



IMPACTE DE LA TECNOLOGIA EN L'ADOLESCÈNCIA

RELACIONS, RISCOS I OPORTUNITATS

Un estudi comprensiu i inclusiu per a l'ús saludable de les TRIC

PRINCIPAT D'ANDORRA



Iniciativa del Comitè Nacional d'Andorrà d'UNICEF, el Ministeri d'Educació i Ensenyament Superior, i Andorra Recerca i Innovació

Rèplica de l'estudi fet per UNICEF Espanya l'any 2021

Equip d'investigació

Direcció científica

Antonio Rial Boubeta

Universitat de Santiago de Compostel·la






Direcció del suport tecnològic

Fernando Suárez Lorenzo

Consell General de Col·legis Professionals d'Enginyeria en Informàtica d'Espanya

Col·laboració d'UNICEF Andorra i Andorra Recerca+Innovació

Objectiu general: disposar d'un **diagnòstic actual** de l'ús que fan els adolescents del Principat d'Andorra d'Internet, les xarxes socials i, per **extensió**, de les TRIC, posant èmfasi en les possibles conductes de risc i els usos problemàtics i/o potencialment addictius.

-  Conèixer des del punt de vista descriptiu els **hàbits d'ús** d'Internet, les xarxes socials (XS), el consum de videojocs i el joc en línia de l'alumnat de segona ensenyança a Andorra, així com diferents **pràctiques de risc** en les quals es poden veure implicats (com el sèxting o el contacte amb desconeguts).
-  Analitzar les **motivacions, creences i expectatives relacionades amb l'ús de les TRIC**, així com el paper que poden exercir en el dia a dia i en la socialització dels més joves.
-  Analitzar el **paper dels progenitors** i, en particular, el grau de supervisió parental i/o control parental que poden estar exercint.
-  Estimar les **taxes de possible addicció o ús problemàtic** de tot el que fa referència a Internet, xarxes socials, videojocs i joc en línia, així com de l'assetjament escolar i el ciberassetjament.
-  Avaluar el **possible impacte que un ús intensiu o desadaptatiu de les TRIC pot tenir a escala emocional** en l'adolescència.



COM HO HEM FET?

Per respondre als objectius plantejats, s'ha recorregut a una metodologia quantitativa, que ha consistit en la realització d'una enquesta entre els adolescents del Principat.

Fitxa tècnica

Àmbit: Principat d'Andorra

Univers: Finit. Aprox. 3.000 adolescents d'ambdós sexes que estan cursant actualment estudis de Segona Ensenyança en centres del Principat, públics, privats o concertats.

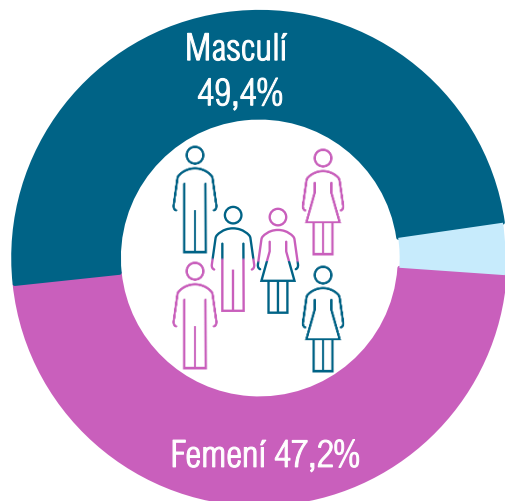
Mida del mostreig: 1.852 (al voltant del 60% de la població objecte d'estudi)

Error global de mostreig: $\pm 1,1 \%$

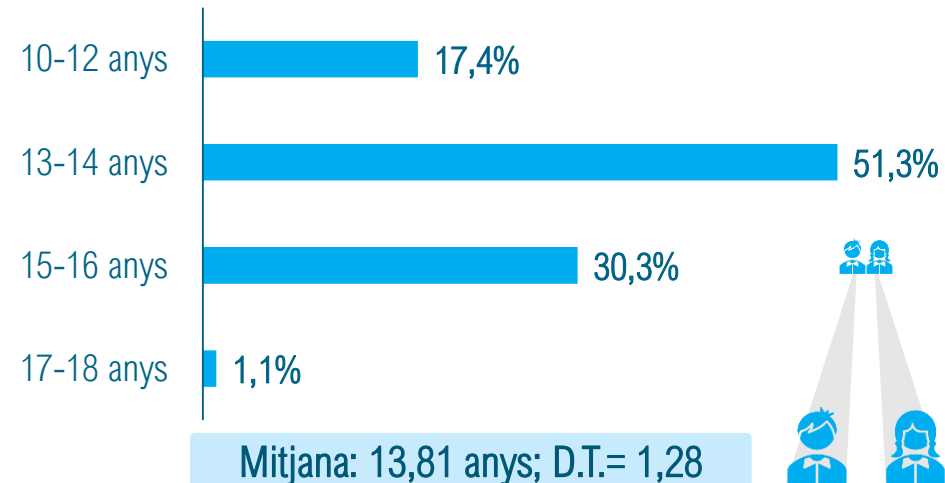
Nivell de significació: = 0,05

Procediment: Qüestionari en línia implementat a LimeSurvey, en una plataforma de la Universitat de Santiago de Compostel·la, allotjada al Centre de Supercomputació de Galícia (CESGA), amb la supervisió tècnica i legal del Consell General de Col·legis Professionals d'Enginyeria en Informàtica d'Espanya.

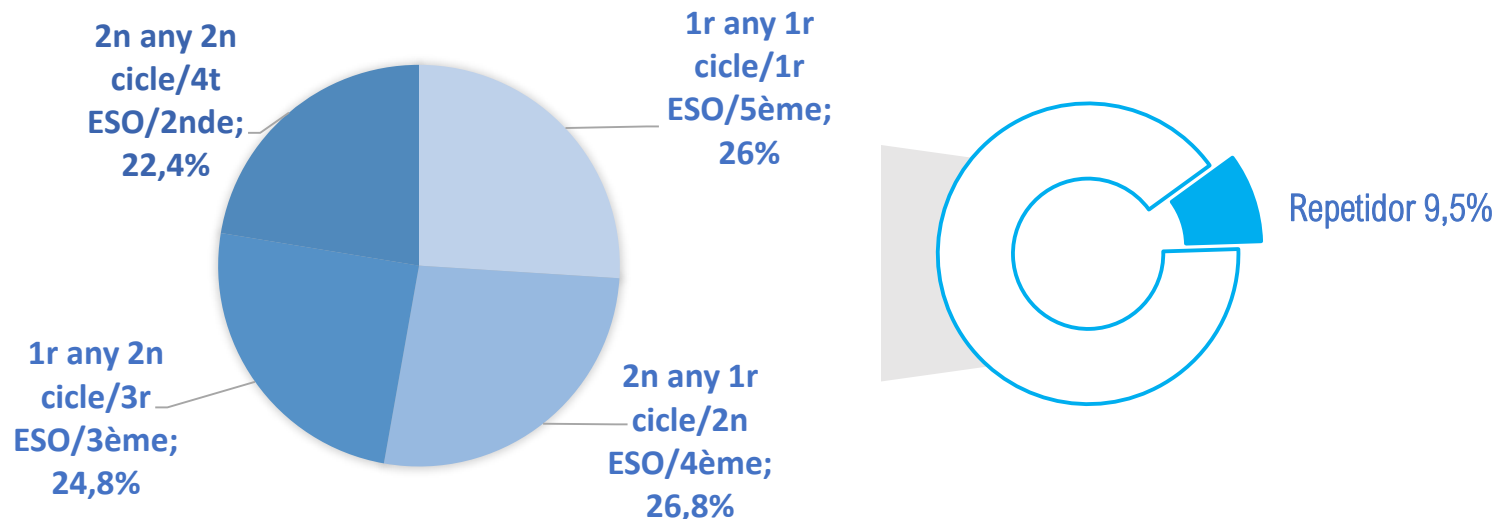
Gènere



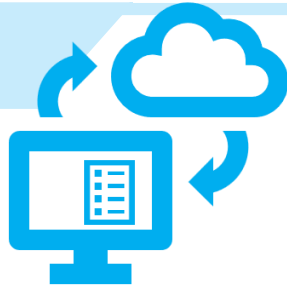
Descripció de la mostra



Curs



INSTRUMENTS



S'ha utilitzat el **mateix qüestionari d'estudi d'UNICEF-Espanya 2021**, que incloïa preguntes d'elaboració pròpia i escales validades internacionalment per al cribatge de possibles addiccions o usos problemàtics.

ESCALES DE CRIBRATGE

Benestar emocional (PSYCHOLOGICAL WELL-BEING SCALE)

Utilitzada en l'estudi *Children's views on their lives and well-being in 15 countries: A report on the Children's Worlds Survey* (Rees & Main, 2015).

Depressió (PHQ-9 (PATIENT HEALTH QUESTIONNAIRE))

Spitzer *et al.* (1999) i Johnson *et al.* (2002). Recomanada per l'*American Academy of Pediatrics* per avaluar el benestar emocional de l'adolescent i el cribatge de depressió infantojuvenil.

Control parental (QÜESTIONARI DE CONTROL PARENTAL DE L'ÚS D'INTERNET DURANT L'ADOLESCÈNCIA)

Elaborada a Espanya per Álvarez *et al.* (2019). Consta de 7 ítems tipus Likert agrupats en dues subescales (restricció i supervisió).

Ús problemàtic d'Internet EUPI-a (ESCALA D'ÚS PROBLEMÀTIC D'INTERNET PER A ADOLESCENTS)

Elaborada a Espanya per Rial *et al.* (2015), per al cribatge d'un possible ús problemàtic d'Internet en adolescents.

Ús problemàtic de videojocs GASA (GAME ADDICTION SCALE FOR ADOLESCENTS)

Elaborada per De Lemmens *et al.*, (2009). La seva versió reduïda ha estat validada a Espanya per Lloret *et al.* (2018) per al cribatge d'un possible ús problemàtic de videojocs.

Jocs problemàtics en línia BAGS (BRIEF ADOLESCENT GAMBLING SCREEN)

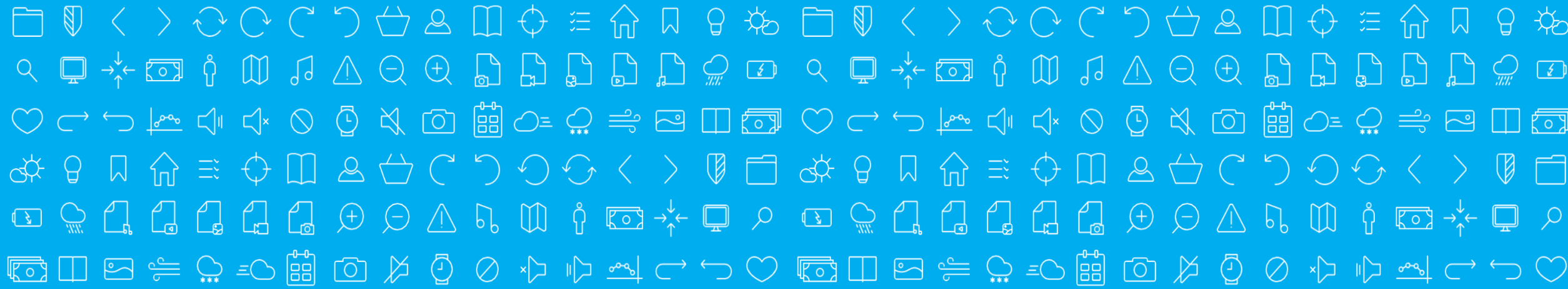
Elaborada per Stinchfield *et al.* (2017), provada a Espanya per Rial *et al.* (2020). Es tracta d'una escala de detecció de joc problemàtic específica per a adolescents, molt breu i senzilla (solament 3 ítems tipus Likert).

Assetjament escolar EBIP-Q (EUROPEAN BULLYING INTERVENTION PROJECT QUESTIONNAIRE)

Validada a Espanya per Del Rey *et al.* (2015) per avaluar l'assetjament escolar. Consta de 14 ítems tipus Likert (7 per victimització i 7 per agressió).

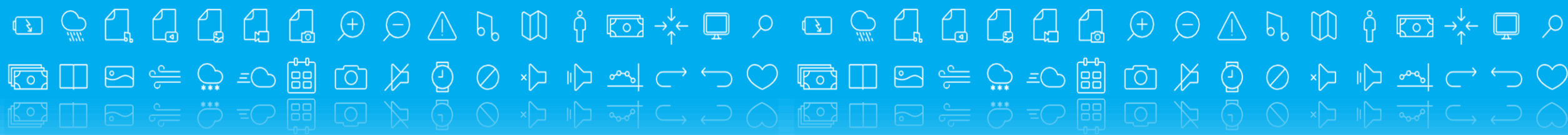
Ciberassetjament (ECIP-Q (EUROPEAN CYBERBULLYING INTERVENTION PROJECT QUESTIONNAIRE))

Validada a Espanya per Del Rey *et al.* (2015) per avaluar el ciberassetjament escolar. Consta de 22 ítems tipus Likert (11 per victimització i 11 per agressió).



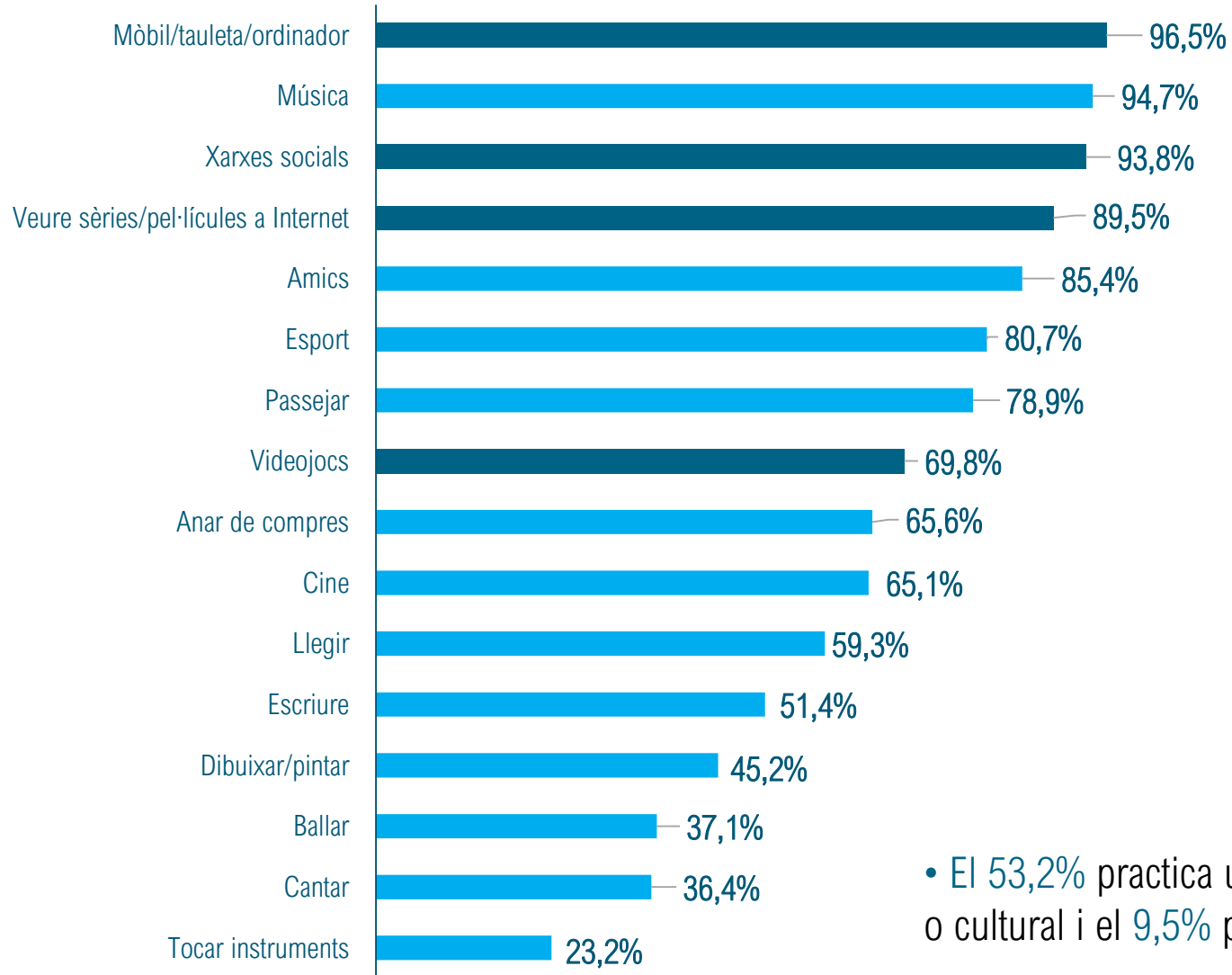
Resultats

ESTUDI SOBRE L'IMPACTE DE LA TECNOLOGIA EN L'ADOLESCÈNCIA

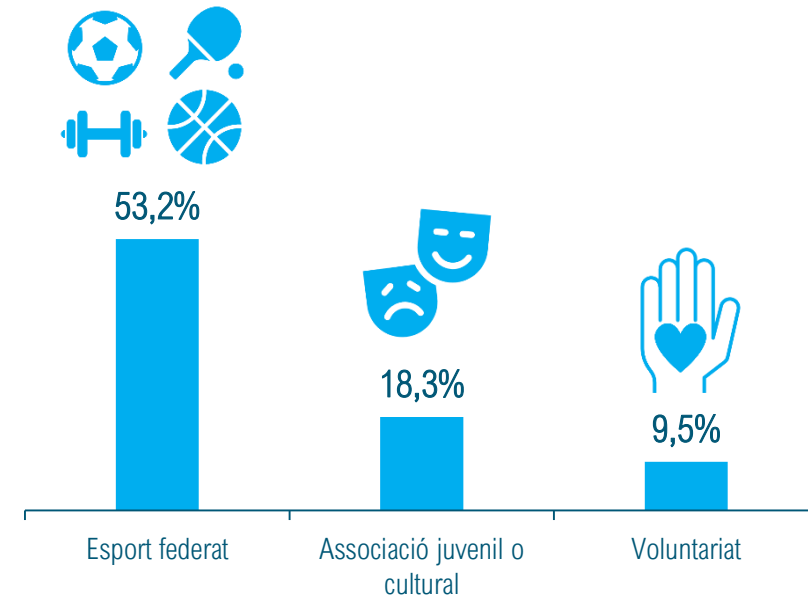


Activitats d'oci

Quines activitats sols fer en el teu temps lliure?



