



USO Y RIESGO  
DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
ENTRE ADOLESCENTES Y JÓVENES ANDALUCES

ALFREDO OLIVA DELGADO, M.<sup>a</sup> VICTORIA HIDALGO GARCÍA, CARMEN MORENO RODRÍGUEZ,  
LUCÍA JIMÉNEZ GARCÍA, ANTONIA JIMÉNEZ IGLESIAS. LUCÍA ANTOLÍN SUÁREZ, PILAR RAMOS VALVERDE



USO Y RIESGO  
DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
ENTRE ADOLESCENTES Y JÓVENES  
ANDALUCES





Uso y RIESGO  
DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
ENTRE ADOLESCENTES Y JÓVENES  
ANDALUCES

*ALFREDO OLIVA DELGADO, M.<sup>a</sup> VICTORIA HIDALGO GARCÍA,  
CARMEN MORENO RODRÍGUEZ, LUCÍA JIMÉNEZ GARCÍA  
ANTONIA JIMÉNEZ IGLESIAS, LUCÍA ANTOLÍN SUÁREZ,  
PILAR RAMOS VALVERDE*

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

  
AGUACLARA  
e d i t o r i a l



© ALFREDO OLIVA DELGADO, M.<sup>a</sup> VICTORIA HIDALGO GARCÍA, CARMEN MORENO RODRÍGUEZ,  
LUCÍA JIMÉNEZ GARCÍA, ANTONIA JIMÉNEZ IGLESIAS, LUCÍA ANTOLÍN SUÁREZ, PILAR RAMOS VALVERDE,  
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y DE LA EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD DE SEVILLA, 2012

© de la fotografía de portada: ALFREDO OLIVA DELGADO

© de esta edición: EDITORIAL AGUA CLARA, SL

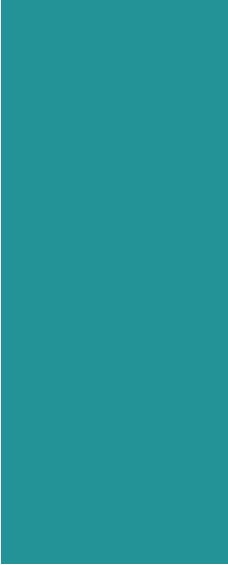
*Trabajo de investigación desarrollado por la financiación recibida a través de un Convenio de Colaboración suscrito entre la Dirección General de Servicios Sociales y Atención a las Drogodependencias, de la Consejería de Salud y Bienestar Social de la Junta de Andalucía, y el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, de la Universidad de Sevilla (CONV2010-008)*

Maquetación e impresión: EDITORIAL AGUA CLARA, SL

ISBN: 978-84-8018-369-7

DEPÓSITO LEGAL: A 705-2012

IMPRESO EN ESPAÑA



# ÍNDICE



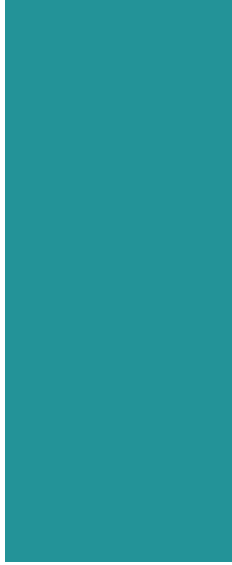


INTRODUCCIÓN TEÓRICA	13
MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN	27
1. PARTICIPANTES	29
2. INSTRUMENTOS	34
3. PROCEDIMIENTO	41
4. PLAN DE ANÁLISIS	43
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	45
1. HÁBITOS DE USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN ADOLESCENTES Y JÓVENES ANDALUCES	47
1.1. HÁBITOS DE USO DE INTERNET	47
1.1.1. Edad de inicio en el uso de internet	47
1.1.2. Nivel de uso de internet	48
1.1.3. Tiempo diario de uso de internet	52
1.1.3.1. <i>Tiempo diario de uso de internet                                   los días entre semana</i>	52
1.1.3.2. <i>Tiempo diario de uso de internet                                   los fines de semana</i>	56
1.1.4. Tipo de actividad realizada en internet	59
1.1.4.1. <i>Uso de redes sociales, mensajería                                   instantánea, chats o foros (Tuenti,                                   Facebook, Messenger, Skype, etc.)</i>	60
1.1.4.2. <i>Uso de correo electrónico</i>	62
1.1.4.3. <i>Descargar a través de internet                                   (programas, películas, vídeos,                                   música, juegos y cómics)</i>	66
1.1.4.4. <i>Realización de trabajos escolares                                   a través de internet</i>	70
1.1.4.5. <i>Uso de internet para cuestiones                                   laborales</i>	73
1.1.4.6. <i>Búsqueda de información sobre                                   aficiones y cosas que les interesan                                   (música, cine, prensa, sexo, deporte,                                   salud...)</i>	76
1.1.4.7. <i>Juego online sin dinero</i>	80
1.1.4.8. <i>Juego online con dinero</i>	83
1.2. HÁBITOS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS	84
1.2.1. Edad de inicio en el uso de los videojuegos	84

1.2.2. Nivel de uso de los videojuegos	85
1.2.3. Tiempo diario de uso de los videojuegos	87
1.2.3.1. <i>Tiempo diario de uso de los videojuegos los días entre semana</i>	88
1.2.3.2. <i>Tiempo diario de uso de los videojuegos los fines de semana</i>	90
1.3. HÁBITOS DE USO DEL TELÉFONO MÓVIL	93
1.3.1. Edad de inicio en el uso del teléfono móvil	93
1.3.2. Nivel de uso del teléfono móvil	94
1.3.3. Tiempo diario de uso del teléfono móvil	98
1.3.3.1. <i>Tiempo diario de uso del teléfono móvil los días entre semana</i>	98
1.3.3.2. <i>Tiempo diario de uso del teléfono móvil los fines de semana</i>	101
2. ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN ADOLESCENTES Y JÓVENES ANDALUCES	104
2.1. Adicción a internet y adicción al juego con dinero en internet	104
2.1.1. Adicción a internet	105
2.1.2. Adicción al juego con dinero en internet	108
2.2. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	109
2.3. ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL	112
2.4. ANÁLISIS CONJUNTO DE LAS ADICIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	114
2.4.1. Patrones de adicción	115
2.4.2. Relación entre niveles de adicción a diferentes tecnologías	120
2.4.3. Indicadores de adicción a internet	122
3. CARACTERÍSTICAS PERSONALES: SU RELACIÓN CON EL USO Y LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	126
3.1. Descripción de las características personales	126
3.1.1. Hábitos de sueño	126
3.1.2. Consumo de sustancias (tabaco, alcohol, hachís, porros y marihuana)	130
3.1.3. Satisfacción vital	133
3.1.4. Autocontrol	135
3.1.5. Ansiedad-Depresión	137

3.2. Uso de nuevas tecnologías: su relación con las características personales	140
3.3. Adicción a las nuevas tecnologías: su relación con las características personales	143
4. CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO FAMILIAR, RELACIONAL, ESCOLAR-LABORAL Y COMUNITARIO: SU RELACIÓN CON EL USO Y LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	144
4.1. DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS CONTEXTUALES	144
4.1.1. Cohesión familiar	144
4.1.2. Actividades familiares compartidas	147
4.1.3. Calidad de vida aportada por la relación con los iguales	149
4.1.4. Calidad de vida escolar o laboral	151
4.1.5. Apego al barrio de residencia	153
4.1.6. Actividades para jóvenes en la comunidad	155
4.2. USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS CONTEXTUALES	157
4.3. ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS CONTEXTUALES	160
5. FACTORES IMPLICADOS EN EL USO Y ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	162
5.1. FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS	164
5.1.1. Factores implicados en el uso de internet	164
5.1.2. Factores implicados en el uso de los videojuegos	166
5.1.3. Factores implicados en el uso del teléfono móvil	168
5.1.4. Análisis conjunto de los factores implicados en el uso de nuevas tecnologías	170
5.2. FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	172
5.2.1. Factores implicados en la adicción a internet y al juego con dinero en internet	172
5.2.2. Factores implicados en la adicción a los videojuegos	176

5.2.3. Factores implicados en la adicción al teléfono móvil	178
5.2.4. Análisis conjunto de los factores implicados en la adicción a las nuevas tecnologías	180
<b>RESUMEN Y CONCLUSIONES</b>	183
USO DE INTERNET	186
VIDEOJUEGOS	192
MÓVILES	193
LAS ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	194
RELACIÓN ENTRE EL USO Y LAS ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LOS HÁBITOS DE SUEÑO Y EL CONSUMO DE SUSTANCIAS	195
CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y USO Y ADICCIÓN A NUEVAS TECNOLOGÍAS	198
VARIABLES CONTEXTUALES Y USO Y ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	200
FACTORES IMPLICADOS EN EL USO Y EN LAS ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: UNA VISIÓN HOLÍSTICA	201
<b>REFERENCIAS</b>	207
<b>ANEXOS</b>	217
ANEXO 1	219
ANEXO 2	231
ANEXO 3	241
ANEXO 4	251



## INTRODUCCIÓN TEÓRICA



**A** lo largo de las últimas décadas las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han tenido un gran impacto en nuestra sociedad, provocando un cambio importante en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad. Así, la aparición de una amplia y variada gama de instrumentos y soportes que han revolucionado la forma de manejar, almacenar y transmitir la información ha provocado importantes cambios en la forma de trabajar, en la forma de relacionarnos con otras personas, en la vida cotidiana y en las actividades de ocio; pero probablemente la influencia más llamativa de las nuevas tecnologías se ha producido entre la población más joven. Cada vez es mayor el tiempo que jóvenes y adolescentes pasan conectados a Internet, usando el móvil o jugando con videoconsolas, con lo que otros pasatiempos y ocupaciones más tradicionales empiezan a quedar arrinconados. Esta nueva realidad ha despertado una considerable preocupación social acerca de la influencia que el uso de estas tecnologías puede tener sobre el desarrollo y ajuste personal, especialmente de adolescentes y jóvenes.

Por una parte, hay datos que ponen de manifiesto ciertas consecuencias positivas del uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los menores que, en muchos casos, han nacido con esas herramientas ya presentes. Así, algunos estudios vinculan el uso de videojuegos en la infancia con una mayor cognición espacial y visual, probablemente porque estimulan la percepción visual y la planificación y el desarrollo de estrategias. También se ha encontrado una relación positiva entre el uso de ordenador personal en casa y el rendimiento escolar, siendo también más elevado el porcentaje de chicos y chicas que repiten curso entre quienes no tienen ordenador en casa. Incluso cabe pensar en la influencia favorable que puede esperarse del uso de Internet para buscar información, o del mantenimiento de blogs, actividad muy frecuente entre quienes tienen menos de 25 años. Blogs o páginas personales en las que jóvenes y adolescentes expresan sus sentimientos e inquietudes, sus problemas relacionales y sus dudas y reflexiones acerca de asuntos sentimentales, lo que puede servirles para mejorar su capacidad de expresarse por escrito, y para avanzar en el logro de su identidad personal. Aunque los resultados son más controvertidos, también se apuntan algunas consecuencias positivas sobre la constitución y mantenimiento de relaciones sociales derivadas del uso de la telefonía móvil o las redes sociales en Internet.

Pero, junto a los posibles beneficios, también hay datos y estudios que alertan de los riesgos derivados de la masiva presencia de las nuevas tecnolo-

gías en la vida cotidiana de adolescentes y jóvenes. La primera preocupación proviene del tiempo total diario dedicado por adolescentes y jóvenes españoles al uso de los aparatos más habituales (televisión, ordenador y móvil) que, según los datos disponibles, podría superar las seis horas diarias, es decir, la cuarta parte del total del día (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009). Una consecuencia evidente de una dedicación tan amplia del tiempo diario a estas nuevas tecnologías es la disminución del tiempo dedicado a la realización de otras actividades antes mucho más habituales (leer, estudiar, salir a pasear, conversar...). Además de la preocupación por la gran cantidad de tiempo y atención que adolescentes y jóvenes dedican a las nuevas tecnologías, la alarma de madres y padres proviene de las dificultades que estos tienen para controlar y supervisar el contenido de las páginas web o juegos de Internet a los que acceden sus hijos e hijas, temiendo que muchos de esos contenidos (pornográficos o violentos) sean inapropiados.

Probablemente, el mayor riesgo del uso excesivo de las nuevas tecnologías es la posibilidad de generar un comportamiento adictivo que lleve no solo a una dedicación desmedida (lo que puede apartar al chico o chica de otro tipo de actividades más saludables y muy necesarias a ciertas edades), sino a una verdadera dependencia y falta de control sobre sus conductas. Esta adicción es más probable que se genere en el adolescente que en el adulto, debido a que su corteza prefrontal se encuentra aún inmadura y su autocontrol no ha alcanzado aún el nivel adulto (Oliva, 2007).

Es importante diferenciar entre el uso frecuente de las nuevas tecnologías y la adicción a las mismas. Como señalan Echeburúa y Corral (2009), lo que define una conducta adictiva no es tanto la frecuencia con que se realiza, sino la relación de dependencia que se crea, la pérdida de control por parte del sujeto y la grave interferencia que genera en la vida cotidiana. En este sentido, no hay que confundir la dependencia del móvil con sentirse atraído por las nuevas tecnologías, ni disfrutar participando en las redes sociales virtuales con ser adicto a Internet. Para hablar de adicción tienen que concurrir dos factores básicos: la pérdida de control y la dependencia, entendida esta como la necesidad subjetiva de realizar forzosamente la conducta y la supeditación de la vida cotidiana al mantenimiento del hábito (Alonso-Fernández, 1996). Como en cualquier adicción, las conductas adictivas a las nuevas tecnologías son controladas inicialmente por reforzadores positivos (por ejemplo, conectarse a Internet por la utilidad o el placer que produce su uso), pero terminan siendo



controladas por reforzadores negativos (conectarse a Internet para liberarse del malestar y la tensión emocional). Es decir, como ocurre con las adicciones a sustancias químicas, las personas adictas al uso de una determinada conducta (uso de Internet, juego, sexo, compras, etc.), experimentan un síndrome de abstinencia cuando no pueden realizarla, caracterizado fundamentalmente por irritabilidad, estado de ánimo disfórico y malestar emocional (Echeburúa, 1999). En el caso de los adolescentes, las conductas adictivas en este ámbito pueden ponerse de manifiesto cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin en sí misma; por ejemplo, cuando se siente una obsesión enfermiza por disponer siempre del móvil de última generación, o cuando un adolescente queda atrapado en las redes sociales de Internet porque en el mundo virtual puede disfrutar de una identidad falsa e irreal (Becoña, 2006).

En los últimos años se han llevado a cabo diversos estudios que han aportado importantes datos relativos a la frecuencia de uso de las nuevas tecnologías por parte de jóvenes y adolescentes, aunque existe mucha menos información acerca de cuándo ese uso se convierte en una verdadera adicción y, sobre todo, acerca de las características psicosociales que pueden actuar como factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías.

El estudio *Actividades y usos de TIC entre los chicos y las chicas en Andalucía*, llevado a cabo recientemente por el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010), aporta información muy valiosa sobre la presencia que tienen Internet y otras nuevas tecnologías en la vida diaria de la población infantil y adolescente. Los resultados obtenidos en este estudio con chicos y chicas de 9 a 16 años ponen de manifiesto que la actividad a la que dedican más tiempo, tanto durante la semana como durante el fin de semana, es a estar y salir con los amigos y amigas, por lo que parece que las nuevas tecnologías todavía no han sustituido a las relaciones sociales como actividad central, especialmente en los momentos de ocio, durante este periodo evolutivo. Esta realidad no oculta, sin embargo, la gran presencia de las nuevas tecnologías en la vida de los más jóvenes, especialmente como una extensión de sus relaciones sociales, ya que las aplicaciones que más utilizan de Internet son las redes sociales, donde mantienen contactos con amigos y conocidos y comparten con ellos información, fotos y juegos. Aunque la gran mayoría de los chicos y las chicas entrevistados utiliza el ordenador de forma cotidiana (nueve de cada diez disponen de ordenador en su hogar; un 25% dedica más de 3 horas al día al uso de Internet durante el fin de semana), este estudio deja patente ciertas diferencias

ligadas al sexo, ya que las chicas utilizan más el ordenador para realizar tareas escolares mientras que los chicos le dan un uso más relacionado con el ocio.

Aunque la comunicación que mantienen en la red los chicos y las chicas adolescentes está fundamentalmente encaminada a mantener contacto con el grupo de iguales, el estudio del OIA revela que ocho de cada diez menores ha visitado páginas de publicidad y seis de cada diez ha visitado páginas que contienen juegos de azar, quinielas o loterías. Finalmente, según los resultados obtenidos en este estudio, las actividades relacionadas con las nuevas tecnologías son poco compartidas con la familia. Ahora bien, la percepción de chicos y chicas es que sus padres y madres tienen una actitud dialogante e interesada por lo que hacen en Internet, preguntándoles qué hacen, mirando la pantalla y limitándoles el tiempo de conexión. También aquí se observaron diferencias relacionadas con el sexo, ya que las chicas consideran que tienen más normas que los chicos, aunque ellos acceden con más frecuencia a contenidos inadecuados.

Junto al extendido uso de los ordenadores para acceder a Internet, los datos de este estudio dejan patente la enorme presencia de los móviles en la vida de chicos y chicas. Ocho de cada diez menores entrevistados tienen un móvil propio y ese porcentaje se incrementa mucho con la edad. Al igual que ocurre con los ordenadores, el uso mayoritario del móvil es con fines comunicativos, aunque también lo utilizan para escuchar música, hacer fotos o grabar vídeos.

En conjunto, la imagen de los chicos y las chicas andaluces como usuarios habituales de las nuevas tecnologías coincide con la que muestran otros estudios con población española. El estudio de corte epidemiológico realizado en la Comunidad de Madrid con menores escolarizados entre los 12 y 17 años (Labrador y Villadangos, 2009) aporta, de hecho, datos muy similares. En concreto, los porcentajes de uso de las nuevas tecnologías que revela este estudio son muy elevados: el 87% de los chicos y las chicas entrevistados reconoce utilizar Internet con frecuencia o siempre y un 80,81% lo hace a través del móvil. La utilización de videojuegos parece mucho menor (un 55,26% del total), aunque con diferencias significativas relacionadas con el sexo, ya que las chicas presentan valores significativamente más bajos en la utilización de los videojuegos pero superiores a los valores de los chicos en el uso de Internet y móviles. El promedio de horas dedicado al uso de las nuevas tecnologías es elevado; en concreto, los adolescentes entrevistados dedican más de seis

horas diarias al conjunto de diversas tecnologías (1,6 horas a Internet, 1,3 a videojuegos, 1,65 al móvil y 1,96 a la televisión). Conforme aumenta la edad, el tiempo dedicado al uso de las nuevas tecnologías aumenta, excepto en el caso de los videojuegos.

Pero más allá de la alta frecuencia de uso de las nuevas tecnologías por parte de adolescentes y jóvenes, bien constatada en los estudios existentes, disponemos de muchos menos datos empíricos acerca de cuándo ese uso se convierte en un verdadero trastorno adictivo. Con frecuencia, se han aportado datos que han despertado una importante alarma social, como los que recoge el *Informe del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid* (2006), en el que se afirma que el 9% de los menores entre 12 y 14 años tiene problemas graves de adicción a las nuevas tecnologías y en torno al 47% presenta síntomas leves de dependencia. Estos datos han sido cuestionados por algunos autores, puesto que no se parte de una definición precisa ni de criterios objetivos acerca de qué se considera adicción, sino que se limita a entender esta como un uso desmedido que provoca una dejación de las responsabilidades.

Como señalábamos más arriba, la adicción a las nuevas tecnologías se considera dentro del ámbito de las adicciones psicológicas y, como puede ocurrir con las compras, el sexo o los juegos, conlleva una fuerte dependencia psicológica, pérdida de control, interferencia en la vida cotidiana y presencia del síndrome de abstinencia (Echeburúa y Amor, 2001). Dentro de las nuevas tecnologías, las conductas adictivas más estudiadas han sido en relación con Internet, teléfonos móviles y videojuegos. En los tres casos, existe una importante limitación metodológica relacionada con la falta de un sistema diagnóstico válido y fiable, ya que las adicciones conductuales todavía no están recogidas como trastornos mentales en el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (American Psychiatric Association, 2000), excepto en el caso del juego patológico, que queda recogido dentro de los trastornos del control de impulsos.

En el caso de la adicción a Internet, las primeras propuestas fueron realizadas por Goldberg (1995) siguiendo los criterios diagnósticos del DSM-IV. Posteriormente, Young (1998) presentó una nueva definición y un breve cuestionario para diagnosticar la adicción a Internet siguiendo también los criterios de DSM-IV relativos al juego patológico. La mayoría de los estudios empíricos disponibles utilizan el cuestionario de Young como medida de adicción a Internet.

En nuestro país, Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria (2009) han utilizado diversos instrumentos para evaluar la adicción a Internet de adolescentes madrileños de entre 14 y 18 años. Utilizando el test de Young, estos autores encuentran que un 42,3% de los adolescentes evaluados serían usuarios de riesgo y un 3,3% se considerarían problemáticos. Con este test, la proporción de alumnos considerados en situación de riesgo es el doble que la obtenida utilizando otra medida (el test de McOrman), lo que deja claramente de manifiesto la limitación metodológica derivada de la falta de consenso sobre un criterio diagnóstico.

En relación con la adicción a los teléfonos móviles, aún disponemos de menos datos empíricos que en el caso de Internet. Según los datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), en 2008, más del 98% de los jóvenes entre los 16 y los 24 años de edad usaba el móvil de forma cotidiana y, según los resultados obtenidos por Labrador y Villadangos (2009) en la Comunidad de Madrid, se trata del aparato tecnológico al que los adolescentes y jóvenes dedican más tiempo diario después de la televisión. Aunque hay datos que apuntan a un probable abuso de los móviles entre la población adolescente, como señalan Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix (2009), no existe en la actualidad ni una definición ni criterios consensuados que permitan discriminar entre lo que podría ser un uso abusivo y una conducta adictiva al móvil. En el caso concreto de esta tecnología, la situación se complica porque, más allá de su función comunicativa, el móvil se ha convertido en un instrumento de ocio y entretenimiento muy complejo, que permite el acceso a múltiples funciones y tecnologías diferentes (Internet, juegos, música, fotografía, etc.). En este sentido, puesto que el móvil puede ser empleado como instrumento para otras adicciones, es necesario comprobar si los criterios que se empiezan a utilizar para evaluar las adicciones a las nuevas tecnologías se ajustan a la realidad de los teléfonos móviles o es necesario incluir criterios específicos.

Finalmente, en relación con los videojuegos, nos encontramos con una de las nuevas tecnologías que más alarma social ha creado por sus supuestos efectos negativos sobre el desarrollo infantil y adolescente, aunque, según los datos empíricos disponibles, se trata de la tecnología a la que menos tiempo dedican los jóvenes (especialmente los de mayor edad), donde los propios usuarios perciben menos problemas de dependencia y en la que se observan menos síntomas de adicción (Labrador y Villadangos, 2009). Esto no quiere decir que no exista un volumen considerable de adolescentes que hacen un uso abusivo

de los videojuegos y que, parte de ellos, muestren conductas que se acercan a los criterios objetivos de dependencia. Pero, como señala Estallo (2009), parece que por ahora el número de casos de verdadera dependencia de los videojuegos es reducido y que, en la mayoría de ellos, la disfuncionalidad en el uso de los videojuegos suele ser sintomática de otras dificultades personales y sociales más claramente diagnosticables.

El análisis de la adicción a las nuevas tecnologías no puede completarse sin hacer referencia a los factores de riesgo que parecen guardar relación con estas conductas de dependencia. Tratar de explicar los determinantes de la conducta adictiva a las nuevas tecnologías conduce necesariamente a centrar la atención en dos grandes bloques de variables. Por un lado, las que tienen que ver con las características que definen la individualidad de las personas y sus hábitos de vida, y, por otro, las que tienen que ver con las características de los contextos sociales en los que se crece (la familia, el grupo de iguales, el contexto escolar, el sociolaboral y el comunitario) (ver, por ejemplo, Becoña, 2002).

Las investigaciones que han analizado el fenómeno desde la primera de estas perspectivas, la del sujeto, han centrado su interés, por un lado, en los hábitos de vida del individuo y, por otro, en sus características personales. De esta forma, y en relación con los hábitos de vida, se sabe, por ejemplo que existe una asociación entre el sobreuso de Internet y el excesivo tiempo durmiendo durante el día (EDS, *Excessive Daytime Sleepiness*). Hasta tal punto es así, que los expertos aconsejan a los clínicos examinar la adicción a Internet en los casos de adolescentes con EDS. Abundando en la potencia de esta asociación, los resultados de Choi et al. (2009) sugieren que la adicción a Internet es diferente de la de fumar y de la de beber alcohol, e insisten en que está más asociada con la salud física y con los problemas de sueño, que con los hábitos de beber y fumar.

En cuanto a las variables que caracterizan a los sujetos como individuos, se han explorado, por un lado, la influencia de variables sociodemográficas, como el sexo y la edad, y, por otro, variables de personalidad. Así, y en relación con la edad, uno de los asuntos que se discute es si realmente la adolescencia es particularmente vulnerable a verse afectada por estas adicciones. La adolescencia se suele presentar como un momento del ciclo vital especialmente vulnerable por los atractivos que las nuevas tecnologías pueden presentar, por

los servicios que aportan, así como por su rapidez, disponibilidad, intensidad y porque permiten el anonimato, tan protector a estas edades, y el juego de identidades sin consecuencias, que posibilita y que encaja muy bien con el deseo de búsqueda de sensaciones, de experimentación y de desinhibición de los adolescentes (Kim et al., 2006; Leung, 2004).

En cuanto al sexo, aunque tiende a encontrarse que los chicos y las chicas parecen diferir en el uso que hacen de estas tecnologías, no parece que haya diferencias entre ellos en lo que respecta al uso problemático, el que denominamos *adictivo* (Estévez et al., 2009; Kim et al., 2006). No obstante, algunos trabajos siguen apuntando diferencias que muestran un uso más problemático entre los varones (Anderson, 2001; Morahan-Martín y Schumaker, 2000; Scherer, 1997).

Sin embargo, cuando la atención se ha puesto en las características de las personas, el interés se ha centrado sobre todo en la comorbilidad que acompaña a las adicciones, de manera que se ha ido dando forma a un perfil de vulnerabilidad psicológica que asocia estas adicciones a las nuevas tecnologías con el aislamiento social, la soledad, la falta de habilidades sociales, las dificultades a la hora de establecer relaciones interpersonales, la ansiedad, la depresión, la dificultad en el control de la impulsividad, la baja autoestima, el lugar de control, el malestar con la propia apariencia física, el abuso de sustancias, los trastornos de personalidad, del ánimo y los psicóticos (Chak y Leing, 2004; Davis, 2001; Echeburúa, 1999; Eppright, Allwood, Stern y Theiss, 1999; Kraut et al., 1998; Lee, Oh, Cho, Hong y Moon, 2001; Moody, 2001; Morgan y Cotten, 2003; Mottram y Fleming, 2009; Park y Song, 2003; Shapira et al., 2003; Shaw y Black, 2008; Van den Eijnden, Meerkerk, Vermulst, Spijkerman y Engels, 2008; Whang, Lee y Chang, 2003; Yang, Choe, Baity, Lee y Cho, 2005; Young, O'Mara y Buchanan, 2000). De hecho, en la actualidad se discute si la alta frecuencia de juego pudiera indicar una estrategia de afrontamiento de dificultades en personas que experimentan desórdenes emocionales, problemas sociales, dificultades en las relaciones con los padres o dificultades académicas (Hart et al., 2009). En este sentido, se discute sobre si estas adicciones deben ser tratadas como una categoría nosológica en sí misma (e incluirse así en el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* o *Diagnostic and Statistical Manual—DSM—* o en la Clasificación Internacional de las Enfermedades —CIE—) o más bien tratarse como un síntoma entre los del resto de la patología psiquiátrica del individuo.

