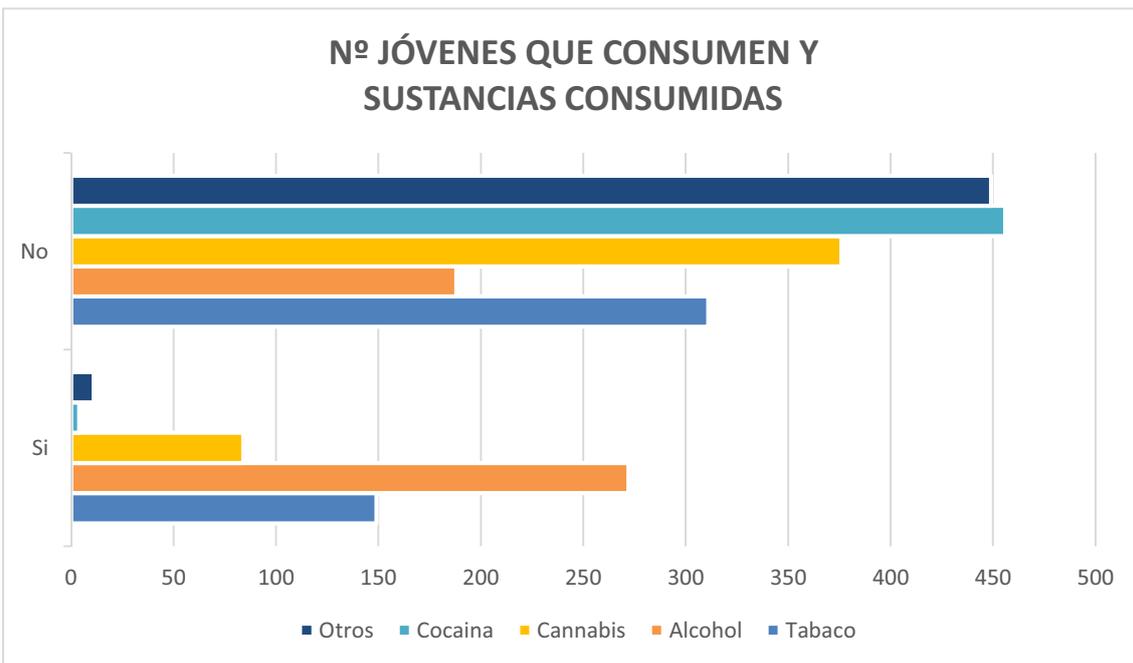


Fig. 61

En el campo de variables de sustancias adictivas indicamos en primer orden que el consumo es una actividad realizada en menor o mayor medida por un 60% de los participantes. La sustancia más consumida es el alcohol con un 60% de consumidores en total, a continuación se sitúa el tabaco con un 32% para terminar con el cannabis como última sustancia que supera el 2% con un 18% de consumidores.