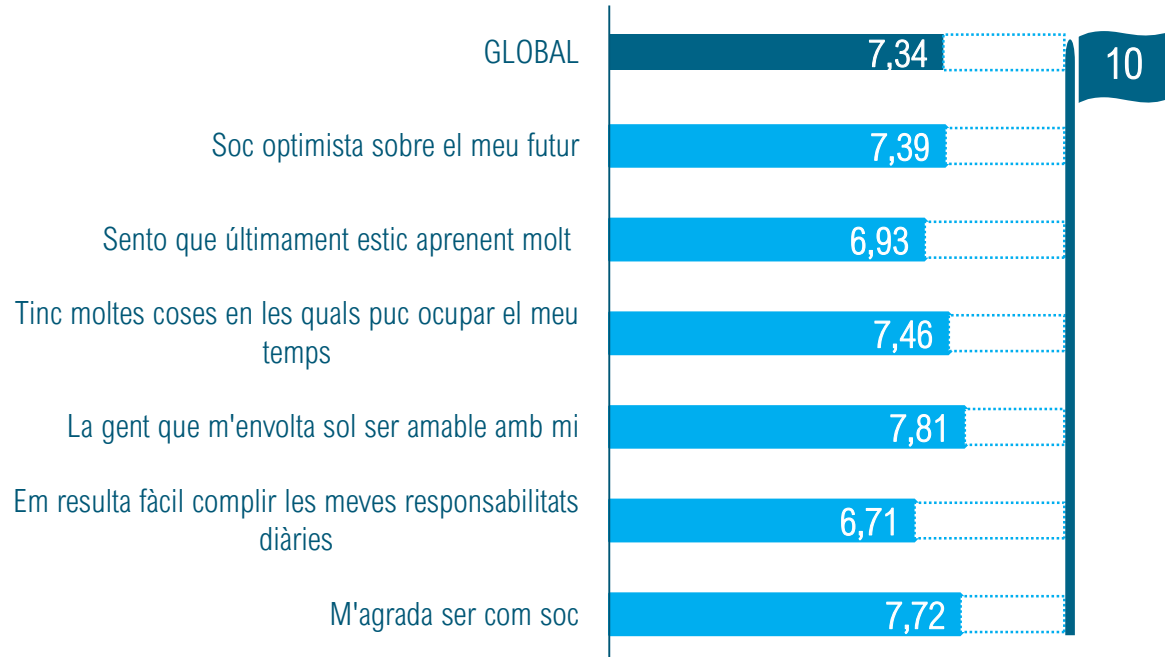
- Malgrat que els adolescents presenten, en general, un repertori d'oci variat, és patent el protagonisme actual de la tecnologia.



- El 53,2% practica un esport federat, el 18,3% pertany a una associació juvenil o cultural i el 9,5% participa en un grup o activitat de voluntariat.

Salut Emocional

Benestar emocional -Psychological Well-Being Scale-

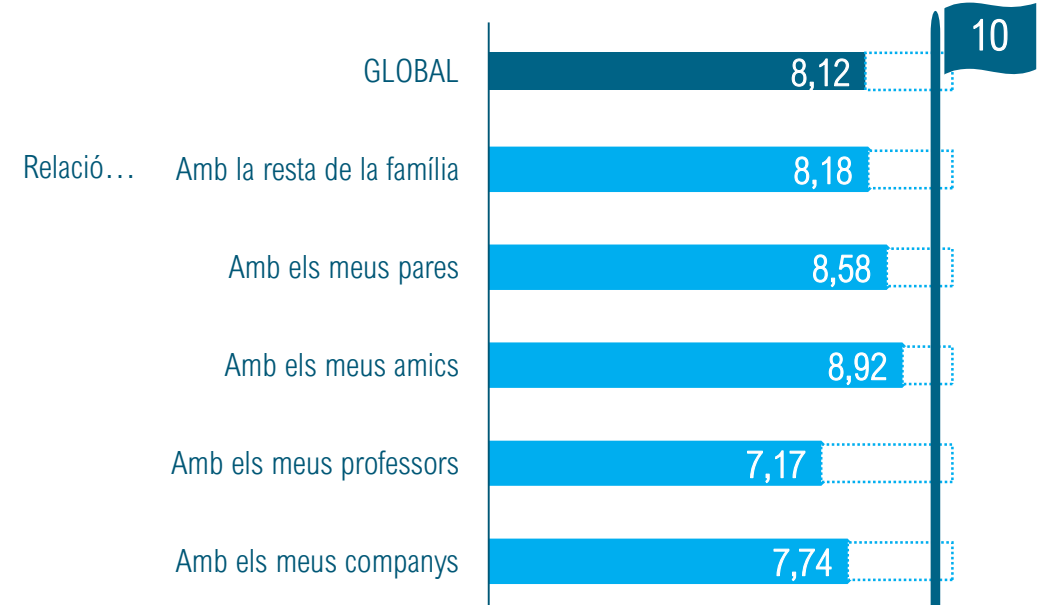


Satisfacció amb la vida

7,33

10

Integració social i familiar



• En general, l'ajust emocional és adequat. En una escala de 0 a 10, els estudiants andorrans obtenen una mitjana de 7,34 en l'escala de benestar emocional i de 8,12 en la d'integració social i familiar. La satisfacció vital és de 7,33.

Riscos de depressió i ideació suïcida: PHQ-9

Has arribat a pensar que seria millor estar mort o has tingut ganes de fer-te mal?

Has tingut la sensació que et movies o parlaves molt lentament o just el contrari, estaves massa inquiet o agitat i et movies més del normal?

Has tingut dificultats per concentrar-te a l'hora de fer tasques escolars, llegir, veure la televisió...?

T'has sentit malament amb tu mateix, fracassat o has pensat que t'has decebut a tu mateix o a la teva família?

Has tingut molt poca gana, has perdut pes o just el contrari, has menjat massa?

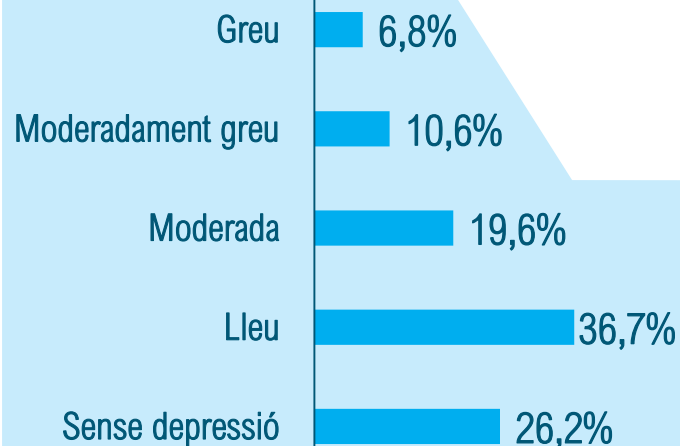
T'has sentit molt cansat o amb poca energia?

Has tingut dificultats per dormir o, al contrari, has dormit massa?

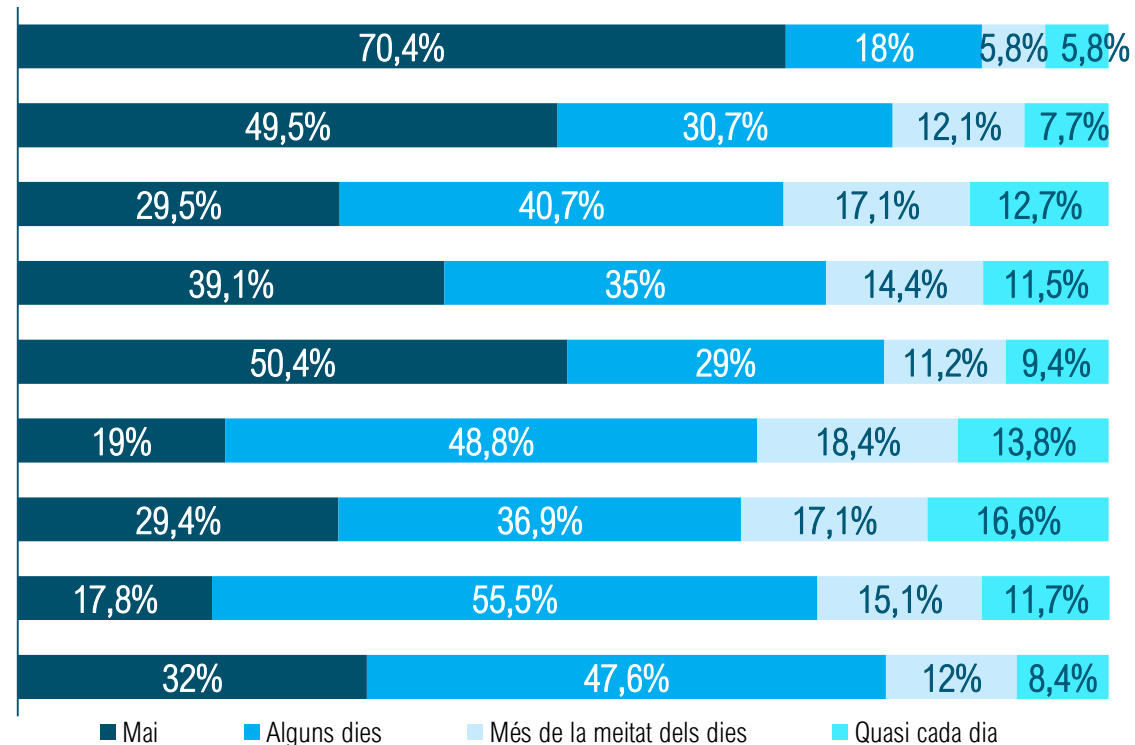
T'has sentit amb poc interès o sense ganes de fer res?

T'has sentit decaïgut, deprimert, desanimat, o sense esperança?

Cribratge de depressió



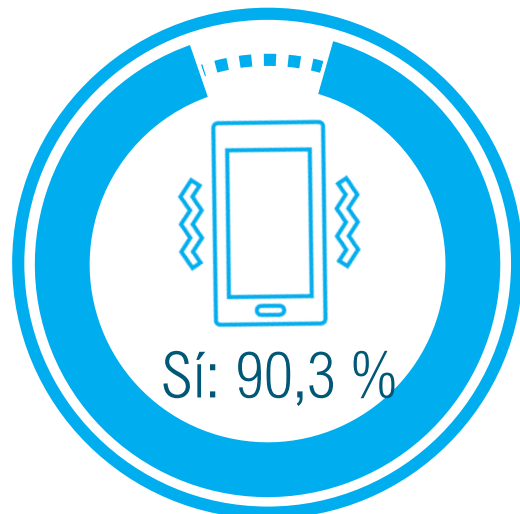
Durant les últimes setmanes...



• El 17,4% dels adolescents presenten símptomes *greus* o *moderadament greus* compatibles amb una depressió. La taxa d'ideació suïcida se situa en l'11,6%.

Ús del mòbil, xarxes i Internet

Ús del telèfon mòbil



- El 90,3% dels adolescents disposen de telèfon mòbil amb connexió a Internet, dispositiu al qual accedeixen als 10,57 anys de mitjana.
- El 88,8% dels estudiants de 1r cicle de segona ensenyança ja tenen el seu propi smartphone.

Edat mitjana d'accés al primer mòbil

10,57 anys (D.T.=1,82)

Gènere

Femení: 89,8 %

Masculí: 91,4 %

Curs

1r cicle 2^a Ensenyança: 88,8 %

2n cicle 2^a Ensenyança: 92 %

Ús del telèfon mòbil a l'escola

- El **73,7%** de l'alumnat té per costum acudir al centre educatiu amb el seu telèfon mòbil, un percentatge que ascendeix al **80,1%** a segon cicle de segona ensenyança.
- Únicament el **7,5%** reconeix que l'utilitza habitualment durant les classes per a fins no didàctics.

Freqüència de connexió a Internet

- El **91,3%** es connecta a Internet diàriament.

- El **98,8%** disposa de connexió wifi a casa.



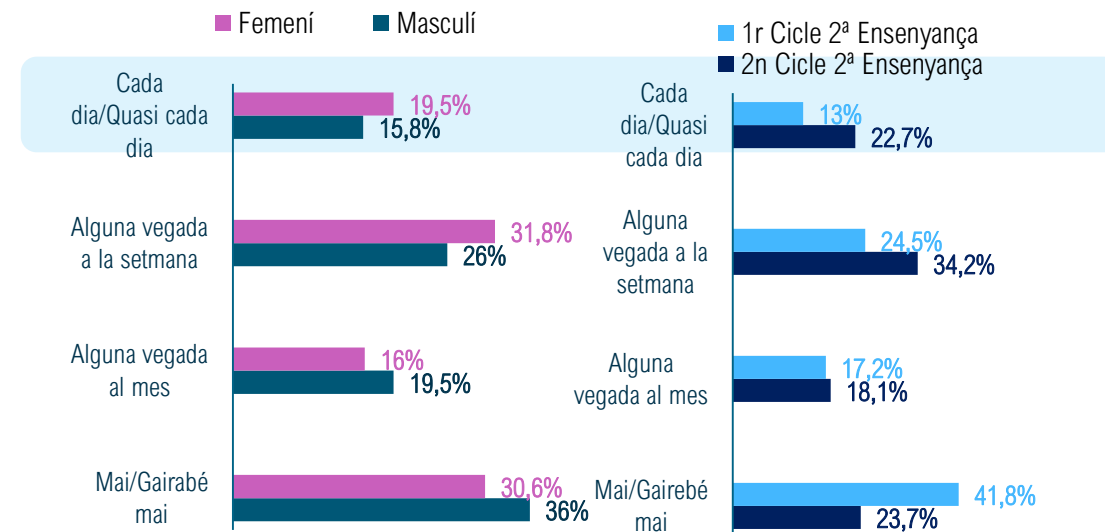
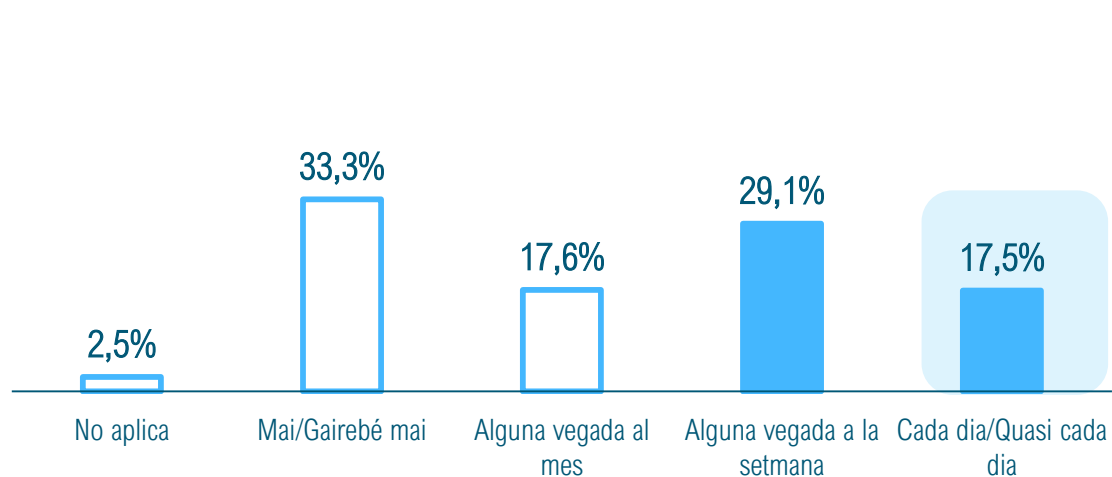
El **32,7%** passa **més de 5 hores diàries** connectat a Internet un dia qualsevol de la setmana, xifra que augmenta al **48,1%** durant el cap de setmana.