Pero en este discurso debe dejarse muy claro que no todo lo que se asocia al uso de las nuevas tecnologías es problemático. Desde una perspectiva de desarrollo positivo, y en el caso de personas con buenos niveles de ajuste personal, las nuevas tecnologías suponen una oportunidad de ampliar conocimiento, de aprendizaje, de disfrute, de fomento de la creatividad y de desarrollo de relaciones interpersonales (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007; Guan y Subrahmanyam, 2009; Morahan-Martín y Schumaker, 2000). Así, y por poner solo un ejemplo, un porcentaje considerable de la población joven ha usado alguna vez internet para temas de salud, algo que puede resultarles de mucha ayuda, especialmente cuando se trata de enfermedades que pueden vivirse como estigmatizantes (ansiedad, depresión, problemas sexuales, etc.) (Gray y Klein, 2006).

En segundo lugar, y por último, si el fenómeno de las adicciones a las nuevas tecnologías se analiza desde la perspectiva de las variables que rodean a la persona, es inevitable centrar la atención en los contextos de desarrollo más importantes para el sujeto: la familia, el grupo de iguales, el contexto educativo, el laboral y la comunidad. Como es sabido, entre las consecuencias asociadas a las adicciones, y en el intento del sujeto por estar más tiempo a solas y conectado a alguna pantalla, están el deterioro de las relaciones con los profesores y el más bajo rendimiento escolar y laboral (Choo et al., 2010; Turel, Serenko y Bontis, 2011; Yang y Tung, 2007), el incremento de problemas en las relaciones familiares, el menor tiempo invertido en actividades con la familia (Chou, 2001; Chou, Condron y Belland, 2005) y con los amigos (Yang y Tung, 2007).

Como ocurre a menudo en la investigación cuando se trata de poner en relación dos conjuntos de variables, es difícil establecer dónde están las causas y dónde las consecuencias, es decir, si las dificultades en las relaciones familiares, escolares y con iguales conducen al joven a cobijarse en las nuevas tecnologías como estrategia de *coping* (es decir, ponen en marcha conductas de evasión y escape y, en esa huida, Internet se convierte en un recurso) o si el tiempo y la intensidad con la que se dedican a estas actividades van socavando sus relaciones sociales y sus competencias en estos ámbitos. Sin lugar a dudas, es necesaria más investigación, sobre todo de corte longitudinal, que ayude a desentrañar estas cuestiones.

No obstante, sí tenemos alguna evidencia que revela, en lo que respecta a la posible influencia de las relaciones con los iguales, que, cuando se tienen



amigos que muestran un excesivo uso de Internet o de otra tecnología o, más aún, una adicción, se incrementa significativamente la probabilidad de que el joven tenga problemas de adicción (Wang, Zhou, Lu, Wu, Deng y Hong, 2011).

Pero, yendo al origen, y mirando en el interior de la familia, hay también alguna evidencia que permite concluir que las dimensiones familiares que son importantes para el desarrollo normativo y saludable del adolescente son también relevantes en lo que respecta a la génesis de estas conductas adictivas. Nos referimos a la influencia que ejercen variables como la calidad de la comunicación padres-hijo, la confianza mutua, la relación de apego, los estilos disciplinarios, el clima familiar, las actividades que se realizan en familia, los conflictos y las estrategias que se ponen en marcha para resolverlos, así como la supervisión parental y el conocimiento que los padres y las madres tienen acerca de la vida de sus hijos e hijas.

Así, los adolescentes con problemas de interacción familiar, con una débil cohesión familiar, con carencia de afecto y ausencia de apoyo parental, y que crecen en entornos familiares caracterizados por la permisividad educativa o, más aún, expuestos a violencia familiar (tanto entre los cónyuges como parento-filial) es más probable que acaben siendo adictos a Internet (Choi y Han, 2006; Echeburúa y Corral, 2009; Kwon, Chung y Lee, 2011; Park, Kim y Cho, 2008; Subrahmanyam y Lin, 2007; Xu et al., 2011; Yang y Tung, 2007). Lo que viene a certificarse en estos trabajos es que cuantos más conflictos y dificultades familiares existan en un hogar, más probabilidad se da de que el adolescente pase de un uso saludable de las nuevas tecnologías a una adicción (Yen, Yen, Chen, Chen y Ko, 2007). Entre otras razones porque el conflicto conlleva dificultades en la comunicación y una mala supervisión, y existe una larga tradición de investigación en Psicología Evolutiva que muestra que ambos procesos son esenciales para un desarrollo saludable.

Por otro lado, durante los años de la infancia, es muy probable que los padres y las madres sepan todo o casi todo acerca de la vida de sus hijos e hijas, tanto lo que les ocurre dentro como fuera de casa, pero en la adolescencia, como consecuencia del desarrollo de una mayor autonomía, la vida social amplía claramente sus horizontes fuera de casa y el conocimiento parental depende en gran medida de lo que los hijos y las hijas quieran revelar a sus progenitores (Kerr y Stattin, 2000; Kerr, Stattin y Burk, 2010; Stattin y Kerr, 2000). De ahí la importancia de haber sabido construir durante la infancia unas sólidas

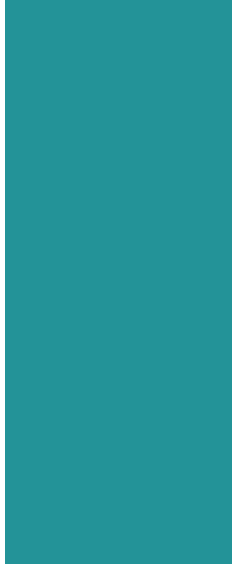


relaciones parento-filiales basadas en el afecto y la comunicación. En efecto, cuando en un hogar hay buena comunicación y afecto, es más probable que los progenitores estén más implicados y conozcan más detalles acerca de la vida de sus hijos e hijas (quiénes son sus amistades, qué hacen, dónde están, qué les gusta hacer, etc.) y que la supervisión que hagan de ellos sea más eficaz. Lo que ocurre en este tipo de hogares es que la supervisión que efectúan los padres y las madres, lejos de lesionar la autonomía y la capacidad de decisión del adolescente, se convierte en una herramienta de apoyo muy importante para el desarrollo positivo en estos años (Fletcher, Steinberg y Williams-Wheeler, 2004; Jiménez-Iglesias, 2011; Jiménez-Iglesias, Moreno, Granado-Alcón y López, 2012; Kerr y Stattin, 2000; Oliva, Parra, Sánchez-Queija y López, 2007; Soenens, Vansteenkiste, Luyckx y Goossens, 2006; Stattin y Kerr, 2000). En concreto, y en relación con la adicción a las nuevas tecnologías, los trabajos de Lin y colaboradores (Lin, Lin y Wu, 2009), así como otros más recientes (Jeon y Kim, 2011), muestran que la supervisión parental es un inhibidor importante de la adicción a Internet y más aún si esa supervisión se da unida a la realización frecuente de actividades de ocio en familia y fuera de casa.

A partir de este estado de conocimiento en materia de adicción a las nuevas tecnologías, y en el marco del Convenio de Colaboración suscrito entre la Consejería de Salud y Bienestar Social de la Junta de Andalucía y la Universidad de Sevilla en materia de drogodependencias y adicciones, se consideró de interés por ambas partes profundizar en estos temas llevando a cabo un estudio que evaluara el uso que hacen los adolescentes y jóvenes andaluces de las nuevas tecnologías, identificando factores de riesgo y de protección asociados para así poder establecer estrategias preventivas entre la población más vulnerable. Con este objeto de estudio, se diseñó y se ha llevado a cabo este proyecto de investigación *Uso de nuevas tecnologías y riesgo de adicciones entre los adolescentes y los jóvenes andaluces*, cuyos objetivos fundamentales son:

- Evaluar el uso de las nuevas tecnologías entre los adolescentes y jóvenes andaluces.
- Analizar la prevalencia de adicciones a las nuevas tecnologías entre esta población.
- Estudiar las características psicosociales que pueden actuar como factores de riesgo para la adicción a las nuevas tecnologías.





## MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN



## 1. PARTICIPANTES

La muestra objeto de estudio de esta investigación comprende a 1601 adolescentes y jóvenes de la comunidad de Andalucía. Concretamente, la muestra está compuesta por chicos y chicas de entre 12 y 34 años de edad, pertenecientes a las ocho provincias de Andalucía (Almería, Cádiz, Córdoba, Granada, Huelva, Jaén, Málaga y Sevilla).

Para el estudio de esta población se llevó a cabo un muestreo polietápico no proporcional, en el que la muestra se estratificó por provincias y hábitat de residencia, quedando esta última variable agrupada del siguiente modo: municipios de menos de 5000 habitantes, de 5001 a 10000 habitantes, de 10001 a 50000 habitantes, de 50001 a 100000 habitantes, de 100001 a 250000 habitantes y de más de 250000 habitantes. La distribución de los puntos de muestreo (secciones censales), por provincia y hábitat de residencia, se realizó de manera proporcional al tamaño de la población existente en cada estrato. Se determinó un total de 10 encuestas por punto de muestreo, una por cada cuota de sexo (chico y chica) y edad (de 12 a 14, de 15 a 19, de 20 a 24, de 25 a 29 y de 30 a 34 años). En cuanto a la distribución de la muestra por sexo y edad, se realizó de manera no proporcional, asegurando de esta forma una representación mínima de cada intervalo de edad. Esta afijación permitiría un estudio detallado más significativo por perfiles de edad.

La selección de las viviendas a las que se asistió para recoger las encuestas se realizó por rutas aleatorias dentro de las secciones censales seleccionadas. La selección de la última unidad muestral (la persona a entrevistar) se llevó a cabo mediante un cuadro de decisión aleatorio. La selección de los puntos de muestreo (secciones censales), por provincia y hábitat de residencia, se efectuó de manera aleatoria proporcional a la población de cada sección, siendo un total de 160 secciones censales. El trabajo de campo se realizó entre el 24 de abril y el 6 de mayo de 2011.

Como es habitual en este tipo de investigaciones, se ha trabajado con un nivel de confianza del 95,50%, lo que significa que la posibilidad de error en los datos globales es inferior a un 5%.

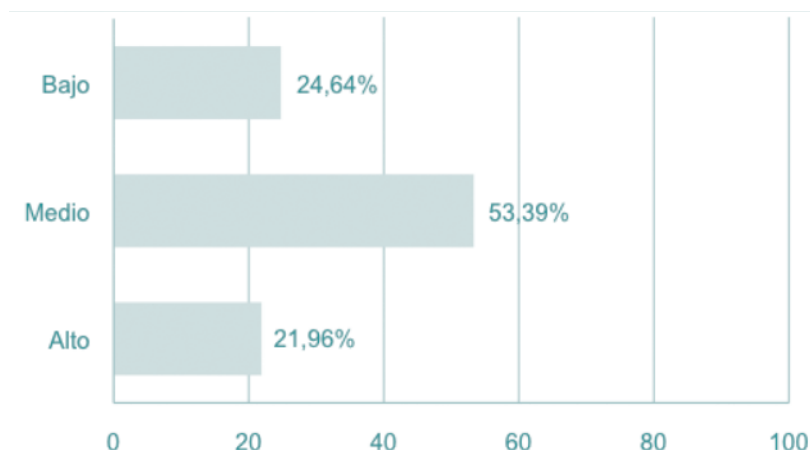
La muestra está representada por las ocho provincias andaluzas, con una mayor frecuencia de participantes en Sevilla ( $n = 370$ ) y Málaga ( $n = 310$ ), mientras que Huelva es la provincia que presenta una participación más baja

( $n = 100$ ). En cuanto a la distribución por sexo, la muestra está formada proporcionalmente por ambos sexos (801 chicos y 800 chicas). La edad promedio de los jóvenes y adolescentes se sitúa en torno a los 22 años ( $M = 22,28$ ,  $DT = 6,94$ ), con un rango que oscila entre 12 y 34 años.

Con respecto a los adolescentes de hasta 18 años, el nivel socioeconómico se midió a través de la capacidad adquisitiva de sus familias (en el apartado “Instrumentos” se explica con detalle esta medida). Los resultados representados en la Figura 1 muestran que el 53,39% de las familias de estos jóvenes presentan un nivel adquisitivo familiar medio, seguido del 24,64% con un nivel bajo y del 21,96% con nivel adquisitivo alto.

FIGURA 1

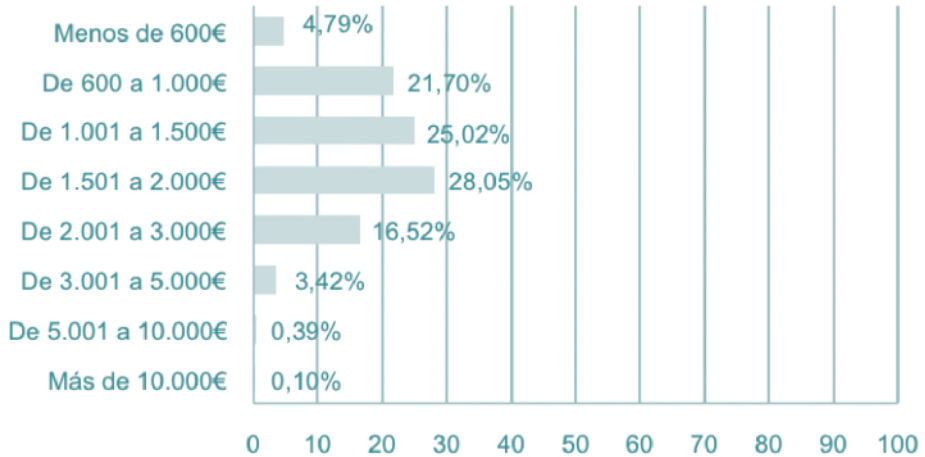
Capacidad adquisitiva familiar de adolescentes de hasta 18 años



Atendiendo al nivel de ingresos mensual (aproximado por intervalos) de los jóvenes mayores de 18 años, como se muestra en la Figura 2, el porcentaje de ingresos más elevado se encuentra en el intervalo de 1501 a 2000 euros (28,05%), seguido del intervalo justamente anterior, correspondiente a unos ingresos de 1001 a 1500 euros (25,02%).

FIGURA 2

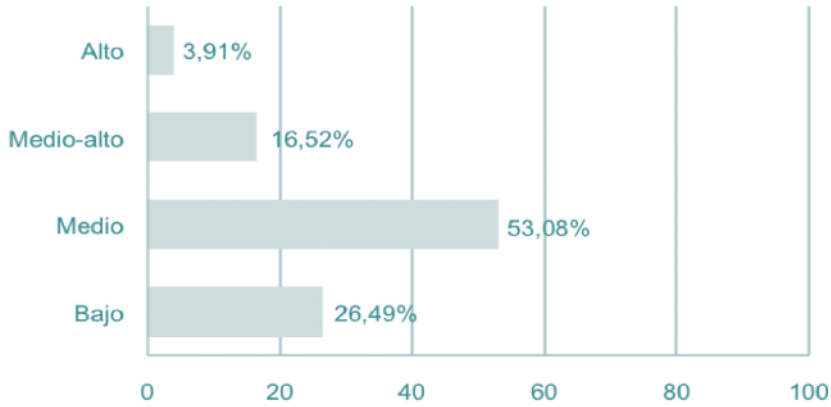
Nivel de ingresos mensual en jóvenes mayores de 18 años



Estos diferentes intervalos del nivel de ingresos se han agrupado, para resumir el nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años, en cuatro niveles: nivel alto (correspondiente a los siguientes tres niveles: *de 3001 € a 5000 €, de 5001 € a 10 000 € y más de 10 000 €*); nivel medio-alto (correspondiente al nivel *de 2001 € a 3000 €*); nivel medio (correspondiente a los siguientes dos niveles: *de 1001 € a 1500 € y de 1501 € a 2000 €*), y nivel bajo (correspondiente a los siguientes dos niveles: *menos de 600 € y de 600 a 1000 €*). En la Figura 3 se observa que el 53,08% de estos jóvenes muestra un nivel socioeconómico medio. Con un porcentaje menor se presentan los jóvenes con un nivel socioeconómico bajo (26,49%), seguidos de los que tienen un nivel socioeconómico medio-alto (16,52%). Para finalizar, solo un 3,91% de los jóvenes andaluces muestra un nivel socioeconómico alto.

FIGURA 3

Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años



Por otro lado, el 47,50% de los jóvenes y adolescentes está estudiando actualmente. En la Figura 4 se muestra la distribución de estos jóvenes y adolescentes en función del nivel de estudios que cursan en la actualidad. Mayoritariamente, el 47,04% está realizando la Enseñanza Secundaria Obligatoria, principalmente en centros públicos (89%), seguido del 18,92% de los jóvenes y adolescentes que está estudiando algún curso de grado o posgrado (a pesar de que originalmente la información se recogió de forma separada para grado y posgrado, se proporciona conjuntamente por el bajo número de participantes que cursa posgrado,  $n = 11$ ). El resto de porcentajes de adolescentes y jóvenes que cursan otros estudios son más bajos, como se observa en la figura. Resulta importante advertir que los datos relacionados con el nivel de estudios no llegan a sumar el 100%, porque no se presenta la categoría “Otras opciones”, dado que al mostrar un porcentaje muy bajo no se incluye ni en las figuras ni en las tablas.

A continuación, en la Figura 5 se muestra la distribución del nivel educativo del último curso superado en el 52,50% de los jóvenes y adolescentes que actualmente no están estudiando. Como se observa, un porcentaje elevado de estos chicos y chicas ha terminado la Enseñanza Secundaria Obligatoria (39,93%).



En cuanto a la situación laboral de los jóvenes, el 61,50% está trabajando actualmente.

FIGURA 4

Nivel de estudios de los jóvenes y adolescentes que actualmente están estudiando

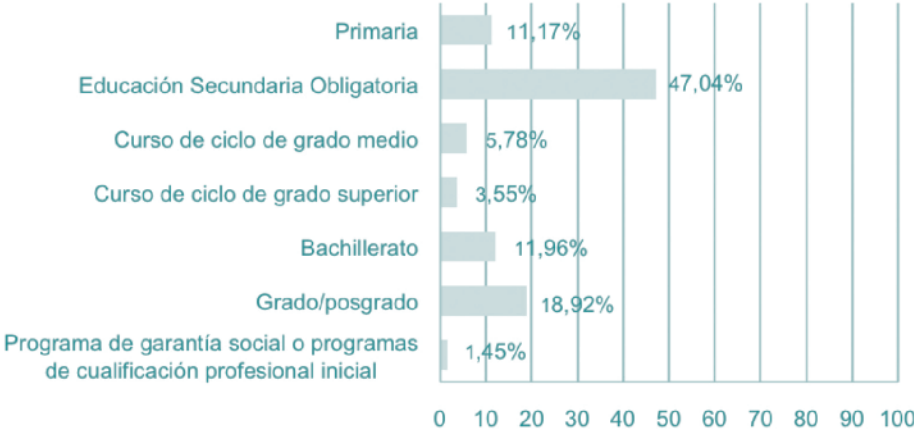


FIGURA 5

Último curso superado en los jóvenes y adolescentes que actualmente no están estudiando



## 2. INSTRUMENTOS

Para alcanzar los objetivos de esta investigación, se ha utilizado una amplia y variada batería de herramientas de aplicación individualizada y evaluación cuantitativa. En su mayor parte, se trata de instrumentos utilizados y validados por otros expertos.

Estas medidas de evaluación incluyen contenidos centrales para la comprensión del fenómeno del uso y abuso de las nuevas tecnologías durante la adolescencia y la juventud. Los contenidos centrales de esta investigación se exponen en la Tabla 1.

A continuación, se detalla la información relacionada con los instrumentos utilizados para evaluar estos contenidos:

- **Datos sociodemográficos.** Al comienzo del cuestionario se incluyeron 6 ítems que permitían obtener información sobre el sexo, la edad, la situación académica y laboral actual (si estudia y/o trabaja), el nivel de estudios (actual y superado) y la titularidad del centro educativo de los jóvenes y adolescentes de la muestra.
- **Nivel socioeconómico.** Para los mayores de 18 años, estén o no estudiando, se ha incluido un ítem sobre el *nivel de ingresos mensual aproximado* que se percibe en su casa. Para los adolescentes de hasta 18 años, estén estudiando o no, se ha utilizado la medida referente a la Capacidad Adquisitiva Familiar (*Family Affluence Scale*, FAS, de Currie et al., 2008). El FAS es una escala autocumplimentable muy utilizada con población infanto-juvenil, pues permite evaluar el nivel socioeconómico a partir de indicadores de riqueza que son fáciles de informar por parte de esta población, presentando además buenos criterios de validez (Andersen et al., 2008; Currie et al., 2008). Esta escala está compuesta de los siguientes 4 indicadores: “*durante los últimos 12 meses, ¿cuántas veces saliste de vacaciones?*”, “*¿tiene tu familia coche propio o furgoneta?*”, “*¿tienes un dormitorio para ti solo?*”, y “*¿cuántos ordenadores tiene tu familia?*”.
- **Hábitos de uso de nuevas tecnologías.** Estas preguntas han sido diseñadas por el equipo de investigación de este estudio, a partir de una adaptación de la encuesta realizada por el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010), aludiendo específicamente a los hábitos de uso

TABLA 1

Contenidos centrales de las medidas de evaluación utilizadas

<b>Información sociodemográfica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sexo</li> <li>- edad</li> <li>- situación ocupacional (trabajo o estudios)</li> <li>- nivel socioeconómico</li> </ul>
<b>Hábitos de uso de las nuevas tecnologías: internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- edad de inicio</li> <li>- nivel de uso</li> <li>- tiempo diario de uso</li> <li>- tipos de uso</li> </ul>
<b>Hábitos de uso de las nuevas tecnologías: videojuegos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- edad de inicio</li> <li>- nivel de uso</li> <li>- tiempo diario de uso</li> </ul>
<b>Hábitos de uso de las nuevas tecnologías: teléfono móvil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- edad de inicio</li> <li>- nivel de uso</li> <li>- tiempo diario de uso</li> </ul>
<b>Adicción a las nuevas tecnologías</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- internet</li> <li>- juego con dinero en internet</li> <li>- videojuegos</li> <li>- teléfono móvil</li> </ul>
<b>Características personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hábitos de sueño</li> <li>- consumo de sustancias</li> <li>- satisfacción vital</li> <li>- autocontrol</li> <li>- ansiedad-depresión</li> </ul>
<b>Características contextuales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- actividades familiares compartidas</li> <li>- cohesión familiar</li> <li>- calidad de vida aportada por la relación con los iguales</li> <li>- calidad de vida escolar/laboral</li> <li>- apego al barrio de residencia</li> <li>- actividades para jóvenes en la comunidad</li> </ul>

de internet, videojuegos y teléfono móvil. En concreto, las cuestiones hacían referencia a los siguientes contenidos: edad de inicio, nivel de uso, tiempo diario de uso (entre semana y fines de semana), y, en el caso de internet, tipo de actividad que realiza en dicha plataforma.

- *Adicción a internet (Internet Addiction Test, IAT) (Young, 1998)*. Esta escala, traducida al español por el equipo de investigación responsable de este estudio, mide los comportamientos asociados al uso adictivo de internet que incluyen la compulsión, el escapismo y la dependencia. Las preguntas de la escala también evalúan los problemas relacionados con el uso adictivo en el ámbito personal, laboral y social de adolescentes y jóvenes. Concretamente, la escala está compuesta por 20 ítems (e.g., “¿con qué frecuencia estás conectado a internet más tiempo del que te habías propuesto?”), en formato tipo *likert*, que deben ser puntuados en una escala comprendida entre 1 (*nunca o rara vez*) y 5 (*siempre*). Este instrumento permite obtener una medida global del nivel de adicción a internet, así como información sobre las subescalas de importancia, uso excesivo, interferencia, anticipación, pérdida de control y problemas sociales. Asimismo, las puntuaciones cuantitativas incluyen las siguientes categorías, según la corrección propuesta por Widyanto y McMurrin (2004): sin adicción (intervalo 20-39 puntos), adicción moderada (intervalo 40-69 puntos) y adicción grave (intervalo 70-100 puntos). El índice de fiabilidad fue de ,94 para la escala total.
- *Adicción al juego con dinero en internet (Young, 1998)*. Esta escala, traducida al español por nuestro equipo de investigación, permite evaluar la adicción al juego con dinero en internet, determinando si jugar con dinero en internet afecta a la rutina diaria, a la vida social, a la productividad, al sueño y a los sentimientos de los jóvenes y adolescentes. Concretamente, este instrumento está compuesto por 8 ítems (e.g., “¿estás muy pendiente del juego con dinero en Internet —por ejemplo, piensas en ello cuando estás desconectado, piensas en la próxima vez que te vas a conectar—?”), que deben ser puntuados en una escala tipo *likert* comprendida entre 1 (*no, nada*) y 5 (*sí, muchísimo*). Además de la puntuación cuantitativa, la frecuencia de 5 o más de las conductas evaluadas permite examinar la presencia de

adicción de forma dicotómica. El índice de fiabilidad según el alfa de Cronbach fue de ,86.