CAMPO DE VARIABLES DE SUSTANCIAS ADICTIVAS

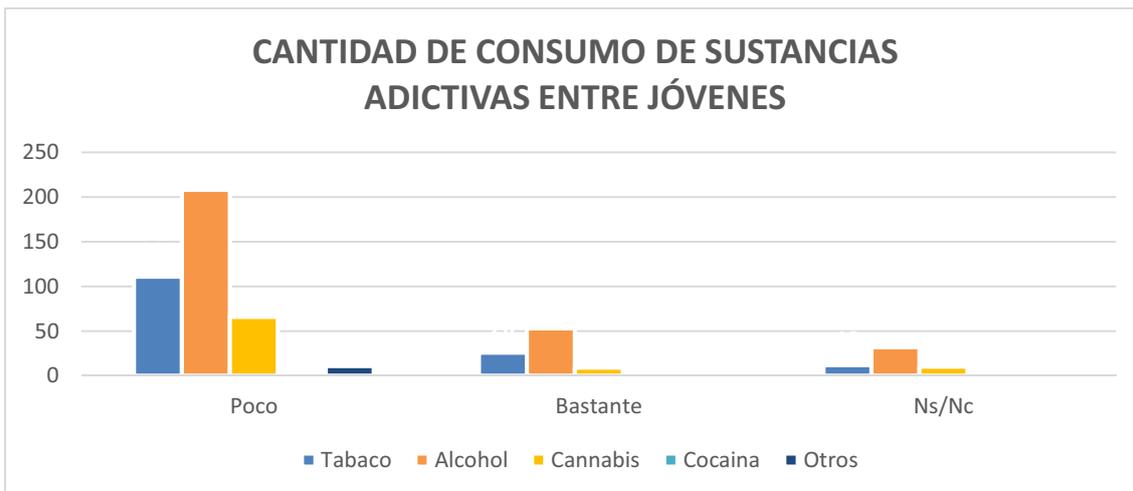


Fig. 62

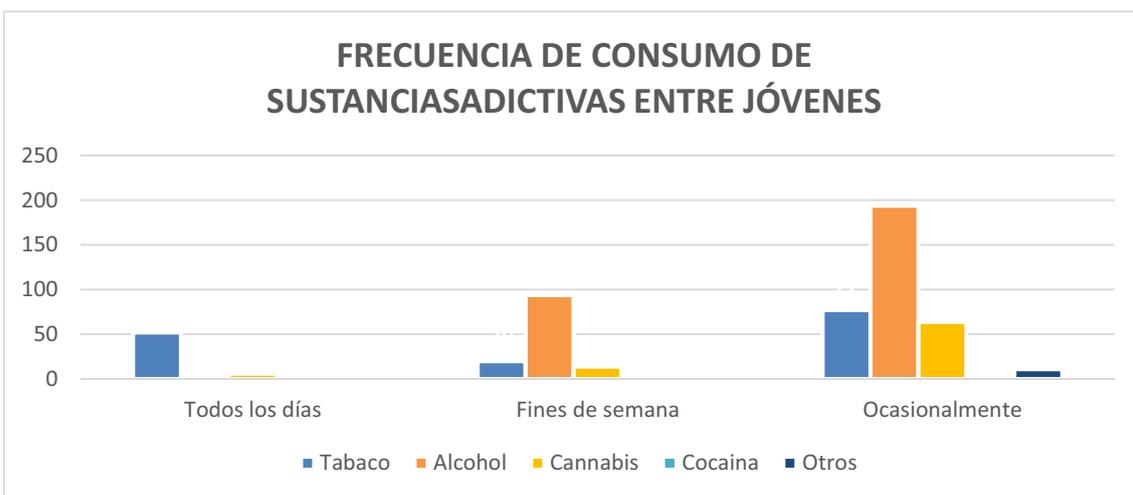


Fig. 63

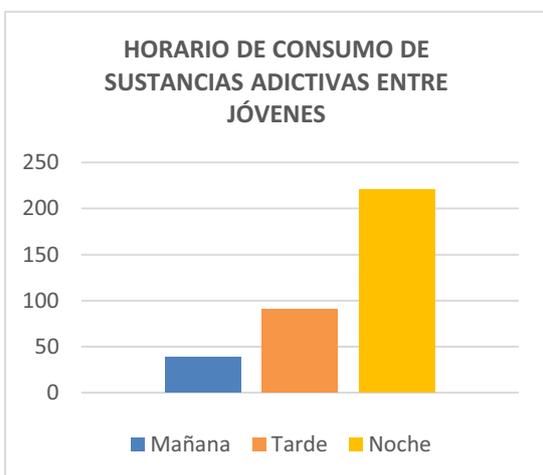


Fig. 64

En los hábitos de la forma de consumo los datos de este estudio reflejan que la mayoría de consumidores lo realizan de manera ocasional (mensualmente, en fiestas) y con una perspectiva propia de “poco” consumo. Cabe señalar que en lo referente al alcohol en el estudio se observa una tendencia también al consumo denominado de “atracción” con un porcentaje del 68% de los jóvenes que señalan el campo de cantidad “bastante” lo realizan en fin de semana.

A las preguntas abiertas de ¿Por qué consumes? Y ¿Qué piensas de las personas que consumen? A la primera la mayoría expreso que consumían por tres factores dependiendo del tipo de droga consumida, facilitador de

la diversión y desinhibidor, por parte del alcohol, adicción por parte del tabaco y estrés y relajación por parte del tabaco y el cannabis. En cuanto a la última pregunta la mayoría de las respuestas se posicionaban en una visión perjudicial hacia la salud y el entorno debido al consumo pero relativa a drogas como cocaína, heroína o de diseño, y otra parte a la neutralidad expresada en términos de “no es mi problema”. Resulta evidente la contraposición de la visión beneficiosa del alcohol o el cannabis consumida con un supuesto control y el perjuicio que origina otro tipo de consumo.