Dormen amb el mòbil a l'habitació

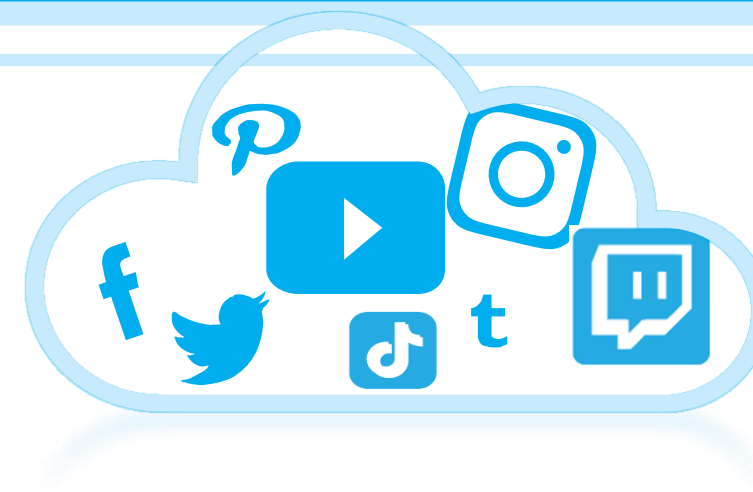
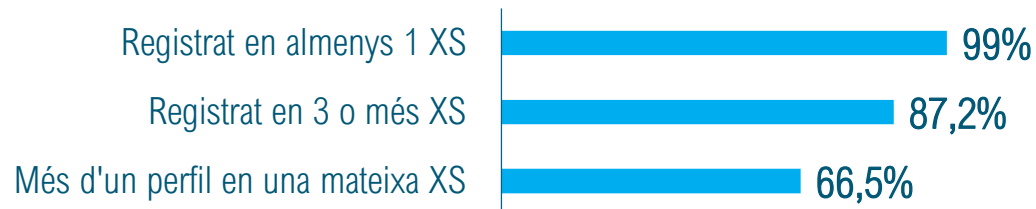
- Més de la meitat (56,6%) reconeix que s'emporta el mòbil a l'habitació durant la nit.

Connexió a Internet a partir de la mitjanit

- El 17,5% es connecta a partir de la mitjanit *Cada dia/Quasi cada dia* i un 29,1% addicional *Alguna vegada a la setmana*.



Ús de les xarxes socials (XS)



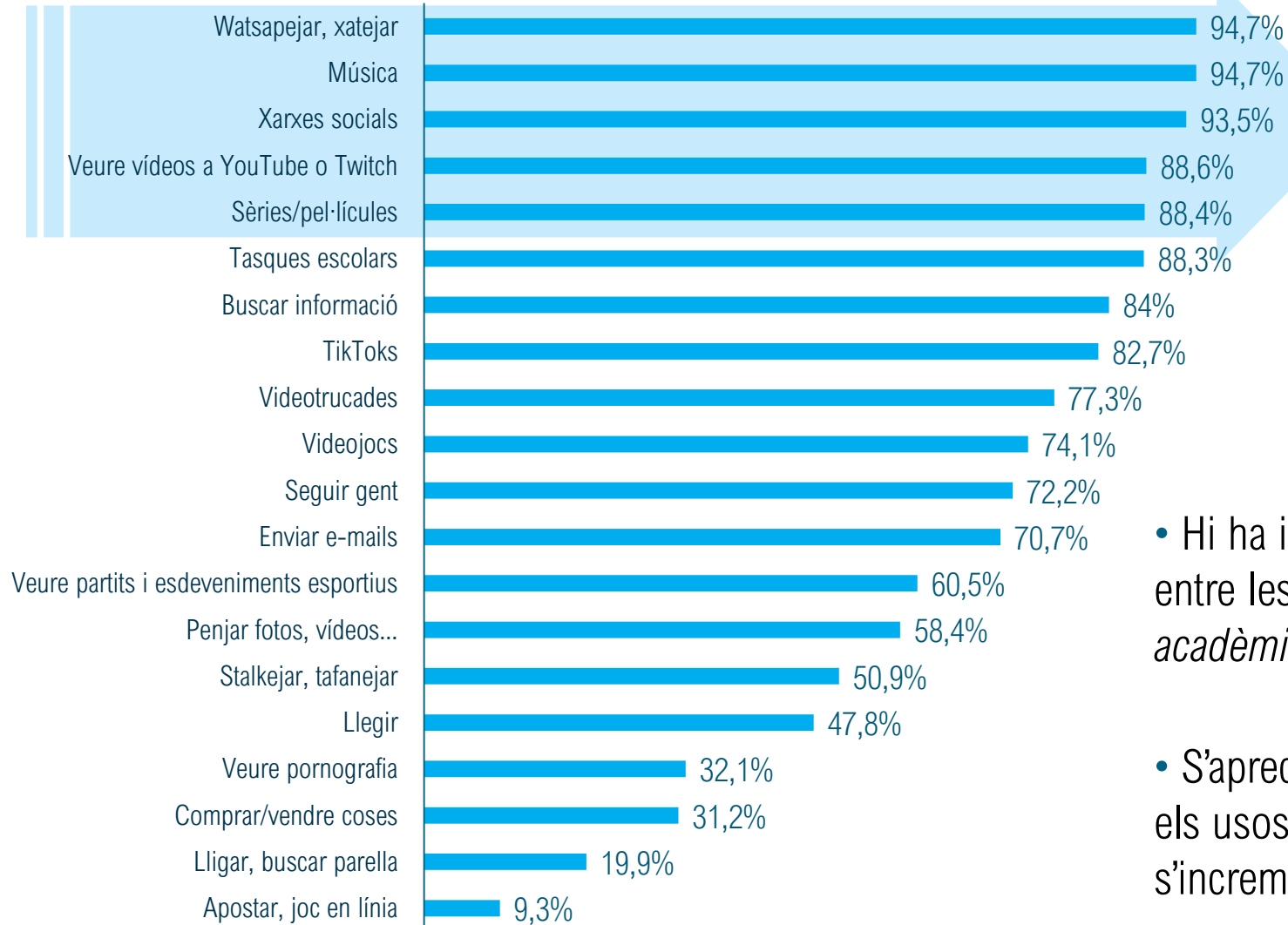
El 99% està registrat en almenys una xarxa social; el 87,2%, en tres o més, i el 66,5% té diferents comptes o perfils dins d'una mateixa xarxa social.

YouTube, TikTok i Instagram són les xarxes socials més acceptades.

- Comparativament, Pinterest és molt més popular entre les noies i Twitch entre els nois.
- XS clàssiques com Facebook i Twitter són menys populars entre els més petits.

El 98,8% utilitza habitualment almenys una app de missatgeria instantània i el 51,4% tres o més; les més populars són WhatsApp i Direct Instagram.

Què fas a la Xarxa?



• Les 5 utilitzacions més habituals a la xarxa estan relacionades amb finalitats “relacionals” i “lúdiques”. La sisena és la realització de tasques escolars.

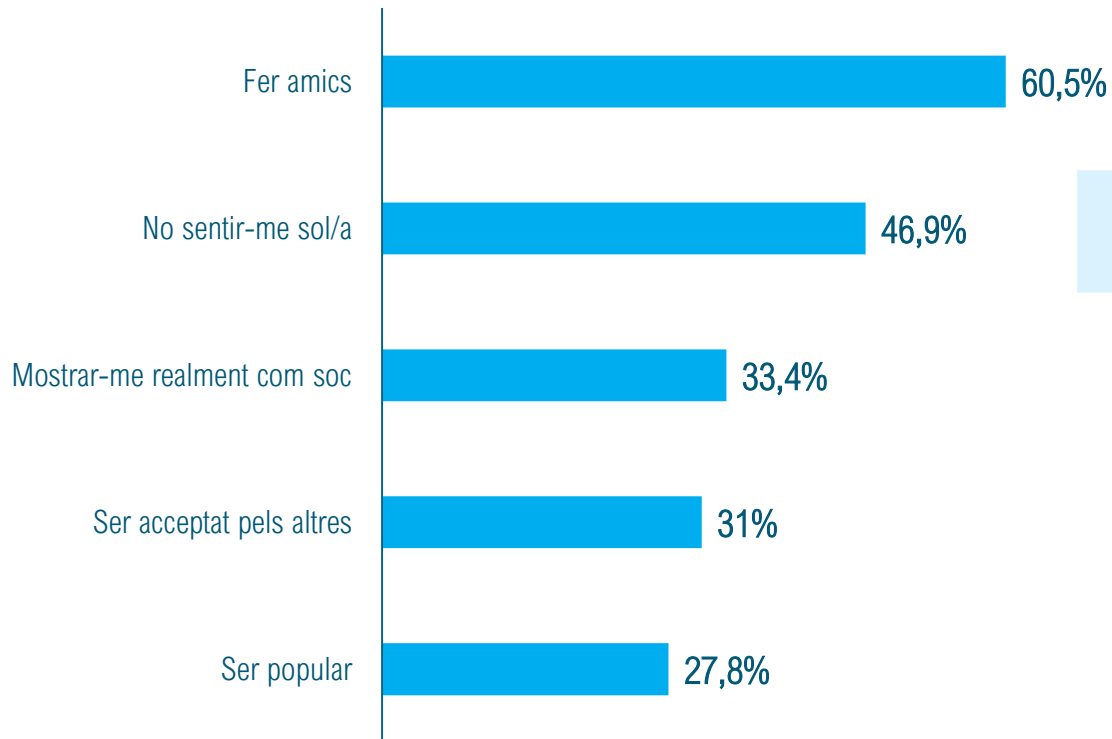


• Hi ha importants diferències per gènere. Comparativament, entre les noies prevalen més els usos *socials*, *relacionals* i *acadèmics* i entre els nois els usos *lúdics*.

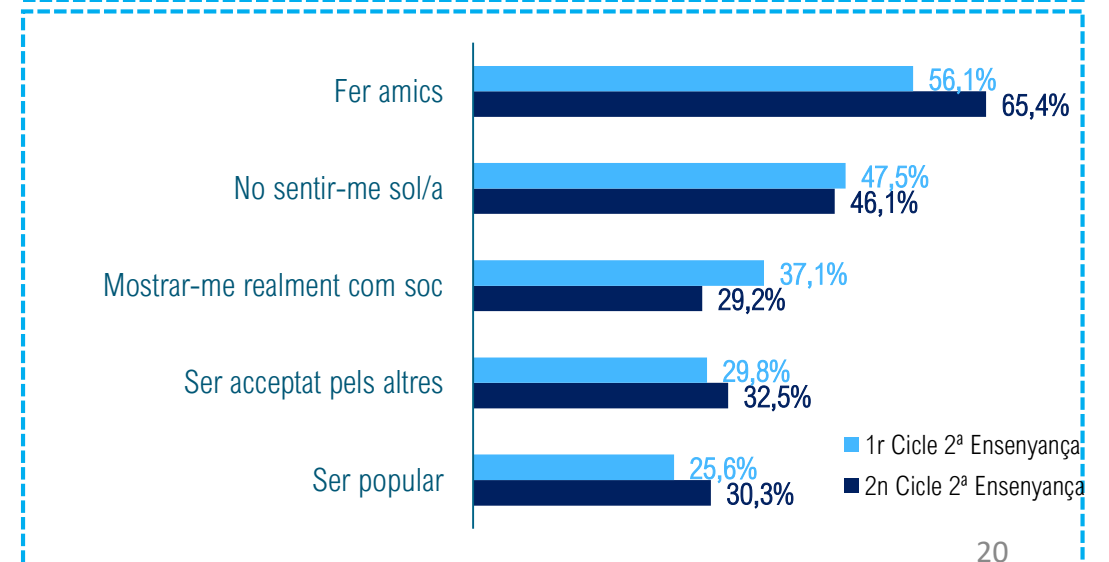
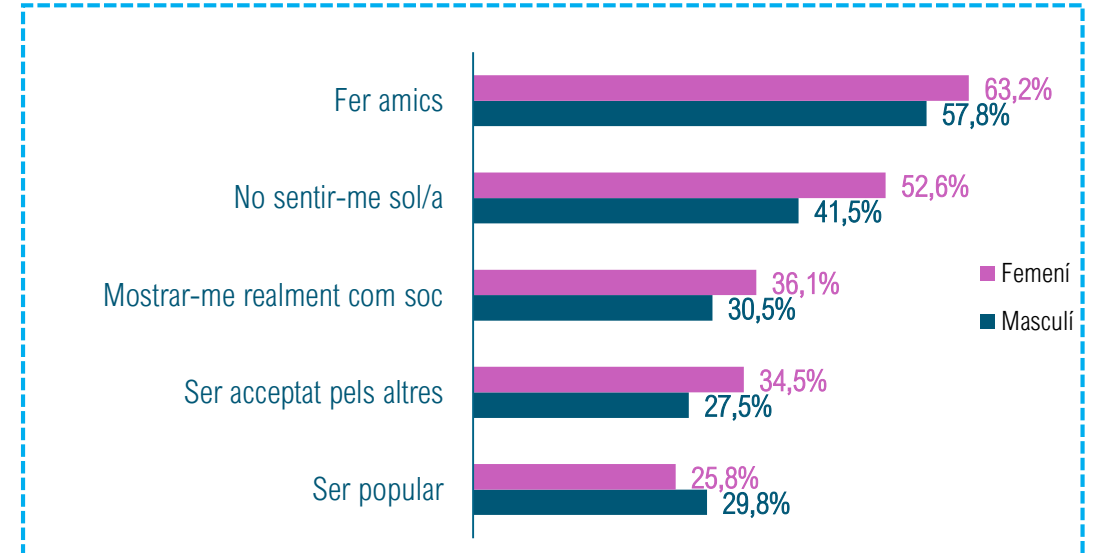
• S'aprecien també certes diferències per curs. En general, els usos més relacionals i que impliquen algun “risc” s'incrementen durant el segon cicle de segona ensenyança.

Motivacions i emocions a la xarxa

Internet i les XS m'ajuden a...

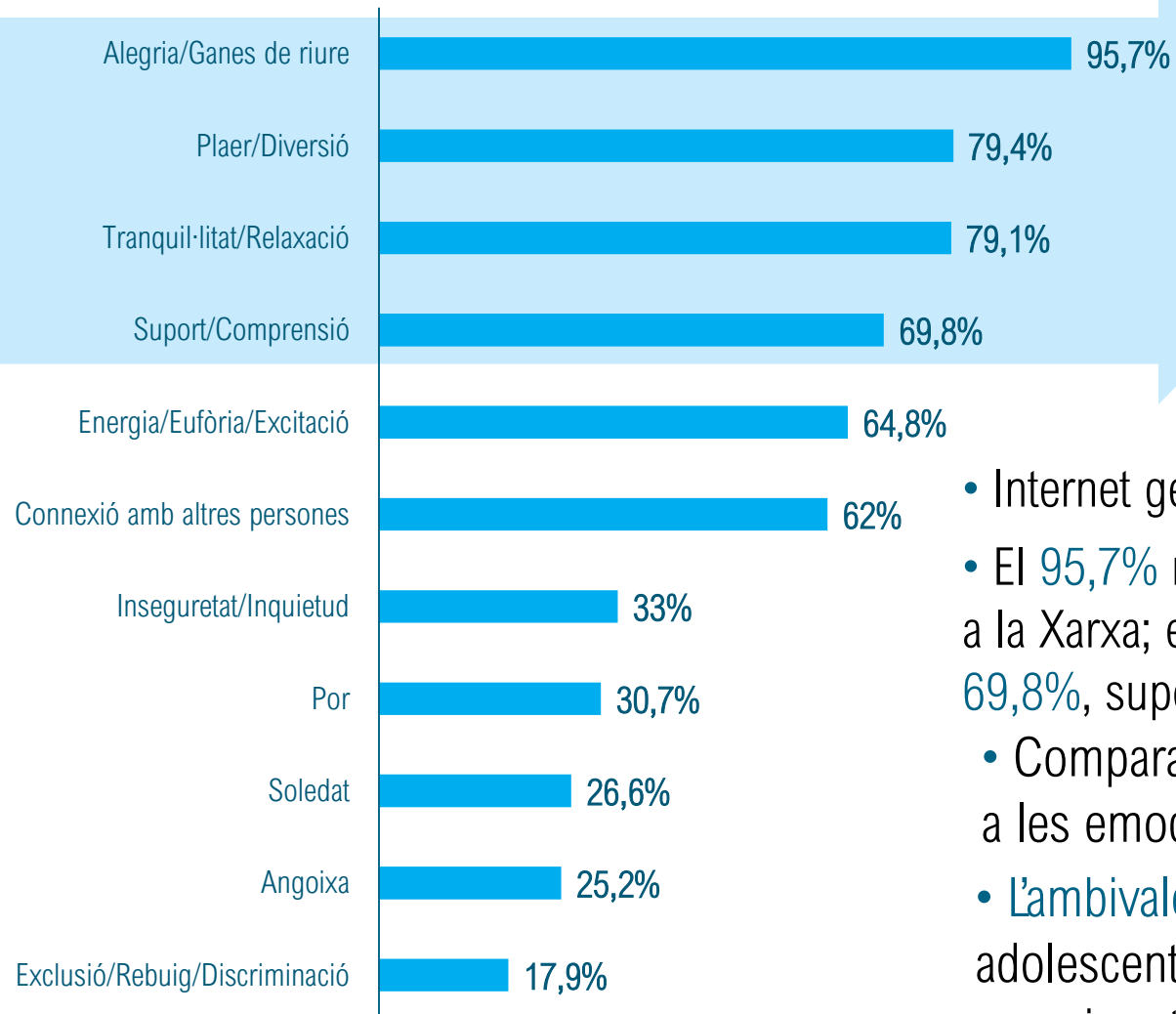


- Més de la meitat dels adolescents utilitzen les XS per fer amics i el 46,9%, per no sentir-se sols. El component emocional sembla tenir més pes entre les noies.



A la xarxa normalment sento...