- **Adicción a los videojuegos (Young, 1998).** Este instrumento, traducido al español por nuestro equipo de investigación, permite examinar el nivel de adicción a los videojuegos y su repercusión en la rutina diaria, vida social y afectiva, productividad y sueño de los jóvenes y adolescentes. Concretamente, la escala está compuesta por 8 ítems (e.g., “¿has mentado a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas a los videojuegos?”), que deben ser puntuados en una escala tipo *likert* comprendida entre 1 (*no, nada*) y 5 (*sí, muchísimo*). Además de la puntuación cuantitativa, la frecuencia de 5 o más de las conductas evaluadas permite valorar la presencia de adicción de forma dicotómica. El índice de fiabilidad obtenido en esta investigación fue de ,88.
- **Adicción al teléfono móvil (Young, 1998).** Esta escala permite evaluar el nivel de adicción al uso de teléfono móvil, así como su repercusión en distintas facetas de la vida de adolescentes y jóvenes. Este cuestionario ha sido traducido a nuestro idioma por el equipo de investigación responsable de este informe. La escala está compuesta por 8 ítems (e.g., “¿te has sentido inquieto e irritable cuando has intentado reducir o dejar de usar el móvil?”) que deben ser puntuados en una escala tipo *likert* comprendida entre 1 (*no, nada*) y 5 (*sí, muchísimo*). El índice de fiabilidad fue de ,83.
- **Hábitos de sueño.** Para conocer los hábitos de sueño de los adolescentes y jóvenes de la muestra se incluyeron dos preguntas: “¿a qué hora te sueles dormir?” y “¿a qué hora te sueles despertar?”, que permitieron calcular el número de horas de sueño durante la semana y durante los fines de semana. Estas preguntas se han extraído del cuestionario utilizado por el equipo español del estudio *Health Behaviour in School-aged Children* (HBSC) en su edición 2010 (Moreno et al., en prensa).
- **Consumo de sustancias.** Se trata de una serie de preguntas, elaboradas por Oliva, Parra y Sánchez-Queija (2008), que hacen referencia al consumo de tabaco, alcohol y hachís, porros o marihuana. Para el caso del consumo de tabaco, los jóvenes y adolescentes debían señalar su nivel de consumo en una escala comprendida entre 1 (*nunca*) y

- 5 (*fumo todos los días 3 o más cigarrillos*). En el caso del alcohol, los participantes debían contestar, en una escala comprendida entre 1 (*ninguna*) y 6 (*más de una vez a la semana*), cuántas veces se habían embriagado en el último mes. En relación con el consumo de hachís, porros o marihuana, los chicos y las chicas debían señalar sus respuestas en una escala entre 1 (*nunca*) y 5 (*casi todos los días*).
- **Satisfacción vital (*Life Satisfaction Scale*) (Huebner, 1991)**. Este instrumento permite evaluar el nivel de satisfacción vital de jóvenes y adultos mediante un formato de escala tipo *likert* compuesta por 7 ítems (e.g., “*me gustaría cambiar muchas cosas de mi vida*”) que deben ser puntuados en un rango comprendido entre 1 (*totalmente en desacuerdo*) y 7 (*totalmente de acuerdo*). Se ha empleado la traducción de Galíndez y Casas (2010) validada recientemente en nuestro idioma. El examen de fiabilidad de la escala en esta investigación fue de ,86.
  - **Autocontrol (*Brief Self-control Scale*) (Tangney, Baumeister y Boone, 2004)**. Este instrumento evalúa el grado de autocontrol que presentan los adolescentes y jóvenes en relación con cinco dominios: control de pensamientos, control de emociones, control de impulsos, regulación de la conducta y ruptura de hábitos. Se trata de una escala compuesta por 13 ítems en formato tipo *likert* (e.g., “*me cuesta trabajo romper malos hábitos*”), puntuados en un rango entre 1 (*totalmente en desacuerdo*) y 5 (*totalmente de acuerdo*). El índice de fiabilidad obtenido fue de ,82.
  - **Ansiedad-depresión (*Youth Self Report, YSR, y Adult Self Report, ASR, de Achenbach y Rescorla, 2001, 2003*)**. Estas escalas permiten obtener información sistematizada sobre problemas emocionales y conductuales. En esta investigación se ha utilizado una traducción al castellano de la subescala “ansiedad-depresión”. Por una parte, la subescala evalúa estos problemas en adolescentes, para lo cual se utiliza el *Youth Self Report (YSR)*, que cuenta con 13 ítems (e.g., “*lloro mucho*”). Por otra parte, utilizando el *Adult Self Report (ASR)*, cuya subescala tiene 18 ítems (e.g., “*me siento perdido o confundido*”), se evalúan los problemas ansioso-depresivos presentes en adultos. En ambos casos, las opciones de respuesta del cuestionario se distribuyen en un rango entre 0 (*no es verdad*) y 2 (*muy verdadero*). El índice de fiabilidad para los menores de edad fue de ,74, mientras que en el

caso de las personas mayores de 18 años dicho índice se situó en ,81 puntos.

- *Escala Kidscreen-27 para evaluar la calidad de vida escolar o laboral y asociada a la relación con los iguales.* Esta escala autocumplimentada sirve para evaluar la calidad de vida en niños/as y adolescentes y ha sido validada en distintos países europeos (*The Kidscreen Group Europe*, 2006). Concretamente, en la versión Kidscreen-27 cada subescala está compuesta por diferentes ítems (e.g., “en la última semana, ¿has podido prestar atención, concentrarte?”) que deben ser puntuados en una escala comprendida entre 1 (*nada*) y 5 (*muchísimo*). Esta escala incluye una puntuación global (sumatorio de todas las subescalas) y 5 subescalas relativas al bienestar físico, bienestar emocional, relación con padres/madres y vida familiar, relación con iguales y, por último, ambiente escolar. Este estudio ha empleado la versión española de dos subescalas: relación con iguales, con 4 ítems, y ambiente escolar, con otros 4 ítems. Además, ambas subescalas han sido adaptadas a la población adulta (relación con iguales y ambiente laboral), manteniendo el número de ítems en ambas subescalas (*The Kidscreen Group Europe*, 2006). El índice de fiabilidad fue de ,88 para la subescala de iguales y ,93 para la subescala de ambiente escolar y laboral.
- *Actividades familiares compartidas.* Este instrumento sirve para evaluar la frecuencia con la que los adolescentes y jóvenes realizan actividades en familia. Está compuesto por 10 ítems que deben ser puntuados en una escala comprendida entre 1 (*nunca*) y 5 (*todos los días*). El instrumento es fruto de una revisión bibliográfica y una recopilación de dimensiones del estudio cualitativo realizado por el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010). El índice de fiabilidad obtenido fue de ,82.
- *Subescala de cohesión familiar (Family Adaptability and Cohesion Scale, FACES III) (Olson, Portner y Lavee, 1985).* La escala original sirve para evaluar la cohesión y adaptabilidad familiar, es decir, el grado de vinculación emocional que existe entre los miembros de la familia, así como la habilidad de la familia para cambiar su estructura de poder, sus reglas y/o sus roles en respuesta a las tensiones situacionales y evolutivas a las que tengan que hacer frente. En esta investigación se ha utilizado

la subescala de cohesión familiar. Esta subescala está compuesta por 10 ítems (e.g., “los miembros de la familia nos pedimos ayuda unos a otros”), que deben ser puntuados en una escala comprendida entre 1 (*nunca o casi nunca*) y 5 (*casi siempre*). El índice de fiabilidad para esta investigación de la subescala de cohesión familiar fue de ,93.

- *Escala de recursos y activos comunitarios* (Oliva, Antolín y López, 2011). Escala desarrollada y validada recientemente obteniendo unos buenos índices de fiabilidad y validez (RMSEA = ,06; GFI = ,92; AGFI = ,90; CFI = ,97). Permite evaluar la percepción que las personas tienen sobre diversas dimensiones del barrio en el que viven a través de una puntuación global y cinco parciales: apoyo social de la juventud, apego al barrio, seguridad de la comunidad, control social y actividades para jóvenes. La escala puede ser aplicada de forma individual o colectiva a partir de los 12 años, tanto a adolescentes como a personas adultas, y está compuesta por 22 ítems que deben ser puntuados en una escala comprendida entre 1 (*totalmente falsa*) y 7 (*totalmente verdadera*). Concretamente, en esta investigación se han utilizado dos subescalas:

–*Apego al barrio*, que incluye cuatro ítems referidos al sentimiento de pertenencia o vinculación con la comunidad de su barrio (e.g., “siento que formo parte de mi barrio”). En esta investigación, su coeficiente de fiabilidad Alpha de Cronbach fue de ,97.

–*Actividades para jóvenes*, con cuatro ítems referidos a la oferta de actividades de ocio dirigidas a las personas jóvenes que se llevan a cabo en el barrio (e.g., “hay pocos barrios en los que haya tantas actividades para jóvenes como en el mío”). El índice de fiabilidad alcanzado fue de ,94.



### 3. PROCEDIMIENTO

El diseño metodológico propuesto se define como un estudio empírico con metodología selectiva de encuesta, es decir, las variables a estudiar han sido registradas a través de encuesta, utilizada para la obtención de evidencia empírica. Además, en función de la naturaleza de los datos recogidos, la metodología del estudio es eminentemente cuantitativa.

Esta encuesta se ha cristalizado en cuatro versiones del cuestionario, adaptadas a la edad y al nivel de estudios de los participantes de la muestra. A continuación, se detallan las características de la muestra que corresponden a las diferentes versiones utilizadas:

- **Versión A.** Esta versión se implementó cuando la muestra cumplía los siguientes dos requisitos: a) chicos/as de hasta 18 años (incluidos) que no han finalizado la Educación Secundaria Obligatoria, independientemente de que estén escolarizados o no, y b) chicos/as de hasta 18 años (incluidos) que, habiendo finalizado la Educación Secundaria Obligatoria, siguen escolarizados (Anexo 1).
- **Versión B.** Corresponde a la versión utilizada cuando se trataba de chicos/as de hasta 18 años (incluidos) que, habiendo finalizado la Educación Secundaria Obligatoria, en el momento de la recogida de datos no se encontraban escolarizados (Anexo 2).
- **Versión C.** Se trata de la versión utilizada para chicos/as mayores de 18 años (19 años en adelante) que se encontraban escolarizados (Anexo 3).
- **Versión D.** En el caso de chicos/as mayores de 18 años (19 años en adelante) que en el momento de la recogida de datos no se encontraban escolarizados (Anexo 4).

Una vez establecida la muestra, decididos los instrumentos y realizado un breve estudio piloto, el personal técnico de la recogida de datos efectuó visitas domiciliarias en las que se realizaron entrevistas personales a los participantes seleccionados, asistidas en todos los casos por ordenador. Los entrevistadores contaban con el siguiente material:

- ordenador mini-portátil, con software de entrevistas,
- cuaderno de respuestas de ayuda visuales al entrevistado,

- carta de acreditación y presentación del proyecto, y
- callejeros de las secciones censales seleccionadas.

La administración de los cuestionarios se llevó a cabo mediante entrevistas individuales con cada participante, con una duración aproximada de 20-25 minutos por entrevista. Además, con objeto de aumentar la calidad de la información recabada, el personal técnico de la recogida recibió una formación especializada que garantizó la óptima resolución de cualquier duda que pudieran plantear las personas entrevistadas, así como técnicas que favorecieran la creación de un clima adecuado para fomentar la colaboración de los participantes.

#### 4. PLAN DE ANÁLISIS

En este trabajo se llevaron a cabo diferentes análisis estadísticos con los que se pretende ofrecer una imagen panorámica acerca del uso y abuso de las nuevas tecnologías entre los adolescentes y los jóvenes andaluces. Concretamente, se realizaron descripciones minuciosas de las distintas dimensiones evaluadas, comparaciones inter-grupo e intra-grupo, así como análisis de interacción; se establecieron relaciones entre pares de variables mediante correlaciones parciales y se realizaron modelos de regresión lineal. A continuación, se explica con brevedad en qué consiste cada uno de los análisis realizados.

Todas las variables dicotómicas, ordinales y cuantitativas incluidas en este informe fueron descritas de forma minuciosa, como se ha comentado. Tanto para las variables dicotómicas como para las ordinales se presentaron el tamaño de la muestra y la distribución de frecuencias y porcentajes. Para las variables cuantitativas se indicaron el tamaño de la muestra, la distribución de frecuencias, la media como estadístico de tendencia central, la desviación tipo y los valores mínimo y máximo alcanzados en la escala.

Además de la descripción de las dimensiones empleadas en el estudio, se llevaron a cabo diversos análisis de contraste. Cuando dichos análisis implicaban la comparación de grupos en función de variables dicotómicas u ordinales, se realizaron comparaciones de frecuencias, examinando los residuos tipificados corregidos para determinar la magnitud de la acumulación de frecuencias en las distintas categorías (destacados en negrita en el caso de ser superiores a +2 o inferiores a -2), teniendo en cuenta el estadístico Chi-Cuadrado para la obtención del nivel de significación del contraste. Para los análisis comparativos inter-grupo que incluían dimensiones cuantitativas, se emplearon análisis univariados de varianza (ANOVA); en los casos que fue necesario llevar a cabo contrastes intra-grupo para examinar distintas puntuaciones comparables entre sí, se usó el estadístico *t* de Student para muestras relacionadas.

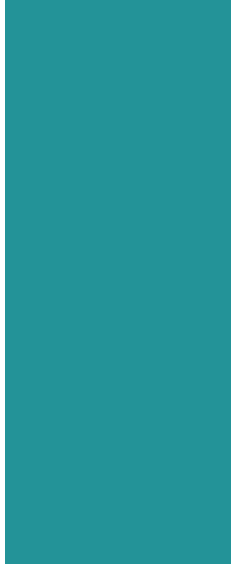
Con objeto de establecer relaciones entre pares de variables, se realizaron correlaciones parciales empleando el coeficiente *r* de Pearson, controlando el peso de algunas variables sociodemográficas en la correlación.

Por último, para estudiar el poder predictivo que distintas variables poseían respecto al uso y la adicción a las nuevas tecnologías se ejecutaron análisis de regresión lineal. Concretamente, se llevaron a cabo análisis de re-

gresión múltiple jerárquicos, donde, en un primer paso y a modo de control, fueron introducidos el sexo, la edad y el nivel de ingresos; en un segundo paso, fueron añadidas las variables personales contempladas en este estudio, y en un tercer paso se incluyeron las variables contextuales analizadas.

Para los distintos modelos de regresión llevados a cabo, la significación global del modelo se interpretó mediante el valor del estadístico  $F$  y la relevancia clínica del mismo mediante los valores de  $R^2$  y  $R^2$  de cambio, que indican la proporción de varianza explicada por el modelo global. Para cada variable introducida en el modelo se presenta su coeficiente de regresión estandarizado, la significatividad de dicho coeficiente y el valor de la correlación semiparcial al cuadrado, que indica la contribución específica de cada dimensión a la varianza total explicada por el modelo.

En cuanto a la representación gráfica de los resultados, todos los resultados descriptivos generales se presentan en tablas o figuras. Respecto al análisis de la información en función de las características sociodemográficas de la muestra, se ofrece información descriptiva de estos contrastes únicamente en aquellos casos en los que tales contrastes hayan resultado estadísticamente significativos. Como excepción a esta regla, y por la relevancia de las diferencias en función del sexo para esta investigación, cuando se describen el uso y la adicción a las nuevas tecnologías se ofrece la información diferenciada para chicos y para chicas, independientemente de la existencia o no de diferencias estadísticamente significativas. Tras las tablas o figuras empleadas para ofrecer la información estadística, se describen y comentan los resultados más relevantes.



## RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN



## 1. HÁBITOS DE USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN ADOLESCENTES Y JÓVENES ANDALUCES

Con objeto de conocer los hábitos de uso de las nuevas tecnologías entre los adolescentes y jóvenes andaluces se ha examinado de forma independiente la utilización de internet (apartado 1.1), videojuegos (apartado 1.2) y teléfono móvil (apartado 1.3). En cada caso se ha descrito la edad de inicio en el uso de la tecnología, el nivel de uso, el tiempo diario de uso (entre semana y los fines de semana) y, en el caso de internet, también se ha incluido el tipo de actividad realizada (apartado 1.1.4). Para cada una de las tecnologías examinadas se han considerado algunas características sociodemográficas de la muestra: el sexo y la edad de los participantes, el nivel de ingresos familiares, así como si los participantes estudiaban y trabajaban en el momento de la investigación.

### 1.1. HÁBITOS DE USO DE INTERNET

#### 1.1.1. Edad de inicio en el uso de internet

En general, los chicos y las chicas andaluces comienzan a usar internet con 15 años, tal y como se detalla en la Tabla 2.

TABLA 2

Edad de inicio en el uso de internet en función del sexo [ $F(1, 1501) = 1,177$ ,  $p = ,278$ ] y grupo de edad [ $F(4, 1498) = 519,072$ ,  $p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	15,08	5,12
Sexo	Chico	801	14,94	5,00
	Chica	800	15,22	5,24
Grupo de edad (en años)	12-14	320	10,15	1,64
	15-19	320	12,39	2,20
	20-24	320	14,55	2,82
	25-29	320	17,39	3,72
	30-34	321	21,48	5,22

## Sexo

- Los chicos y las chicas se inician a una edad similar en el uso de internet, dado que la edad media de inicio en los chicos es de 14,94 años y en las chicas es de 15,22 años.

## Grupo de edad

- La edad media de inicio en el uso de internet se retrasa según aumenta la edad de la muestra. Por ejemplo, la edad de inicio de los 12 a los 14 años está en torno a los 10 años, mientras que de los 30 a los 34 años es de algo más de 21 años.

TABLA 3

Edad de inicio en el uso de internet en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1501) = 745,732, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1503	15,08	5,12
Estudiante en la actualidad	Sí	741	12,09	3,09
	No	762	17,99	5,03

## Estudiante en la actualidad

- Los adolescentes y jóvenes que están estudiando comenzaron a usar internet a una edad anterior ( $M = 12,09$  años) que los adolescentes y jóvenes que actualmente no estudian ( $M = 17,99$  años).

### 1.1.2. Nivel de uso de internet

Los adolescentes y jóvenes andaluces presentan, mayoritariamente, un nivel medio en el uso de internet (51,50%). En segundo lugar, se encuentran los adolescentes y jóvenes con un nivel principiante (21,22%) y avanzado (21,76%) en uso de internet. Con un porcentaje bastante menor están los adolescentes y jóvenes con un nivel experto de uso (4,06%) y, por último, los que presentan un uso nulo de internet (1,46%).



TABLA 4

Nivel de uso de internet en función del sexo [ $\chi^2(4, N = 1503) = 8,29, p = ,081$ ]  
y grupo de edad [ $\chi^2(16, N = 1503) = 96,03, p < ,001$ ]

			Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Total		n	22	319	774	327	61
		%	1,46	21,22	51,50	21,76	4,06
Sexo	Chico	n	12	159	375	167	41
		%	1,59	21,09	49,73	22,15	5,44
	Chica	n	10	160	399	160	20
		%	1,34	21,36	53,27	21,36	2,67
Grupo de edad (en años)	12-14	n	3	112	154	32	3
		%	0,99	36,84	50,66	10,53	0,99
	15-19	n	3	42	173	81	13
		%	0,96	13,46	55,45	25,96	4,17
	20-24	n	2	46	166	79	15
		%	0,65	14,94	53,90	25,65	4,87
	25-29	n	4	57	149	71	15
		%	1,35	19,26	50,34	23,99	5,07
	30-34	n	10	62	132	64	15
		%	3,53	21,91	46,64	22,61	5,30

### Sexo

- Chicos y chicas se diferencian únicamente en el nivel experto. Los chicos presentan un porcentaje más alto (5,44%) en el nivel de experto que las chicas (2,67%) cuando se trata de usar internet.

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años muestran un porcentaje bajo en el nivel experto (0,99%) y avanzado (10,53%), mientras que tienen un porcentaje alto en el nivel principiante (36,84%).

- En el nivel avanzado destacan, con el porcentaje más alto, los adolescentes de 15 a 19 años (25,96%). En cambio, tienen el porcentaje más bajo en el nivel principiante (13,46%), seguidos de los de 20 a 24 años (14,94%).
- Los jóvenes de 30 a 34 años son los que tienen un porcentaje mayor (3,53%) en el nivel nulo de uso de internet.

TABLA 5

Nivel de uso de internet en función de la situación actual en el sistema educativo  
 $[\chi^2 (4, N = 1503) = 12,56, p = ,014]$   
 y la actividad laboral  $[\chi^2 (4, N = 737) = 10,72, p = ,030]$

		Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto	
Total	n	22	319	774	327	61	
	%	1,46	21,22	51,50	21,76	4,06	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	4	158	398	157	24
		%	0,54	21,32	53,71	21,19	3,24
	No	n	18	161	376	170	37
		%	2,36	21,13	49,34	22,31	4,86
Actividad laboral en la actualidad	Sí	n	10	80	235	118	24
		%	2,14	17,13	50,32	25,27	5,14
	No	n	7	70	132	49	12
		%	2,59	25,93	48,89	18,15	4,44

### *Estudiante en la actualidad*

- Los chicos y las chicas que actualmente estudian presentan un porcentaje significativamente más bajo en el nivel nulo en uso de internet (0,54%), en comparación con los que actualmente no estudian (2,36%).

### *Actividad laboral en la actualidad*

- En el nivel principiante se encuentran diferencias más destacadas, los adolescentes y jóvenes que no trabajan presentan más este nivel. El 17,13% de los jóvenes que actualmente trabajan indican un nivel

principiante en el uso de internet, frente al 25,93% de los que actualmente no trabajan.

- También se dan diferencias significativas en el nivel avanzado de uso de internet, presente en mayor grado en los chicos y las chicas que están trabajando (25,27%) que en los que actualmente no trabajan (18,15%).

TABLA 6

Nivel de uso de internet en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2(8, N = 538) = 39,24, p < ,001$ ] y jóvenes mayores de 18 años [ $\chi^2(12, N = 949) = 77,44, p < ,001$ ]

			Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Total	<i>n</i>		22	319	774	327	61
	%		1,46	21,22	51,50	21,76	4,06
Nivel socioeconómico hasta 18 años	Bajo	<i>n</i>	5	50	55	12	2
		%	4,03	40,32	44,35	9,68	1,61
	Medio	<i>n</i>	1	72	165	46	8
		%	0,34	24,66	56,51	15,75	2,74
	Alto	<i>n</i>	0	22	64	33	3
		%	0,00	18,03	52,46	27,05	2,46
Nivel socioeconómico en mayores de 18 años	Bajo	<i>n</i>	8	77	110	40	1
		%	3,39	32,63	46,61	16,95	0,42
	Medio	<i>n</i>	6	76	277	118	32
		%	1,18	14,93	54,42	23,18	6,29
	Medio-alto	<i>n</i>	2	18	79	57	9
		%	1,21	10,91	47,88	34,55	5,45
	Alto	<i>n</i>	0	2	18	17	2
		%	0,00	5,13	46,15	43,59	5,13

#### Nivel socioeconómico de los adolescentes de hasta 18 años

- Los adolescentes de nivel socioeconómico bajo, en comparación con los demás adolescentes, muestran porcentajes altos en los niveles principiante (40,32%) y nulo (4,03%) en el uso de internet; en cambio,

presentan porcentajes más bajos en el nivel medio (44,35%) y, especialmente, en el avanzado (9,68%).

- Los adolescentes con nivel socioeconómico alto puntúan más alto en el nivel avanzado (27,05%) de esta nueva tecnología, mientras que presentan el porcentaje más bajo de uso en el nivel principiante (18,03%), que el resto de adolescentes.

### *Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Los jóvenes de un nivel socioeconómico bajo tienen los porcentajes más altos en los niveles nulo (3,39%), así como en el nivel principiante (32,63%) de uso de internet. Estos jóvenes es menos probable que tengan un nivel avanzado (16,95%) o experto (0,42%).
- En el nivel socioeconómico medio, los jóvenes suelen tener mayoritariamente un nivel medio de uso de internet (54,42%) y son los que presentan el porcentaje más alto en el nivel experto (6,29%).
- Los jóvenes de nivel socioeconómico medio-alto y alto muestran más altos porcentajes en el nivel avanzado de uso de internet (34,55% y 43,59%, respectivamente). En cambio, estos jóvenes no suelen tener un nivel principiante (solo el 10,91% del nivel socioeconómico medio-alto y el 5,13% de los de nivel alto).

### **1.1.3. Tiempo diario de uso de internet**

Otra de las variables a analizar hace referencia a las horas al día que suelen dedicar estos chicos y chicas al uso de internet, diferenciando los días entre semana (desde el lunes hasta el viernes, dentro del horario escolar o laboral) y los fines de semana (desde el viernes, una vez terminada la jornada escolar/laboral, hasta el domingo).

#### *1.1.3.1. Tiempo diario de uso de internet los días entre semana*

El 39,79% de los adolescentes y jóvenes andaluces dedican a internet entre 1 y 3 horas los días de entre semana. En segundo lugar, el 27,88% de los chicos y las chicas dedican menos de 1 hora al uso de esta nueva tecnología. Con un porcentaje más bajo (15,44%), los chicos y las chicas utilizan internet entre 3 y 6 horas los días de entre semana. En cuarto lugar, el 9,71% de los adolescentes y jóvenes pasan más de 6 horas utilizando internet, seguido en

último lugar, con un 7,19%, por los chicos y las chicas que no dedican tiempo entre semana al uso de esta nueva tecnología.

TABLA 7

Tiempo diario de uso de internet los días entre semana en función del sexo [ $\chi^2 (4, N = 1503) = 0,61, p = ,963$ ] y grupo de edad [ $\chi^2 (16, N = 1503) = 75,05, p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	<i>n</i>	108	419	598	232	146	
	%	7,19	27,88	39,79	15,44	9,71	
Sexo	Chico	<i>n</i>	51	209	305	117	72
		%	6,76	27,72	40,45	15,52	9,55
	Chica	<i>n</i>	57	210	293	115	74
		%	7,61	28,04	39,12	15,35	9,88
Grupo de edad (en años)	12-14	<i>n</i>	19	122	128	24	11
		%	6,25	40,13	42,11	7,89	3,62
	15-19	<i>n</i>	20	64	130	69	29
		%	6,41	20,51	41,67	22,12	9,29
	20-24	<i>n</i>	24	75	106	65	38
		%	7,79	24,35	34,42	21,10	12,34
	25-29	<i>n</i>	20	79	120	40	37
		%	6,76	26,69	40,54	13,51	12,50
	30-34	<i>n</i>	25	79	114	34	31
		%	8,83	27,92	40,28	12,01	10,95

### Sexo

- No se han encontrado diferencias significativas entre los chicos y las chicas en el tiempo diario de uso de internet durante los días entre semana.

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años muestran el porcentaje más alto en la dedicación de menos de 1 hora al uso de internet (40,13%), mientras que son los adolescentes de este grupo de edad los que presentan el

porcentaje menor en el uso de internet entre 3 y 6 horas (7,89%) y más de 6 horas (3,62%).

- Los adolescentes y jóvenes de 15 a 24 años son los que dedican más horas a usar internet los días entre semana. El 22,12% de 15 a 19 años dedica entre 3 y 6 horas, seguidos de los jóvenes de 20 a 24 años (21,10%).

TABLA 8

Tiempo diario de uso de internet los días entre semana en función de la situación actual en el sistema educativo  
 $[\chi^2 (4, N = 1503) = 32,70, p < ,001]$

			Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Total		<i>n</i>	108	419	598	232	146
		%	7,19	27,88	39,79	15,44	9,71
Estudiante en la actualidad	Sí	<i>n</i>	37	209	319	128	48
		%	4,99	28,21	43,05	17,27	6,48
	No	<i>n</i>	71	210	279	104	98
		%	9,32	27,56	36,61	13,65	12,86

### *Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente no estudian presentan porcentajes más altos en el uso nulo de internet los días entre semana (9,32%), así como en el uso de internet más de 6 horas los días entre semana (12,86%), en comparación con los adolescentes y jóvenes estudiantes (el 4,99% nunca ha usado internet y el 6,48% lo ha hecho más de 6 horas).
- El 43,05% de los chicos y las chicas que estudian en la actualidad usa internet los días entre semana entre 1 y 3 horas frente al 36,61% de los chicos y las chicas no estudiantes.

TABLA 9

Tiempo diario de uso de internet los días entre semana en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2$  (8,  $N = 538$ ) = 22,21,  $p = ,005$ ] y jóvenes mayores de 18 años [ $\chi^2$  (12,  $N = 949$ ) = 47,52,  $p < ,001$ ]

			Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Total		<i>n</i>	108	419	598	232	146
		%	7,19	27,88	39,79	15,44	9,71
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	<i>n</i>	15	46	48	9	6
		%	12,10	37,10	38,71	7,26	4,84
	Medio	<i>n</i>	18	89	118	52	15
		%	6,16	30,48	40,41	17,81	5,14
	Alto	<i>n</i>	3	35	64	13	7
		%	2,46	28,69	52,46	10,66	5,74
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	<i>n</i>	32	78	77	24	25
		%	13,56	33,05	32,63	10,17	10,59
	Medio	<i>n</i>	30	133	184	91	71
		%	5,89	26,13	36,15	17,88	13,95
	Medio- alto	<i>n</i>	6	30	81	29	19
		%	3,64	18,18	49,09	17,58	11,52
Alto	<i>n</i>	2	6	20	9	2	
	%	5,13	15,38	51,28	23,08	5,13	

### *Nivel socioeconómico de los adolescentes de hasta 18 años*

- Los adolescentes con un nivel socioeconómico bajo presentan el porcentaje más alto en el uso nulo de internet los días entre semana (12,10%), especialmente, en comparación con los adolescentes de nivel socioeconómico alto (2,46%).
- Los adolescentes de nivel socioeconómico medio y alto presentan más tiempo de uso de internet los días entre semana. Los de nivel socioeconómico medio son los que más dedican, entre 3 y 6 horas al uso de internet entre semana (17,81%, con respecto, sobre todo, al 7,26% de

los de nivel bajo). Y los adolescentes de nivel socioeconómico alto son los que más usan internet, entre 1 y 3 horas entre semana (52,46%).