CAMPO DE VARIABLES DE SUSTANCIAS ADICTIVAS

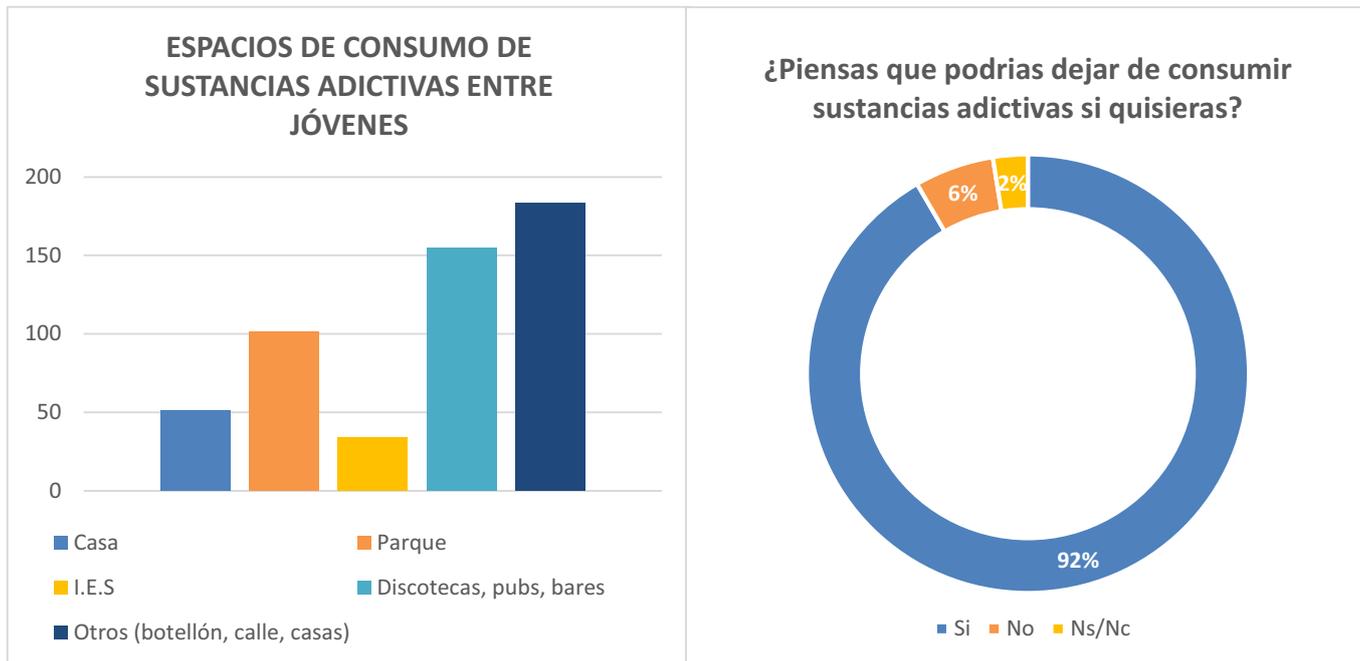


Fig. 65-66

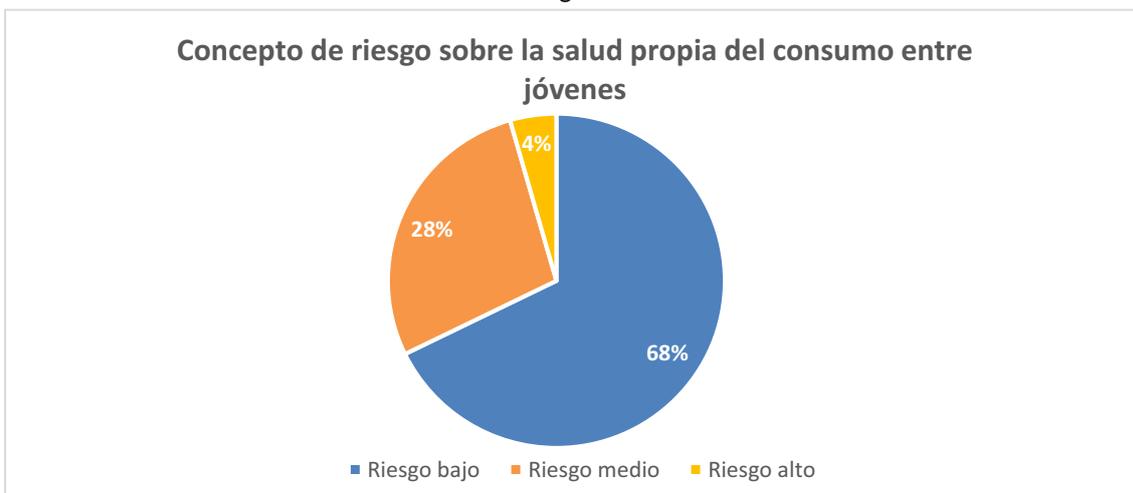


Fig. 67

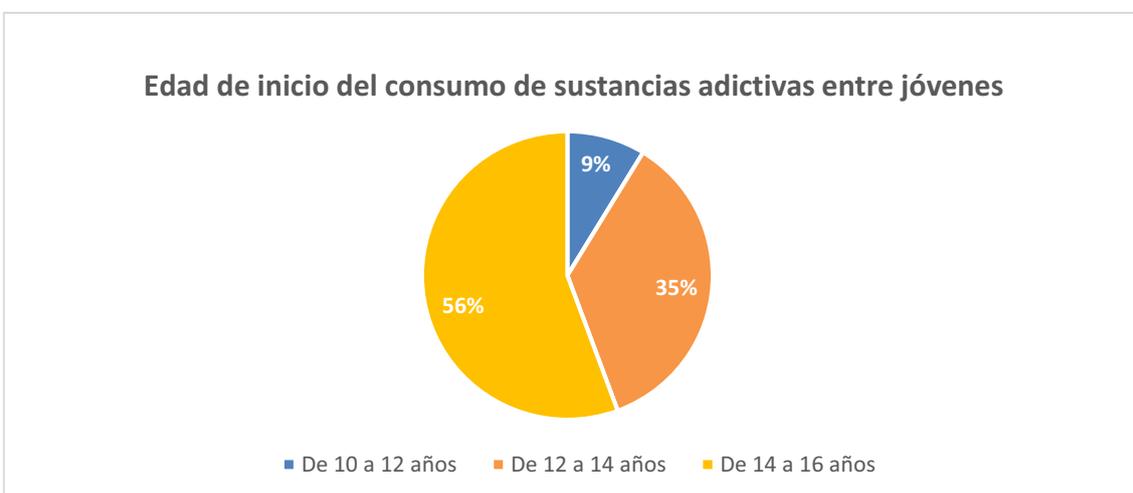


Fig. 68

CAMPO DE VARIABLES DE SUSTANCIAS ADICTIVAS

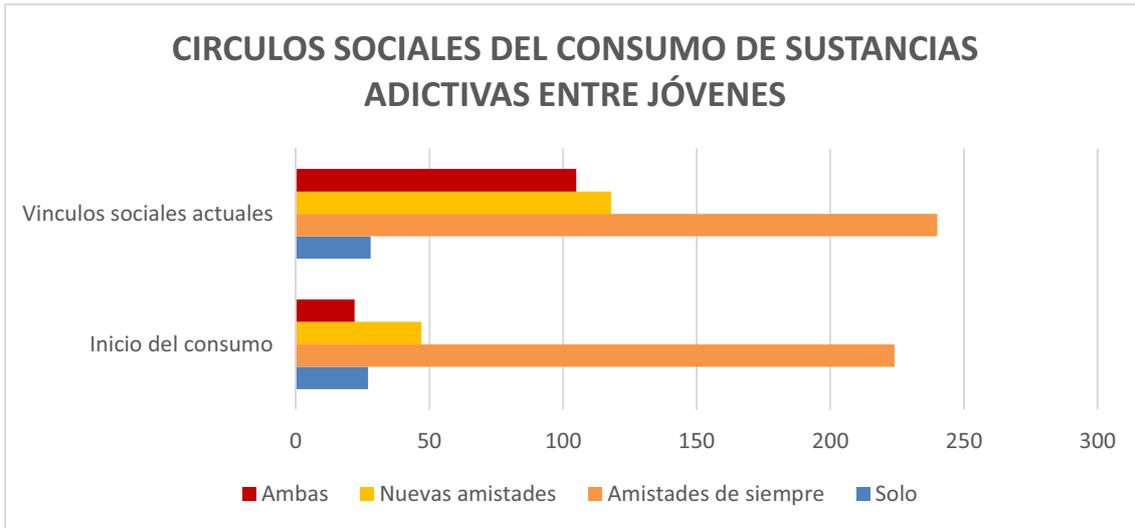


Fig. 69

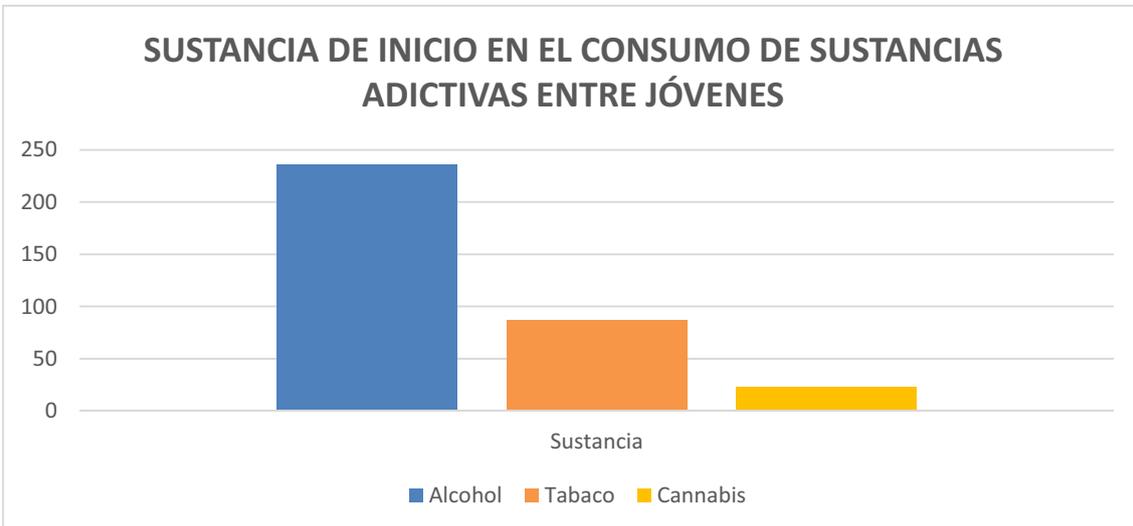


Fig. 70

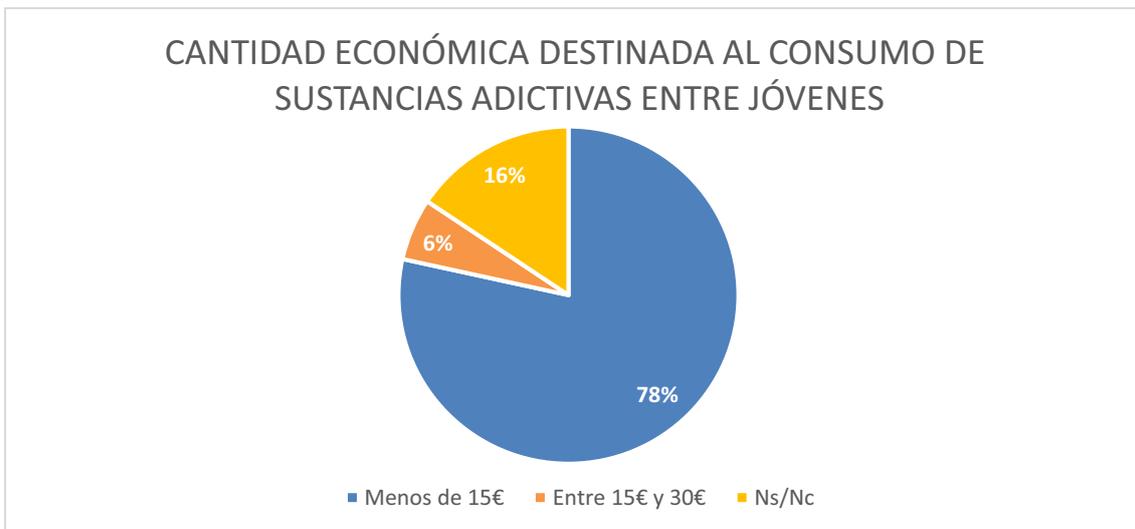


Fig. 71

Resultado comparativo de los datos.

Como se formuló en el Capítulo I, el presente estudio tienen como objetivo principal: Identificar/conocer los aspectos relacionales que influyen en el desarrollo de las conductas adictivas en jóvenes de Ciudad Real, así como, su actividades de ocio, hábitos y estilos de vida. Este objetivo se estructura en cinco hipótesis que son la premisa desde la cual se parte para cumplir esta meta. Dichas hipótesis formuladas previamente en el apartado correspondiente son:

-  Las amistades habituales son el entorno común de consumo de sustancias y de relaciones digitales.
-  Los jóvenes reproducen conductas adictivas aprendidas en el grupo de pares y en el entorno familiar durante los estudios de secundaria.
-  Los jóvenes que desarrollan conductas adictivas lo hacen hacia más de una sustancia y/o TIC.
-  Los jóvenes sustituyen actividades de ocio y tiempo libre por el consumo de sustancias y tecnologías de la información.
-  Los estilos de vida saludable actúan como una “red preventiva” en el desarrollo de conductas adictivas.

Ante las dos primeras hipótesis tras los datos recabados y comparados elegimos tres variables que indican el grado de compromiso de los jóvenes con las amistades de siempre, entendiendo este compromiso con la realización de actividades, relaciones sociales y hábitos de consumo, llevados a cabo en conjunto, representamos estas variables en estas gráficas.