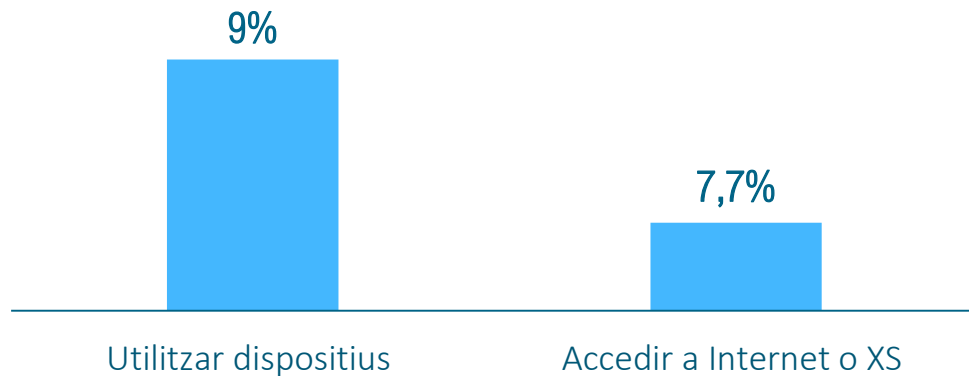
"Sovint" o "Molt sovint"



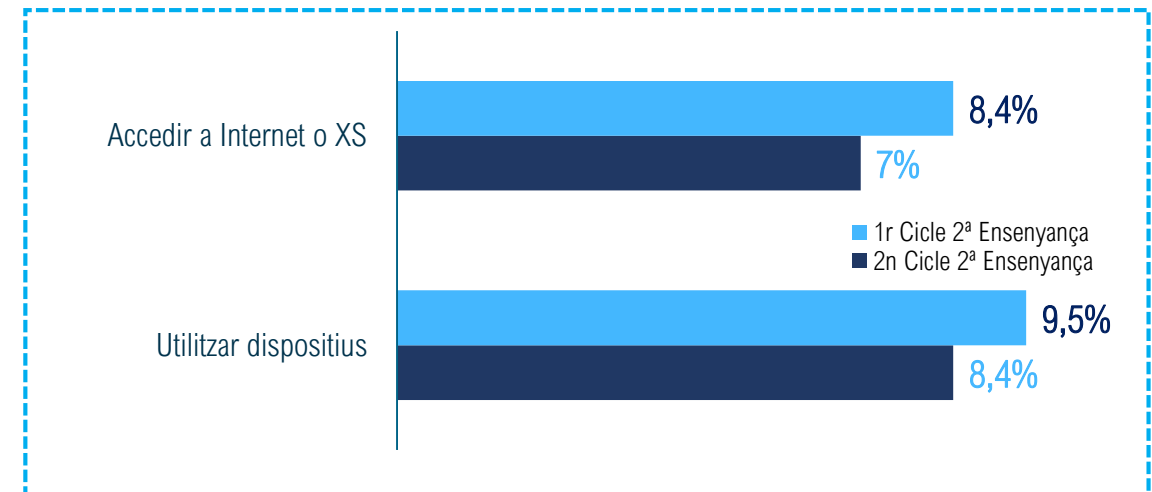
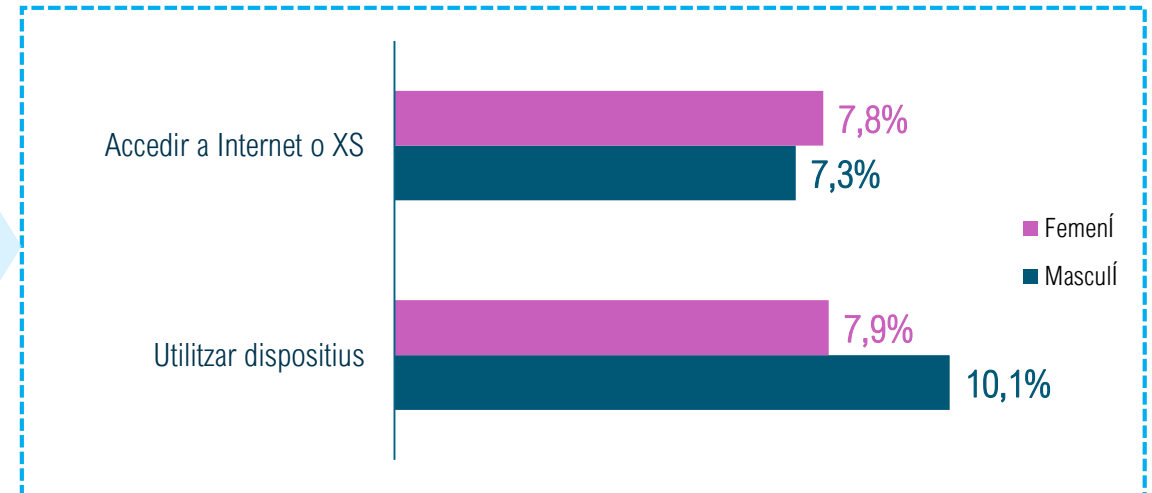
- Internet genera fonamentalment emocions positives en els adolescents.
- El 95,7% reconeix sentir habitualment alegria/ganes de riure a la Xarxa; el 79,4%, plaer/diversió; el 79,1%, tranquil·litat/relaxació, i el 69,8%, suport/comprensió.
 - Comparativament, les adolescents es mostren molt més sensibles a les emocions negatives que experimenten a la Xarxa.
 - L'ambivalència de la Xarxa adquireix molt més pes amb l'edat. Els adolescents del segon cicle de segona ensenyança presenten taxes superiors tant d'emocions positives com de negatives.

Dificultats i barreres a la xarxa

Has tingut alguna mena de dificultat per...?



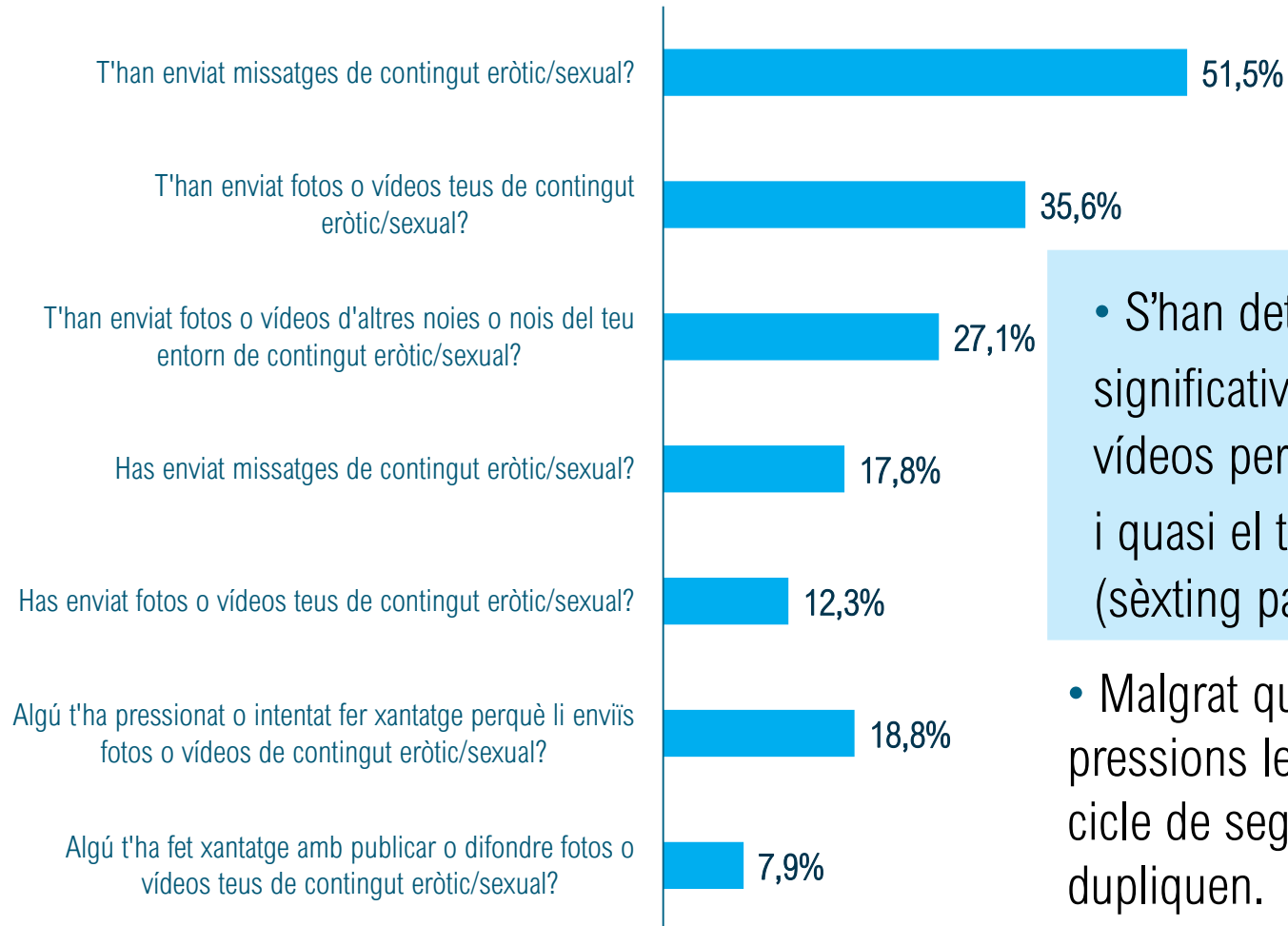
- Els adolescents no solen tenir barreres a la Xarxa: tan sols el **9%** reconeix algunes dificultats a l'hora d'utilitzar determinats dispositius i el **7,7%** per accedir a Internet o a les XS.
- Hi ha poques diferències per gènere i edat.



Conductes de risc en línia

Sèxting actiu i passiu

“Alguna vegada a la vida...”

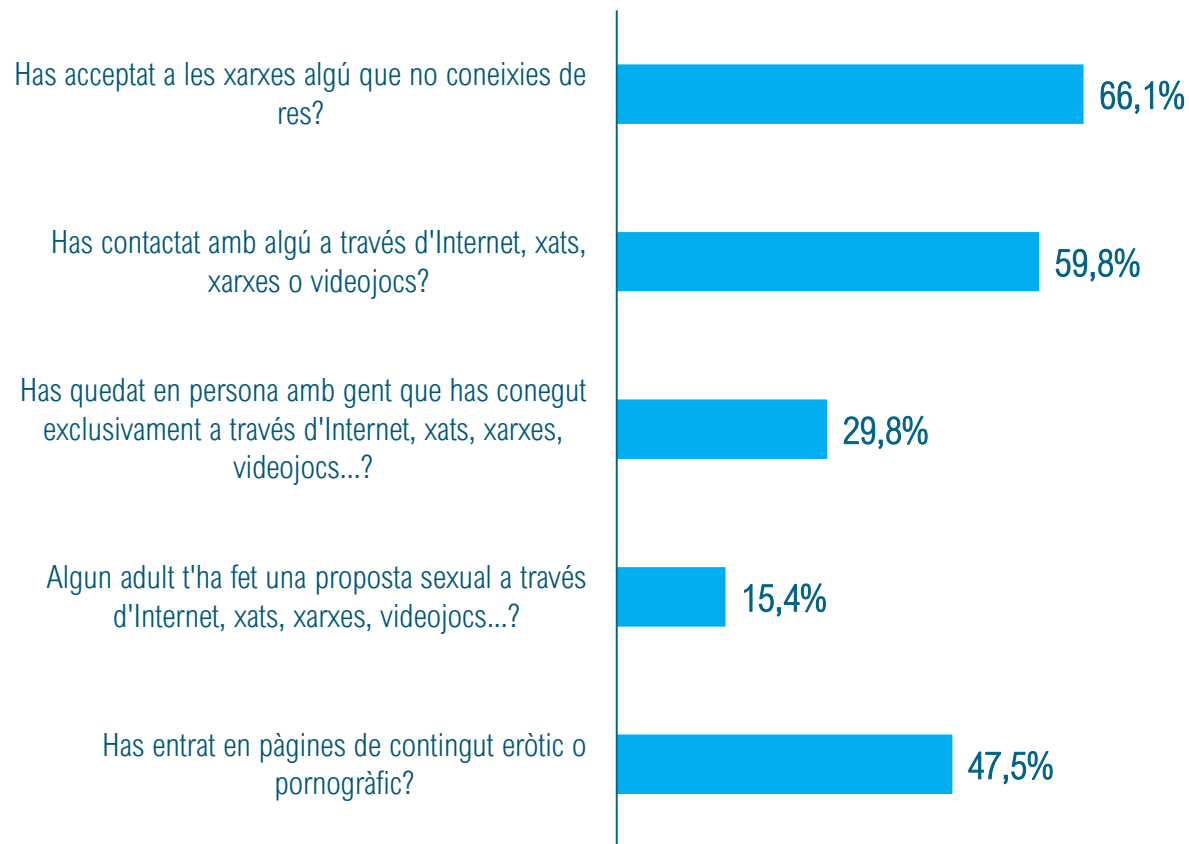


- S'han detectat conductes de sèxting amb taxes significatives: el **12,3%** manifesta haver enviat fotos o vídeos personals de contingut eròtic o sexual (sèxting actiu) i quasi el triple (el **35,6%**) manifesta haver-ne rebut (sèxting passiu).

- Malgrat que el sèxting el practiquen ambdós gèneres, les pressions les pateixen majoritàriament elles. En el segon cicle de segona ensenyança, les taxes de sèxting es dupliquen.

Contacte amb desconeguts, *grooming* i pornografia en línia

“Alguna vegada a la vida...”



• El contacte amb desconeguts pot ser un caldo de cultiu realment preocupant per al *grooming* (ciberseducció de menors). El 66,1% ha acceptat alguna vegada a la vida un desconegut en una xarxa social i el 29,8% ha arribat a quedar en persona amb gent que ha conegut exclusivament a través de la Xarxa.

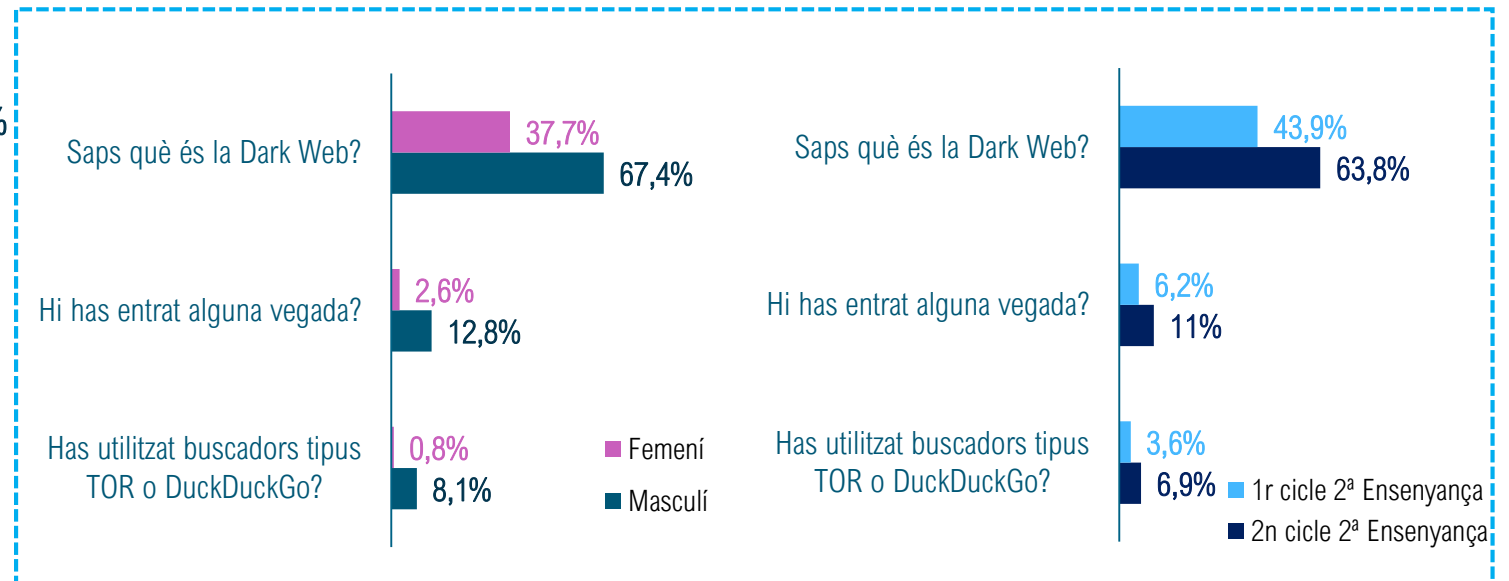
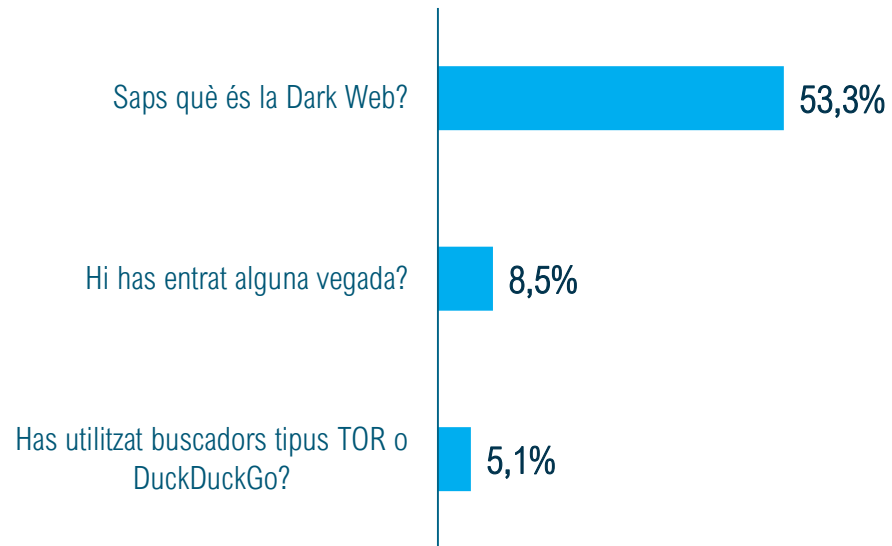
• El 15,4% afirma que ha rebut una proposta sexual per part d'un adult⁽¹⁾ a Internet.