### *Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Un porcentaje alto de jóvenes con un nivel socioeconómico bajo no utiliza internet (13,56%) o lo hace menos de 1 hora (33,05%) durante los días entre semana; en cambio, solo el 32,63% usa internet entre 1 y 3 horas y el 10,17% de 3 a 6 horas los días entre semana.
- En niveles socioeconómicos más altos es mayor el tiempo de uso de internet entre semana. Los jóvenes de nivel medio-alto suelen dedicar al uso de internet entre 1 y 3 horas (49,09%), mientras que un porcentaje bajo de estos jóvenes no utiliza internet (3,64%) o lo hace menos de 1 hora (18,18%).

### *1.1.3.2. Tiempo diario de uso de internet los fines de semana*

El 37,15% de los chicos y las chicas andaluces dedica entre 1 y 3 horas diarias a utilizar internet los fines de semana, seguidos del 26,17% de los adolescentes y jóvenes que dedica menos de 1 hora. Con un porcentaje más bajo, el 16,44% dedica entre 3 y 6 horas a internet, seguido del 14,18% de los adolescentes y jóvenes que no utilizan internet los fines de semana. Por último, el 6,06% dedica a internet más de 6 horas los fines de semana.



TABLA 10

Tiempo diario de uso de internet los fines de semana en función del sexo [ $\chi^2$  (4, N = 1502) = 1,94,  $p = ,746$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (16, N = 1502) = 32,84,  $p = ,008$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	<i>n</i>	213	393	558	247	91	
	%	14,18	26,17	37,15	16,44	6,06	
Sexo	Chico	<i>n</i>	104	187	289	126	47
		%	13,81	24,83	38,38	16,73	6,24
	Chica	<i>n</i>	109	206	269	121	44
		%	14,55	27,50	35,91	16,15	5,87
Grupo de edad (en años)	12-14	<i>n</i>	31	86	124	49	14
		%	10,20	28,29	40,79	16,12	4,61
	15-19	<i>n</i>	38	67	115	65	27
		%	12,18	21,47	36,86	20,83	8,65
	20-24	<i>n</i>	42	84	101	59	22
		%	13,64	27,27	32,79	19,16	7,14
	25-29	<i>n</i>	50	82	107	41	15
		%	16,95	27,80	36,27	13,90	5,08
	30-34	<i>n</i>	52	74	111	33	13
		%	18,37	26,15	39,22	11,66	4,59

### Sexo

- No se han encontrado diferencias significativas en función del sexo.

### Grupo de edad

- Solo el 10,20% de los adolescentes de 12 a 14 años no usa internet los fines de semana; este es el porcentaje más bajo comparado con el resto de grupos de edad, sobre todo, con los jóvenes de 30 a 34 años (18,37%).
- Los adolescentes de 15 a 19 años son quienes dedican más horas a usar internet los días de fin de semana. Estos adolescentes son los que más frecuentemente dedican a internet entre 3 y 6 horas (20,83%

frente al 11,66% de los jóvenes de 30 a 34 años), así como más de 6 horas (8,65%) los fines de semana.

TABLA 11

Tiempo diario de uso de internet los fines de semana en función de la situación actual en el sistema educativo

$[\chi^2 (4, N = 1502) = 32,94, p < ,001]$

			Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Total	<i>n</i>		213	393	558	247	91
	<i>%</i>		14,18	26,17	37,15	16,44	6,06
Estudiante en la actualidad	Sí	<i>n</i>	73	178	303	140	47
		<i>%</i>	9,85	24,02	40,89	18,89	6,34
	No	<i>n</i>	140	215	255	107	44
		<i>%</i>	18,40	28,25	33,51	14,06	5,78

#### *Estudiante en la actualidad*

- Solo el 9,85% de los actuales estudiantes no utiliza internet los fines de semana, a diferencia del 18,40% de los chicos y las chicas que no están estudiando.
- Los adolescentes y jóvenes que estudian en la actualidad dedican mayoritariamente entre 1 y 3 horas (40,89%) y entre 3 y 6 horas (18,89%), mientras que los adolescentes y jóvenes que no estudian dedican menos tiempo al uso de internet (el 33,51% dedica entre 1 y 3 horas y el 14,06% entre 3 y 6 horas).

TABLA 12

Tiempo diario de uso de internet los fines de semana en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2(8, N = 538) = 41,36, p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	<i>n</i>	213	393	558	247	91	
	%	14,18	26,17	37,15	16,44	6,06	
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	<i>n</i>	28	41	36	13	6
		%	22,58	33,06	29,03	10,48	4,84
	Medio	<i>n</i>	27	67	123	56	19
		%	9,25	22,95	42,12	19,18	6,51
	Alto	<i>n</i>	4	22	61	27	8
		%	3,28	18,03	50,00	22,13	6,56

#### *Nivel socioeconómico de los adolescentes de hasta 18 años*

- Los adolescentes de nivel socioeconómico bajo presentan menos tiempo de uso de internet en fin de semana. Un porcentaje alto de adolescentes con un nivel socioeconómico bajo no usa internet (22,58%) o lo usa menos de 1 hora al día (33,06%) los fines de semana; mientras que un porcentaje bajo de estos chicos y chicas usa internet entre 3 y 6 horas (10,48%), así como entre 1 y 3 horas (29,03%) los fines de semana.
- Los adolescentes de niveles socioeconómicos más altos usan más internet. De este modo, los adolescentes de nivel alto mayoritariamente usan internet entre 1 y 3 horas (50%) y presentan un porcentaje bajo de uso nulo de internet (3,28%).

#### **1.1.4. Tipo de actividad realizada en internet**

A continuación, se presenta la frecuencia de uso de internet, en el último año, en las siguientes actividades: redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros, correo electrónico, descargas, búsqueda de información y juegos *online* con y sin dinero.

### 1.1.4.1. *Uso de redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.)*

El 33,22% de los adolescentes y jóvenes andaluces ha utilizado todos los días redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.) en el último año. El 25,17% de los chicos y las chicas ha realizado estas actividades casi todos los días, el 16,84% alguna vez a la semana y el 14,45% nunca las ha realizado. Con un porcentaje más bajo, el 6,26% de los adolescentes y jóvenes ha realizado estas actividades alguna vez al mes. Por último, el 4,06% de estos chicos y chicas ha utilizado estas actividades menos de una vez al mes.

TABLA 13

Uso de redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.) en función del sexo [ $\chi^2$  (5,  $N = 1502$ ) = 1,88,  $p = ,866$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (20,  $N = 1502$ ) = 129,78,  $p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	217	61	94	253	378	499	
	%	14,45	4,06	6,26	16,84	25,17	33,22	
Sexo	Chico	n	106	32	51	130	193	241
		%	14,08	4,25	6,77	17,26	25,63	32,01
	Chica	n	111	29	43	123	185	258
		%	14,82	3,87	5,74	16,42	24,70	34,45
Grupo de edad (en años)	12-14	n	69	15	20	57	62	81
		%	22,70	4,93	6,58	18,75	20,39	26,64
	15-19	n	16	9	16	35	85	151
		%	5,13	2,88	5,13	11,22	27,24	48,40
	20-24	n	33	10	20	44	76	125
		%	10,71	3,25	6,49	14,29	24,68	40,58
	25-29	n	32	9	20	58	93	83
		%	10,85	3,05	6,78	19,66	31,53	28,14
	30-34	n	67	18	18	59	62	59
		%	23,67	6,36	6,36	20,85	21,91	20,85

## Sexo

- No se han encontrado diferencias significativas en función del sexo en esta actividad de internet.

## Grupo de edad

- El uso de redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros nunca ha sido utilizado mayoritariamente por los adolescentes y jóvenes de 12 a 14 años (22,70%) y de 30 a 34 años (23,67%), en comparación con los adolescentes y jóvenes de 25 a 29 años (10,85%), de 20 a 24 años (10,71%) y de 15 a 19 años (5,13%).
- Por su parte, los adolescentes de 15 a 19 años muestran el porcentaje más alto en el uso de redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros todos los días (48,40%), seguidos de los jóvenes de 20 a 24 años (40,58%). Por el contrario, los porcentajes más bajos se dan en los adolescentes y jóvenes de 25 a 29 años (28,14%), de 12 a 14 años (26,64%) y, sobre todo, de 30 a 34 años (20,85%).
- Además, otros datos indican que los jóvenes de 30 a 34 años son los que más usan este tipo de actividad alguna vez a la semana (20,85%) y casi todos los días la usan mayoritariamente los jóvenes de 25 a 29 años (31,53%).

TABLA 14

Uso de redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.) en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2$  (5,  $N = 1502$ ) = 20,13,  $p < ,001$ ]

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total	<i>n</i>		217	61	94	253	378	499
	%		14,45	4,06	6,26	16,84	25,17	33,22
Estudiante en la actualidad	Si	<i>n</i>	88	22	43	116	199	273
		%	11,88	2,97	5,80	15,65	26,86	36,84
	No	<i>n</i>	129	39	51	137	179	226
		%	16,95	5,12	6,70	18,00	23,52	29,70

### *Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que no estudian en la actualidad son los que más frecuentemente nunca han realizado este tipo de actividad (16,95% frente al 11,88% de los que estudian).
- En cambio, los adolescentes y jóvenes estudiantes realizan mayoritariamente este tipo de actividad todos los días (36,84%) en comparación con los que no estudian actualmente (29,70%).

#### *1.1.4.2. Uso de correo electrónico*

El 27,56% de los adolescentes y jóvenes andaluces ha utilizado el correo electrónico todos los días en el último año, seguido del 23,83% de estos chicos y chicas que lo han usado casi todos los días. El 18,97% de los adolescentes y jóvenes ha consultado el correo electrónico alguna vez a la semana y el 14,71% de los chicos y las chicas no lo ha utilizado en el último año. Con un porcentaje inferior, el 9,19% de los adolescentes y jóvenes ha consultado el correo electrónico alguna vez al mes y el 5,73% de estos chicos y chicas ha utilizado el correo electrónico menos de una vez al mes.

TABLA 15

Uso de correo electrónico en función del sexo [ $\chi^2$  (5, N = 1502) = 3,62,  $p = ,606$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (20, N = 1502) = 179,06,  $p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	221	86	138	285	358	414	
	%	14,71	5,73	9,19	18,97	23,83	27,56	
Sexo	Chico	n	111	47	69	154	172	200
		%	14,74	6,24	9,16	20,45	22,84	26,56
	Chica	n	110	39	69	131	186	214
		%	14,69	5,21	9,21	17,49	24,83	28,57
Grupo de edad (en años)	12-14	n	103	23	43	59	45	31
		%	33,88	7,57	14,14	19,41	14,80	10,20
	15-19	n	29	23	23	58	92	87
		%	9,29	7,37	7,37	18,59	29,49	27,88
	20-24	n	30	12	28	62	72	104
		%	9,74	3,90	9,09	20,13	23,38	33,77
	25-29	n	23	12	27	52	74	107
		%	7,80	4,07	9,15	17,63	25,08	36,27
	30-34	n	36	16	17	54	75	85
		%	12,72	5,65	6,01	19,08	26,50	30,04

### Sexo

- Chicos y chicas no se diferencian significativamente en el uso del correo electrónico.

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años son los que con más frecuencia nunca han utilizado el correo electrónico en el último año (33,88% frente a los otros grupos de edad, especialmente el 7,80% de 25 a 29 años) o lo han hecho alguna vez al mes (14,14% con respecto, sobre todo, al 6,01% de los jóvenes de 30 a 34 años). Además, muestran los

porcentajes más bajos en el uso del correo electrónico casi todos los días (14,80%) y todos los días (10,20%).

- Los adolescentes de 15 a 19 años son los que más usan el correo electrónico casi todos los días (29,49%) y los de 25 a 29 los que más lo usan todos los días (36,27%), seguidos de los de 20 a 24 años (33,77%).

TABLA 16

Uso de correo electrónico en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2(5, N = 1502) = 25,52, p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $\chi^2(5, N = 736) = 12,62, p = ,027$ ]

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total		<i>n</i>	221	86	138	285	358	414
		%	14,71	5,73	9,19	18,97	23,83	27,56
Estudiante en la actualidad	Sí	<i>n</i>	128	39	79	146	183	166
		%	17,27	5,26	10,66	19,70	24,70	22,40
	No	<i>n</i>	93	47	59	139	175	248
		%	12,22	6,18	7,75	18,27	23,00	32,59
Actividad laboral en la actualidad	Sí	<i>n</i>	45	24	34	94	109	161
		%	9,64	5,14	7,28	20,13	23,34	34,48
	No	<i>n</i>	45	19	24	42	63	76
		%	16,73	7,06	8,92	15,61	23,42	28,25

### *Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que estudian es más probable que no hayan usado nunca el correo electrónico (17,27% frente al 12,22% de los chicos y las chicas que actualmente no estudian).
- Además, los chicos y las chicas que no estudian en la actualidad tienen el porcentaje más alto en el uso del correo electrónico todos los días (32,59%) en comparación con los que estudian en la actualidad (22,40%).



### Actividad laboral en la actualidad

- El 9,64% de los chicos y las chicas que actualmente trabajan no ha usado el correo electrónico en el último año, frente al 16,73% de los jóvenes que actualmente no están trabajando.

TABLA 17

Uso de correo electrónico en función del nivel socioeconómico en jóvenes mayores de 18 años [ $\chi^2$  (15, N = 948) = 62,32,  $p < ,001$ ]

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total	n		221	86	138	285	358	414
	%		14,71	5,73	9,19	18,97	23,83	27,56
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	n	45	9	27	38	55	61
		%	19,15	3,83	11,49	16,17	23,40	25,96
	Medio	n	39	29	45	106	128	162
		%	7,66	5,70	8,84	20,83	25,15	31,83
	Medio-alto	n	9	7	3	28	43	75
		%	5,45	4,24	1,82	16,97	26,06	45,45
Alto	n	0	0	3	6	11	19	
	%	0	0	7,69	15,38	28,21	48,72	

### Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años

- El 19,15% de los jóvenes de nivel socioeconómico bajo no ha usado nunca el correo electrónico frente al 7,66% de los jóvenes de nivel socioeconómico medio, el 5,45% de nivel medio-alto y el 0% de nivel alto (en este caso, destaca que todos los jóvenes de este nivel hayan usado al menos una vez el correo electrónico).
- Los jóvenes de niveles socioeconómicos más altos son los que más usan el correo electrónico con respecto a la muestra total. Así, los de nivel socioeconómico alto son los que más consultan su correo electrónico todos los días (48,72%), seguidos de los jóvenes de nivel medio-alto (45,45%).

### 1.1.4.3. Descargar a través de internet (programas, películas, vídeos, música, juegos y cómics)

El 25,98% de los chicos y las chicas andaluzas ha realizado descargas en internet alguna vez a la semana en el último año, seguido del 22,32% de estos adolescentes y jóvenes que nunca ha llevado a cabo esta actividad. Además, el 18,32% de los adolescentes y jóvenes ha realizado descargas alguna vez al mes y el 15,86% casi todos los días. Con un porcentaje inferior, el 10,33% de los chicos y las chicas ha realizado descargas menos de una vez al mes. Por último, el 7,20% de los chicos y las chicas ha hecho descargas en internet todos los días en el último año.

TABLA 18

Descargar a través de internet (programas, películas, vídeos, música, juegos y cómics), en función del sexo [ $\chi^2 (5, N = 1501) = 32,29, p < ,001$ ] y grupo de edad [ $\chi^2 (20, N = 1501) = 66,76, p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	335	155	275	390	238	108	
	%	22,32	10,33	18,32	25,98	15,86	7,20	
Sexo	Chico	n	147	62	123	212	139	69
		%	19,55	8,24	16,36	28,19	18,48	9,18
	Chica	n	188	93	152	178	99	39
		%	25,10	12,42	20,29	23,77	13,22	5,21
Grupo de edad (en años)	12-14	n	92	29	53	76	40	13
		%	30,36	9,57	17,49	25,08	3,20	4,29
	15-19	n	43	22	57	86	70	34
		%	13,78	7,05	18,27	27,56	22,44	10,90
	20-24	n	55	34	54	84	53	28
		%	17,86	11,04	17,53	27,27	17,21	9,09
	25-29	n	59	40	63	76	38	19
		%	20,00	13,56	21,36	25,76	12,88	6,44
	30-34	n	86	30	48	68	37	14
		%	30,39	10,60	16,96	24,03	13,07	4,95

## Sexo

- Las chicas, en comparación con los chicos, es más probable que no hayan realizado nunca una descarga por internet (25,10%), o bien que hayan descargado menos de una vez al mes (12,42%) o alguna vez al mes (20,29%).
- En el caso de los chicos, con respecto a las chicas, más frecuentemente descargan por internet, ya sea alguna vez a la semana (28,19%), casi todos los días (18,48%) o todos los días (9,18%).

## Grupo de edad

- Los adolescentes y jóvenes de 12 a 14 años (30,36%) y los de 30 a 34 años (30,39%) son los grupos de edad que mayoritariamente nunca han realizado descargas en el último año, mientras que los adolescentes y jóvenes de 20 a 24 (17,86%) y de 15 a 19 años (13,78%) tienen los porcentajes más bajos en este valor.
- Además, los adolescentes de 15 a 19 años son los que más realizan descargas a través de internet, especialmente casi todos los días (22,44%) y todos los días (10,90% frente al porcentaje más bajo en los adolescentes de 12 a 14 años, 4,29%).

TABLA 19

Descargar a través de internet (programas, películas, videos, música, juegos y cómics), en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2$  (5, N = 1501) = 20,84,  $p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $\chi^2$  (5, N = 736) = 13,41,  $p = ,020$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	335	155	275	390	238	108	
	%	22,32	10,33	18,32	25,98	15,86	7,20	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	139	67	137	205	140	52
		%	18,78	9,05	18,51	27,70	18,92	7,03
	No	n	196	88	138	185	98	56
		%	25,76	11,56	18,13	24,31	12,88	7,36
Actividad laboral en la actualidad	Sí	n	109	63	96	117	47	35
		%	23,34	13,49	20,56	25,05	10,06	7,49
	No	n	76	25	40	65	45	18
		%	28,25	9,29	14,87	24,16	16,73	6,69

### *Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que no estudian en la actualidad son los que, frecuentemente, nunca han realizado descargas por internet (25,76%), en comparación con los estudiantes (18,78%).
- El 18,92% de los adolescentes y jóvenes que estudian realizan descargas en internet casi todos los días con respecto al 12,88% de los que no estudian.

### *Actividad laboral en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que no trabajan realizan significativamente más descargas a través de internet casi todos los días (16,73%) en comparación con los que actualmente trabajan (10,06%).

TABLA 20

Descargar a través de internet (programas, películas, videos, música, juegos y cómics), en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2 (10, N = 537) = 30,61, p = ,001$ ] y en jóvenes mayores de 18 años [ $\chi^2 (15, N = 948) = 49,14, p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	335	155	275	390	238	108	
	%	22,32	10,33	18,32	25,98	15,86	7,20	
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	n	47	7	21	27	16	5
		%	38,21	5,69	17,07	21,95	13,01	4,07
	Medio	n	53	27	51	86	49	26
		%	18,15	9,25	17,47	29,45	16,78	8,90
	Alto	n	23	13	22	27	31	6
		%	18,85	10,66	18,03	22,13	25,41	4,92
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	n	79	15	27	45	44	25
		%	33,62	6,38	11,49	19,15	18,72	10,64
	Medio	n	92	65	107	141	70	34
		%	18,07	12,77	21,02	27,70	13,75	6,68
	Medio-alto	n	36	18	37	45	20	9
		%	21,82	10,91	22,42	27,27	12,12	5,45
	Alto	n	4	5	8	12	7	3
		%	10,26	12,82	20,51	30,77	17,95	7,69

### Nivel socioeconómico de los adolescentes de hasta 18 años

- Los adolescentes de nivel socioeconómico bajo son los que más frecuentemente nunca han realizado descargas en el último año (38,21%).
- La realización de descargas casi todos los días es más común entre los adolescentes de nivel socioeconómico alto (25,41%) y todos los días sucede más frecuentemente entre los adolescentes de nivel medio (8,90%).

### *Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Los jóvenes de nivel socioeconómico bajo presentan el porcentaje más alto en la realización nula de descargas a través de internet (33,62%), mientras que puntúan más bajo en la realización de descargas menos de una vez al mes (6,38%), alguna vez al mes (11,49%) y alguna vez a la semana (19,15%).
- Los jóvenes de nivel socioeconómico medio realizan más descargas a través de internet. De este modo, presentan un porcentaje bajo de nunca haber realizado descargas por internet (18,07%) y alto en realización de descargas menos de una vez al mes (12,77%).

#### *1.1.4.4. Realización de trabajos escolares a través de internet*

Casi la mitad de los adolescentes y jóvenes andaluces (47,13%) nunca ha utilizado internet para realizar los trabajos escolares en el último año. Además, el 18,67% de los chicos y las chicas ha utilizado internet para realizar trabajos escolares alguna vez a la semana, seguido del 12,33% de los chicos y las chicas que lo ha utilizado alguna vez al mes y el 11,67% de los adolescentes y jóvenes que ha utilizado internet para realizar esta actividad casi todos los días. Con un porcentaje inferior, el 5,27% de los chicos y las chicas ha realizado los trabajos escolares usando internet todos los días, seguido del 4,93% de los adolescentes y jóvenes que ha utilizado internet para trabajos escolares menos de una vez al mes en el último año.

TABLA 21

Realización de trabajos escolares a través de internet en función del sexo [ $\chi^2$  (5, N = 1500) = 11,91,  $p = ,036$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (20, N = 1500) = 515,37,  $p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	707	74	185	280	175	79	
	%	47,13	4,93	12,33	18,67	11,67	5,27	
Sexo	Chico	n	380	35	86	143	76	31
		%	50,60	4,66	11,45	19,04	10,12	4,13
	Chica	n	327	39	99	137	99	48
		%	43,66	5,21	13,22	18,29	13,22	6,41
Grupo de edad (en años)	12-14	n	22	16	77	111	61	17
		%	7,24	5,26	25,33	36,51	20,07	5,59
	15-19	n	70	22	58	81	59	22
		%	22,44	7,05	18,59	25,96	18,91	7,05
	20-24	n	175	12	23	45	32	19
		%	57,19	3,92	7,52	14,71	10,46	6,21
	25-29	n	213	14	16	26	14	12
		%	72,20	4,75	5,42	8,81	4,75	4,07
	30-34	n	227	10	11	17	9	9
		%	80,21	3,53	3,89	6,01	3,18	3,18

### Sexo

- Chicos y chicas se diferencian especialmente en la realización nula de trabajos escolares a través de internet, indicando que las chicas suelen usar más internet para la realización de trabajos escolares. El 50,60% de los chicos nunca ha utilizado internet para realizar los trabajos escolares en el último año, frente al 43,66% de las chicas.

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 19 años usan más internet con fines escolares. De hecho, la realización de trabajos escolares a través de internet alguna vez al mes, alguna vez a la semana y casi todos los días es mayoritaria

en los adolescentes de 12 a 14 (25,33%, 36,51% y 20,07% en cada caso) y de 15 a 19 años (18,59%, 25,96% y 18,91%) en comparación con el resto de jóvenes, que presentan los porcentajes más bajos.

- Los jóvenes de 30 a 34 años son los que mayoritariamente nunca han realizado trabajos escolares a través de internet (80,21%), seguidos de los jóvenes de 25 a 29 años (72,20%) y, con una diferencia mayor, los de 20 a 24 años (57,19%); los porcentajes más bajos se encuentran en los adolescentes de 15 a 19 años (22,44%) y, sobre todo, en los de 12 a 14 años (7,24%).

TABLA 22

Realización de trabajos escolares a través de internet en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2$  (5, N = 1500) = 927,04,  $p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	707	74	185	280	175	79	
	%	47,13	4,93	12,33	18,67	11,67	5,27	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	58	46	155	250	163	68
		%	7,84	6,22	20,95	33,78	22,03	9,19
	No	n	649	28	30	30	12	11
		%	85,39	3,68	3,95	3,95	1,58	1,45

### *Estudiante en la actualidad*

- Solo el 7,84% de los estudiantes nunca ha utilizado internet para los trabajos escolares en el último año, frente al 85,39% de los chicos y las chicas que actualmente no estudia.
- Asimismo, la realización de trabajos escolares a través de internet con cualquier frecuencia es significativamente mayor en los chicos y las chicas estudiantes que en los que no estudian.



TABLA 23

Realización de trabajos escolares a través de internet en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2(10, N = 538) = 38,20, p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	707	74	185	280	175	79	
	%	47,13	4,93	12,33	18,67	11,67	5,27	
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	n	28	13	25	35	19	4
		%	22,58	10,48	20,16	28,23	15,32	3,23
	Medio	n	27	11	69	102	66	17
		%	9,25	3,77	23,63	34,93	22,60	5,82
	Alto	n	4	10	28	41	27	12
		%	3,28	8,20	22,95	33,61	22,13	9,84

#### *Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

- Los adolescentes de nivel socioeconómico bajo mayoritariamente nunca han realizado trabajos escolares por internet (22,58%, en comparación con, sobre todo, el 3,28% de los adolescentes de nivel alto) o lo han hecho menos de una vez al mes (10,48%, especialmente con respecto al 3,77% de los adolescentes de nivel medio). Por lo que son los adolescentes de nivel socioeconómico medio o alto los que más utilizan internet para la realización de trabajos escolares.

#### *1.1.4.5. Uso de internet para cuestiones laborales*

La mayoría de los jóvenes andaluces (61,06%) nunca ha utilizado internet para cuestiones de trabajo en el último año. Con un porcentaje más bajo, el 9,29% de los chicos y las chicas ha utilizado internet todos los días para cuestiones laborales, seguido del 9,08% de estos chicos y chicas que lo ha hecho casi todos los días. El 8,42% de los jóvenes ha usado internet para cuestiones de trabajo alguna vez a la semana, seguido del 6,28% de los chicos y las chicas que ha usado internet para esta actividad alguna vez al mes. Por

último, el 4,61% de los jóvenes ha utilizado internet para cuestiones laborales menos de una vez al mes.

TABLA 24

Uso de internet para cuestiones laborales en función del sexo  
 $[\chi^2 (5, N = 1497) = 6,35, p = ,274]$  y grupo de edad  $[\chi^2 (24, N = 1497) = 438,89, p < ,001]$

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	914	69	94	126	136	139	
	%	61,06	4,61	6,28	8,42	9,08	9,29	
Sexo	Chico	n	477	33	45	63	60	73
		%	63,52	4,39	5,99	8,39	7,99	9,72
	Chica	n	437	40	54	69	79	67
		%	58,58	5,36	7,24	9,25	10,59	8,98
Grupo de edad (en años)	12-14	n	282	0	0	0	0	0
		%	93,69	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	15-19	n	235	13	16	17	20	9
		%	75,81	4,19	5,16	5,48	6,45	2,90
	20-24	n	177	15	26	35	31	24
		%	57,47	4,87	8,44	11,36	10,06	7,79
	25-29	n	114	23	24	46	38	50
		%	38,64	7,80	8,14	15,59	12,88	16,95
	30-34	n	106	18	28	28	47	56
		%	37,46	6,36	9,89	9,89	16,61	19,79

### Sexo

- No se han encontrado diferencias significativas en el uso de internet para cuestiones laborales en función del sexo de los adolescentes y jóvenes.