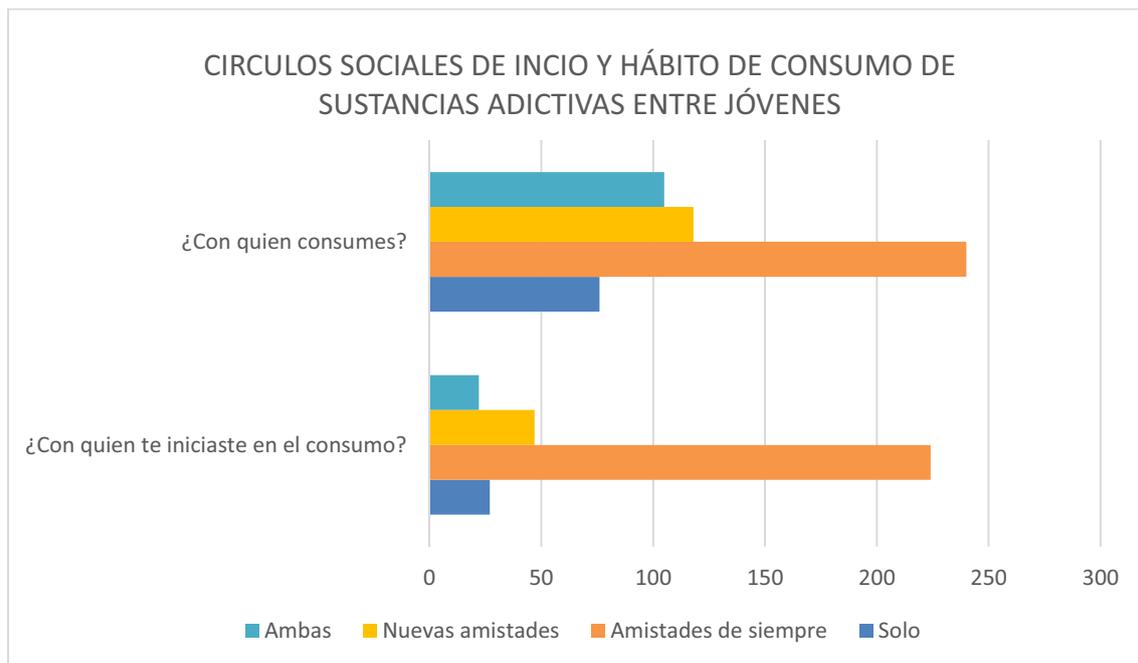


Fig. 72

En este gráfico podemos observar como el círculo social dominante para el inicio de consumo de drogas es el de las amistades tradicionales, este hecho se perpetúa durante el hábito de consumo, siendo, aunque en menor medida, las amistades habituales el entorno normal de consumo.

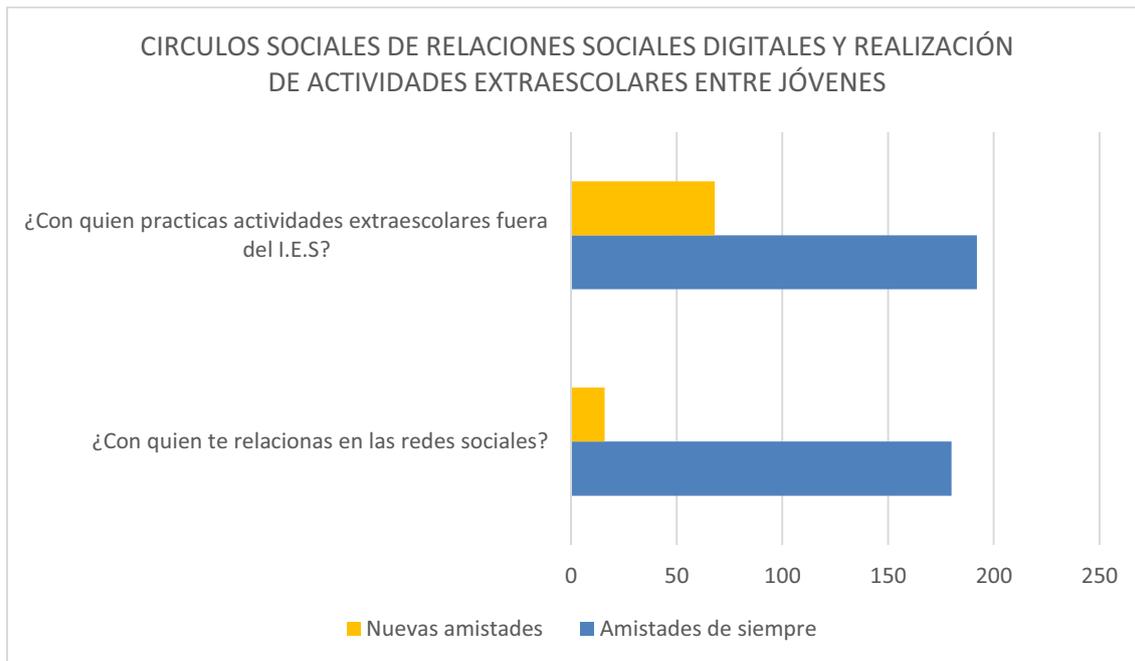


Fig. 73

En esta figura apreciamos como el 72% de los jóvenes que practican actividades extraescolares eligen hacerlo con sus amistades habituales, cifra en clara consonancia con las extraídas del consumo de sustancias. En relación en con quien se comunican en las redes sociales este aspecto no varía, mientras un 12% admite relacionarse con nuevas amistades el 88% lo hace con las amistades “de toda la vida”.

Por último respecto a la hipótesis sobre la reproducción de las conductas adictivas aprendidas en la etapa de secundaria podemos observar estas gráficas:

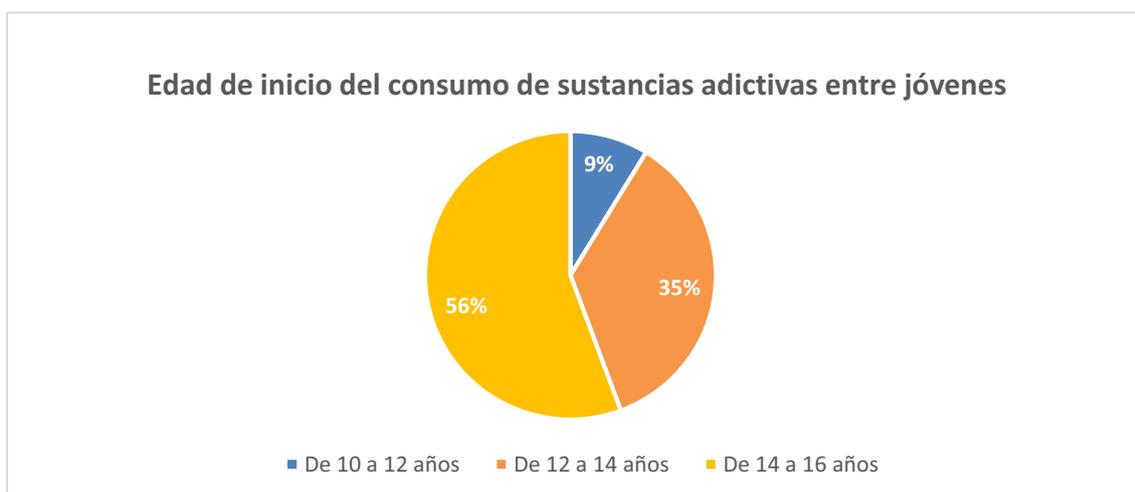


Fig. 74

Es evidente que el momento cronológico de mayor relevancia para el inicio del consumo se sitúa en el rango de los 12 a 16 años con un 91% de los encuestados, el cual coincide con los cursos y el comienzo de la secundaria obligatoria.