• Quasi la meitat (47,5%) ha accedit a webs de continguts pornogràfics.

Les noies són objecte de propostes sexuals per part d'adults molt més sovint que els nois, mentre que el consum de pornografia en línia es duplica entre els nois. El trànsit a la segona etapa de segona ensenyança fa que es disparin totes les pràctiques de risc.

(1) La pregunta no demanava l'edat de l'adult o quan l'adolescent considera que una persona és adulta.

El web fosc o *dark web*



- Més de la meitat (53,3%) diu que sap què és i el 8,5% afirma fins i tot que hi ha accedit alguna vegada (o almenys ho ha intentat), majoritàriament nois de segona etapa de segona ensenyança.

Ús problemàtic d'Internet¹

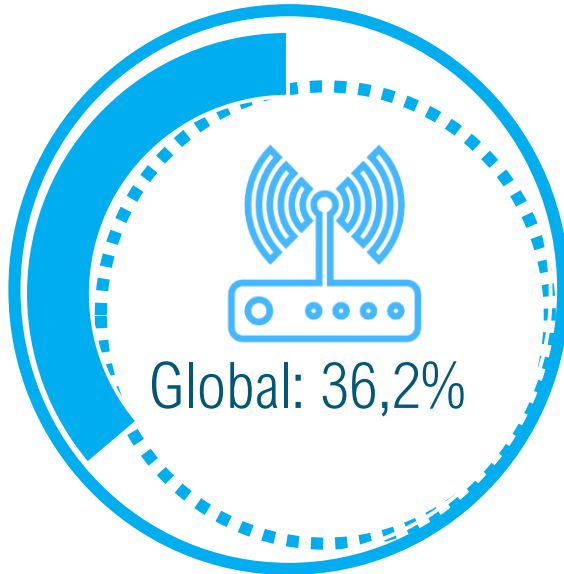
¹ Puntuació ≥ 16 a l'escala EUPI-a

Per mesurar l'ús problemàtic s'han fet les següents preguntes:

Percentatges	0 Mai	1 Gairebé mai	2 Alguna vegada	3 Molt sovint	4 Sempre
Quan et connectes notes que el temps vola i que passen les hores sense adonar-te'n.	6,9	8,7	22,3	31,3	30,8
Has intentat controlar o reduir l'ús que fas d'Internet, però no n'has estat capaç.	28,2	20,1	28,5	16,4	6,9
Has descuidat alguns deures escolars o has rendit menys en els exàmens per connectar-te a Internet.	28,0	25,5	28,1	13,3	5,0
Has necessitat passar cada vegada més temps connectat/ada a Internet per sentir-te a gust.	36,4	24,6	21,1	10,8	7,1
T'has irritat o t'has posat de mal humor per no haver pogut connectar-te a Internet o per haver hagut de desconnectar-te'n.	37,1	26,8	22,8	8,7	4,5
Has mentit els teus pares o la teva família sobre el temps que passes connectat/ada a Internet.	52,0	23,0	16,4	5,8	2,9
Has deixat de fer coses que abans t'interessaven (aficions, esports, etc.) per poder-te connectar a Internet.	68,4	15,9	10,4	3,8	1,5
T'has connectat a Internet malgrat que sabies que no ho havies de fer o que fins i tot et podria portar problemes.	46,2	24,6	19,0	6,6	3,7
T'ha molestat molt passar hores sense connectar-te a Internet.	43,4	28,0	18,7	6,4	3,5
Has tingut la sensació que si no et connectaves et podries estar perdent alguna cosa realment important.	37,2	23,3	23,6	10,0	6,0
Has fet o dit coses per Internet que no faries o diries en persona.	46,5	23,1	18,9	7,9	3,6

Ús problemàtic d'Internet¹

¹ Puntuació ≥ 16 a l'escala EUPI-a



Gènere

Femení: 41,3 %

Masculí: 31,1 %

Curs

1r Cicle 2^a Ensenyança: 32,5 %

2n Cicle 2^a Ensenyança: 40,3 %

- Es xifra en un 36,2% el percentatge d'adolescents que pot estar fent un ús problemàtic d'Internet i les xarxes socials.
- Aquest percentatge és més gran entre les noies i s'incrementa significament al segon cicle de segona ensenyança.

UPI i activitats d'oci

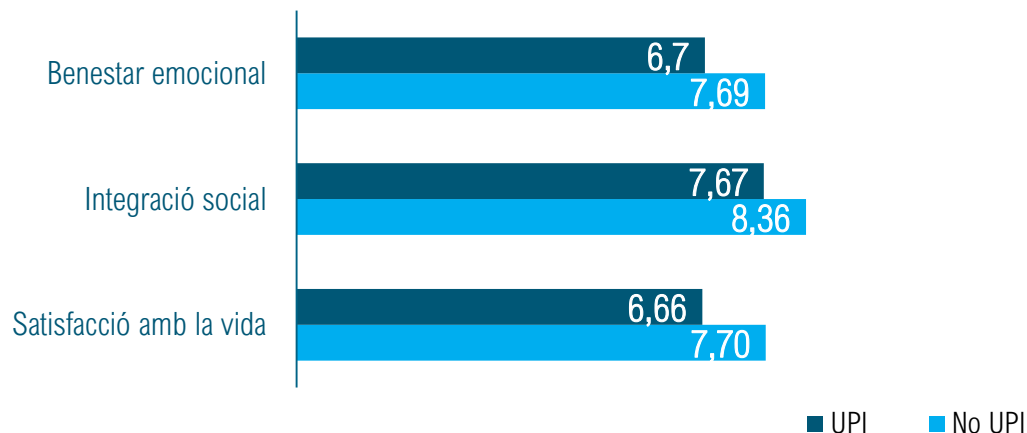
Quina de les activitats següents fas habitualment en el teu temps lliure?

- Encara que no es pugui parlar d'un perfil d'oci diferencial en els adolescents amb un ús problemàtic d'Internet, el pes que semblen tenir activitats com *llegir o fer esport* és 10 punts menor.
- Més enllà del que fan, és important el que deixen de fer.

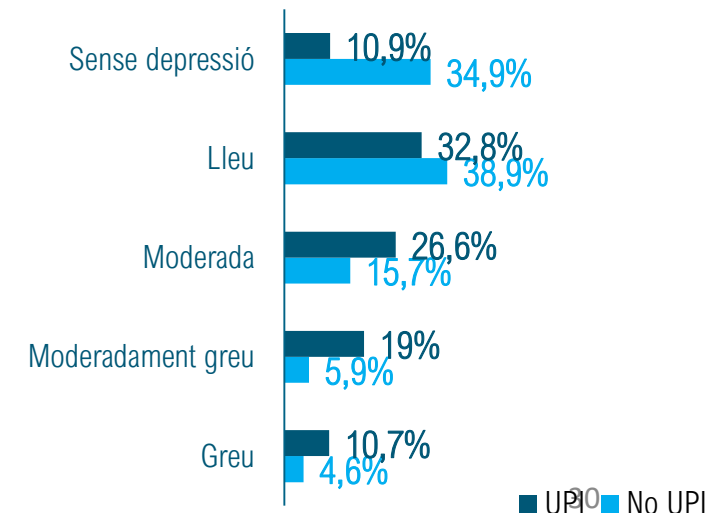


UPI, benestar emocional, integració social i satisfacció vital

- Si bé no és possible establir una relació causa-efecte, els nivells de benestar emocional, integració social i satisfacció amb la vida són inferiors entres els adolescents que fan un ús problemàtic d'Internet. La taxa de depressió és més del doble.



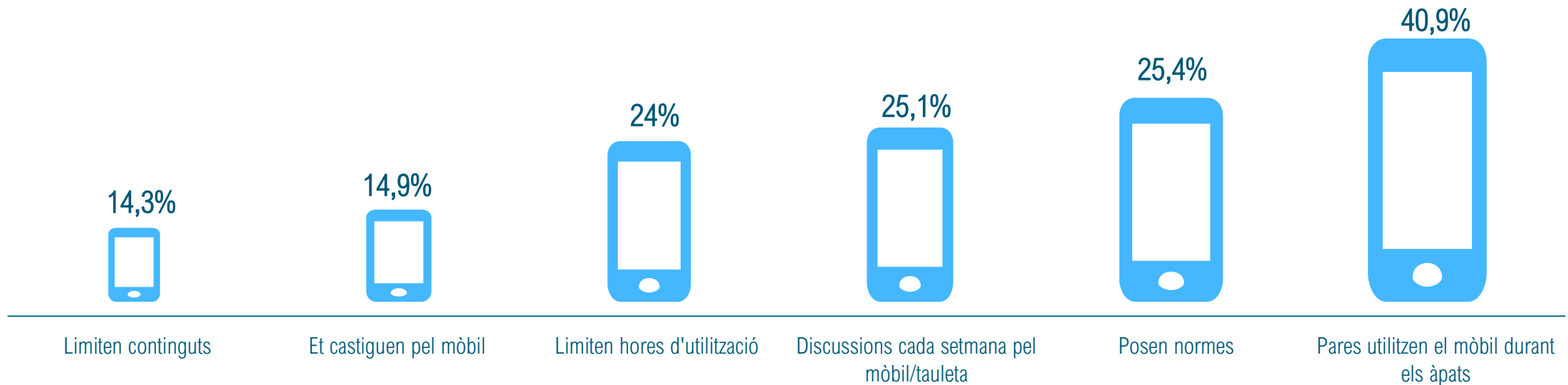
UPI i depressió



El paper dels progenitors

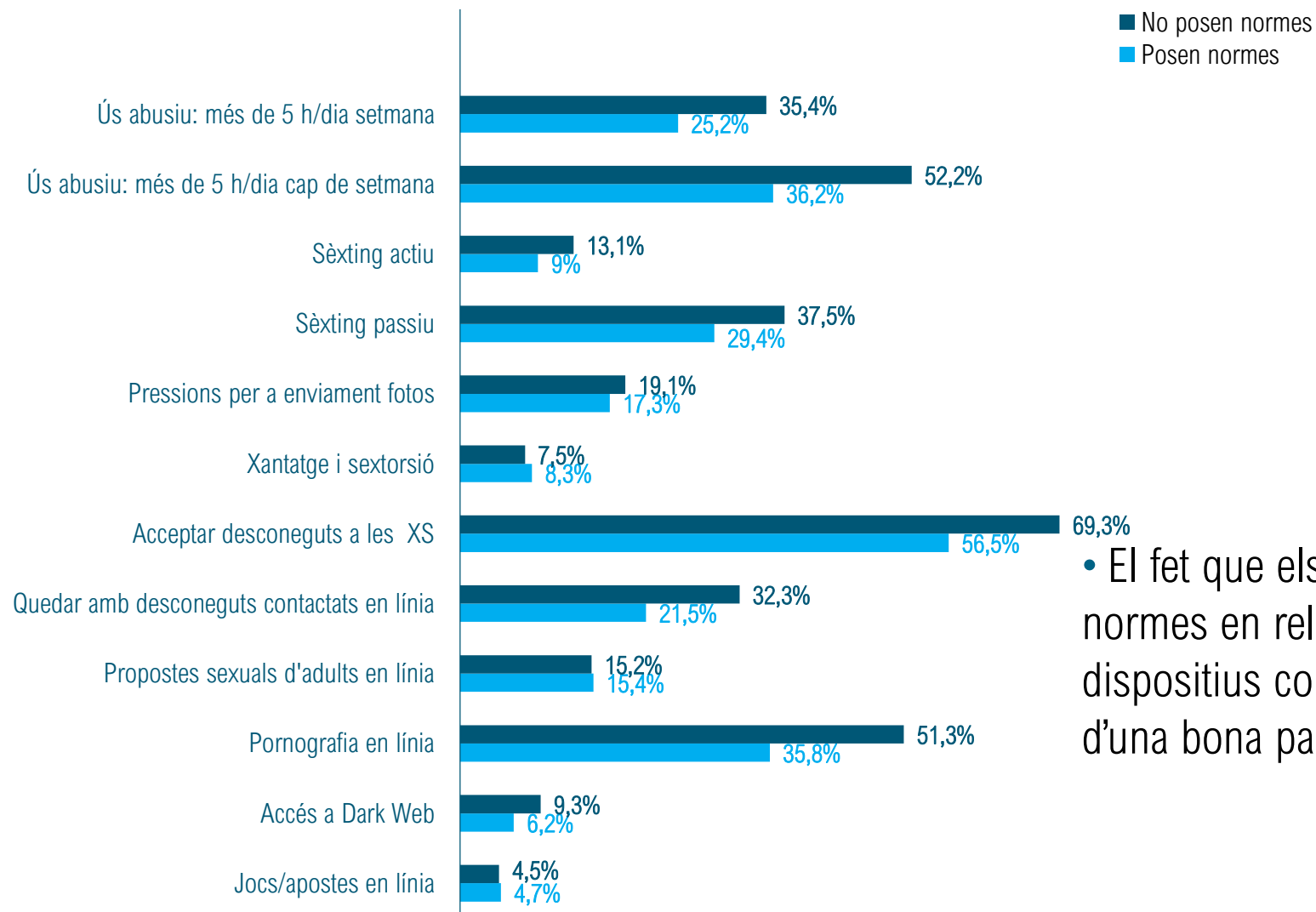
Els progenitors i les TRIC

“Bastant” o “Molt”



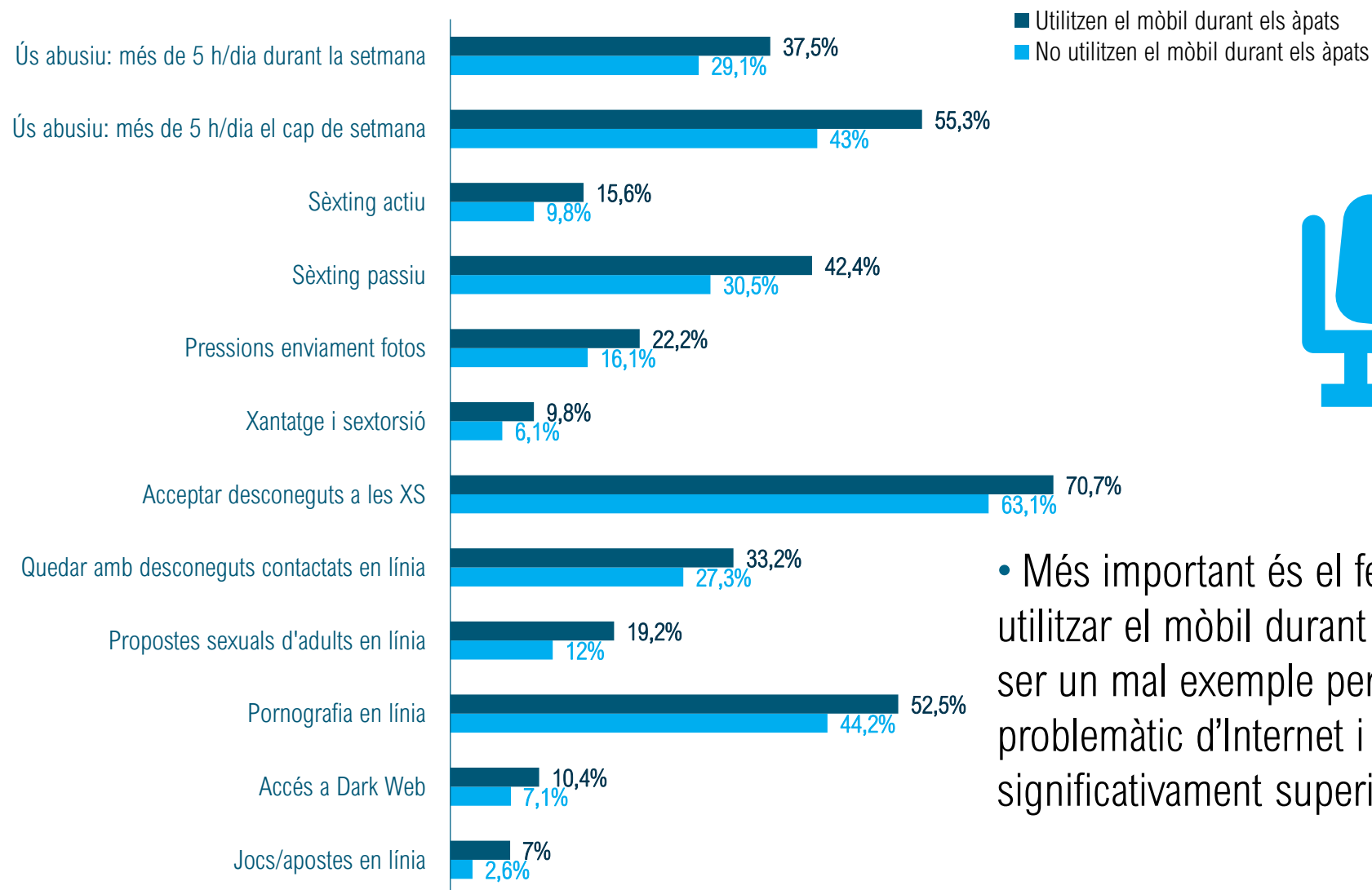
- Només el **25,4%** refereix que els seus pares li posen normes a l'hora d'utilitzar les TRIC; el 24%, que li limiten les hores d'ús, i el **14,3%** els continguts als quals poden accedir.
- **1** de cada **4** tenen discussions cada setmana a casa per la utilització del mòbil o les TRIC.
- Paradoxalment, el **40,9%** informa que els seus pares acostumen a fer servir el mòbil durant els àpats familiars.
- No s'aprecien grans diferències per gènere, però sí per curs. **L'establiment de normes i límits es redueix pràcticament a la meitat en la segona etapa de segona ensenyança.**