### Grupo de edad

- El 75,81% de los adolescentes de 15 a 19 años nunca ha utilizado internet para cuestiones de trabajo en el último año, frente al 38,64% de los jóvenes de 25 a 29 años y al 37,46% de 30 a 34 años.

- Los jóvenes de mayor edad suelen usar más internet con fines laborales. De hecho, los jóvenes de 20 a 24 años (11,36%) y de 25 a 29 años (15,59%) presentan porcentajes altos en el uso de internet alguna vez a la semana para cuestiones laborales. Además, la realización de esta actividad casi todos los días o todos los días es más frecuente en los jóvenes de 25 a 29 años (12,88% y 16,95%, respectivamente) y de 30 a 34 años (16,61% y 19,79%, respectivamente).

TABLA 25

Uso de internet para cuestiones laborales en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2$  (6,  $N = 1497$ ) = 210,75,  $p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $\chi^2$  (6,  $N = 736$ ) = 41,30,  $p < ,001$ ]

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total		n	914	69	94	126	136	139
		%	61,06	4,61	6,28	8,42	9,08	9,29
Estudiante en la actualidad	Sí	n	572	19	34	34	40	20
		%	77,72	2,58	4,62	4,62	5,43	2,72
	No	n	342	50	60	92	96	119
		%	44,94	6,57	7,88	12,09	12,61	15,64
Actividad laboral en la actualidad	Sí	n	168	32	37	68	67	95
		%	35,97	6,85	7,92	14,56	14,35	20,34
	No	n	154	18	21	24	29	22
		%	57,25	6,69	7,81	8,92	10,78	8,18

### *Estudiante en la actualidad*

- Un porcentaje alto de adolescentes y jóvenes estudiantes (77,72%) nunca ha usado internet para cuestiones de trabajo en el último año, frente al 44,94% de los jóvenes que actualmente no están estudiando.
- Igualmente, el uso de internet para cuestiones laborales es significativamente mayor en los chicos y las chicas que no estudian.

### *Actividad laboral en la actualidad*

- El 35,97% de los adolescentes y jóvenes que están trabajando actualmente nunca han utilizado internet para cuestiones laborales, frente al 57,25% de los que no trabajan en la actualidad.
- Además, los jóvenes trabajadores usan más internet para cuestiones de trabajo, especialmente alguna vez a la semana (14,56%) y todos los días (20,34%).

#### *1.1.4.6. Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que les interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...)*

El 28,67% de los chicos y las chicas andaluces ha buscado en internet información sobre aficiones y cosas que les interesan alguna vez a la semana en el último año, seguido del 25,87% de los adolescentes y jóvenes que ha realizado esta actividad en internet casi todos los días en el último año. Con un porcentaje más bajo estos chicos y chicas (16%) han buscado información sobre aficiones y cosas que les interesan alguna vez al mes. Un 13,20% de los adolescentes y jóvenes ha usado internet para este tipo de actividades todos los días, seguido del 10,47% de los chicos y las chicas que nunca ha buscado información sobre aficiones y cosas que les interesan. Por último, el 5,80% de estos adolescentes y jóvenes ha utilizado internet para buscar información sobre aficiones y cosas que les interesan menos de una vez al mes.

Tabla 26

Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que les interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...), en función del sexo [ $\chi^2$  (5, N = 1500) = 24,50,  $p < ,001$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (20, N = 1500) = 41,48,  $p < ,001$ ]

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total	n		157	87	240	430	388	198
	%		10,47	5,80	16,00	28,67	25,87	13,20
Sexo	Chico	n	65	45	108	197	228	110
		%	8,63	5,98	14,34	26,16	30,28	14,61
	Chica	n	92	42	132	233	160	88
		%	12,32	5,62	17,67	31,19	21,42	11,78
Grupo de edad (en años)	12-14	n	48	22	52	92	69	21
		%	15,79	7,24	17,11	30,26	22,70	6,91
	15-19	n	28	19	42	84	100	39
		%	8,97	6,09	13,46	26,92	32,05	12,50
	20-24	n	30	14	52	82	80	50
		%	9,74	4,55	16,88	26,62	25,97	16,23
	25-29	n	27	14	40	88	81	44
		%	9,18	4,76	13,61	29,93	27,55	14,97
	30-34	n	24	18	54	84	58	44
		%	8,51	6,38	19,15	29,79	20,57	15,60

### Sexo

- El 8,63% de los chicos nunca ha buscado en internet información sobre aficiones y cosas que les interesan, en comparación con el 12,32% de las chicas.
- Los chicos suelen buscar en internet información sobre aficiones y cosas que les interesan más frecuentemente, especialmente, casi todos los días (30,28%), en comparación con las chicas (21,42%).

### Grupo de edad

- En el rango de 12 a 14 años, un porcentaje alto de los adolescentes (15,79%) nunca ha buscado en internet información sobre aficiones y cosas que les interesan en el último año, mientras que un porcentaje bajo ha realizado esta actividad todos los días (6,91%).
- Los adolescentes de 15 a 19 años son los que mayoritariamente buscan en internet información sobre aficiones y cosas que les interesan casi todos los días (32,05%), mientras que los jóvenes de 30 a 34 años son los que tienen menos probabilidad de realizar esta actividad casi todos los días (20,57%).

TABLA 27

Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que les interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...), en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2(5, N = 1500) = 13,32, p = ,021$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	157	87	240	430	388	198	
	%	10,47	5,80	16,00	28,67	25,87	13,20	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	79	46	106	214	214	82
		%	10,66	6,21	14,30	28,88	28,88	11,07
	No	n	78	41	134	216	174	116
		%	10,28	5,40	17,65	28,46	22,92	15,28

### Estudiante en la actualidad

- La búsqueda de información sobre aficiones y cosas que interesan en internet casi todos los días es más frecuente en los estudiantes (28,88% frente al 22,92% de los adolescentes y jóvenes que no estudian).
- Por el contrario, la realización de esta actividad todos los días es algo más posible en los que no estudian en la actualidad (15,28% con respecto al 11,07% de los estudiantes).

TABLA 28

Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que les interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...), en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2(10, N = 538) = 23,63, p = ,009$ ] y en jóvenes mayores de 18 años [ $\chi^2(15, N = 946) = 43,79, p < ,001$ ]

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total	n		157	87	240	430	388	198
	%		10,47	5,80	16,00	28,67	25,87	13,20
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	n	25	8	24	29	31	7
		%	20,16	6,45	19,35	23,39	25,00	5,65
	Medio	n	26	17	50	101	71	27
		%	8,90	5,82	17,12	34,59	24,32	9,25
	Alto	n	16	12	15	27	37	15
		%	13,11	9,84	12,30	22,13	30,33	12,30
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	n	44	10	36	56	55	33
		%	18,80	4,27	15,38	23,93	23,50	14,10
	Medio	n	37	26	85	150	125	86
		%	7,27	5,11	16,70	29,47	24,56	16,90
	Medio-alto	n	9	10	20	47	57	22
		%	5,45	6,06	12,12	28,48	34,55	13,33
	Alto	n	0	1	5	14	10	8
		%	0	2,63	13,16	36,84	26,32	21,05

*Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

- En el nivel socioeconómico bajo, el 20,16% nunca ha buscado información sobre aficiones y cosas que les interesan en internet en el último año, porcentaje alto teniendo en cuenta la muestra total.
- La realización de esta actividad alguna vez a la semana es mayoritaria en los chicos y las chicas con un nivel socioeconómico medio (34,59%).

### *Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Los jóvenes de nivel socioeconómico bajo no suelen haber usado internet para la búsqueda de información sobre aficiones y cosas que interesan (18,80%) con respecto a los demás jóvenes de nivel socioeconómico medio (7,27%), medio-alto (5,45%) y alto (0%, pues todos los jóvenes de este nivel han usado internet para esta actividad).
- Además, los jóvenes de nivel medio-alto son los que más frecuentemente usan internet casi todos los días para buscar información interesante (34,55%).

#### *1.1.4.7. Juego online sin dinero*

La mayoría de los adolescentes y jóvenes andaluces nunca ha usado internet para el juego *online* sin dinero en el último año (67,82%). Con un porcentaje más bajo, el 9,13% de estos chicos y chicas ha jugado *online* sin dinero en internet menos de una vez al mes, seguido del 7,86% de los chicos y las chicas que alguna vez a la semana ha realizado esta actividad. El 5,60% de los adolescentes y jóvenes ha usado internet para el juego *online* sin dinero casi todos los días y, con un porcentaje similar, el 5,26% de estos chicos y chicas lo ha hecho alguna vez al mes en el último año. Por último, el 4,33% de los adolescentes y jóvenes han jugado *online* sin dinero en internet todos los días.



TABLA 29

Juego *online* sin dinero en función del sexo [ $\chi^2$  (5, N = 1501) = 51,42,  $p < ,001$ ]  
y grupo de edad [ $\chi^2$  (20, N = 1501) = 60,19,  $p < ,001$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	1018	137	79	118	84	65	
	%	67,82	9,13	5,26	7,86	5,60	4,33	
Sexo	Chico	n	454	75	40	81	59	44
		%	60,29	9,96	5,31	10,76	7,84	5,84
	Chica	n	564	62	39	37	25	21
		%	75,40	8,29	5,21	4,95	3,34	2,81
Grupo de edad (en años)	12-14	n	180	32	16	37	23	15
		%	59,41	10,56	5,28	12,21	7,59	4,95
	15-19	n	188	36	27	20	21	20
		%	60,26	11,54	8,65	6,41	6,73	6,41
	20-24	n	211	25	17	22	17	16
		%	68,51	8,12	5,52	7,14	5,52	5,19
	25-29	n	210	24	13	28	12	8
		%	71,19	8,14	4,41	9,49	4,07	2,71
	30-34	n	229	20	6	11	11	6
		%	80,92	7,07	2,12	3,89	3,89	2,12

### Sexo

- El 75,40% de las chicas, respecto al 60,29% de los chicos, nunca ha jugado *online* sin dinero en internet.
- Además, los chicos suelen realizar más esta actividad por internet que las chicas, especialmente alguna vez a la semana (el 10,76% de los chicos frente al 4,95% de las chicas).

### Grupo de edad

- El 12,21% de los adolescentes de 12 a 14 años juega *online* sin dinero por internet alguna vez a la semana en comparación con el 3,89% de los jóvenes de 30 a 34 años.
- Los adolescentes de 15 a 19 años mayoritariamente dedican alguna vez al mes (8,65%) y todos los días (6,41%) al juego *online* sin dinero a través de internet con respecto, sobre todo, a los jóvenes de 30 a 34 años.
- Los jóvenes de 30 a 34 años son los que más frecuentemente nunca han jugado *online* sin dinero en internet en el último año (80,92%), porcentaje alto si se compara con el total de la muestra. Los porcentajes más bajos se dan en los adolescentes de 12 a 14 (59,41%) y de 15 a 19 años (60,26%).

TABLA 30

Juego *online* sin dinero en función de la situación actual en el sistema educativo  
 $[\chi^2(5, N = 1501) = 25,28, p < ,001]$   
 y la actividad laboral  $[\chi^2(5, N = 736) = 11,56, p = ,041]$

			Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
Total	<i>n</i>		1018	137	79	118	84	65
	%		67,82	9,13	5,26	7,86	5,60	4,33
Estudiante en la actualidad	Sí	<i>n</i>	457	81	48	70	46	38
		%	61,76	10,95	6,49	9,46	6,22	5,14
	No	<i>n</i>	561	56	31	48	38	27
		%	73,72	7,36	4,07	6,31	4,99	3,55
Actividad laboral en la actualidad	Sí	<i>n</i>	363	35	14	25	20	10
		%	77,73	7,49	3,00	5,35	4,28	2,14
	No	<i>n</i>	186	20	14	21	13	15
		%	69,14	7,43	5,20	7,81	4,83	5,58

### Estudiante en la actualidad

- El 73,72% de los adolescentes y jóvenes que no están estudiando nunca ha jugado *online* sin dinero en internet en el último año, frente al 61,76% de los actuales estudiantes.
- Los estudiantes suelen jugar *online* más frecuentemente que los que no estudian.

### Actividad laboral en la actualidad

- El 77,73% de los jóvenes que actualmente están trabajando nunca han jugado *online* sin dinero en internet en el último año, en comparación con el 69,14% de los que no trabajan en la actualidad.
- La realización de esta actividad todos los días es más frecuente en los que no trabajan (5,58%) que en los trabajadores (2,14%).

#### 1.1.4.8. Juego online con dinero

Casi todos los adolescentes y jóvenes andaluces (97,40%) nunca han jugado online con dinero en el último año.

TABLA 31

Juego online con dinero en función del sexo [ $\chi^2(5, N = 1502) = 8,10, p = ,151$ ]

		Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días	
Total	n	1463	13	8	9	4	5	
	%	97,40	0,87	0,53	0,60	0,27	0,33	
Sexo	Chico	n	735	3	4	5	4	2
		%	97,61	0,40	0,53	0,66	0,53	0,27
	Chica	n	728	10	4	4	0	3
		%	97,20	1,34	0,53	0,53	0,00	0,40

### Sexo

• No existen diferencias entre chicos y chicas en el juego *online* con dinero y en ambos esta actividad es minoritaria, como en el total de la muestra.

## 1.2. HÁBITOS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS

### 1.2.1. Edad de inicio en el uso de los videojuegos

Como promedio, los chicos y las chicas andaluces comenzaron a jugar con los videojuegos a la edad de 11 años.

TABLA 32

Edad de inicio en el uso de los videojuegos en función del sexo [ $F(1, 1218) = 26,27$ ,  $p < ,001$ ] y del grupo de edad [ $F(4, 1215) = 97,99$ ,  $p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1220	11,14	4,38
Sexo	Chico	694	10,59	3,98
	Chica	526	11,87	4,76
Grupo de edad (en años)	12-14	281	8,48	2,04
	15-19	251	9,93	2,82
	20-24	257	11,06	3,42
	25-29	227	12,44	4,44
	30-34	204	14,96	5,91

#### *Sexo*

- Los chicos comienzan antes a usar el videojuego ( $M = 10,59$  años) en comparación con las chicas ( $M = 11,87$  años).

#### *Grupo de edad*

- La edad de inicio en el uso de videojuegos aumenta en los grupos de mayor edad. Por ejemplo, los adolescentes de 12 a 14 comenzaron a usar los videojuegos entre los 8 y los 9 años, mientras que los jóvenes de 30 a 34 años lo hicieron casi a los 15 años.

TABLA 33

Edad de inicio en el uso de los videojuegos en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1218) = 241,384, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1220	11,14	4,38
Estudiante en la actualidad	Sí	622	9,40	2,67
	No	598	12,96	5,03

*Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que estudian actualmente comenzaron a usar los videojuegos antes ( $M = 9,40$ ) que los que no estudian ( $M = 12,96$ ).

**1.2.2. Nivel de uso de los videojuegos**

El 35,85% de chicos y chicas presenta un nivel medio en el uso de los videojuegos. En segundo lugar, se encuentran adolescentes y jóvenes con un nivel de uso de los videojuegos avanzado (23,46%) y principiante (23,13%). Con un porcentaje menor están adolescentes y jóvenes con un nivel de uso nulo (11,32%) y, por último, los que presentan un uso experto de los videojuegos (6,23%).

TABLA 34

Nivel de uso a los videojuegos en función del sexo [ $\chi^2$  (4, N = 1219) = 157,03,  $p < ,001$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (16, N = 1219) = 48,55,  $p < ,001$ ]

		Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto	
Total	n	138	282	437	286	76	
	%	11,32	23,13	35,85	23,46	6,23	
Sexo	Chico	n	45	109	247	225	67
		%	6,49	15,73	35,64	32,47	9,67
	Chica	n	93	173	190	61	9
		%	17,68	32,89	36,12	11,60	1,71
Grupo de edad (en años)	12-14	n	14	59	115	77	16
		%	4,98	21,00	40,93	27,40	5,69
	15-19	n	27	46	85	72	21
		%	10,76	18,33	33,86	28,69	8,37
	20-24	n	29	60	90	60	18
		%	11,28	23,35	35,02	23,35	7,00
	25-29	n	28	62	75	49	12
		%	12,39	27,43	33,19	21,68	5,31
	30-34	n	40	55	72	28	9
		%	19,61	26,96	35,29	13,73	4,41

### Sexo

- Las chicas muestran un porcentaje más alto en el nivel nulo (17,68%) que los chicos (6,49%), al igual que el 32,89% de las chicas presenta el nivel de principiante con respecto al 15,73% de los chicos.
- Los chicos, en comparación con las chicas, puntúan más alto en el nivel avanzado (32,47% frente al 11,60% de las chicas) y experto (9,67% frente al 1,71% de chicas) en el uso de los videojuegos.

### Grupo de edad

- Los adolescentes de entre 12 y 14 años no suelen mostrar el nivel nulo

de uso de los videojuegos (4,98%), pero sí el nivel medio (40,93%) y, de hecho, tienen el porcentaje más alto en este nivel.

- Los chicos y las chicas de 15 a 19 años es menos probable que muestren un nivel principiante en esta nueva tecnología (18,33%) y más frecuentemente tienen un nivel avanzado (28,69%).
- En el rango de mayor edad, de 30 a 34 años, los jóvenes suelen tener más el nivel nulo de uso de videojuegos (19,61%) y menos el avanzado (13,73%).

TABLA 35

Nivel de uso de los videojuegos en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2$  (4, N = 1219) = 24,33,  $p < ,001$ ]

		Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto	
Total	n	138	282	43	286	76	
	%	11,32	23,13	35,85	23,46	6,23	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	51	127	242	166	36
		%	8,20	20,42	38,91	26,69	5,79
	No	n	87	155	195	120	40
		%	14,57	25,96	32,66	20,10	6,70

### *Estudiante en la actualidad*

- El 14,57% de los chicos y las chicas que no estudian en la actualidad tiene un nivel nulo en el uso de los videojuegos con respecto al 8,20% de los estudiantes.
- Además, los jóvenes y adolescentes que estudian presentan porcentajes más altos en los niveles medio y avanzado que los que no estudian actualmente.

### 1.2.3. Tiempo diario de uso de los videojuegos

Otra de las variables a analizar hace referencia a las horas al día que suelen dedicar estos adolescentes y jóvenes al uso de los videojuegos, diferenciando los días entre semana y los fines de semana. Se han considerado días entre semana desde el lunes hasta el viernes dentro del horario escolar o laboral y los fines de semana desde el viernes, una vez terminada la jornada laboral, hasta el domingo.

### 1.2.3.1. Tiempo diario de uso de los videojuegos los días entre semana

El 44,18% de los chicos y las chicas no ha usado los videojuegos los días entre semana. Con un porcentaje más bajo, el 28,44% de los adolescentes y jóvenes ha dedicado menos de 1 hora a los videojuegos, seguido del 19,84% de los chicos y las chicas que los ha utilizado de 1 a 3 horas entre semana. El 5,57% de los chicos y las chicas ha dedicado entre 3 y 6 horas a los videojuegos, seguido del 1,97% de los adolescentes y jóvenes que ha utilizado los videojuegos más de 6 horas a la semana los días entre semana.

TABLA 36

Tiempo diario de uso de los videojuegos los días entre semana en función del sexo [ $\chi^2$  (4,  $N= 1220$ ) = 116,92,  $p < ,001$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (16,  $N= 1220$ ) = 90,29,  $p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	<i>n</i>	539	347	242	68	24	
	%	44,18	28,44	19,84	5,57	1,97	
Sexo	Chico	<i>n</i>	231	201	177	62	23
		%	33,29	28,96	25,50	8,93	3,31
	Chica	<i>n</i>	308	146	65	6	1
		%	58,56	27,76	12,36	1,14	0,19
Grupo de edad (en años)	12-14	<i>n</i>	79	102	82	17	1
		%	28,11	36,30	29,18	6,05	0,36
	15-19	<i>n</i>	106	65	57	11	12
		%	42,23	25,90	22,71	4,38	4,78
	20-24	<i>n</i>	116	78	47	12	4
		%	45,14	30,35	18,29	4,67	1,56
	25-29	<i>n</i>	114	63	27	16	7
		%	50,22	27,75	11,89	7,05	3,08
	30-34	<i>n</i>	124	39	29	12	0
		%	60,78	19,12	14,22	5,88	0,00



## Sexo

- El 58,56% de las chicas no dedica ninguna hora entre semana al uso de los videojuegos con respecto al 33,29% de los chicos.
- Los chicos dedican más tiempo que las chicas al uso de los videojuegos de lunes a viernes. Especialmente, el 25,50% de los chicos dedica entre 1 y 3 horas frente al 12,36% de las chicas; así como, el 8,93% de los chicos usa los videojuegos entre 3 y 6 horas en comparación con el 1,14% de las chicas.

## Grupo de edad

- En el grupo de edad de 12 a 14 años, un porcentaje bajo de adolescentes (28,11%) no ha usado los videojuegos los días entre semana, mientras que son los que más frecuentemente usan esta tecnología menos de una hora (36,30%) y entre 1 y 3 horas (29,18%) los días entre semana.
- El 4,78% de los adolescentes de 15 a 19 años ha dedicado más de 6 horas a usar los videojuegos, porcentaje alto si se compara con el total de la muestra (1,97%).
- Los jóvenes de 25 a 29 años y de 30 a 34 años son los que más frecuentemente no han utilizado los videojuegos los días entre semana (50,22% y 60,78%, respectivamente). Además, los jóvenes de 25 a 29 años puntúan más bajo en el uso de los videojuegos entre 1 y 3 horas entre semana (11,89%), seguidos de los jóvenes de 30 a 34 años (14,22%), quienes también presentan porcentajes bajos en menos de una hora de uso (19,12%).

TABLA 37

Tiempo diario de uso de los videojuegos los días entre semana en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2 (4, N = 1220) = 23,69, p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	n	539	347	242	68	24	
	%	44,18	28,44	19,84	5,57	1,97	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	238	197	145	32	10
		%	38,26	31,67	23,31	5,14	1,61
	No	n	301	150	97	36	14
		%	50,33	25,08	16,22	6,02	2,34

### *Estudiante en la actualidad*

- El 50,33% de los adolescentes y jóvenes que no estudian actualmente no usa los videojuegos los días entre semana con respecto al 38,26% de los que están estudiando.
- Los chicos y las chicas estudiantes dedican más frecuentemente menos de 1 hora (31,67% frente al 25,08% de los que no estudian) y entre 1 y 3 horas (23,31% frente al 16,22% de los no estudiantes) al uso de los videojuegos entre semana.

### *1.2.3.2. Tiempo diario de uso de los videojuegos los fines de semana*

El 41,48% de los chicos y las chicas andaluces no han jugado a los videojuegos los fines de semana. El 25,41% de los adolescentes y jóvenes han usado los videojuegos menos de 1 hora, seguidos del 21,31% de los chicos y las chicas que han jugado entre 1 y 3 horas los fines de semana. Con un porcentaje inferior, el 9,51% de los adolescentes y jóvenes han utilizado los videojuegos entre 3 y 6 horas. Por último, el 2,30% de los chicos y las chicas han pasado más de 6 horas jugando a los videojuegos en fin de semana.

TABLA 38

Tiempo diario de uso de videojuegos los fines de semana en función del sexo [ $\chi^2$  (4, N = 1220) = 135,91,  $p < ,001$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (16, N = 1220) = 91,31,  $p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	n	506	310	260	116	28	
	%	41,48	25,41	21,31	9,51	2,30	
Sexo	Chico	n	204	174	198	91	27
		%	29,39	25,07	28,53	13,11	3,89
	Chica	n	302	136	62	25	1
		%	57,41	25,86	11,79	4,75	0,19
Grupo de edad (en años)	12-14	n	61	82	89	39	10
		%	21,71	29,18	31,67	13,88	3,56
	15-19	n	99	62	56	25	9
		%	39,44	24,70	22,31	9,96	3,59
	20-24	n	113	70	54	17	3
		%	43,97	27,24	21,01	6,61	1,17
	25-29	n	116	53	31	22	5
		%	51,10	23,35	13,66	9,69	2,20
	30-34	n	117	43	30	13	1
		%	57,35	21,08	14,71	6,37	0,49

### Sexo

- El 57,41% de las chicas no ha usado los videojuegos los fines de semana, frente al 29,39% de los chicos.
- Los chicos, en comparación con las chicas, suelen dedicar más tiempo al uso de los videojuegos, sobre todo, entre 1 y 3 horas (28,53% frente al 11,79%), entre 3 y 6 horas (13,11% frente al 4,75%) y más de 6 horas (3,89% frente al 0,19%) los días de fin de semana.

### Grupo de edad

- En el rango de 12 a 14 años están los que más usan los videojuegos en

fin de semana. De hecho, un porcentaje bajo de adolescentes (21,71%) no ha usado los videojuegos los fines de semana, mientras que son los que mayoritariamente usan los videojuegos entre 1 y 3 horas (31,67%) y entre 3 y 6 horas (13,88%) los fines de semana.

- Los jóvenes de 25 a 29 años y de 30 a 34 años son los que tienen porcentajes más altos en el uso nulo de los videojuegos (51,10% y 57,35%, respectivamente), así como son los jóvenes de estas edades los que menos usan esta tecnología entre 1 y 3 horas (el 13,66% de los jóvenes de 25 a 29 y el 14,71 de los de 30 a 34 años).

TABLA 39

Tiempo diario de uso de los videojuegos los fines de semana en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2$  (4, N = 1220) = 50,29,  $p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	n	506	310	260	116	28	
	%	41,48	25,41	21,31	9,51	2,30	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	201	169	167	66	19
	%	32,32	27,17	26,85	10,61	3,05	
No	n	305	141	93	50	9	
	%	51,00	23,58	15,55	8,36	1,51	

### *Estudiantes en la actualidad*

- El 51% de los adolescentes y jóvenes que no estudian no dedica ninguna hora al uso de los videojuegos en fin de semana frente al 32,32% de los actuales estudiantes.
- Además, los adolescentes y jóvenes estudiantes dedican más tiempo al uso de los videojuegos, el 26,85% los usa entre 1 y 3 horas con respecto al 15,55% de los chicos y las chicas que actualmente no estudian.

### 1.3. HÁBITOS DE USO DEL TELÉFONO MÓVIL

#### 1.3.1. Edad de inicio en el uso del teléfono móvil

En general, los adolescentes y jóvenes andaluces comenzaron a usar el teléfono móvil cerca de los 15 años.

TABLA 40

Edad de inicio en el uso del teléfono móvil en función del sexo [ $F(1, 1535) = 0,01, p = ,911$ ]  
y grupo de edad [ $F(4, 1532) = 518,33, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1537	14,62	3,74
	Chico	801	14,61	3,61
Sexo	Chica	800	14,63	3,86
	12-14	262	10,93	1,31
	15-19	314	12,46	1,92
Grupo de edad (en años) 1	20-24	320	13,83	2,13
	25-29	320	16,02	2,58
	30-34	321	19,12	3,51

#### Sexo

- No se han encontrado diferencias significativas en la edad de inicio en el uso del teléfono móvil en función del sexo. Así, la edad media a la que los chicos se inician en el uso del teléfono móvil es de 14,61 años y en el caso de las chicas es de 14,63 años.

#### Grupo de edad

- La edad de inicio en el uso del teléfono móvil aumenta en los grupos de más edad, pasando de casi 11 años en los adolescentes de 12 a 14 años hasta los 19 años en los jóvenes de 30 a 34 años.