Con estas cifras podemos ver como el entorno de las amistades habituales es el de mayor predominancia para los jóvenes. Este entorno creado y perdurable durante años genera en opinión de los autores un círculo de confianza e íntimo que propicia que sus integrantes se sientan más cómodos y apoyados a la hora de experimentar nuevas situaciones, tanto positivas como de riesgo.

Por lo cual la hipótesis sobre la cual sostenemos este apartado parece cumplirse, pues existe relación transversal en el nº de amistades habituales y las variables de socialización y consumo planteadas en el estudio. Se confirma también esta 2ª hipótesis sobre la edad de inicio de consumo marcado en la secundaria, donde los jóvenes desarrollan las primeras conductas adictivas en la actualidad.

La hipótesis tercera de este informe indicaba la relación directa entre desarrollar una conducta adictiva hacia un elemento del estudio y la mayor propensión de multiplicar esa conducta hacia otros elementos adictivos.

En este sentido el equipo técnico hemos recogido como variable principal el número de horas que se usa el dispositivo digital más utilizado, el Smartphone, dividiéndola en más de 8 horas y en menos de 8 horas, entendiéndose como marco para su elección lo que sería una jornada laboral usual de 8 horas.

A partir de estas 8 horas el estudio entiende que puede existir una conducta adictiva desarrollada hacia este dispositivo. Comparando el número de horas entre esta variable y la media en relación a otros ítems del estudio de los campos de adicciones digitales y a sustancias hemos obtenido el gráfico que representamos a continuación.