Conductes problema i supervisió parental



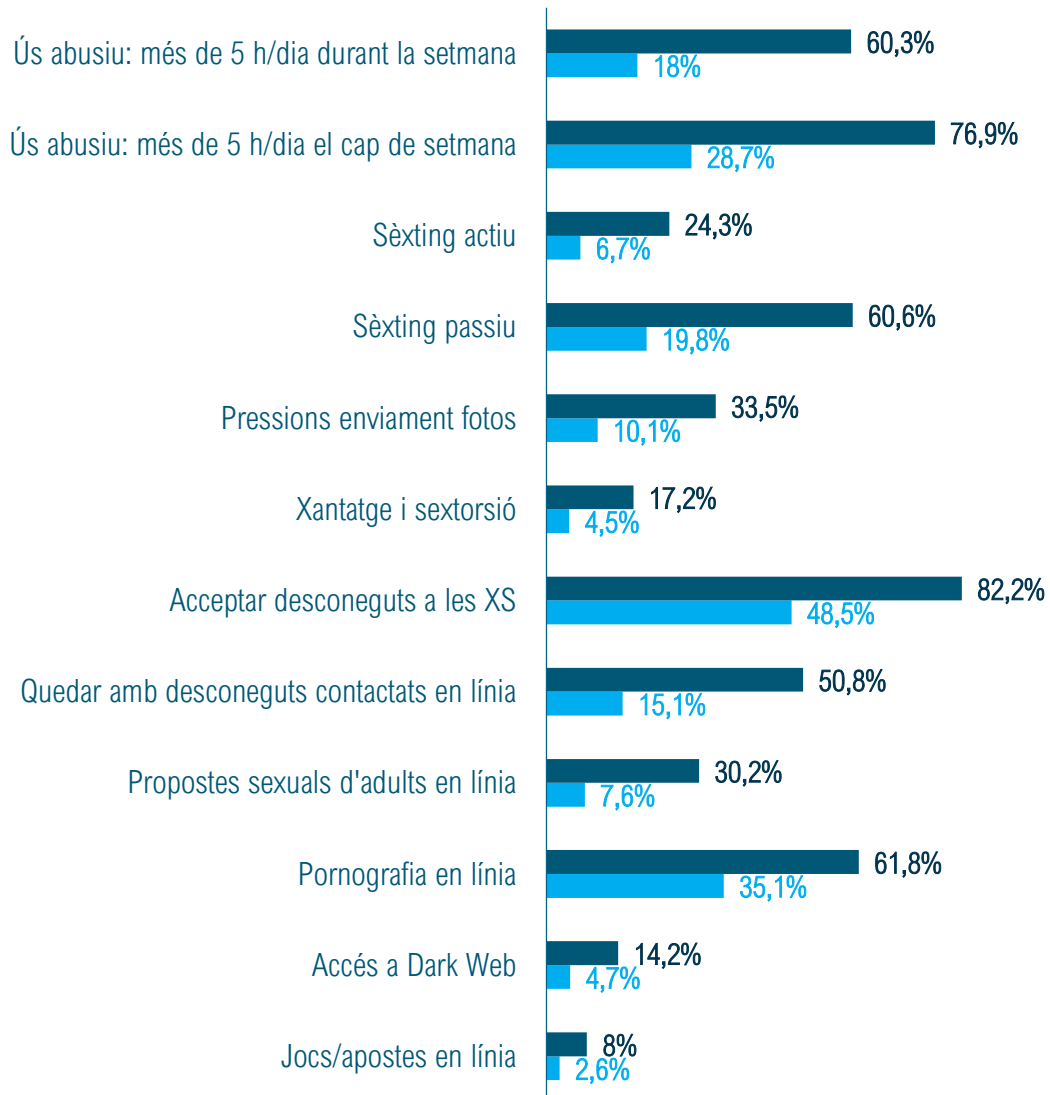
• El fet que els progenitors estableixin una sèrie de normes en relació amb la utilització dels diferents dispositius comporta una disminució significativa d'una bona part de les pràctiques de risc en línia.

Conductes problema i exemple dels progenitors



- Més important és el fet que els progenitors acostumin a utilitzar el mòbil durant els àpats familiars, ja que a més de ser un mal exemple per als fills, s'associa amb taxes d'ús problemàtic d'Internet i de diferents pràctiques de risc significativament superiors.

Conductes problema i connectar-se a partir de la mitjanit



- Sempre/Quasi sempre es connecta a partir de la mitjanit
- Mai/Quasi mai es connecta a partir de la mitjanit



• Les diferències són especialment notables quan es comparen els que *mai* o *quasi mai* es connecten a Internet a partir de la mitjanit i els que ho fan de manera habitual. Entre aquests, les taxes tant d'UPI com de diferents conductes de risc en línia arriben a triplicar-se. Tot això no fa sinó posar en relleu com n'és d'important establir a casa una bona higiene digital.

Control parental de l'ús d'Internet



CPUI-a	
GLOBAL	5,20 (0-21)
Subescala Restricció	2,21 (0-9)
Subescala Supervisió	2,99 (0-12)

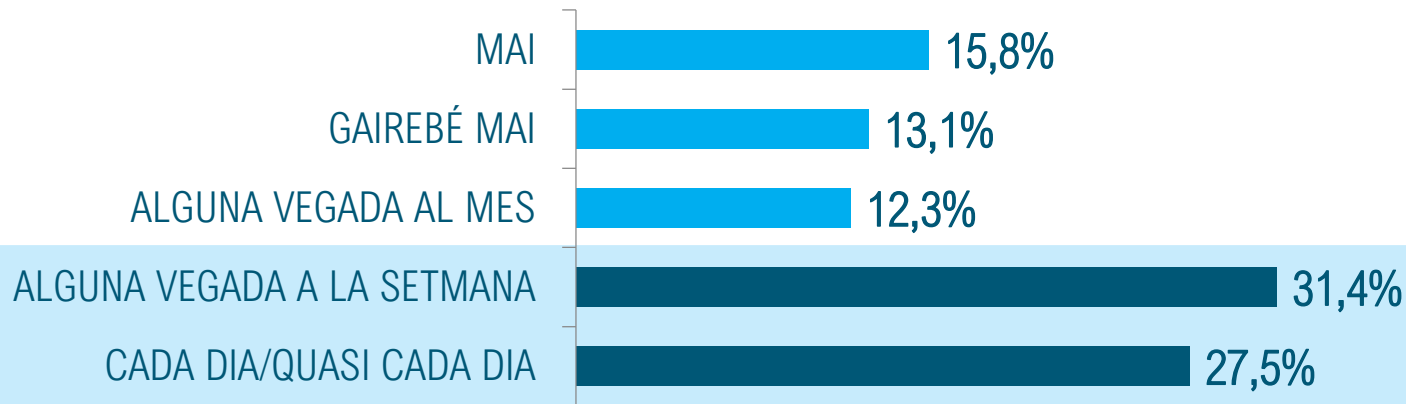
		Global	Restricció	Supervisió
GÈNERE	Femení	5,49	2,34	3,15
	Masculí	4,98	2,10	2,89
CURS	1r Cicle 2ª Ensenyança	6,23	2,74	3,49
	2n Cicle 2ª Ensenyança	4,04	1,61	2,43

- La puntuació mitjana en l'escala de control parental (els valors de la qual poden oscil·lar entre 0 i 21) és de tan sols **5,20**, cosa que mostra un **baix nivell de control parental en l'ús d'Internet**. Les mitjanes són també baixes tant en la subescala de **restricció** com en la de **supervisió**.

El grau de control parental és més gran en les noies i en el primer cicle de segona ensenyança.

Videojocs

Freqüència, intensitat i diners



• Juguen setmanalment: 58,9 %

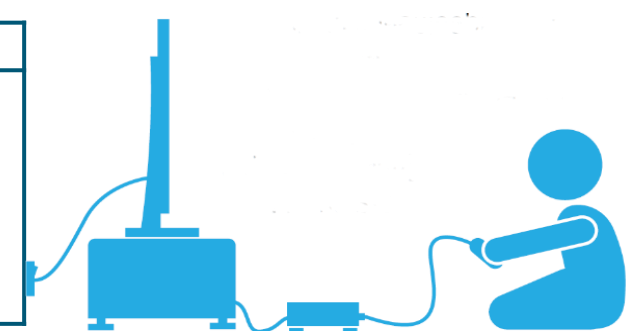
• FEMENÍ: 33 %

• MASCULÍ: 82,7 %

• 1r Cicle 2^a Ensenyança: 62 %

• 2n Cicle 2^a Ensenyança: 55,8 %

	GLOBAL	FEMENÍ	MASCULÍ
Juguen a videojocs cada dia/quasi cada dia	27,5 %	11,5 %	41,8 %
Mitjana d'hores setmanals videojocs	10,26h	5,39h	13,68h
Hi juguen més de 30 h setmanals	7,6 %	2,3 %	12,6 %
Destinen diners cada mes a videojocs	32,9 %	16,6 %	43,4 %
Destinen més de 30 € cada mes a videojocs	7,5 %	2,3 %	12,3 %

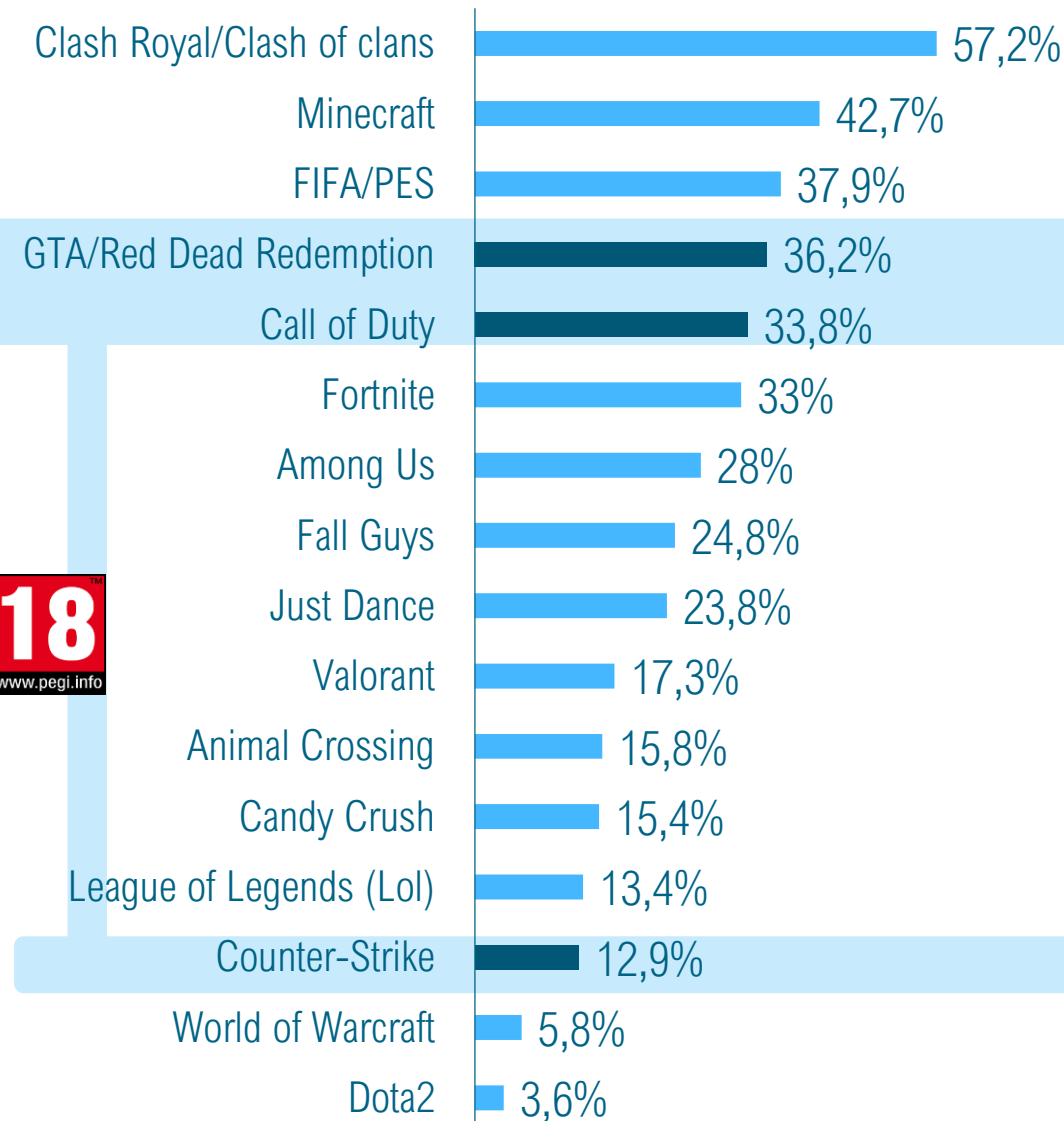


- Jugar a videojocs és una de les principals fonts d'oci dels adolescents. El 58,9% hi juga setmanalment.
- De mitjana dediquen 10,26 hores setmanals als videojocs, si bé un 7,6% hi dediquen més de 30 hores.
- 1 de cada 3 (32,9%) destina cada mes alguns diners als videojocs, i el 7,5% hi destina més de 30 € al mes. 38

Videojocs més populars

És important conèixer també a quins videojocs dediquen més temps, ja que no tots comporten el mateix grau d'exposició a continguts no apropiats (violència, sexe, llenguatge ofensiu...).

• Quasi la meitat dels adolescents que juguen habitualment (49,6%), ho fan a videojocs designats pel Pan European Game Information (PEGI) com a no adequats per a menors de 18 anys i amb contingut de violència explícita: *Grand Theft Auto [GTA]/Red Dead Redemption* (36,2 %), *Call Of Duty* (33,8 %) i *Counter-Strike* (12,9 %).



Videojocs més populars per gènere i curs

- L'acceptació dels diferents videojocs és superior entre els nois (amb excepcions com el *Just Dance*, l'*Animal Crossing*, el *Candy Crush* o l'*Among Us*).
- Els percentatges tendeixen a ser més grans en el primer cicle de segona ensenyança, i es detecta un volum considerable d'adolescents familiaritzats amb videojocs violents des d'edats primerenques.

Hàbits d'ús

- Els videojocs són un important canal de socialització i interacció social, a través del qual els adolescents coneixen gent i fan amics. No obstant això, els progenitors semblen exercir-hi una escassa supervisió.
- 1 de cada 5 adolescents (majoritàriament nois) pensa que podria arribar a ser jugador professional, cosa que evidencia la implantació dels videojocs en la cultura juvenil actual.

Cribratge de l'ús problemàtic de videojocs (GASA)

* 7 criteris de cribratge complerts; ** entre 4 i 6 criteris complerts (GASA)

Per mesurar l'ús problemàtic dels videojocs s'han fet les següents preguntes:

(preguntes a les persones que juguen a videojocs en alguna ocasió)

Percentatges	Mai	Gairebé mai	De vegades	Sovint	Molt sovint
Al llarg del dia penses en diferents moments a jugar a videojocs?	28,5	25,2	28,9	10,7	6,7
Notes que dediques cada vegada més temps als videojocs?	47,8	25,0	17,0	6,1	4,0
Jugues per oblidar-te dels problemes del dia a dia i evadir-te?	38,3	16,9	22,5	11,8	10,6
Et diuen que has de dedicar menys temps als videojocs?	40,5	19,0	21,5	11,1	8,0
Et sents malament per no poder jugar a videojocs?	65,2	19,5	9,5	3,2	2,5
Discuteixes amb els teus pares, família o amics pel temps que dediques als videojocs?	66,3	18,1	10,4	3,0	2,3
Deixes d'atendre activitats importants (estudis, família, esports...) per jugar a videojocs?	68,5	17,8	9,6	2,3	1,7

Cribatge de l'ús problemàtic de videojocs (GASA)

* 7 criteris de cribatge complerts; ** entre 4 i 6 criteris complerts (GASA)



		TOTAL POSITIUS	POSSIBLE ADDICCIÓ *	ÚS PROBLEMÀTIC **
GÈNERE	GLOBAL	20,1 %	3,1 %	17 %
	FEMENÍ	10,9 %	1,3 %	9,6 %
	MASCULÍ	28,3 %	4,4 %	23,9 %
CURS	1r cicle 2 ^a ensenyança	22,1 %	3,6 %	18,5 %
	2n cicle 2 ^a ensenyança	17,8 %	2,5 %	15,3 %

- A un 17% dels adolescents l'ús de videojocs els podria suposar un problema, i un 3,1% addicional podrien presentar símptomes d'una possible addicció.
- Aquestes xifres podrien ascendir al 40,2% i al 8% entre els que juguen cada dia.

• Les taxes de possible addicció es dupliquen entre els que juguen a videojocs PEGI 18 i es tripliquen entre els que es connecten a Internet o utilitzen el mòbil, la tauleta o la consola a partir de la mitjanit.