TABLA 41

Edad de inicio en el uso del teléfono móvil en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1535) = 634,54, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1537	14,62	3,74
Estudiante en la actualidad	Si	699	12,40	2,47
	No	838	16,46	3,61

#### *Estudiante en la actualidad*

- Los chicos y las chicas que actualmente están estudiando se iniciaron antes en el uso del teléfono móvil ( $M = 12,40$  años) que los no estudiantes ( $M = 16,46$  años).

#### 1.3.2. Nivel de uso del teléfono móvil

Los adolescentes y jóvenes andaluces muestran un nivel medio en el uso del teléfono móvil (44,89%), seguido de un nivel avanzado (31,82%). Con un porcentaje más bajo, el 13,92% de los chicos y las chicas presenta un nivel principiante, el 8,98% muestra un nivel experto y, por último, el 0,39% tiene un nivel nulo en el uso del teléfono móvil.

TABLA 42

Nivel de uso del teléfono móvil en función del sexo [ $\chi^2 (4, N = 1537) = 12,60, p = ,013$ ]  
y grupo de edad [ $\chi^2 (16, N = 1537) = 109,94, p < ,001$ ]

		Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto	
Total	<i>n</i>	6	214	690	489	138	
	%	0,39	13,92	44,89	31,82	8,98	
Sexo	Chico	<i>n</i>	3	114	365	212	74
		%	0,39	14,84	47,53	27,60	9,64
	Chica	<i>n</i>	3	100	325	277	64
		%	0,39	13,00	42,26	36,02	8,32
Grupo de edad (en años)	12-14	<i>n</i>	3	81	109	58	11
		%	1,15	30,92	41,60	22,14	4,20
	15-19	<i>n</i>	1	26	137	117	34
		%	0,32	8,25	43,49	37,14	10,79
	20-24	<i>n</i>	0	28	136	122	34
		%	0,00	8,75	42,50	38,13	10,63
	25-29	<i>n</i>	0	31	148	107	34
		%	0,00	9,69	46,25	33,44	10,63
	30-34	<i>n</i>	2	48	160	85	25
		%	0,63	15,00	50,00	26,56	7,81

### Sexo

- El 47,53% de los chicos tiene un nivel medio en el uso del teléfono móvil, en comparación con el 42,26% de las chicas.
- En cambio, las chicas presentan un porcentaje más alto en el nivel avanzado (36,02%) que los chicos (27,60%).

### Grupo de edad

- En el nivel principiante en el uso del teléfono móvil están más frecuentemente los adolescentes de 12 a 14 años (30,92%), mientras que los adolescentes y jóvenes de 15 a 19 (8,25%), de 20 a 24 (8,75%) y de 25

a 29 años (9,69%) tienen los porcentajes más bajos en este nivel.

- El nivel avanzado está más presente en los adolescentes y jóvenes de 15 a 24 años, concretamente en el 37,14% de los adolescentes de 15 a 19 años y en el 38,13% de los jóvenes de 20 a 24 años. En cambio, los porcentajes más bajos en este nivel de uso del teléfono móvil están en los adolescentes de 12 a 14 años (22,14%) y de 30 a 34 años (26,56%).

TABLA 43

Nivel de uso del teléfono móvil en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2(4, N = 1537) = 11,18, p = ,025$ ]

		Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto	
Total	n	6	214	690	489	138	
	%	0,39	13,92	44,89	31,82	8,98	
Estudiante en la actualidad	Sí	n	4	116	294	228	57
		%	0,57	16,60	42,06	32,62	8,15
	No	n	2	98	396	261	81
		%	0,24	11,69	47,26	31,15	9,67

### *Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que estudian presentan un porcentaje algo más alto (16,60%) que los no estudian (11,69%) en el nivel principiante de uso del teléfono móvil.
- En el nivel medio se encuentran algo más representados los adolescentes y jóvenes que no estudian (47,26%) frente a los estudiantes (42,06%).



TABLA 44

Nivel de uso del teléfono móvil en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $\chi^2(8, N = 497) = 19,64, p = ,012$ ] y jóvenes mayores de 18 años [ $\chi^2(12, N = 1023) = 80,90, p < ,001$ ]

			Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Total		n	6	214	690	489	138
		%	0,39	13,92	44,89	31,82	8,98
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	n	1	37	54	23	6
		%	0,83	30,58	44,63	19,01	4,96
	Medio	n	1	49	114	85	17
		%	0,38	18,42	42,86	31,95	6,39
	Alto	n	2	14	46	38	10
		%	1,82	12,73	41,82	34,55	9,09
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	n	0	65	130	64	12
		%	0,00	23,99	47,97	23,62	4,43
	Medio	n	2	35	247	192	67
		%	0,37	6,45	45,49	35,36	12,34
	Medio-alto	n	0	12	75	63	19
		%	0,00	7,10	44,38	37,28	11,24
	Alto	n	0	1	19	17	3
		%	0,00	2,50	47,50	42,50	7,50

#### *Nivel socioeconómico de los adolescentes de hasta 18 años*

- Los adolescentes de nivel socioeconómico bajo tienen el porcentaje más bajo en el nivel experto (19,01%) si se compara con la muestra total. Además, el 30,58% de los adolescentes de nivel socioeconómico bajo presenta un nivel principiante frente, sobre todo, al 12,73% de los adolescentes de nivel socioeconómico alto.
- Los adolescentes de nivel socioeconómico medio o alto presentan niveles más altos de uso del teléfono móvil.

### *Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- En el nivel socioeconómico bajo, solo el 4,43% de los chicos y las chicas muestra un nivel de uso experto, mientras que el 23,99% (porcentaje más alto comparado con el resto de jóvenes) tiene un nivel principiante en el uso de esta tecnología.
- Solo el 6,45% de los jóvenes de nivel socioeconómico medio tiene un nivel principiante; además, estos jóvenes muestran el porcentaje más alto con respecto al resto de jóvenes de otros niveles socioeconómicos en el nivel experto de uso del teléfono móvil (12,34%).

### **1.3.3. Tiempo diario de uso del teléfono móvil**

La última variable a analizar en relación con el uso del teléfono móvil hace referencia a las horas al día que suelen dedicar los chicos y las chicas andaluces al uso del teléfono móvil, diferenciando los días entre semana (desde el lunes hasta el viernes, dentro del horario escolar o laboral) y los fines de semana (desde el viernes, una vez terminada la jornada laboral, hasta el domingo).

#### *1.3.3.1. Tiempo diario de uso del teléfono móvil los días entre semana*

Más de la mitad de los chicos y las chicas andaluces ha dedicado menos de 1 hora a utilizar el teléfono móvil los días entre semana (54,42%). Con un porcentaje menor, el 27,05% de los chicos y las chicas ha dedicado entre 1 y 3 horas a usar el teléfono móvil. Con un porcentaje aún más bajo, el 8,13% de los adolescentes y jóvenes ha utilizado el teléfono móvil entre 3 y 6 horas los días entre semana y el 5,98% de los adolescentes y jóvenes ha usado esta tecnología más de 6 horas al día. Por último, el 4,42% de los chicos y las chicas no ha utilizado el teléfono móvil los días entre semana.

TABLA 45

Tiempo diario de uso del teléfono móvil los días entre semana en función del sexo [ $\chi^2$  (4, N = 1538) = 8,5,  $p = ,075$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (16, N = 1538) = 181,52,  $p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	<i>n</i>	68	837	416	125	92	
	%	4,42	54,42	27,05	8,13	5,98	
Sexo	Chico	<i>n</i>	37	425	195	55	56
		%	4,82	55,34	25,39	7,16	7,29
	Chica	<i>n</i>	31	412	221	70	36
		%	4,03	53,51	28,70	9,09	4,68
Grupo de edad (en años)	12-14	<i>n</i>	45	166	35	9	7
		%	17,18	63,36	13,36	3,44	2,67
	15-19	<i>n</i>	14	168	92	20	21
		%	4,44	53,33	29,21	6,35	6,67
	20-24	<i>n</i>	6	153	96	42	23
		%	1,88	47,81	30,00	13,13	7,19
	25-29	<i>n</i>	1	162	103	32	22
		%	0,31	50,63	32,19	10,00	6,88
	30-34	<i>n</i>	2	188	90	22	19
		%	0,62	58,57	28,04	6,85	5,92

### Sexo

- Los chicos y las chicas no se diferencian en las horas de uso del teléfono móvil los días entre semana.

### Grupo de edad

- La mayoría de los adolescentes de 12 a 14 años, el 63,36%, usa el teléfono móvil menos de una hora entre semana, así como suele mostrar porcentajes bajos en el uso de esta tecnología los días entre semana entre 1 y 3 horas (13,36%), entre 3 y 6 horas (3,44%) y más de 6 horas (2,67%). Además, en este grupo de edad tienen el porcentaje más alto,

teniendo en cuenta las demás edades, en el uso nulo del teléfono móvil (17,18%).

- Los jóvenes de mayor edad dedican más tiempo al uso del teléfono móvil los días entre semana. De este modo, los que más dedican al uso del móvil, entre 1 y 3 horas, son los jóvenes de 25 a 29 años (32,19%) y entre 3 y 6 horas son los jóvenes de 20 a 24 años (13,13%). Además, estos jóvenes (el 1,88% de los de 20 a 24 años y el 0,31% de los de 25 a 29 años), junto con los de 30 a 34 años (0,62%), presentan los porcentajes más bajos en el uso nulo del teléfono móvil; así como los jóvenes de 20 a 24 son los que menos frecuentemente usan el teléfono móvil menos de 1 hora (47,81%).

TABLA 46

Tiempo de uso del teléfono móvil los días entre semana en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2(4, N = 1538) = 78,28, p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $\chi^2(4, N = 813) = 11,57, p = ,021$ ]

			Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Total	n		68	837	416	125	92
	%		4,42	54,42	27,05	8,13	5,98
Estudiante en la actualidad	Sí	n	63	390	175	38	33
		%	9,01	55,79	25,04	5,44	4,72
	No	n	5	447	241	87	59
		%	0,60	53,28	28,72	10,37	7,03
Actividad laboral en la actualidad	Sí	n	3	247	151	56	43
		%	0,60	49,40	30,20	11,20	8,60
	No	n	2	188	81	29	13
		%	0,64	60,06	25,88	9,27	4,15

#### *Estudiante en la actualidad*

- El uso nulo del teléfono móvil es más alto en los estudiantes (9,01%) que en los que no estudian actualmente (0,60%).

- Solo el 5,44% de los estudiantes actuales ha dedicado entre 3 y 6 horas al teléfono móvil los días entre semana, frente al 10,37% de los que actualmente no estudian.

#### *Actividad laboral en la actualidad*

- El 60,06% de los jóvenes que no trabajan actualmente ha usado el teléfono móvil menos de 1 hora a la semana los días entre semana, en comparación con el 49,40% de los jóvenes que trabajan.
- Por el contrario, el uso del teléfono móvil más de 6 horas entre semana es realizado por el 8,60% de los actuales trabajadores con respecto al 4,15% de los jóvenes que no trabajan actualmente.

#### *1.3.3.2. Tiempo diario de uso del teléfono móvil los fines de semana*

Algo más de la mitad de los adolescentes y jóvenes andaluces ha dedicado menos de 1 hora al teléfono móvil los fines de semana (52,15%). El 29% de estos chicos y chicas ha utilizado el teléfono móvil entre 1 y 3 horas los fines de semana. Con un porcentaje inferior, el 10,08% de los adolescentes y jóvenes ha usado esta tecnología entre 3 y 6 horas los fines de semana. Por último, el 4,55% de los chicos y las chicas ha dedicado más de 6 horas al teléfono móvil y el 4,23% de estos adolescentes y jóvenes no lo ha utilizado los fines de semana.

TABLA 47

Tiempo diario de uso del teléfono móvil los fines de semana en función del sexo [ $\chi^2 (4, N = 1538) = 1,04, p = ,904$ ] y del grupo de edad [ $\chi^2 (16, N = 1538) = 111,87, p < ,001$ ]

		Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas	
Total	n	65	802	446	155	70	
	%	4,23	52,15	29,00	10,08	4,55	
Sexo	Chico	n	33	405	214	80	36
		%	4,30	52,73	27,86	10,42	4,69
	Chica	n	32	397	232	75	34
		%	4,16	51,56	30,13	9,74	4,42
Grupo de edad (en años)	12-14	n	34	162	40	17	9
		%	12,98	61,83	15,27	6,49	3,44
	15-19	n	10	152	101	33	19
		%	3,17	48,25	32,06	10,48	6,03
	20-24	n	5	150	99	48	18
		%	1,56	46,88	30,94	15,00	5,63
	25-29	n	2	160	111	34	13
		%	0,63	50,00	34,69	10,63	4,06
	30-34	n	14	178	95	23	11
		%	4,36	55,45	29,60	7,17	3,43

### Sexo

- El sexo no ha resultado una variable relevante para establecer diferencias significativas en el tiempo diario de uso del móvil los fines de semana.

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años, comparados con los demás grupos de edad, presentan mayoritariamente un uso nulo (12,98%) y menos de una hora de uso (61,83%) del teléfono móvil los fines de semana; mientras que tienen el porcentaje más bajo en el uso entre 1 y 3 horas (15,27%) y entre 3 y 6 horas (6,49%).

- Los jóvenes de 20 a 29 años son los que utilizan el teléfono móvil más horas los días de fin de semana. Así, el 34,69% de los jóvenes de 25 a 29 años usa entre 1 y 3 horas esta tecnología y el 15% de los jóvenes de 20 a 24 años dedica entre 3 y 6 horas al teléfono móvil los fines de semana. Además, solo el 0,63% de los jóvenes de 25 a 29 años y el 1,56% de los de 20 a 24 años no ha utilizado el móvil en fin de semana.

TABLA 48

Tiempo de uso del teléfono móvil los fines de semana en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2 (4, N = 1538) = 18,04, p < ,001$ ]

			Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Total	<i>n</i>		65	802	446	155	70
	%		4,23	52,15	29,00	10,08	4,55
Estudiante en la actualidad	Sí	<i>n</i>	45	371	190	64	29
		%	6,44	53,08	27,18	9,16	4,15
	No	<i>n</i>	20	431	256	91	41
		%	2,38	51,37	30,51	10,85	4,89

#### *Estudiante en la actualidad*

- El 6,44% de los actuales estudiantes no ha utilizado el teléfono móvil los fines de semana, frente al 2,38% de los chicos y las chicas que actualmente no estudian.

## **2. ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN ADOLESCENTES Y JÓVENES ANDALUCES**

Para conocer el nivel de adicción a las nuevas tecnologías que presentan los adolescentes y jóvenes andaluces participantes en esta investigación se han empleado dos enfoques complementarios.

En primer lugar, se describen de forma independiente y detallada los resultados relativos a la adicción a internet y a jugar con dinero en internet (apartado 2.1), la adicción a los videojuegos (apartado 2.2) y la adicción al teléfono móvil (apartado 2.3). Para cada una de estas dimensiones se presenta información sobre la existencia o no de dicha adicción (información cualitativa), así como el nivel de adicción a la tecnología de que se trate (información cuantitativa en una escala de 1 = *no, nada* a 5 = *sí, muchísimo*). La descripción cuantitativa de los niveles de adicción a las distintas tecnologías incluye un análisis de esta información en función de algunas características sociodemográficas de la muestra: el sexo y la edad de los participantes, el nivel de ingresos familiares, así como si el sujeto participante estudiaba o trabajaba en el momento de la investigación.

En segundo lugar, se analiza la información sobre adicciones a nuevas tecnologías de manera conjunta (apartado 2.4). Concretamente, se describen los patrones de adicción hallados entre los participantes en la investigación y se ponen en relación los niveles de adicción a las distintas tecnologías consideradas. Como cierre de este apartado, se realiza un examen pormenorizado y comparativo de los distintos indicadores disponibles en esta investigación en relación con la adicción a internet.

### **2.1. ADICCIÓN A INTERNET Y ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET**

En este apartado, en primer lugar, se describe el nivel de adicción a internet entre los adolescentes y jóvenes andaluces en términos generales y, en segundo lugar, se presenta de forma específica información sobre la adicción al juego con dinero en internet.

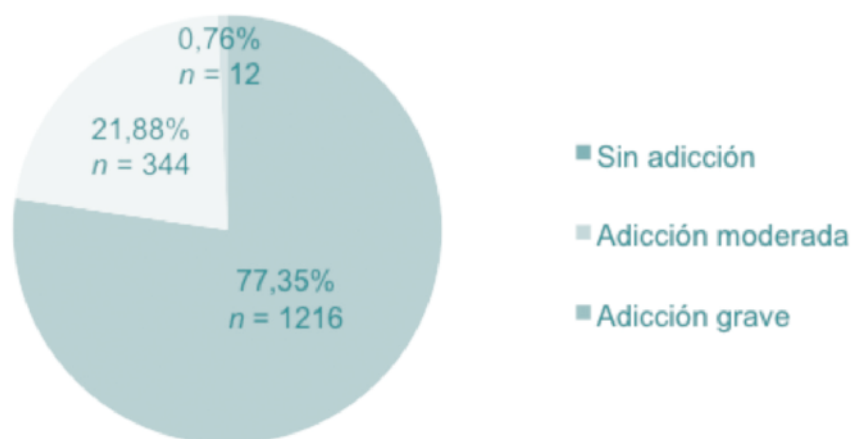


### 2.1.1. Adicción a internet

Atendiendo a la existencia/ausencia de adicción a internet, en la Figura 6 se observa que solo un 0,76% de los adolescentes y jóvenes andaluces presenta un nivel grave de adicción. El 99,24% restante realiza un uso no adictivo de internet (77,35%) o presenta una adicción moderada (21,88%).

FIGURA 6

Grado de adicción a internet, entre los adolescentes y jóvenes andaluces



En relación con el nivel cuantitativo de adicción a internet, los resultados del estudio muestran que los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel promedio de adicción a internet igual a 1,59 puntos (tégase en cuenta que 2 = *sí, algo*). Este nivel de adicción varía entre una puntuación de 1 (*nunca o rara vez*) y una máxima de 4,05 (*muy a menudo*) para el total de la muestra.

TABLA 49

Adicción a internet en función del sexo [ $F(1, 1570) = 2,44, p = ,119$ ] y del grupo de edad [ $F(4, 1567) = 28,05, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	1,59	0,61
Sexo	Chico	801	1,61	0,63
	Chica	800	1,56	0,60
Grupo de edad (en años)	12-14	320	1,63	0,66
	15-19	320	1,83	0,67
	20-24	320	1,64	0,63
	25-29	320	1,49	0,52
	30-34	321	1,36	0,47

### *Sexo*

- No se han encontrado diferencias significativas entre chicos y chicas en función del sexo, siendo la puntuación media de adicción a internet igual a 1,61 en los chicos y a 1,56 en las chicas.

### *Grupo de edad*

- Si se atiende a los grupos de edad, se observa que es en el rango de edad de 15 a 19 años en el que los chicos y las chicas andaluces presentan mayor adicción a internet ( $M = 1,83$ ), seguido del grupo de adolescentes y jóvenes de 20 a 24 años ( $M = 1,64$ ) y del rango de chicos y chicas entre 12 y 14 años ( $M = 1,63$ ).
- Con menor adicción a esta nueva tecnología se encuentran los chicos y las chicas de entre 25 y 29 años ( $M = 1,49$ ) y los jóvenes de entre 30 y 34 años ( $M = 1,36$ ).

TABLA 50

Adicción a internet en función de la situación actual en el sistema educativo  
 $[F(1, 1570) = 64,49, p < ,001]$

		N	M	DT
Total	N	1601	1,59	0,61
Estudiante en la actualidad	Sí	761	1,72	0,64
	No	840	1,47	0,57

*Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente están estudiando presentan mayor adicción al uso de internet ( $M = 1,72$ ), en comparación con los chicos y las chicas que actualmente no están estudiando ( $M = 1,47$ ).

TABLA 51

Adicción a internet en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años  
 $[F(2, 547) = 7,34, p = ,001]$

		N	M	DT
Total	N	1601	1,59	0,61
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	1,53	0,66
	Medio	299	1,76	0,68
	Alto	123	1,82	0,65

*Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

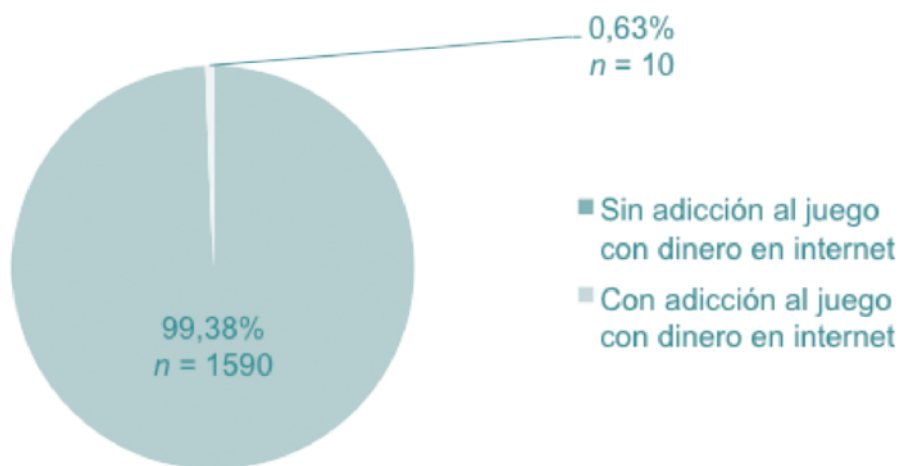
- Los adolescentes con un nivel socioeconómico bajo son los que presentan menos adicción al uso de internet ( $M = 1,53$ ), en comparación con los chicos y las chicas con un nivel socioeconómico medio ( $M = 1,76$ ) y alto ( $M = 1,82$ ).

### 2.1.2. Adicción al juego con dinero en internet

Atendiendo a la existencia/ausencia de adicción al juego con dinero en internet, en la Figura 7 se observa que únicamente un 0,63% de los adolescentes y jóvenes andaluces presenta dicha adicción.

FIGURA 7

Porcentaje de adolescentes y jóvenes andaluces sin/con adicción al juego con dinero en internet



En relación con el nivel cuantitativo de adicción al juego con dinero en internet, los análisis realizados ponen de manifiesto que los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel promedio de adicción al juego con dinero en internet igual a 1,01 puntos (*no, nada*). Este nivel de adicción oscila entre una puntuación mínima de 1 (*no, nada*) y una puntuación máxima de 3,38 (téngase en cuenta que 4 = *sí, mucho*) para el total de sujetos participantes en la investigación.

Respecto a los contrastes realizados considerando distintas variables sociodemográficas (sexo, grupo de edad, estudiante en la actualidad, actividad laboral en la actualidad, nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años y nivel socioeconómico en jóvenes mayores de 18 años), como se explicaba en la metodología del informe, solo se muestran y describen las tablas de los contrastes en aquellos casos en los que existan resultados estadísticamente significativos y clínicamente relevantes, con excepción de la variable sexo que se

representa en todas las ocasiones. En concreto, para la dimensión de adicción al juego con dinero en internet no se han encontrado resultados relevantes atendiendo a las variables sociodemográficas de la muestra, por lo que solo se procederá a la descripción de la variable en función del sexo.

TABLA 52

Adicción al juego con dinero en internet en función del sexo  
 $[F(1, 1598) = 0,01, p = ,943]$

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	1,01	0,09
Sexo	Chico	801	1,01	0,07
	Chica	800	1,01	0,10

*Sexo*

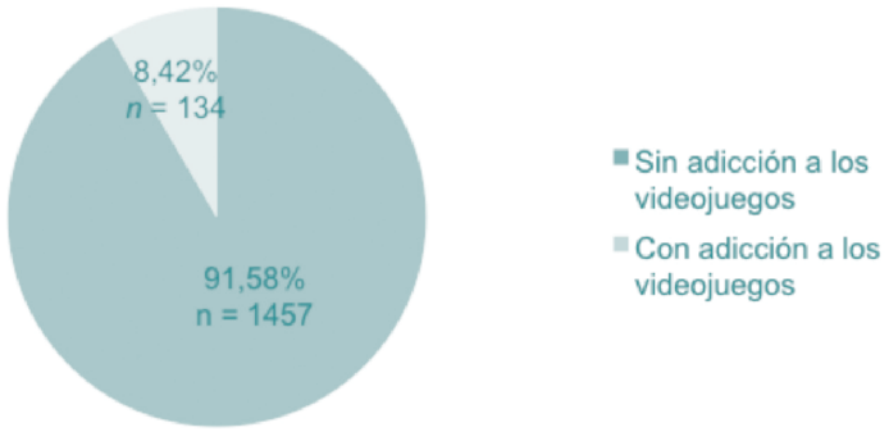
- No se han encontrado diferencias significativas en el nivel de adicción al juego con dinero en internet en función del sexo, mostrando tanto los chicos como las chicas una puntuación media de 1,01 puntos en adicción al juego con dinero en internet.

**2.2. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

Atendiendo a la existencia/ausencia de adicción a los videojuegos, en la Figura 8 se observa que un 8,42% de los adolescentes y jóvenes andaluces presentan dicha adicción.

FIGURA 8

Porcentaje de adolescentes y jóvenes andaluces sin/con adicción a los videojuegos



En cuanto al nivel cuantitativo de adicción a los videojuegos, los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel promedio de adicción igual a 1,19 puntos (tégase en cuenta que 2 = sí, algo). Este nivel de adicción varía entre una puntuación mínima de 1 (*nunca o rara vez*) y una puntuación máxima de 4 (*muy a menudo*) para el total de la muestra.

TABLA 53

Adicción a los videojuegos en función del sexo [ $F(1, 1589) = 143,60, p < ,001$ ] y grupo de edad [ $F(4, 1586) = 16,29, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	1,19	0,42
Sexo	Chico	801	1,31	0,52
	Chica	800	1,07	0,22
Grupo de edad (en años)	12-14	320	1,31	0,51
	15-19	320	1,26	0,51
	20-24	320	1,17	0,38
	25-29	320	1,12	0,30
	30-34	321	1,10	0,30

## Sexo

- Como promedio, los chicos muestran más adicción a los videojuegos ( $M = 1,31$ ) que las chicas ( $M = 1,07$ ).

## Grupo de edad

- Los adolescentes que muestran un mayor nivel de adicción a los videojuegos se sitúan entre los 12 y 14 años ( $M = 1,31$ ), así como entre los 15 y 19 años de edad ( $M = 1,26$ ).
- En comparación con los chicos y las chicas de menor edad, los mayores presentan como promedio un nivel menor de adicción a los videojuegos: se trata de los jóvenes de 30 a 34 años ( $M = 1,10$ ), de los chicos y las chicas con rangos de edad entre 25 y 29 años ( $M = 1,12$ ) y de los adolescentes y jóvenes de 20 a 24 años ( $M = 1,17$ ).

TABLA 54

Adicción a los videojuegos en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1589) = 29,75, p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $F(1, 805) = 8,26, p = ,004$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	1,19	0,42
Estudiante en la actualidad	Sí	761	1,25	0,47
	No	840	1,13	0,35
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	1,11	0,31
	No	313	1,18	0,41

## Estudiante en la actualidad

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente están estudiando muestran promedios más altos de adicción a los videojuegos ( $M = 1,25$ ) que los chicos y las chicas que actualmente no están estudiando ( $M = 1,13$ ).