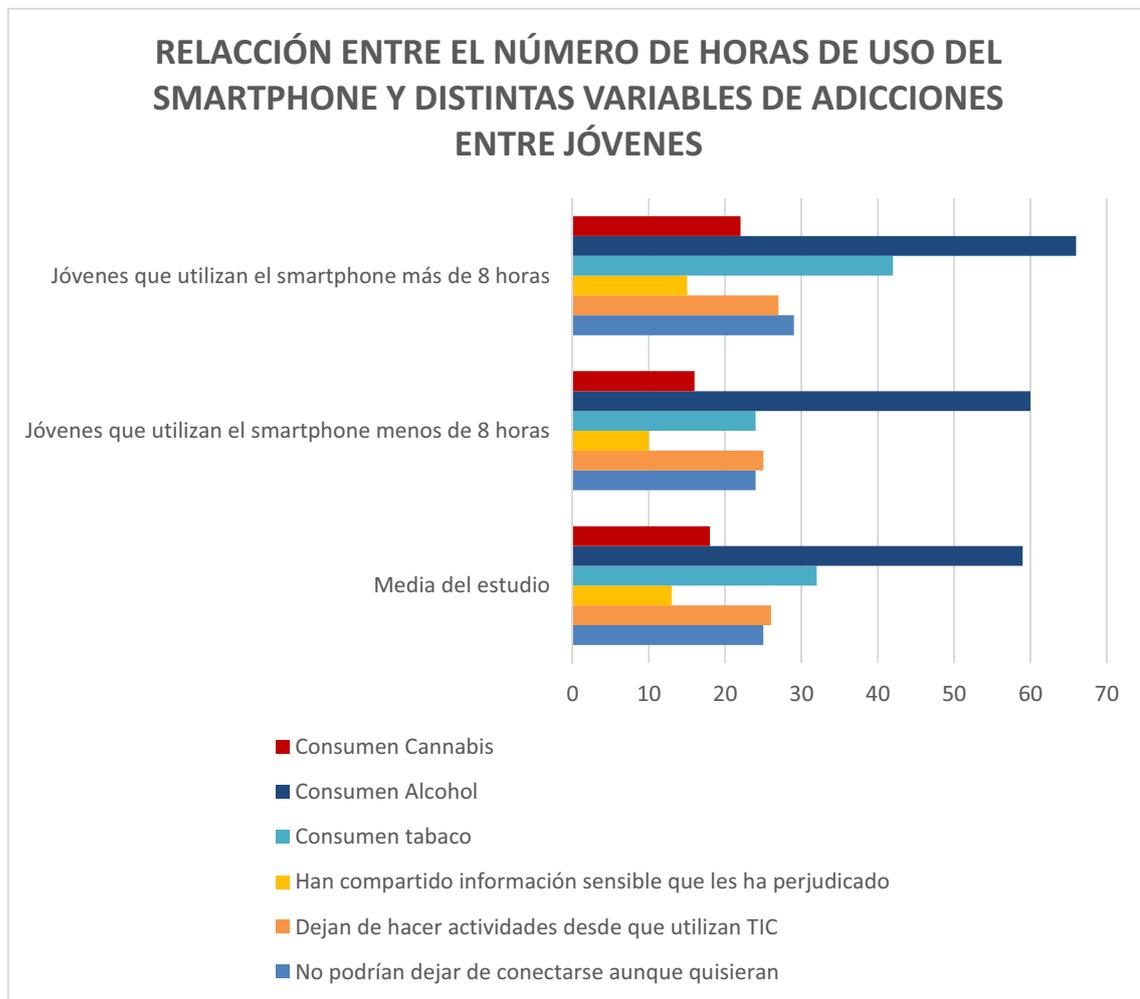


Fig. 75

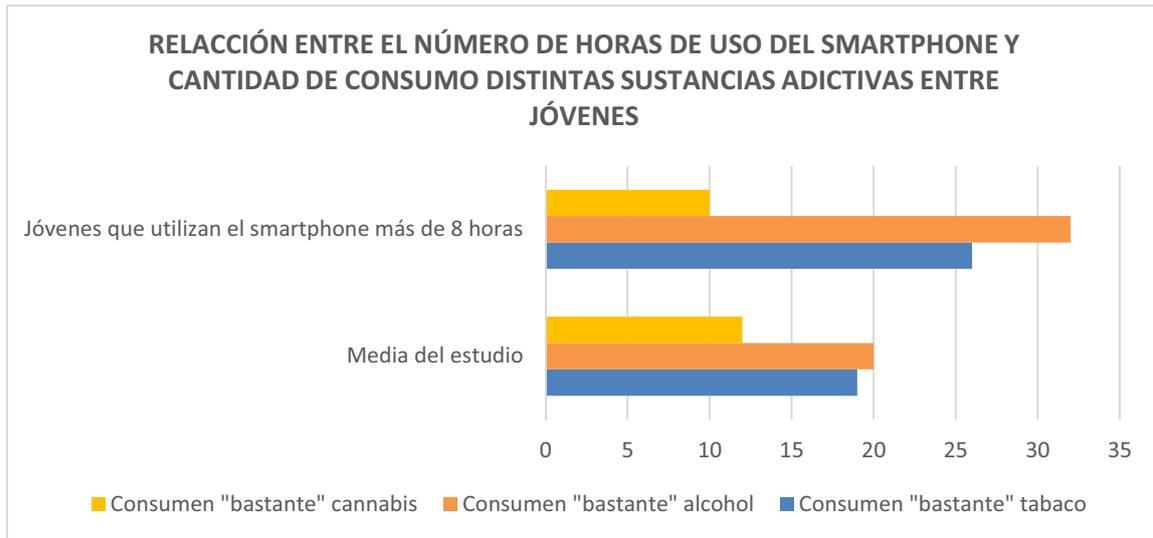


Fig. 76

Podemos observar también que la percepción de la cantidad consumida aumenta en el caso de los participantes que manifiestan usar más el Smartphone. En este sentido observamos que existe un aumento de 12 puntos respecto a los participantes que marcaron la opción “bastante” de consumo de alcohol y de 7 puntos en el de tabaco, al contrario en el consumo de cannabis disminuye en 2 puntos. Esta imagen demuestra pues que se vincula también no solo el aumento de jóvenes que consumen sustancias sino también la cantidad consumida en relación al número de horas que se utilizan estos dispositivos digitales.

De estas gráficas obtenemos esta tabla donde indicamos la desviación porcentual de las variables seleccionadas y significadas:

Variable del estudio	+8 horas de uso del Smartphone	- 8 horas de uso del Smartphone	Media del estudio	Desviación entre columna 1 y 2	Desviación de la media
No podrían dejar de conectarse aunque quisieran	29	24	25	+5	
Dejan de hacer actividades desde que utilizan TIC	27	25	26	+2	
Han compartido información sensible que les ha perjudicado	15	10	13	+5	
Consumen tabaco	42	24	32	+18	
Consumen Alcohol	66	60	59	+6	
Consumen Cannabis	22	16	18	+6	
Consumen bastante tabaco	26	--	19	--	+7
Consumen bastante alcohol	32	--	20	--	+12
Consumen bastante cannabis	10	--	12	--	-2

Fig. 77

Se puede observar como existe un aumento en el porcentaje de estos indicadores. El mayor aumento se produce en la variable de consumo de tabaco, con un 18% más, en las sustancias de alcohol y cannabis el aumento es una tercera parte del anterior situándose en seis puntos.

Para la percepción de “enganche” a las TIC este aumento se sitúa en un 5%, mismo aumento que en la variable para compartir información privada que origina problemas después de su intercambio.

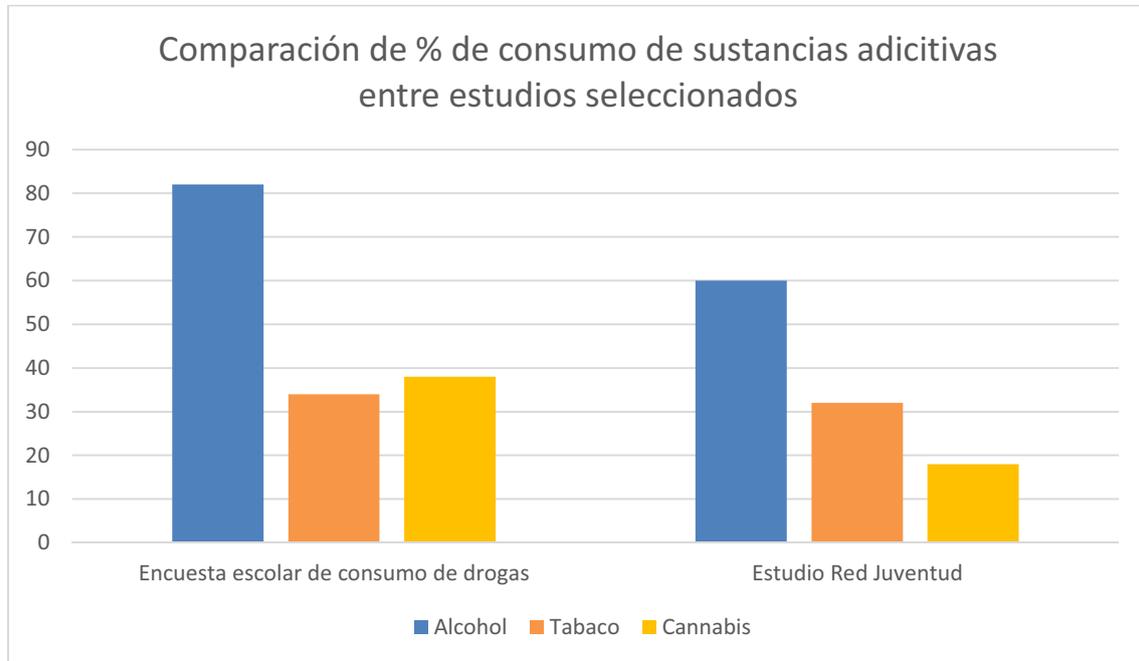


Fig. 78

En la anterior gráfica hemos comparado para finalizar este apartado los % de consumo entre las principales sustancias consumidas por los jóvenes que nos aporta este documento con el estudio “Encuesta escolar de consumo de drogas en Castilla-La Mancha” (2003) realizado por UCLM-FISCAM, uno de los referentes para el anteproyecto de estudio del presente informe.