		POSSIBLE ADDICCIÓ
... juguen a videojocs PEGI 18	NO	2,2 %
	SÍ	5,2 %
...es connecten a Internet, utilitzen el mòbil, la tauleta o la consola a partir de la mitjanit	Mai/gairebé mai	1,8 %
	Cada dia/quasi cada dia	5,8 %

Possible impacte emocional de l'addicció als videojocs

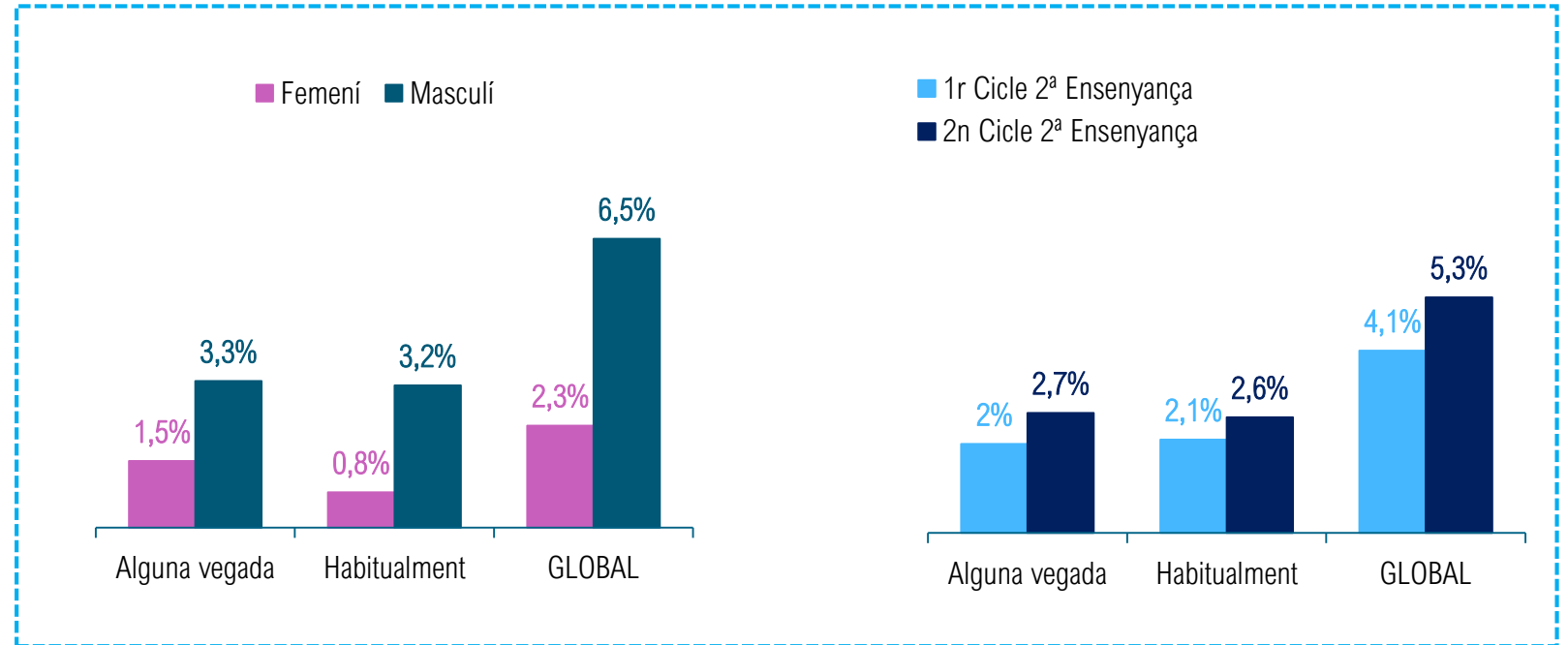
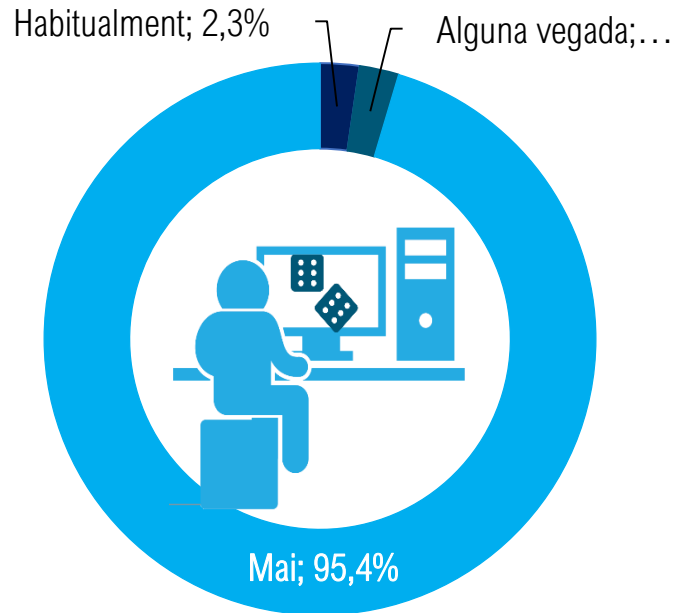
- Els nivells de benestar emocional, integració social i satisfacció amb la vida són inferiors entre els que presenten una possible addicció als videojocs. La taxa de depressió arriba a duplicar-se.

Addicció als videojocs i perfil d'oci

- Encara que no es pugui apreciar un perfil d'oci diferencial en els adolescents amb una possible addicció als videojocs, sí que sembla anar en detriment d'activitats com ara llegir, ballar, dibuixar, escriure, fer esport, tocar un instrument o anar de compres.

Joc en línia

Freqüència de joc en línia



- El percentatge d'adolescents que han apostat o jugat diners en línia alguna vegada a la vida és del **4,6%**. Un **2,3%** ho fa de manera habitual (almenys una vegada al mes) i un altre **2,3%**, molt ocasionalment.
- Els percentatges són significament més alts entre els nois que entre les noies (**3** vegades més) i a segon cicle de segona ensenyança.

Modalitats més acceptades

- La varietat de formats és enorme, però les apostes esportives són la modalitat que té més acceptació entre els estudiants del segon cicle de segona ensenyança, especialment entre els nois.

Canals habituals a través dels quals juguen o aposten diners

- Els videojocs, seguits de les aplicacions mòbils i les webs d'apostes, són els tres principals mitjans a través dels quals els adolescents juguen o aposten diners en línia. No s'aprecien diferències per gènere i curs.

Estimació de la prevalença de joc problemàtic

¹ Puntuació ≥ 4 a l'escala BAGS

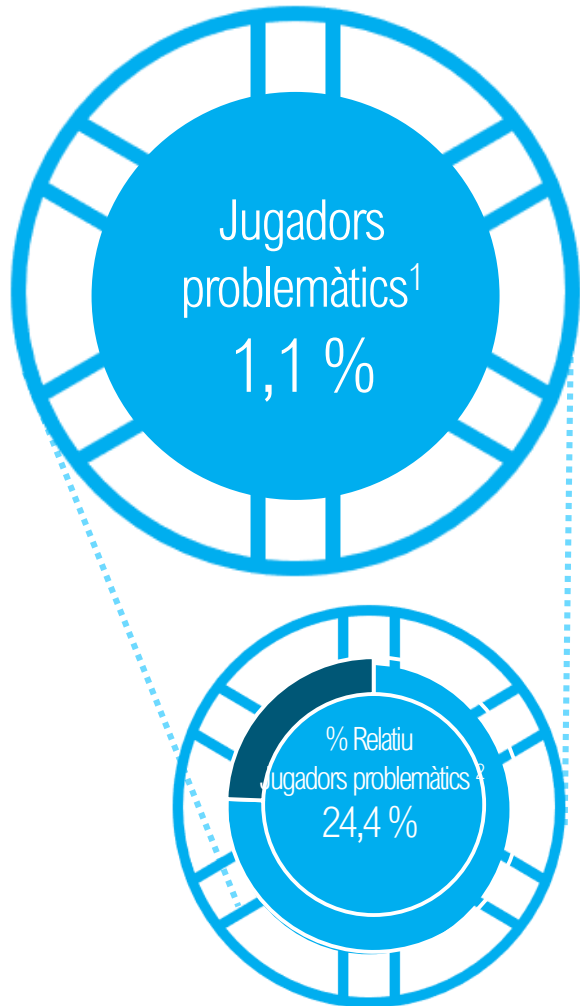
Per mesurar el joc problemàtic s'han fet les següents preguntes:

(preguntes a les persones que aposten en alguna alguna ocasió)

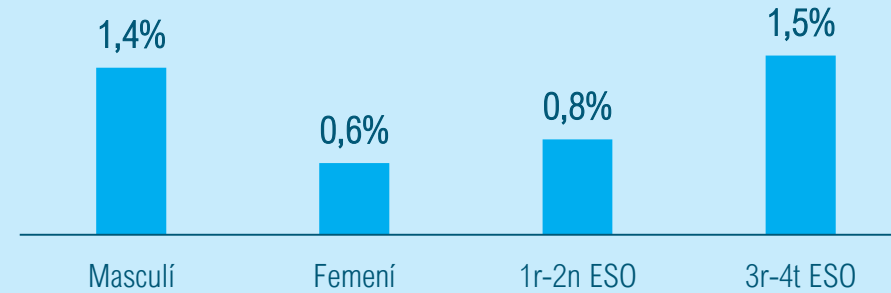
Percentatges	Mai	Alguna vegada	Sovint	Sempre/Quasi sempre
Amb quina freqüència has ocultat a la teva família que jugaves o apostaves?	60,5	18,6	5,8	15,1
Amb quina freqüència has arribat a pensar que podies tenir un problema amb el joc o amb les apostes?	61,6	17,4	11,6	9,3
Amb quina freqüència has evitat passar temps amb amics que no jugaven o apostaven per passar-ne amb d'altres que sí que ho feien?	66,3	19,8	8,1	5,8

Estimació de la prevalença de joc problemàtic

¹ Puntuació ≥ 4 a l'escala BAGS



Prevalença segons gènere i curs



*Prevalença segons freqüència de joc



² Calculat sobre la base d'adolescents que han jugat en línia

• Encara que la prevalença global d'un possible joc problemàtic és percentualment reduïda (1,1%), s'ha pogut comprovar, tal com insisteixen els experts, que 1 de cada 4 adolescents que juguen en línia podria arribar a desenvolupar una addicció al joc.

• Els nivells de benestar emocional, integració social i satisfacció amb la vida són inferiors entre els que presenten un joc problemàtic, i la taxa de possible depressió és del doble.

Assetjament escolar

Ciberassetjament¹

¹Criteri escrit: una o diverses vegades a la setmana en els últims 2 mesos

Per mesurar el ciberassetjament:

En els DARRERS DOS MESOS, amb quina freqüència has viscut alguna de les situacions següents?

	Cap	Una o dues vegades	Una o dues vegades al mes	Una vegada a la setmana o més
Algú m'ha dit coses desagradables o m'ha insultat per mitjà d'Internet o del telèfon mòbil	57,0	26,3	8,5	8,1
Algú ha dit a altres persones coses desagradables sobre mi per mitjà d'Internet o del telèfon mòbil	60,0	24,4	8,2	7,5
Algú m'ha amenaçat per missatges d'Internet o del telèfon mòbil	76,0	16,2	4,7	3,6
Algú ha piratejat el meu compte de correu i ha tret informació personal (e-mail o xarxa social)	88,0	8,0	1,6	2,1
Algú ha piratejat el meu compte i s'ha fet passar per mi (a través de missatgeria instantània o comptes en xarxes socials)	89,0	7,1	1,9	2,2
Algú ha creat un compte fals en una xarxa social per fer-se passar per mi	89,0	7,0	2,1	2,0
Algú ha penjat informació personal sobre mi a Internet	91,0	4,8	2,2	1,7
Algú ha penjat fotos o vídeos meus compromesos a Internet	90,0	5,8	1,9	2,0
Algú ha retocat fotos meves que jo havia penjat a Internet	90,0	6,2	2,1	1,7
He estat exclòs/a o ignorat/ada en una xarxa social o xat	75,0	17,5	3,8	4,0
Algú ha difós rumors sobre mi a Internet	78,0	14,9	3,5	3,9

JO MATEIX/A ...

	Cap	Una o dues vegades	Una o dues vegades al mes	Una vegada a la setmana o més
He dit coses desagradables a algú o l'he insultat per mitjà d'Internet o del telèfon mòbil	58,6	27,2	6,7	7,4
He dit coses desagradables d'algú a altres persones per mitjà d'Internet o del telèfon mòbil	63,2	24,3	6,7	5,8
He amenaçat algú per mitjà de missatges per Internet o al telèfon mòbil	86,9	7,6	2,5	2,9
He piratejat el compte de correu d'algú per treure'n informació personal (a través de mail o xarxa social)	91,7	4,6	1,4	2,3
He piratejat el compte de correu d'algú per fer-me passar per ell/a (missatgeria instantània o xarxa social)	92,9	3,8	1,4	1,9
He creat un compte fals en una xarxa social per fer-me passar per algú	87,7	8,2	1,8	2,4
He penjat informació personal d'una altra persona a Internet	93,3	2,7	1,5	2,5
He penjat fotos o vídeos compromesos d'una altra persona a Internet	93,0	3,4	1,4	2,1
He retocat o manipulat fotos d'una altra persona a Internet	90,6	5,7	1,4	2,2
He exclòs o ignorat algú en una xarxa social o xat	80,0	13,1	3,7	3,3
He difós rumors sobre algú a Internet	89,7	6,8	2,0	1,6

Ciberassetjament¹

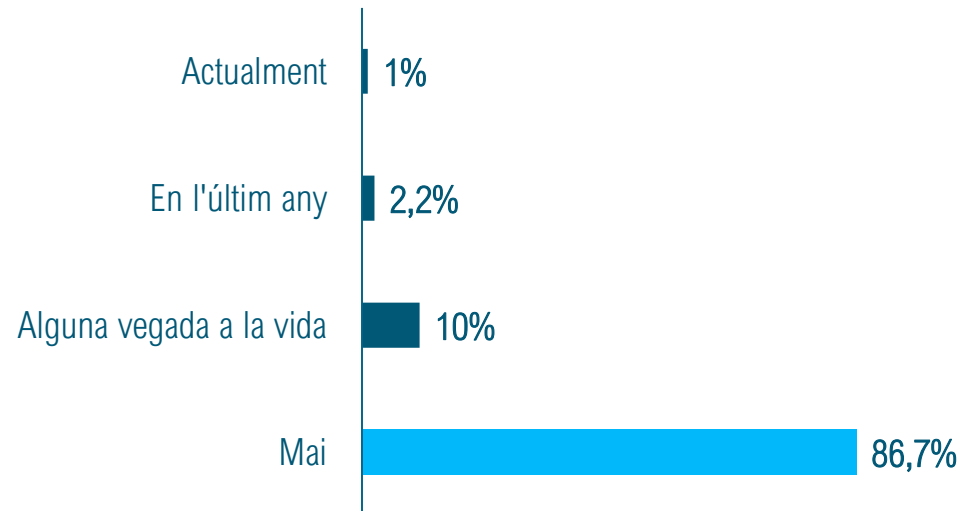
¹ Criteri estricte: una o diverses vegades a la setmana en els últims 2 mesos

		ECIP-Q ¹		
		Víctimes	Víctimes agressores	Agressors
GLOBAL Segona ensenyança		7%	7,3%	5%
GÈNERE	Femení	7,8 %	4,8 %	4,8 %
	Masculí	6,2 %	8,6 %	4,8 %
CURS	1r cicle 2 ^a ensenyança	7,7 %	7 %	4,5 %
	2n cicle 2 ^a ensenyança	6,3 %	7,7 %	5,6 %

- S'ha estimat en un **14,3%** la de ciberassetjament (possibles casos d'assetjament escolar i ciberassetjament).
- Les xifres són similars al primer i segon cicle de secundària. Tampoc no hi ha grans diferències per gènere, si bé s'observa un perfil diferent: les noies presenten percentatges més elevats de víctimes pures i els nois, de víctimes agressores.

Autoconsciència de l'assetjament

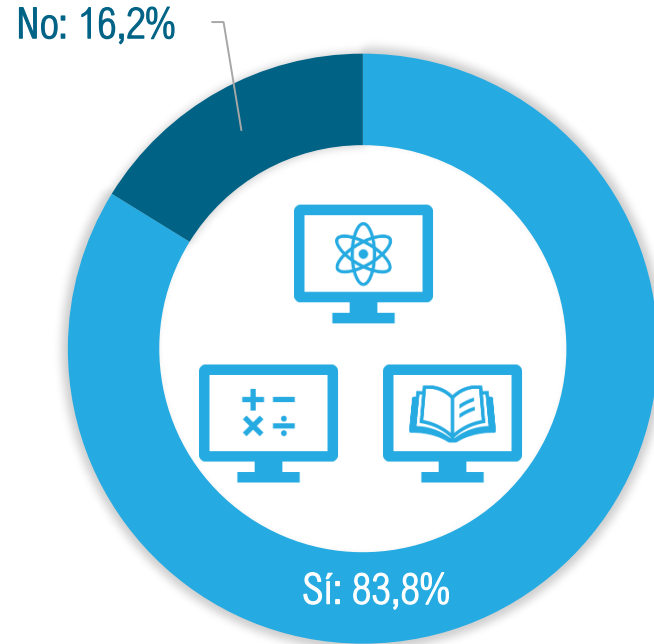
Has patit assetjament escolar través de les xarxes socials, fòrums, xats, videojocs o del telèfon mòbil? cara a cara?