## Actividad laboral en la actualidad

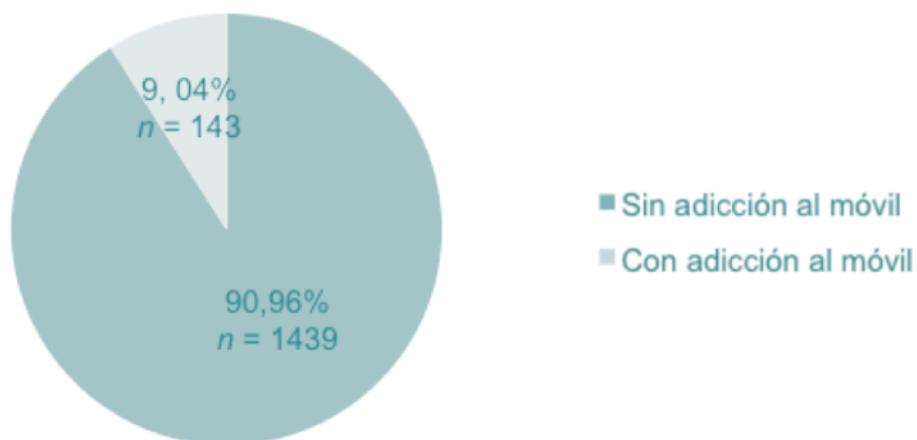
- Los chicos y las chicas que no trabajan actualmente presentan mayor adicción a los videojuegos ( $M = 1,18$ ) en comparación con los jóvenes que están trabajando en la actualidad ( $M = 1,11$ ).

### 2.3. ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL

Atendiendo a la existencia/ausencia de adicción al teléfono móvil, en la Figura 9 se observa que un 9,04% de los adolescentes y jóvenes andaluces presenta esta adicción.

FIGURA 9

Porcentaje de adolescentes y jóvenes andaluces sin/con adicción al teléfono móvil



Si se atiende al nivel cuantitativo de adicción al teléfono móvil, los chicos y las chicas andaluces presentan un nivel promedio de adicción a esta nueva tecnología igual a 1,27 puntos (téngase en cuenta que 1 = *no, nada*). Este nivel de adicción varía entre una puntuación mínima de 1 (*no, nada*) y una puntuación máxima de 5 (*sí, muchísimo*) para el total de la muestra.



TABLA 55

Adicción al teléfono móvil en función del sexo [ $F(1, 1580) = 8,90, p = ,003$ ]  
y grupo de edad [ $F(4, 1577) = 10,67, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	1,27	0,42
Sexo	Chico	801	1,24	0,39
	Chica	800	1,30	0,45
Grupo de edad (en años)	12-14	320	1,17	0,36
	15-19	320	1,34	0,45
	20-24	320	1,35	0,52
	25-29	320	1,26	0,39
	30-34	321	1,21	0,36

### Sexo

- Como promedio, las chicas muestran más adicción al teléfono móvil ( $M = 1,30$ ) que los chicos ( $M = 1,24$ ).

### Grupo de edad

- Los chicos y las chicas con mayor adicción al teléfono móvil se encuentran en el rango de edad de 20 a 24 años ( $M = 1,35$ ), así como entre los adolescentes de 15 a 19 años ( $M = 1,34$ ).
- Con las puntuaciones más bajas de adicción al teléfono móvil se sitúan los chicos y las chicas de 12 a 14 años ( $M = 1,17$ ), los jóvenes con edades comprendidas entre los 30 y 34 años ( $M = 1,21$ ) y los chicos y las chicas de 25 a 29 años ( $M = 1,26$ ).

TABLA 56

Adicción al teléfono móvil en función de la situación actual en el sistema educativo  
[ $F(1, 1580) = 4,19, p = ,041$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	1,27	0,42
Estudiante en la actualidad	Sí	761	1,25	0,39
	No	840	1,29	0,45

### Estudiante en la actualidad

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente no estudian presentan mayor adicción al uso del teléfono móvil ( $M = 1,29$ ) que los chicos y las chicas que están estudiando en la actualidad ( $M = 1,25$ ).

TABLA 57

Adicción al teléfono móvil en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $F(2, 548) = 3,34, p = ,036$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	1,27	0,42
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	1,23	0,40
	Medio	299	1,29	0,44
	Alto	123	1,18	0,32

### Nivel socioeconómico de los adolescentes de hasta 18 años

- Los adolescentes con un nivel socioeconómico medio y bajo muestran el promedio más alto de adicción al teléfono móvil ( $M = 1,29$  y  $M = 1,23$  respectivamente) en comparación con los adolescentes de nivel socioeconómico alto ( $M = 1,18$ ), quienes presentan menor adicción al teléfono móvil.

## 2.4. ANÁLISIS CONJUNTO DE LAS ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

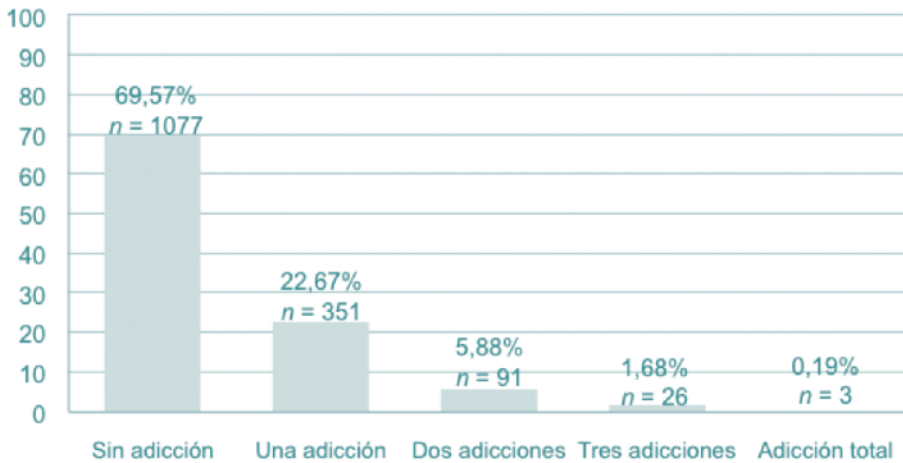
Una vez examinada de forma independiente la adicción a distintos tipos de tecnologías, a continuación se analiza esta información de manera conjunta. En primer lugar, se lleva a cabo este análisis conjunto empleando la información cualitativa sobre adicciones (ausencia/existencia de adicción) y, en segundo lugar, se toma en consideración la información cuantitativa disponible (nivel de adicción). Finalmente, en tercer lugar, se realiza un examen pormenorizado de los distintos indicadores existentes en cuanto a la adicción a internet.

### 2.4.1. Patrones de adicción

Con objeto de examinar posibles patrones de adicción a las nuevas tecnologías, tomando en consideración la información cualitativa disponible (ausencia/existencia de adicción) se describe la distribución de adolescentes y jóvenes andaluces participantes en este estudio en función del número de adicciones a las diferentes tecnologías y se analiza esta información atendiendo a algunas características sociodemográficas de los participantes.

FIGURA 10

Distribución de los adolescentes y jóvenes andaluces en función del número de adicciones a las diferentes tecnologías



- Como se muestra en la Figura 10, el 69,57% de adolescentes y jóvenes andaluces no presenta adicción a ninguna de las nuevas tecnologías consideradas en este informe.
- Entre el 31,43% restante de chicos y chicas que sí presentan algún tipo de adicción, el patrón más común es que se trate de una única adicción a las nuevas tecnologías (22,67% del total de la muestra).
- A medida que se incrementa la acumulación de adicciones, el porcentaje de sujetos disminuye. Así, el 5,88% presenta dos adicciones, el 1,68% de los chicos y las chicas participantes informan de tres adicciones y únicamente el 0,19% de la muestra presenta adicción a las cuatro nuevas tecnologías consideradas en el estudio de forma simultánea.

TABLA 58

Ausencia/existencia de adicción en función del sexo [ $\chi^2$  (4, N = 1548) = 23,04,  $p < ,001$ ] y grupo de edad [ $\chi^2$  (16, N = 1548) = 81,13,  $p < ,001$ ]

		Sin adicción	Una adicción	Dos adicciones	Tres adicciones	Adicción total	
Total	n	1077	351	91	26	3	
	%	69,57	22,67	5,88	1,68	0,19	
Sexo	Chico	n	504	187	60	20	2
		%	65,20	24,19	7,76	2,59	0,26
	Chica	n	573	164	31	6	1
		%	73,94	21,16	4,00	0,77	0,13
Grupo de edad (en años)	12-14	n	204	76	24	4	3
		%	65,59	24,44	7,72	1,29	0,96
	15-19	n	175	97	29	9	0
		%	56,45	31,29	9,35	2,90	0,00
	20-24	n	202	79	17	7	0
		%	66,23	25,90	5,57	2,30	0,00
	25-29	n	233	55	16	2	0
		%	76,14	17,97	5,23	0,65	0,00
	30-34	n	263	44	5	4	0
		%	83,23	13,92	1,58	1,27	0,00

### Sexo

- Existe un porcentaje mayor de chicas sin adicciones (73,94%) que de chicos (65,20%).
- El porcentaje de chicos que tiene dos adicciones (7,76%) y tres (2,59%) es mayor que el de chicas (el 4% presenta dos y el 0,77%, tres adicciones).

### Grupo de edad

- En el rango de 15 a 19 años, el 56,45% de los adolescentes andaluces no muestra adicción a las diferentes tecnologías. En cambio, el

31,29% de estos chicos y chicas tiene una adicción y el 9,35% de los adolescentes tiene dos adicciones, porcentajes altos si se comparan con la muestra total.

- Además, unos porcentajes altos de jóvenes de 25 a 29 años (76,14%) y de 30 a 34 años (83,23%) no muestran adicción a ninguna nueva tecnología. Únicamente el 17,97% de los chicos y las chicas de 25 a 29 años y el 13,92% de los jóvenes de 30 a 34 años presentan una adicción, así como el 1,58% de los de 30 a 34 años, dos adicciones.

TABLA 59

Ausencia/existencia de adicción en función de la situación actual en el sistema educativo [ $\chi^2(4, N = 1548) = 33,99, p < ,001$ ]

			Sin adicción	Una adicción	Dos adicciones	Tres adicciones	Adicción total
Total		<i>n</i>	1077	351	91	26	3
		%	69,57	22,67	5,88	1,68	0,19
Estudiante en la actualidad	Sí	<i>n</i>	463	205	54	13	3
		%	62,74	27,78	7,32	1,76	0,41
	No	<i>n</i>	614	146	37	13	0
		%	75,80	18,02	4,57	1,60	0,00

### *Estudiante en la actualidad*

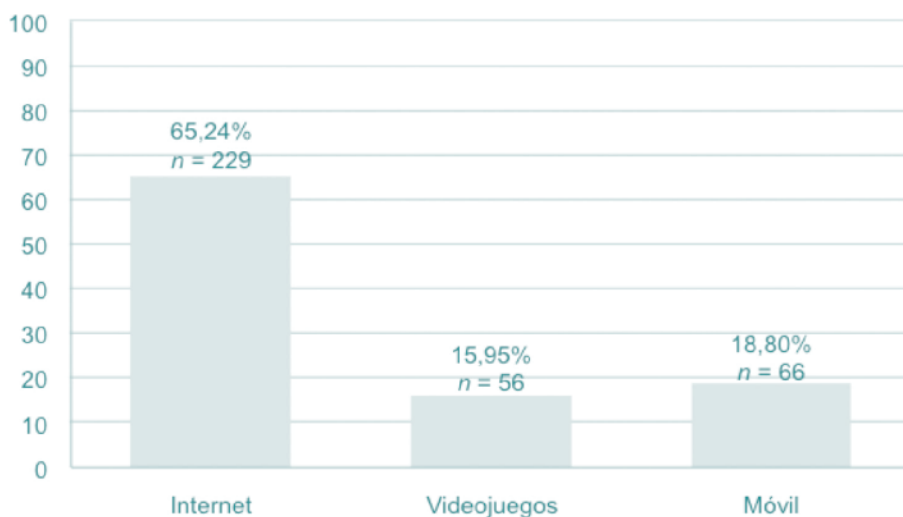
- El porcentaje de adolescentes y jóvenes que actualmente no estudia y no presenta ningún tipo de adicción a las diferentes tecnologías (75,80%) es mayor que el de chicos y chicas que sí estudian y no muestran ninguna adicción (62,74%).
- Los adolescentes y jóvenes que en la actualidad están estudiando presentan más alto porcentaje de una adicción (27,78%) y de dos adicciones a las diferentes tecnologías (7,32%), que los chicos y las chicas que no estudian (el 18,02% tiene una adicción y el 4,57% indica dos adicciones).

Una vez descrito el patrón de adicciones general y examinado dicho patrón en función de las características sociodemográficas de la muestra, a continuación se presenta un análisis más detallado del tipo de adicciones subyacente a las situaciones en las que los adolescentes y jóvenes andaluces informan de una adicción, dos adicciones y tres adicciones.

Si se atiende a los 351 adolescentes y jóvenes que informan de una única adicción a las nuevas tecnologías (Figura 11), se observa que esta adicción está relacionada con internet, videojuegos y teléfono móvil; sin embargo no hay ningún participante que informe de una única adicción y que esta sea adicción al juego con dinero en internet. Así mismo, resulta destacable el importante peso de la adicción a internet cuando se informa de una única adicción, ya que más de la mitad de estos chicos y chicas presentan adicción a internet (65,24%).

FIGURA 11

Tipo de adicción entre los adolescentes y jóvenes andaluces que presentan una sola adicción

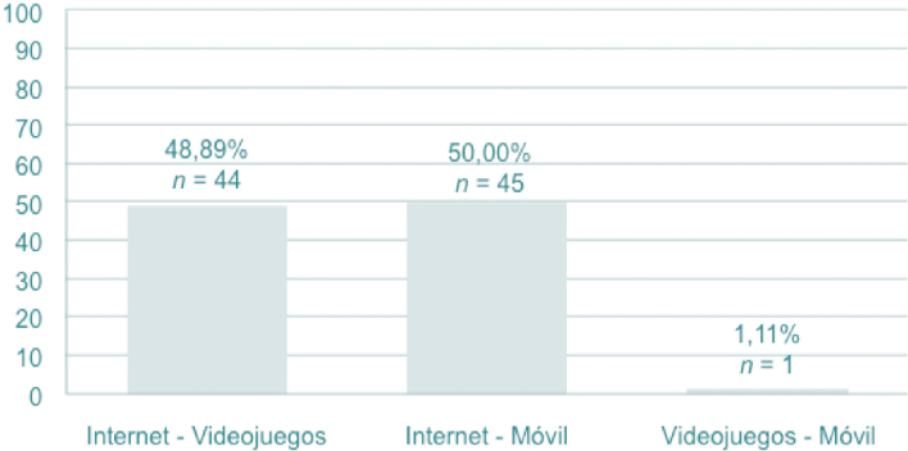


En relación con los 91 chicos y chicas que muestran dos adicciones (Figura 12), el tipo de adicciones incluidas en este perfil hace referencia a internet, videojuegos y teléfono móvil; nuevamente destaca la ausencia de la adicción al juego con dinero en internet. La mitad de estos adolescentes y jóvenes muestran adicción a internet y al teléfono móvil (50%) y con un porcentaje algo inferior se sitúan aquellos chicos y chicas que presentan conjuntamente adicción a

internet y a los videojuegos (48,89%). Un porcentaje muy reducido (un sujeto, igual al 1,11%) informa de adicción a los videojuegos y al teléfono móvil.

FIGURA 12

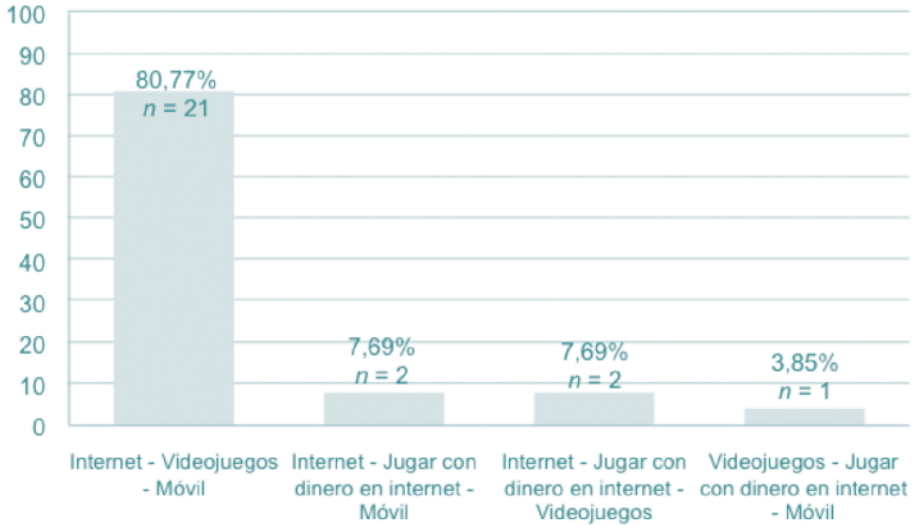
Tipo de adicciones entre los adolescentes y jóvenes andaluces que presentan dos adicciones



Finalmente, en cuanto a los 26 adolescentes y jóvenes que presentan tres tipos de adicciones de forma conjunta (Figura 13), la gran mayoría de ellos combina adicción a internet, a los videojuegos y al teléfono móvil (80,77%). En el resto de las ocasiones (solamente 5 sujetos en total), se trata de una combinación de juego con dinero en internet y otras dos adicciones.

FIGURA 13

Tipo de adicciones entre los adolescentes y jóvenes andaluces que presentan tres adicciones



#### 2.4.2. Relación entre niveles de adicción a diferentes tecnologías

A continuación, se analizan de forma comparativa las dimensiones de adicción a internet, al juego con dinero en internet, a los videojuegos y al teléfono móvil. Concretamente, en primer lugar se presentan las correlaciones entre estas dimensiones (Tabla 60); en segundo lugar se ofrecen los niveles promedio de adicción en cada una de estas áreas (Figura 14), y en tercer lugar se describen los contrastes de medias entre los distintos tipos de adicciones examinados en este informe (Tabla 61).

Como se observa en la Tabla 60, en general todas las adicciones están relacionadas, si bien la magnitud de estas relaciones es pequeña o moderada.



TABLA 60

Correlaciones entre las dimensiones de adicción a internet, al juego con dinero en internet, a los videojuegos y al teléfono móvil

	1	2	3	4
1. Internet	-	,14**	,29**	,33**
2. Juego con dinero en internet		-	,09**	,15**
3. Videojuegos			-	,07**
4. Teléfono móvil				-

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

En la Figura 14 se muestra que los distintos tipos de adicciones estudiados tienen, como promedio, un nivel de frecuencia bajo, ya que dichas puntuaciones se sitúan, en todos los casos, entre los valores 1 y 2 en una escala de 1 a 5 puntos (ténganse en cuenta que 1 = *no, nada* y 2 = *sí, algo*). En dicha figura también puede observarse que la adicción a internet presenta, como promedio, el nivel de adicción más elevado ( $M = 1,59$ ). Contrariamente, la adicción al juego con dinero en internet es el tipo de adicción con un menor nivel de adicción entre los adolescentes y jóvenes andaluces ( $M = 1,01$ ).

FIGURA 14

Nivel de adicción a internet, al juego con dinero en internet a los videojuegos y al teléfono móvil



Como se observa en la Tabla 61, existen diferencias estadísticamente significativas entre todas las dimensiones de adicción a las nuevas tecnologías cuando se comparan dos a dos. Es decir, las diferencias gráficas que se observan en la Figura 14 también resultan ser diferencias significativas a nivel estadístico.

TABLA 61

Comparaciones dos a dos entre las dimensiones de adicción a internet, al juego con dinero en internet, a los videojuegos y al teléfono móvil

	<i>gl</i>	<i>t</i>
Internet – Juego con dinero en internet	1473	39,04****
Internet – Videojuegos	1562	24,76****
Internet – Teléfono móvil	1458	21,48****
Juego con dinero en internet – Videojuegos	1491	16,92****
Juego con dinero en internet – Teléfono móvil	1483	24,28****
Videojuegos –Teléfono móvil	1473	-5,36****

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

### 2.4.3. Indicadores de adicción a internet

A continuación se realiza un análisis más pormenorizado de la adicción a internet, examinando de forma comparativa las diferentes subescalas que incluye esta medida: importancia, uso excesivo, interferencia, anticipación, pérdida de control y problemas sociales. Concretamente, se muestran las correlaciones entre estas subescalas (Tabla 62), se presentan sus valores promedio (Figura 15) y se ofrecen los contrastes de medias entre estas dimensiones (Tabla 63).

En la tabla 62 se aprecia que existen correlaciones positivas y significativas entre todas las subescalas que componen la medida de adicción a internet.

TABLA 62

Correlaciones entre medidas de las subescalas importancia, uso excesivo, interferencia, anticipación, pérdida de control y problemas sociales

	1	2	3	4	5	6
1. Importancia	-	,80**	,59**	,70**	,73**	,61**
2. Uso excesivo		-	,62**	,76**	,79**	,66**
3. Interferencia			-	,51**	,55**	,51**
4. Anticipación				-	,72**	,58**
5. Pérdida de control					-	,54**
6. Problemas sociales						-

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

Como aparece en la Figura 15, las distintas subescalas de adicción a internet estudiadas muestran, como promedio, un nivel de frecuencia bajo, ya que dichas puntuaciones se sitúan, en todos los casos, entre los valores 1 y 2 en una escala de 1 a 5 puntos (ténganse en cuenta que 1 = *no, nada* y 2 = *sí, algo*). Además, cabe señalar que la puntuación más alta de adicción a internet se sitúa en la subescala de anticipación ( $M = 1,91$ ), mientras que la puntuación más baja se refiere a interferencia ( $M = 1,33$ ).

FIGURA 15

Nivel de adicción a internet a partir de las subescalas importancia, uso excesivo, interferencia, anticipación, pérdida de control y problemas sociales



Tal y como se muestra en la Tabla 63, existen diferencias estadísticamente significativas entre todas las subescalas de adicción a internet cuando se comparan dos a dos. Es decir, las diferencias gráficas que se observan en la Figura 15 también resultan ser diferencias significativas a nivel estadístico.

TABLA 63

Comparaciones dos a dos entre el nivel de adicción a internet a partir de las subescalas importancia, uso excesivo, interferencia, anticipación, pérdida de control y problemas sociales

	<i>gl</i>	<i>t</i>
Importancia – Uso excesivo	1528	-13,38****
Importancia – Interferencia	1532	14,32****
Importancia – Anticipación	1533	-21,95****
Importancia – Pérdida de control	1533	-14,26****
Importancia – Problemas sociales	1533	-6,15****
Uso excesivo – Interferencia	1526	23,37****
Uso excesivo – Anticipación	1526	-15,06****
Uso excesivo – Pérdida de control	1526	-4,10****
Uso excesivo – Problemas sociales	1526	2,79**
Interferencia – Anticipación	1530	-27,72****
Interferencia – Pérdida de control	1530	-22,71****
Interferencia – Problemas sociales	1530	-16,32****
Anticipación – Pérdida de control	1531	10,59****
Anticipación – Problemas sociales	1531	13,55****
Pérdida de control – Problemas sociales	1532	5,00****

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

### **3. CARACTERÍSTICAS PERSONALES: SU RELACIÓN CON EL USO Y LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

En este bloque de resultados se pone en relación, por un lado, la información disponible acerca de las nuevas tecnologías (uso y adicción) y, por otro, algunas características personales de los adolescentes y jóvenes andaluces participantes en la investigación.

Concretamente, en primer lugar se describen los hábitos de sueño y el consumo de sustancias, así como el nivel de satisfacción vital, autocontrol y ansiedad-depresión de los chicos y las chicas participantes en la investigación, en términos generales y también considerando algunas características sociodemográficas de la muestra tales como el sexo y la edad de los participantes, el nivel de ingresos familiares, así como si el sujeto participante estudiaba y trabajaba en el momento de la investigación (apartado 3.1). En segundo lugar, se examinan posibles relaciones entre las características personales, y el uso de nuevas tecnologías (apartado 3.2). En tercer lugar, se analizan las relaciones existentes entre las características personales, por un lado, y la adicción a las nuevas tecnologías, por otro (apartado 3.3). Tanto en el apartado 3.2 como en el apartado 3.3 se controla el posible efecto de las variables sociodemográficas, sexo y edad de los participantes, así como el nivel de ingresos familiares.

#### **3.1. DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES**

En este apartado se describen, de forma separada, cada una de las características personales: los hábitos de sueño, el consumo de sustancias, la satisfacción vital, el autocontrol y la ansiedad-depresión, para conocer cómo se dan en los adolescentes y jóvenes andaluces.

##### **3.1.1. Hábitos de sueño**

La descripción de los hábitos de sueño de los adolescentes y jóvenes andaluces participantes diferencia entre sus hábitos de sueño los días entre semana y sus hábitos de sueño los fines de semana.

Si se atiende a los hábitos de sueño los días entre semana, los adolescentes y jóvenes andaluces duermen una media de algo más de 8 horas al día los días entre semana ( $M = 8,07$ ). Este promedio de horas varía entre una puntuación mínima de 4 horas al día y una puntuación máxima de 13 horas al día para el total de la muestra.

TABLA 64

Hábitos de sueño los días entre semana en función del grupo de edad  
 $[F(4, 1596) = 32,99, p < ,001]$

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	8,07	1,31
Grupo de edad (en años)	12-14	320	8,75	1,03
	15-19	320	7,99	1,33
	20-24	320	8,05	1,30
	25-29	320	7,80	1,38
	30-34	321	7,74	1,23

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años son los que más duermen al día durante la semana ( $M = 8,75$ ), en comparación con todos los demás chicos y chicas de mayor edad.
- Los jóvenes entre 20 y 24 años se diferencian de los adolescentes entre 12 y 14 años por dormir menos horas ( $M = 8,05$  frente a  $M = 8,75$ ), pero a su vez los jóvenes de 20 a 24 años se alejan significativamente de los más mayores entre 30 y 34 años por dormir más horas que estos ( $M = 8,05$  frente a  $M = 7,74$ ).

TABLA 65

Hábitos de sueño los días entre semana en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1599) = 17,94, p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $F(1, 811) = 84,25, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	8,07	1,31
Estudiante en la actualidad	Sí	761	8,21	1,27
	No	840	7,94	1,33
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	7,60	1,26
	No	313	8,43	1,25

*Estudiante en la actualidad*

- Los chicos y las chicas que estudian en la actualidad duermen más los días entre semana ( $M = 8,21$ ) que los chicos y las chicas que actualmente no estudian ( $M = 7,94$ ).

*Actividad laboral en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente no trabajan duermen más los días entre semana ( $M = 8,43$ ) que los chicos y las chicas que trabajan ( $M = 7,60$ ).

TABLA 66

Hábitos de sueño los días entre semana en función del nivel socioeconómico en jóvenes mayores de 18 años [ $F(3, 1019) = 3,65, p = ,012$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	8,07	1,31
Nivel socioeconómico en mayores de 18 años	Bajo	271	8,06	1,31
	Medio	543	7,88	1,32
	Medio-alto	169	7,67	1,28
	Alto	40	7,63	1,25



### Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años

- Los jóvenes con un nivel socioeconómico bajo duermen más horas durante la semana ( $M = 8,06$ ) en comparación, sobre todo, con los chicos y las chicas con un nivel socioeconómico alto ( $M = 7,63$ ) y medio-alto ( $M = 7,67$ ).

En relación con los hábitos de sueño los fines de semana, los chicos y las chicas andaluces duermen un promedio de 8 horas y 48 minutos al día. Este promedio de horas de sueño varía entre una puntuación mínima de 4 horas al día y una puntuación máxima de 14 horas al día para el total de la muestra.