Antes de realizar dicha comparación cabe destacar la diferencia en el universo de los mismos. En el informe de la UCLM-FISCAM la población diana fueron jóvenes de edades comprendidas entre los 14-18 años de edad de los cursos de 3º y 4º de E.S.O, 1º y 2º de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio de centros públicos y privados a nivel regional. El actual estudio se centra recordamos en jóvenes de 14-18 años de 4º de E.S.O y 1º de Bachillerato de centros públicos a nivel local.

Hecha esta observación si podemos ver una tendencia a la baja en las sustancias más consumidas, con una disminución de 22 puntos en el alcohol, un 2% en el tabaco y 20 puntos en el cannabis pero no sabemos si es una tendencia real donde los jóvenes consumen menos en los últimos 10 años, coyuntural debido a que el universo del estudio está más acotado o a otros factores.

La cuarta y quinta hipótesis de partida no parecen confirmarse. El equipo del estudio ha extraído y analizado diferentes variables sobre hábitos de vida saludable: nº de horas de actividad física, nº de comidas diarias, horas de sueño y descanso y percepción de la salud y alimentación propia comparando con otras de posible adicción como horas de uso de las TIC y consumo de sustancias.

En ambos casos las tasas porcentuales de diferencia entre la media y los jóvenes que llevan un “estilo de vida saludable” (más de 2 horas de ejercicio semanal, más de 4 comidas diarias, más de 6 horas de sueño diarias y una percepción buena de su estado de salud) son de entre uno y tres puntos de diferencia positiva o negativa. Esto nos hace no poder establecer una conexión directa entre hábitos de salud y uso de TIC y consumo de sustancias.

CONCLUSIONES.

Como conclusión final es apreciable que existe un momento crítico en las edades del público diana (14-16 años) en el que los jóvenes experimentan con el consumo de drogas. Este consumo suele realizarse de manera conjunta entre los miembros de un mismo grupo de amistades de larga duración. La sustancia elegida usualmente es el alcohol, con un consumo que se reparte entre jóvenes que lo toman de manera esporádica en bajas cantidades y entre los que comienzan a desarrollar una ingesta abusiva los fines de semana (botellón-atracón). Los recursos económicos invertidos son bajos por lo que pueden hacer frente a este tipo de conductas.

Paralelamente podemos trazar una línea de conexión entre las nuevas tecnologías.

Cuando el nº de horas destinadas al uso de dispositivos inteligentes (en el caso del estudio el Smartphone) es superior a ocho horas el riesgo de consumir alcohol, tabaco y cannabis, así como de la cantidad consumida aumenta.

En opinión de los técnicos de este estudio este hecho ratifica la afirmación lanzada por numerosos estudios de que generar una conducta adictiva hacia una sustancia y/o elemento facilita multiplicar este tipo de conductas. El peligro reside especialmente en que cada vez este tipo de conductas adictivas se manifiesta a una edad más temprana debido al uso precoz de las nuevas tecnologías en nuestros jóvenes. Este uso acompañado de la falta de información y de sensibilización contra adicciones tecnológicas hace que los jóvenes no entiendan el riesgo subyacente de asociar una conducta adictiva hacia estos dispositivos que tiene además una traslación en las adicciones a otras sustancias/drogas.

El equipo de Red Juventud no pretende realizar un análisis subjetivo de los datos ni en la interpretación de los mismos.

Este estudio contiene una gran cantidad de información objetiva sobre variables que comprenden distintas esferas de la vida de la juventud. No es el trabajo de nuestros técnicos darles un sentido ético que posiblemente y de forma involuntaria sería sesgado, sino exponerlos de manera aséptica.

El apartado del resultado comparativo de los datos solo debe servir para corroborar o desvincular el planteamiento de partida del estudio, formulado en las hipótesis nombradas en su correspondiente apartado y desgranado en el apartado anterior.

En última instancia esperamos que este informe sirva para que cada individuo pueda forjarse una idea propia y que sea un herramienta de trabajo con la que profesionales de todos los ámbitos de la juventud, padres, madres y los propios jóvenes puedan identificar la situación real de cara a plantear acciones que puedan mejorar la calidad de vida de este colectivo y plantear políticas que ayuden a su progreso, participación e integración.

Bibliografía.

FELTRERO, Roberto. 2002. *Conceptos, Valores Y Nuevas Tecnologías: Una Perspectiva Dinámica*.

LATORRE Postigo, José Miguel, SANCHO Valero, María José, MONTAÑÉS Rodríguez, Juan. 2003. *Encuesta escolar de consumo de drogas en Castilla-La Mancha*.

HERNÁNDEZ Aguado, Ildefonso. 2008. *Glosario de términos de alcohol y drogas*.

RODRÍGUEZ San Julián, Elena, NAVARRO Botella, José, MEGÍAS Quirós, Ignacio. 2005. *JÓVENES, TIEMPO LIBRE Y CONSUMOS DE DROGAS. Modelos, vivencias y expectativas entre los jóvenes de Castilla-La Mancha*.

MORALES Elipe, Vicente, MUÑOZ Colmenero, Aurora, NIETO-SANDOVAL Martín de la Sierra, Patricia, SÁENZ Mateos, Luis, CABRERA Morales, Carmen María, BUCES González, Elena. 2010. *Perfil de consumo de drogas de abuso en pacientes atendidos en urgencias*.