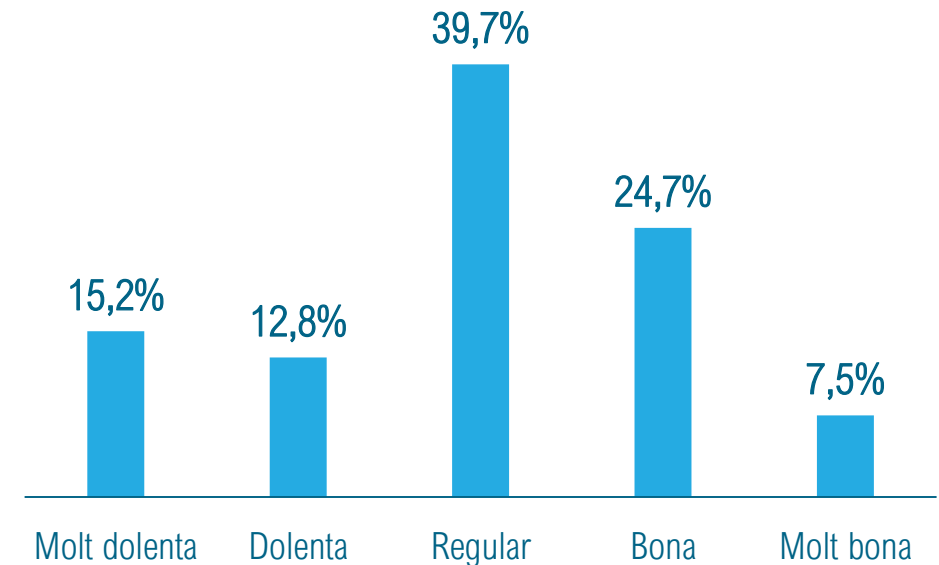
- L'1% dels adolescents afirma que patia assetjament en el moment del treball de camp de l'enquesta ciberassetjament.

Educació en línia

Has tingut classes en línia des de l'inici de la pandèmia?

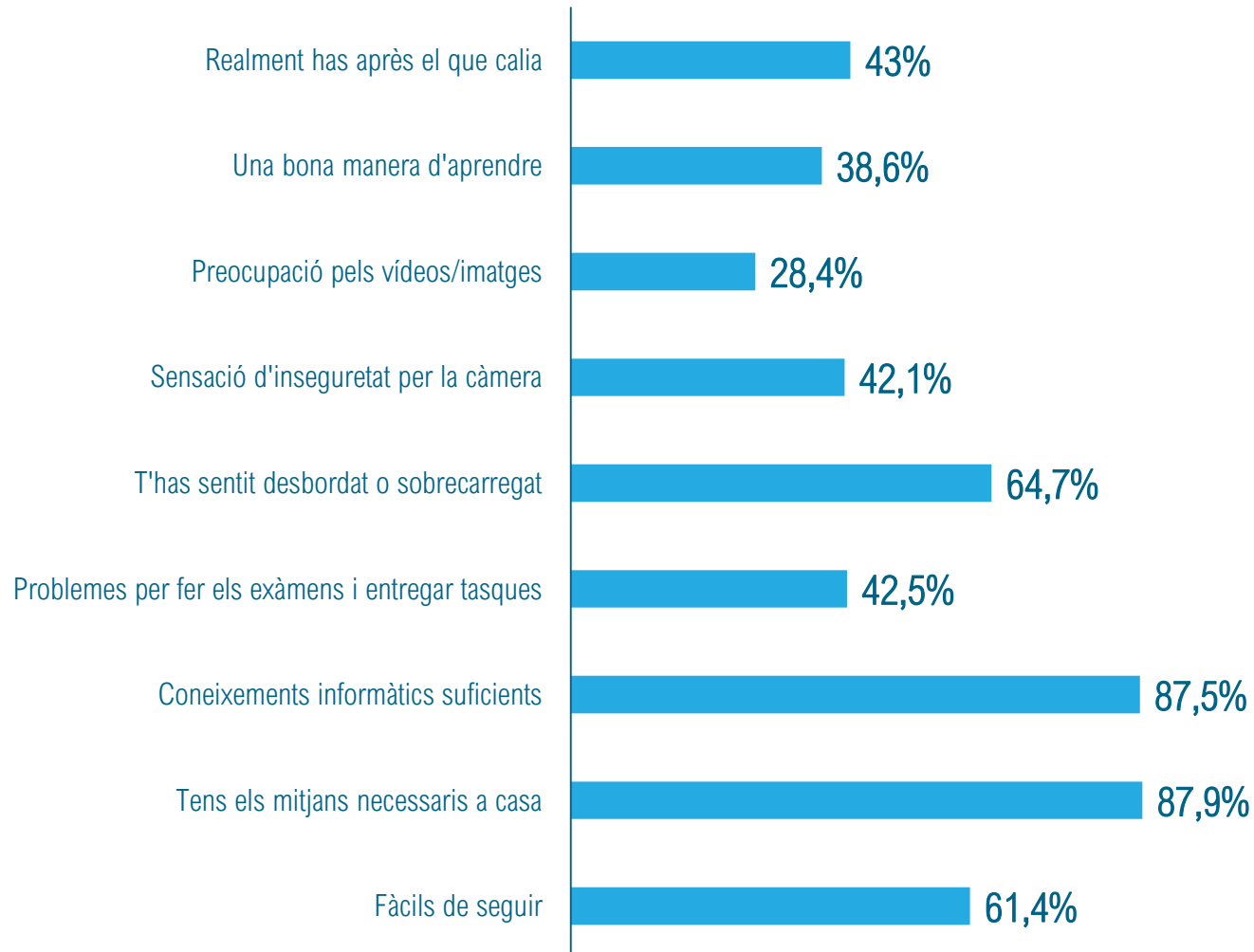


Quina és la teva valoració general?



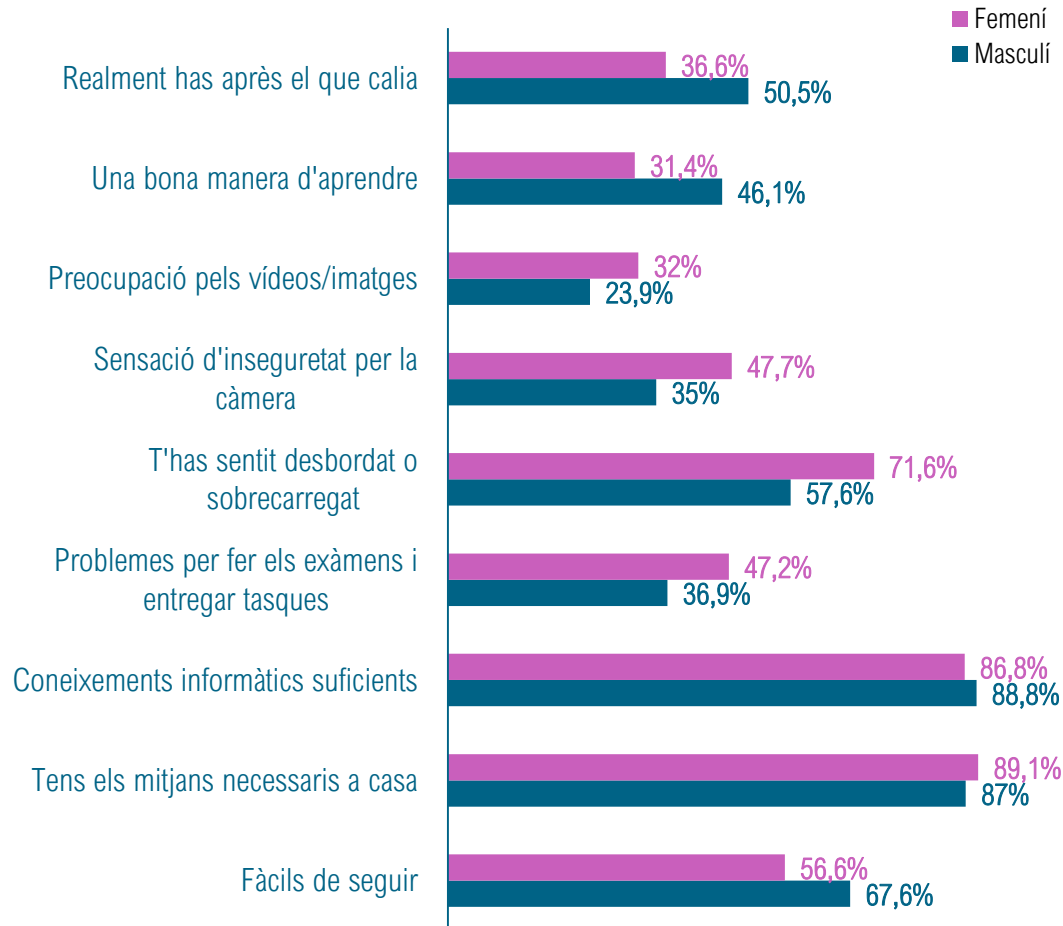
- La gran majoria dels estudiants de segona ensenyança del Principat d'Andorra han tingut classes en línia com a conseqüència de la Covid-19. Un 32,2% considera l'experiència molt bona o bona, un **39,7%** li atorga un regular i un **28%** la valora com a dolenta o molt dolenta.

Valoració per elements

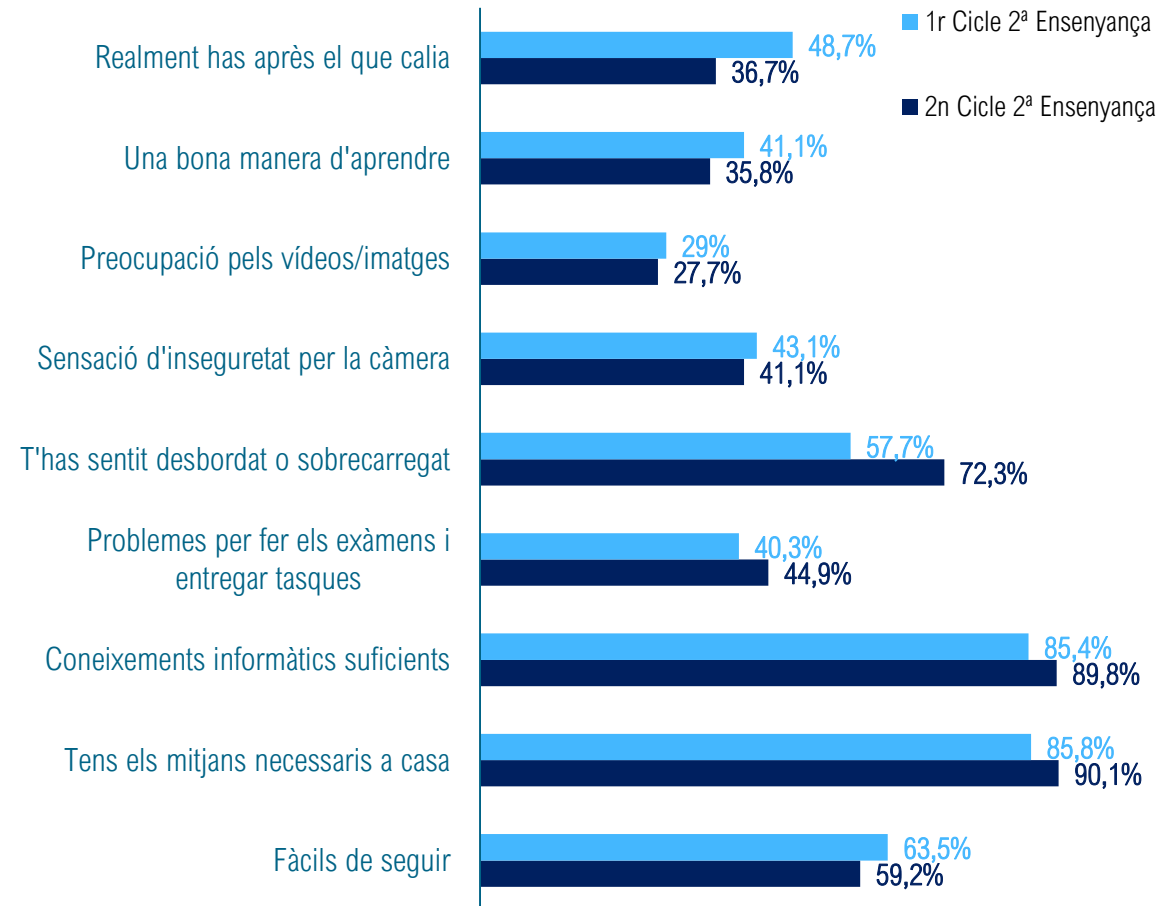


- El **64,7%** dels estudiants de segona ensenyança s'han sentit en algun moment desbordats o sobrecarregats i **4** de cada **10** consideren que realment han après el que calia.

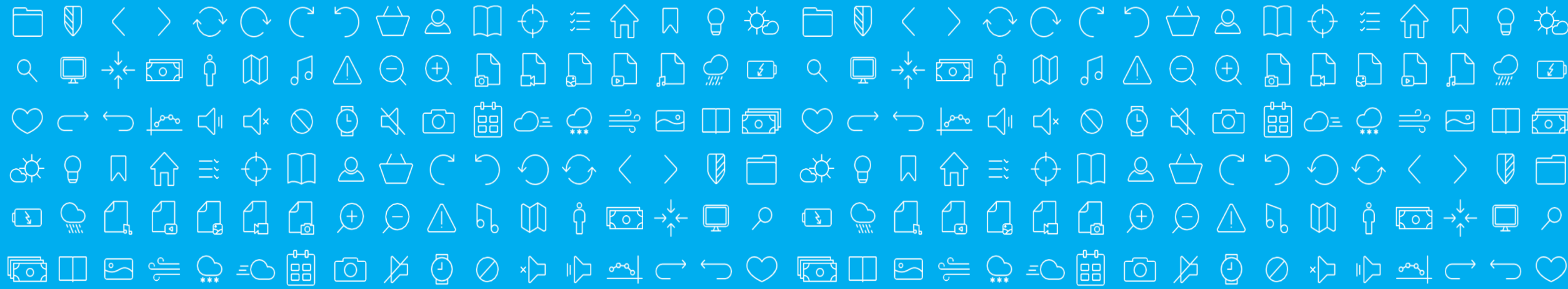
Valoracions per gènere



Valoracions per curs

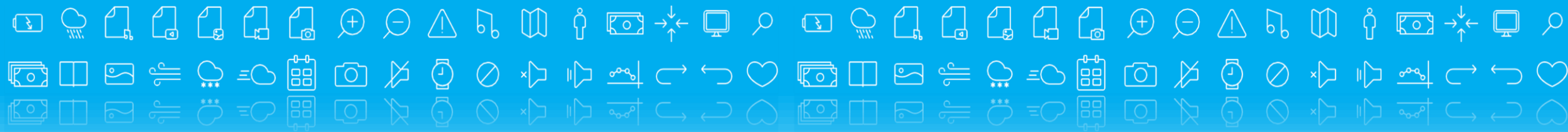


En general, les noies i l'alumnat de segona etapa de segona ensenyança es mostren més crítics amb l'educació en línia.



CONCLUSIONS

ESTUDI SOBRE L'IMPACTE DE LA TECNOLOGIA EN L'ADOLESCÈNCIA



- 1 És indubtable que **la tecnologia forma part de la vida dels adolescents**, que fan un ús generalitzat d'Internet, les xarxes socials i innumbrables aplicacions, en molts casos de manera intensiva, cosa que pot implicar una interferència seriosa en els àmbits emocional i de convivència.
- 2 L'ús de les pantalles és una aportació transcendental innegociable per als adolescents, tant en l'àmbit social com en l'emocional. Els ajuda a fer amics, a no sentir-se sols, i, a través de la Xarxa, troben alegria, diversió, plaer, suport i comprensió, **un conjunt d'afectes i experiències en el qual es dona prioritat a les emocions positives i sense el qual els resultaria difícil viure.**
- 3 Ha quedat patent, tanmateix, que l'ús globalitzat de la Xarxa comporta una sèrie de **riscos que no hem d'obviar**. Es detecten percentatges preocupants de sèxting, contacte amb desconeguts i possibles casos de ciberseducció de menors (*grooming*), a més d'un accés important a continguts pornogràfics.
- 4 En contraposició amb les dades anteriors, crida l'atenció **l'escàs nivell de supervisió que semblen exercir mares i pares**, segurament no prou conscients del seu paper com a model en l'ús de les pantalles, de la necessitat d'acompanyament i d'establir una bona higiene digital a casa.

5

L'ús de videojocs és un dels principals canals d'oci per als adolescents, amb implicacions importants en l'àmbit de la salut i de la convivència. Molts adolescents podrien estar fent un ús intensiu i sense supervisió de videojocs no recomanats per a la seva edat.

6

Més d'un centenar d'estudiants de segona ensenyança han començat a apostar o jugar diners en línia (un 4,5% de la mostra), cosa que multiplica el risc de desenvolupar una ludopatia. El caràcter lúdic i social del joc, juntament amb la ferma creença que és fàcil guanyar diners jugant en línia, són les dues principals creences que cal desmuntar.

7

La lluita contra l'assetjament escolar i el ciberassetjament ha de continuar sent una prioritat. S'ha fet molts esforços per part dels centres educatius i institucions en els últims anys en matèria de convivència, però cal continuar treballant.

8

Encara que no es puguin establir relacions de causalitat, les dades permeten constatar l'estreta relació entre les noves formes d'addicció o usos problemàtics de la tecnologia i la salut mental, amb taxes superiors de depressió associades i un menor benestar emocional.

9

L'educació en línia ha arribat per quedar-se i constitueix un nou repte, no solament tecnològic, sinó també didàctic i vital, si volem que sigui una eina eficaç d'aprenentatge.