

14 de diciembre de 2022

NOTA DE PRENSA

El CAC, el Hospital Universitario de Bellvitge y el Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge culminan el estudio *Què t'hi jugues?*, sobre los riesgos de los videojuegos y los juegos de apuesta

- **El estudio concluye que la introducción de programas educativos prevé las adicciones a los videojuegos y a los juegos de apuesta**
- **El material didáctico, presentado hace un año, ha sido sometido a una revisión tras aplicarse como prueba piloto con el alumnado de 3.º y 4.º de ESO en la Escola Virolai y en el Institut Bellvitge**
- **En 15 años se han multiplicado por cinco los jóvenes entre 16 y 21 años atendidos en la Unidad de Juego Patológico del Hospital Universitario de Bellvitge**

Una prueba piloto llevada a cabo en dos institutos de ESO del área metropolitana de Barcelona demuestra que la introducción de programas educativos en las aulas previene las adicciones a los videojuegos y a los juegos de apuesta, y permite sensibilizar a los adolescentes y al profesorado sobre los riesgos que suponen estas actividades de ocio.

El material que se ha puesto a prueba en un piloto en dos centros educativos (Escola Virolai e Institut Bellvitge) es la unidad didáctica "Què t'hi jugues?", dirigida al alumnado de 3.º y 4.º de ESO. Las actividades, diseñadas para ser implementadas en el aula, están programadas a partir de las competencias del ámbito Cultura y Valores Éticos del currículum de secundaria.

El material didáctico ha sido creado por el Consejo del Audiovisual de Cataluña (CAC) –a través del programa eduCAC–, en el marco de un estudio científico de la Unidad de Juego Patológico del Hospital Universitario de Bellvitge (HUB) y el Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge (IDIBELL).

Los contenidos educativos del proyecto, que fue presentado hace un año, han sido sometidos a una fase de intervención y de pilotaje en dichos centros educativos.

En cada centro se han definido dos grupos de alumnos, un grupo experimental y un grupo control, en función de si han participado o no en la intervención en el aula. Ambos grupos han respondido cuestionarios, al inicio y al final del pilotaje, que han sido analizados por los profesionales clínicos. El alumnado del grupo experimental, tras trabajar los contenidos, ha elaborado productos audiovisuales en los que integra reflexiones y conocimientos sobre lo que ha aprendido. Algunos se han decantado por narrar partidas de videojuegos adoptando roles diversos (*casters*, jugadoras y jugadores) y otros han elegido los *podcasts*.

Una vez acabado el pilotaje, la Unidad de Juego Patológico del HUB ha analizado los datos para extraer conclusiones y el programa eduCAC ha modificado la unidad didáctica a partir de las valoraciones de los docentes que han participado en el pilotaje.

En cuanto a los resultados y en relación con **los videojuegos**, se ha observado que:

- La intervención en el aula a través de las actividades de la unidad didáctica eduCAC implica una reducción de la intensidad y la frecuencia en el uso de videojuegos. Antes de la intervención, un 24% del alumnado jugaba entre 5 y 7 días a la semana. Tras la intervención, el mismo porcentaje disminuye hasta un 4%. Este hallazgo constata que la unidad didáctica tiene efectos positivos en la prevención.
- Los factores que aumentan las conductas de riesgo para llegar a tener una conducta adictiva con los videojuegos son: ser chico y hacer un uso intensivo de los mismos.

En cuanto a los **juegos de azar**, se ha observado que:

- Tras la intervención, el alumnado identifica mejor las conductas de riesgo y las conductas problemáticas asociadas al juego de apuesta.
- A menudo se observa que el alumnado normaliza el juego con rascas, bingos, póquer, etc., y no incluye/no reconoce estas prácticas dentro de los juegos de azar.
- La edad (a más edad, más riesgo) y el grado de distorsiones cognitivas asociadas al propio juego (a más dominio del juego, más sesgo) son factores de riesgo para llegar a tener una conducta adictiva.

Cabe destacar que en todos los casos los datos del alumnado son datos autoreferidos, es decir, que el propio alumnado considera que cumple unos criterios o no, pero no es, en ningún caso, un diagnóstico clínico.

Los resultados se han presentado durante el mes de septiembre al equipo directivo y a los docentes del Institut Bellvitge y de la Escola Virolai. Durante la sesión se ha informado a los centros educativos que desde la Unidad de Juego Patológico del HUB se ofrece un servicio de asesoramiento a las familias del alumnado que ha participado en el proyecto.

Por otra parte, desde el programa eduCAC se ha modificado la unidad didáctica “Què t’hi jugues?” a partir de las valoraciones de los docentes que han participado en el pilotaje: se han incluido recursos y herramientas que han funcionado en el aula; se han replanteado algunas actividades para mejorar su comprensión y aplicación en el aula; y se han redistribuido algunas propuestas. El resultado es una unidad didáctica validada por los docentes que evidencia que la educación mediática funciona a la hora de favorecer un consumo crítico y responsable de los contenidos audiovisuales.

La unidad fue presentada el 17 de diciembre de 2021 en el Colegio de Periodistas, en una rueda de prensa en la que participó la coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Hospital Universitario de Bellvitge e investigadora del IDIBELL **Susana Jiménez Murcia**.

Jiménez dijo que “si en 2005 solo un 2% de los pacientes que solicitaban tratamiento en la Unidad tenían entre 16 y 21 años, en 2021 esta tasa ha aumentado hasta el 9,5%”. De todos estos adolescentes y jóvenes, un 26,4% lo hace por problemas con el uso de los videojuegos y un 63,6%, por adicción a los juegos de azar. Y, más concretamente, un 52,4% lo hace por juegos de tipo estratégico, como, por ejemplo, las apuestas deportivas.

“La edad media, cuando llegan a consulta, es de 19 años y la evolución de su trastorno es muy rápida, de cerca de un año y medio, y casi un 40% ya acumulan deudas”, dijo Jiménez, que añadió, en relación con el efecto que ha tenido la pandemia, que, “comparando datos de antes y después del confinamiento, se ha podido identificar una disminución de la edad y un aumento del nivel de estudios, en el momento de la consulta, así como un incremento de los casos por adicción a los videojuegos”.

La unidad didáctica “[Què t’hi jugues?](#)” está disponible en el sitio web www.eduCAC y forma parte de los contenidos que ofrece el programa eduCAC a los centros educativos para impartir educación mediática en el aula.

[Unidad didáctica “Què t’hi jugues?”](#)

Más información: **Comunicación del CAC** • C/ Vergós, 36-42 • 08017 Barcelona
Tel.: 935 575 000 y 627 480 483 • Fax: 935 575 003
Correo electrónico: comunicacio.cac@gencat.cat
Web: www.cac.cat