TABLA 67

Hábitos de sueño los fines de semana en función del grupo de edad  
[ $F(4, 1596) = 94,50, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	8,48	1,68
	12-14	320	9,87	1,41
Grupo de edad	15-19	320	8,58	1,61
(en años)	20-24	320	7,96	1,67
	25-29	320	7,90	1,43
	30-34	321	8,08	1,41

### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años son los que más duermen al día los fines de semana ( $M = 9,87$ ), en comparación con todos los chicos y las chicas de mayor edad.
- Los adolescentes y jóvenes de menor edad, concretamente aquellos entre 12 y 14 años, así como entre 15 y 19 años ( $M = 9,87$  y  $M = 8,58$  respectivamente), se diferencian de los jóvenes más mayores porque estos últimos duermen menos horas ( $M = 7,96$  entre 20 y 24 años,  $M = 7,90$  entre 25 y 29 años y  $M = 8,08$  entre 30 y 34 años).

TABLA 68

Hábitos de sueño los fines de semana en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1599) = 165,41, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	8,48	1,68
Estudiante en la actualidad	Si	761	9,02	1,66
	No	840	7,99	1,54

*Estudiante en la actualidad*

- Quienes estudian en la actualidad duermen más horas al día los fines de semana ( $M = 9,02$ ) que los que actualmente no estudian ( $M = 7,99$ ).

**3.1.2. Consumo de sustancias (tabaco, alcohol, hachís, porros y marihuana)**

En cuanto al consumo de sustancias, a continuación se describe la frecuencia con la que los adolescentes y jóvenes andaluces han consumido tabaco, alcohol, así como hachís, porros o marihuana (Tabla 69).

TABLA 69

Estadísticos descriptivos del consumo de sustancias

		Nunca	Fumo alguna vez al mes	Fumo alguna vez a la semana	Fumo todos los días 1 o 2 cigarrillos	Fumo todos los días 3 o más cigarrillos	
Tabaco	n	994	71	59	51	425	
	%	62,13	4,44	3,69	3,19	26,56	
		Ninguna	Muy rara vez	4 o 5 veces al año	1 vez al mes	1 vez a la semana	Más de una vez a la semana
Alcohol	n	768	330	218	200	73	12
	%	47,97	20,61	13,62	12,49	4,56	0,75
		Nunca	1 vez	Entre 2 y 5 veces	Más de 5 veces	Casi todos los días	
Hachís, porros o marihuana	n	1311	77	87	62	64	
	%	81,89	4,81	5,43	3,87	4,00	

- En relación con el consumo de tabaco, cabe señalar que el 62,13% de los adolescentes y jóvenes andaluces no fuma actualmente. El 26,56% de los chicos y las chicas entrevistados fuman todos los días 3 o más cigarrillos. Con un porcentaje bastante menor se encuentran los chicos y las chicas que fuman alguna vez al mes (4,44%), seguidos de quienes lo hacen alguna vez a la semana (3,69%) o todos los días 1 o 2 cigarrillos (3,19%).
- Si se atiende al consumo de alcohol, el 47,97% de los adolescentes y jóvenes andaluces nunca se ha emborrachado en el último año y el 20,61% de estos chicos y chicas muy rara vez se han emborrachado. El 13,62% de estos adolescentes y jóvenes se ha emborrachado 4 o 5 veces al año, seguido del 12,49% que se ha emborrachado 1 vez al mes en el último año. Con un porcentaje bastante menor, el 4,56%, se sitúan los adolescentes y jóvenes que se han emborrachado una vez a la semana. Por último, el 0,75% informa haberse emborrachado más de una vez a la semana.
- En cuanto al consumo de hachís, porros o marihuana, el 81,89% de los adolescentes y jóvenes entrevistados informan de que nunca han fumado estas sustancias. Con un porcentaje bastante menor se sitúan aquellos chicos y chicas que han fumado hachís, porros o marihuana entre dos y cinco veces en el último año (5,43%) y una vez al año (4,81%). Los porcentajes más reducidos los ocupan quienes han fumado hachís, porros o marihuana casi todos los días en el último año (4%) y más de 5 veces en el último año (3,87%).

Una vez examinada la frecuencia con la que los adolescentes y jóvenes andaluces consumen tabaco, alcohol y hachís, porros o marihuana, se ha construido un indicador conjunto de consumo de estas sustancias que tuviera como promedio  $M = 100$ , con objeto de examinar esta información en función de las características sociodemográficas de la muestra. Este promedio varía entre una puntuación mínima de 90,09 y una puntuación máxima de 140,33 para el total de sujetos participantes en la investigación.

TABLA 70

Consumo de sustancias en función del grupo de edad [ $F(4, 1596) = 92,24, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	100,00	11,76
Grupo de edad (en años)	12-14	320	91,16	4,40
	15-19	320	101,49	12,57
	20-24	320	104,25	12,67
	25-29	320	102,81	11,78
	30-34	321	100,30	10,48

*Grupo de edad*

- Los adolescentes de 12 a 14 años son los que menos sustancias consumen ( $M = 91,16$ ), diferenciándose significativamente del resto de grupos de edad considerados en la investigación.
- Los jóvenes entre 20 y 24 años, así como aquellos chicos y chicas entre 25 y 29 años consumen significativamente más sustancias ( $M = 104,25$  y  $M = 102,81$ , respectivamente) que el resto de adolescentes y jóvenes de la investigación.
- Los adolescentes y jóvenes de 15 a 19 años y de 30 a 34 años de edad presentan un nivel de consumo medio ( $M = 101,49$  y  $M = 100,30$ , respectivamente) en comparación con el resto de chicos y chicas entrevistados.

TABLA 71

Consumo de sustancias en función de la situación actual en el sistema educativo

[ $F(1, 1598) = 140,87, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	601	100,00	11,76
Estudiante en la actualidad	Sí	761	96,48	10,10
	No	840	103,1	12,24

*Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente no estudian consumen más sustancias ( $M = 103,18$ ) que los chicos y las chicas que son estudiantes en la actualidad ( $M = 96,48$ ).

### 3.1.3. Satisfacción vital

Los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel medio de satisfacción vital igual a 4,74 puntos (tégase en cuenta que 5 = *algo de acuerdo*). Este nivel de satisfacción vital varía entre una puntuación mínima de 1 (*totalmente en desacuerdo*) y una puntuación máxima de 7 (*totalmente de acuerdo*) para el total de la muestra.

TABLA 72

Satisfacción vital en función del sexo [ $F(1, 1592) = 6,14, p = ,013$ ] y grupo de edad [ $F(4, 1589) = 13,86, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	4,74	1,15
Sexo	Chico	801	4,67	1,19
	Chica	800	4,82	1,11
Grupo de edad (en años)	12-14	320	5,15	1,01
	15-19	320	4,65	1,15
	20-24	320	4,59	1,17
	25-29	320	4,58	1,18
	30-34	321	4,73	1,17

#### Sexo

- Las chicas muestran un nivel mayor de satisfacción vital ( $M = 4,82$ ) que los chicos ( $M = 4,67$ ).

#### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años se caracterizan por presentar un nivel mayor de satisfacción vital ( $M = 5,15$ ) que el resto de adolescentes y jóvenes andaluces participantes en el estudio, de 15 a 19 ( $M = 4,65$ ), de 20 a 24 ( $M = 4,59$ ), de 25 a 29 ( $M = 4,58$ ) y de 30 a 34 años ( $M = 4,73$ ).

TABLA 73

Satisfacción vital en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1592) = 40,39, p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $F(1, 806) = 45,03, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	4,74	1,15
Estudiante en la actualidad	Sí	761	4,93	1,06
	No	840	4,57	1,21
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	4,81	1,11
	No	313	4,24	1,27

*Estudiante en la actualidad*

- Los chicos y las chicas estudiantes muestran un nivel mayor de satisfacción vital ( $M = 4,93$ ) que los adolescentes y jóvenes que actualmente no estudian ( $M = 4,57$ ).

*Actividad laboral en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente trabajan tienen un nivel mayor de satisfacción vital ( $M = 4,81$ ) que los chicos y las chicas que actualmente no trabajan ( $M = 4,24$ ).

TABLA 74

Satisfacción vital en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $F(2, 555) = 10,74, p < ,001$ ] y de los jóvenes mayores de 18 años [ $F(3, 1014) = 13,73, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	4,74	1,15
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	4,60	1,14
	Medio	299	5,03	1,10
	Alto	123	5,17	0,94
Nivel socioeconómico en mayores de 18 años	Bajo	271	4,29	1,16
	Medio	543	4,68	1,12
	Medio-alto	169	4,91	1,21
	Alto	40	5,07	1,20

### Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años

- Los adolescentes con un nivel socioeconómico bajo indican un nivel menor de satisfacción vital ( $M = 4,60$ ), en comparación con los chicos y las chicas de nivel socioeconómico medio ( $M = 5,03$ ) y alto ( $M = 5,17$ ).

### Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años

- Los jóvenes con un nivel socioeconómico bajo se diferencian de los otros chicos y chicas por presentar un nivel de satisfacción vital significativamente menor ( $M = 4,29$ ) que el resto de jóvenes con nivel socioeconómico medio ( $M = 4,68$ ), medio-alto ( $M = 4,91$ ) y alto ( $M = 5,07$ ).

### 3.1.4. Autocontrol

Si se atiende al nivel de autocontrol de los adolescentes y jóvenes andaluces, estos presentan un nivel promedio igual a 3,36 puntos (téngase en cuenta que 3 = *ni en desacuerdo ni de acuerdo*). Este nivel de autocontrol varía entre una puntuación mínima de 1,43 (téngase en cuenta que 1 = *totalmente en desacuerdo*) y una puntuación máxima de 5 (*totalmente de acuerdo*) para el total de la muestra.

TABLA 75

Autocontrol en función del sexo [ $F(1, 1599) = 21,43, p < ,001$ ]  
y grupo de edad [ $F(4, 1596) = 22,97, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,36	0,62
Sexo	Chico	801	3,28	0,64
	Chica	800	3,43	0,59
Grupo de edad (en años)	12-14	320	3,31	0,57
	15-19	320	3,15	0,64
	20-24	320	3,29	0,62
	25-29	320	3,44	0,62
	30-34	321	3,58	0,57

## Sexo

- Las chicas muestran mayor autocontrol ( $M = 3,43$ ) que los chicos ( $M = 3,28$ ).

## Grupo de edad

- Los adolescentes y jóvenes de 15 a 19 años son los que muestran un menor autocontrol ( $M = 3,15$ ), en comparación con los chicos y las chicas de otras edades.
- En una situación intermedia se encuentran los adolescentes entre 12 y 14 años ( $M = 3,31$ ), así como los jóvenes de 20 a 24 años ( $M = 3,29$ ) y de 25 a 29 años ( $M = 3,44$ ).
- Los jóvenes de 30 a 34 años son los que presentan un mayor nivel de autocontrol ( $M = 3,58$ ).

TABLA 76

Autocontrol en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1599) = 22,11, p < ,001$ ] y la actividad laboral [ $F(1, 811) = 23,95, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,36	0,62
Estudiante en la actualidad	Sí	761	3,28	0,60
	No	840	3,42	0,63
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	3,52	0,61
	No	313	3,31	0,63

## Estudiante en la actualidad

- Los adolescentes y jóvenes que no estudian actualmente muestran mayor autocontrol ( $M = 3,42$ ) que los chicos y las chicas que actualmente estudian ( $M = 3,28$ ).

## Actividad laboral en la actualidad

- Los chicos y las chicas que trabajan en la actualidad muestran más autocontrol ( $M = 3,52$ ) que los jóvenes que no están trabajando actualmente ( $M = 3,31$ ).



TABLA 77

Autocontrol en función del nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años  
 $[F(3, 1019) = 4,11, p = ,007]$

		N	M	DT
Total	N	1601	3,36	0,62
Nivel socioeconómico en mayores de 18 años	Bajo	271	3,30	0,58
	Medio	543	3,45	0,62
	Medio-alto	169	3,48	0,67
	Alto	40	3,34	0,68

*Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Los jóvenes con un nivel socioeconómico medio ( $M = 3,45$ ) y medio-alto ( $M = 3,48$ ) presentan un mayor autocontrol.
- Entre los chicos y las chicas con nivel socioeconómico bajo ( $M = 3,30$ ) y alto ( $M = 3,34$ ) se observa un menor autocontrol.

**3.1.5. Ansiedad-Depresión**

A continuación se presentan los estadísticos descriptivos del nivel de ansiedad-depresión tanto para los adolescentes hasta 18 años como para los jóvenes mayores de 18 años (Tabla 78).

TABLA 78

Estadísticos descriptivos de ansiedad-depresión

	N	M	DT
Ansiedad-depresión en adolescentes hasta 18 años	552	0,28	0,23
Ansiedad-depresión en jóvenes mayores de 18 años	1014	0,34	0,25

- Los adolescentes de hasta 18 años presentan un promedio bajo de nivel de ansiedad-depresión ( $M = 0,28$ ) (téngase en cuenta que 0 = *no es verdad*), con una desviación típica de 0,23 y con un rango entre 0 (*no es verdad*) y 2 (*muy verdadero*).

- Los jóvenes mayores de 18 años también muestran un promedio bajo de nivel de ansiedad-depresión ( $M = 0,34$ ) (téngase en cuenta que 0 = *no es verdad*), con una desviación típica de 0,25 y con un rango de respuesta que oscila entre 0 (*no es verdad*) y 2 (*muy verdadero*).

Una vez examinado el nivel de ansiedad-depresión de los adolescentes y jóvenes andaluces, se ha construido un indicador conjunto de ansiedad-depresión que tuviera como promedio  $M = 100$ , con objeto de examinar esta información de forma conjunta (independientemente de la edad de los participantes) en función de algunas características sociodemográficas. Este promedio varía entre una puntuación mínima de 79,64 y una puntuación máxima de 180,42 para el total de sujetos participantes en la investigación.

TABLA 79

Ansiedad-depresión en función del sexo [ $F(1, 1564) = 27,21, p < ,001$ ]  
y grupo de edad [ $F(4, 1561) = 2,73, p = ,028$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	100,00	15,00
Sexo	Chico	801	98,04	13,87
	Chica	800	101,96	15,81
Grupo de edad (en años)	12-14	320	100,39	15,21
	15-19	320	100,03	14,90
	20-24	320	101,20	15,65
	25-29	320	100,78	15,21
	30-34	321	97,64	13,80

### Sexo

- Las chicas presentan un nivel mayor de ansiedad-depresión ( $M = 101,96$ ) que los chicos ( $M = 98,04$ ).

### Grupo de edad

- Los chicos y las chicas de 30 a 34 años presentan un nivel menor de ansiedad-depresión ( $M = 97,64$ ) que los jóvenes entre 20 y 24 años ( $M = 101,20$ ).

- El resto de adolescentes y jóvenes presenta un nivel de ansiedad-depresión promedio.

TABLA 80

Ansiedad-depresión en función de la actividad laboral [ $F(1, 787) = 22,15, p <,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	100,00	15,00
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	97,58	14,33
	No	313	102,72	15,80

*Actividad laboral en la actualidad*

- Los chicos y las chicas que actualmente no trabajan muestran un nivel mayor de ansiedad-depresión ( $M = 102,72$ ) que los actuales trabajadores ( $M = 97,58$ ).

TABLA 81

Ansiedad-depresión en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $F(2, 549) = 3,51, p = ,031$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	100,00	15,00
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	98,11	15,94
	Medio	299	99,66	14,31
	Alto	123	102,93	15,25

*Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

- Los chicos y las chicas con un nivel socioeconómico alto muestran un nivel mayor de ansiedad-depresión ( $M = 102,93$ ) que los adolescentes con un nivel socioeconómico bajo ( $M = 98,11$ ).

### 3.2. USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES

A continuación se presentan las correlaciones parciales entre, por un lado, algunas características personales y, por otro lado, las variables relacionadas con el uso de nuevas tecnologías, una vez controlados el peso del sexo, la edad y el nivel de ingresos. Concretamente, se examinan estas relaciones para el uso de internet (Tabla 82), el uso de videojuegos (Tabla 83) y el uso de teléfono móvil (Tabla 84), así como se comentan en el texto las correlaciones parciales significativas (cuyos tamaños fueron generalmente pequeños).

TABLA 82

#### Correlaciones entre algunas características personales y uso de internet

	I N T E R N E T			
	Edad de inicio	Nivel de uso	Tiempo diario de uso (horas)	
			<i>Entre semana</i>	<i>Fines de semana</i>
Hábitos de sueño (horas)				
<i>Entre semana</i>	-,03	-,09***	-,13****	-,11****
<i>Fines de semana</i>	-,00	-,11****	-,14****	-,09****
Consumo de sustancias	-,04	,08***	,04	-,04
Satisfacción vital	,06*	,03	,01	-,03
Autocontrol	,08***	-,01	-,05	-,02
Ansiedad-depresión	-,01	,00	,03	,04

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

- Los hábitos de sueño se relacionan negativamente tanto con el nivel de uso de internet como con su tiempo diario de uso.
- El consumo de sustancias se relaciona positivamente con el nivel de uso de internet.
- La edad en la que los adolescentes y jóvenes comenzaron a utilizar internet se relaciona positivamente con más satisfacción vital y autocontrol.

TABLA 83

Correlaciones entre algunas características personales y uso de videojuegos

	VIDEOJUEGOS			
	Edad de inicio	Nivel de uso	Tiempo diario de uso (horas)	
			<i>Entre semana</i>	<i>Fines de semana</i>
Hábitos de sueño (horas)				
<i>Entre semana</i>	-,04	,04	,03	,08**
Fines de semana	-,06*	,08**	,01	,08***
Consumo de sustancias	-,10****	,05	,06*	,01
Satisfacción vital	,08**	-,02	-,02	,01
Autocontrol	,09***	-,09***	-,11****	-,11****
Ansiedad-depresión	-,02	-,06*	-,00	-,02

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$

- La edad de inicio de uso de los videojuegos se relaciona negativamente con los hábitos de sueño durante el fin de semana y con el consumo de sustancias. Además, esta dimensión se relaciona con mejores indicadores de satisfacción vital y autocontrol.
- El nivel de uso de los videojuegos de los chicos y las chicas participantes en la investigación se correlaciona positivamente con los hábitos de sueño los fines de semana. Al mismo tiempo, un mejor nivel de uso de los videojuegos se relaciona negativamente con las dimensiones de autocontrol y ansiedad-depresión.
- Si se atiende al tiempo diario de uso de videojuegos, el tiempo de uso los días entre semana se relaciona positivamente con el consumo de sustancias, mientras que el tiempo de uso durante los fines de semana se correlaciona con los hábitos de sueño. También, el tiempo diario de uso de los videojuegos (entre semana y fines de semana) se relaciona con menores niveles de autocontrol.

TABLA 84

Correlaciones entre algunas características personales y uso de teléfono móvil

	TELÉFONO MÓVIL			
	Edad de inicio	Nivel de uso	Tiempo diario de uso (horas) <i>Entre semana</i>   <i>Fines de semana</i>	
Hábitos de sueño (horas)				
<i>Entre semana</i>	-,03	-,06*	-,09****	-,08***
<i>Fines de semana</i>	,06*	-,11****	-,09****	-,13****
Consumo de sustancias	-,13****	,16****	,15****	-,17****
Satisfacción vital	,08***	-,03	-,06*	-,10****
Autocontrol	,17****	-,11****	-,11****	-,15****
Ansiedad-depresión	-,03	,12****	-,07**	-,09****

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$

- Se observan correlaciones positivas significativas entre la edad de inicio en el uso del teléfono móvil y los hábitos de sueño los fines de semana, la satisfacción vital y el autocontrol. Además, también existen correlaciones negativas significativas entre dicha edad de inicio y el consumo de sustancias.
- Si se atiende al nivel de uso del teléfono móvil, pueden observarse correlaciones significativas tanto con el consumo de sustancias y el nivel de ansiedad-depresión (en un sentido positivo), como con los hábitos de sueño y el autocontrol (en un sentido negativo).
- En relación con el tiempo diario de uso del teléfono móvil, esta dimensión se relaciona de forma significativa tanto con los hábitos de sueño como con el consumo de sustancias. Se trata de relaciones negativas, con excepción de la relación entre el tiempo de uso del teléfono móvil entre semana y el consumo de sustancias, cuyo signo es positivo. Además, tanto el tiempo diario de uso del móvil los días entre semana como los fines de semana se relaciona negativamente con la satisfacción vital, el autocontrol y la ansiedad-depresión.

### 3.3. ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES

A continuación se presentan las correlaciones parciales entre, por un lado, algunas características personales y, por otro lado, los indicadores cuantitativos de adicción a las nuevas tecnologías, una vez controlado el peso del sexo, la edad y el nivel de ingresos (Tabla 85).

Tabla 85

Correlaciones entre algunas características personales y el nivel de adicción a las nuevas tecnologías

	Adicción a internet	Adicción a jugar con dinero en internet	Adicción a los videojuegos	Adicción al teléfono móvil
Hábitos de sueño (horas)				
<i>Entre semana</i>	-,16****	,02	,01	,00
<i>Fines de semana</i>	-,12****	,00	-,01	-,04
Consumo de sustancias	,16****	,09****	,08**	,21****
Satisfacción vital	-,26****	-,07*	-,13****	-,28****
Autocontrol	-,38****	-,11****	-,23****	-,30****
Ansiedad-depresión	,24****	,05	,07**	,22****

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$

- Existen relaciones significativas aunque pequeñas entre los distintos indicadores de adicción (internet, juego con dinero en internet, videojuegos y teléfono móvil) y el consumo de sustancias, la satisfacción vital, el autocontrol y la ansiedad-depresión (excepto la relación entre el indicador de adicción al juego con dinero en internet y el nivel de ansiedad-depresión, que no es estadísticamente significativa). El signo de las relaciones obtenidas es positivo en el caso del consumo de sustancias y del nivel de ansiedad-depresión, pero negativo en el caso de los niveles de satisfacción vital y autocontrol.
- Además, el nivel de adicción a internet de los adolescentes y jóvenes andaluces se relaciona con sus hábitos de sueño en un sentido negativo, aunque el coeficiente de correlación obtenido es pequeño.

## **4. CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO FAMILIAR, RELACIONAL, ESCOLAR-LABORAL Y COMUNITARIO: SU RELACIÓN CON EL USO Y LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

En este bloque de resultados se relaciona la información disponible sobre el uso y la adicción a las nuevas tecnologías con algunas características contextuales de los adolescentes y jóvenes participantes en la investigación. Concretamente, las características contextuales analizadas son: cohesión familiar, actividades familiares compartidas, calidad de vida aportada por la relación con los iguales, calidad de vida escolar o laboral, apego al barrio de residencia y actividades para jóvenes disponibles en la comunidad.

En primer lugar, se describen las variables contextuales tanto en términos generales como considerando algunas características sociodemográficas como el sexo, la edad de los participantes, el nivel de ingresos familiares y su situación ocupacional (apartado 4.1). En segundo lugar, se analizan las relaciones existentes entre las características contextuales y el uso de nuevas tecnologías (apartado 4.2). En tercer lugar, se presentan las relaciones existentes entre las variables contextuales y los indicadores de adicción a las nuevas tecnologías (apartado 4.3). En los análisis realizados en los dos últimos apartados se controla el posible efecto de las variables sociodemográficas: sexo, edad de los participantes y nivel de ingresos familiares.

### **4.1. DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS CONTEXTUALES**

En relación con las características contextuales de los adolescentes y los jóvenes andaluces, a continuación se presentan los análisis descriptivos de cada una de las dimensiones contextuales analizadas en esta investigación.

#### **4.1.1. Cohesión familiar**

Los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel medio de cohesión familiar de 3,55 puntos (ténganse en cuenta que 3 = *a veces* y 4 = *con frecuencia*). Las puntuaciones encontradas en cohesión familiar varían entre una puntuación mínima de 1 (*nunca o casi nunca*) y una puntuación máxima de 5 (*casi siempre*).



TABLA 86

Cohesión familiar en función del sexo [ $F(1, 1575) = 30,91, p < ,001$ ]  
y grupo de edad [ $F(4, 1572) = 10,27, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,55	0,85
Sexo	Chico	801	3,43	0,86
	Chica	800	3,67	0,83
Grupo de edad (en años)	12-14	320	3,74	0,75
	15-19	320	3,38	0,85
	20-24	320	3,45	0,85
	25-29	320	3,51	0,88
	30-34	321	3,67	0,87

### Sexo

- Las chicas muestran más cohesión familiar ( $M = 3,67$ ) que los chicos ( $M = 3,43$ ).

### Grupo de edad

- Los chicos y las chicas de 15 a 19 años muestran el menor nivel de cohesión familiar ( $M = 3,38$ ), diferenciándose significativamente de los adolescentes y jóvenes de menor y mayor edad, de 12 a 14 años ( $M = 3,74$ ) y de 30 a 34 años ( $M = 3,67$ ), quienes presentan los niveles más altos de cohesión familiar.

TABLA 87

Cohesión familiar en función de la actividad laboral [ $F(1, 797) = 11,32, p = ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,55	0,85
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	3,63	0,88
	No	313	3,41	0,93

### Actividad laboral en la actualidad

- Los adolescentes y jóvenes que trabajan en la actualidad presentan mayores niveles de cohesión familiar ( $M = 3,63$ ) que aquellos que no lo hacen ( $M = 3,41$ ).

TABLA 88

Cohesión familiar en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $F(2, 554) = 4,48, p = ,012$ ]  
y de los jóvenes mayores de 18 años [ $F(3, 998) = 18,92, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	3,55	0,85
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	3,41	0,86
	Medio	299	3,64	0,79
	Alto	123	3,67	0,74
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	271	3,20	0,97
	Medio	543	3,60	0,84
	Medio-alto	169	3,76	0,75
	Alto	40	3,76	0,80

### Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años

- Los adolescentes de niveles socioeconómicos medio ( $M = 3,67$ ) y alto ( $M = 3,64$ ) son los que presentan mayores niveles de cohesión familiar, diferenciándose significativamente de aquellos de nivel socioeconómico bajo ( $M = 3,41$ ).

### Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años

- Los jóvenes con un nivel socioeconómico bajo son los que presentan menor cohesión familiar ( $M = 3,20$ ) en comparación con los jóvenes de nivel socioeconómico medio ( $M = 3,60$ ), medio-alto ( $M = 3,76$ ) y alto ( $M = 3,76$ ).

### 4.1.2. Actividades familiares compartidas

La media obtenida para el total de la muestra en actividades familiares compartidas es de 2,54 puntos (téganse en cuenta que 2 = *pocas veces* y 3 = *alguna vez al mes*). Las puntuaciones encontradas en esta dimensión varían entre una puntuación mínima de 1 (*nunca o casi nunca*) y una máxima de 4,89 (téganse en cuenta que 5 = *todos los días*).

TABLA 89

Actividades familiares compartidas en función del sexo [ $F(1, 1574) = 5,17, p = ,023$ ] y grupo de edad [ $F(4, 1571) = 26,28, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	2,54	0,77
Sexo	Chico	801	2,50	0,81
	Chica	800	2,58	0,72
Grupo de edad (en años)	12-14	320	2,88	0,71
	15-19	320	2,42	0,73
	20-24	320	2,38	0,73
	25-29	320	2,40	0,79
	30-34	321	2,63	0,76

#### Sexo

- Las chicas comparten más actividades con sus familias ( $M = 2,58$ ) que los chicos ( $M = 2,50$ ).

#### Grupo de edad

- Los adolescentes del grupo de edad de 12 a 14 años son los que realizan más actividades con sus familias ( $M = 2,88$ ) con respecto al resto de grupos de edad.
- Los adolescentes y jóvenes de los grupos de edad intermedios, de 15 a 19 ( $M = 2,42$ ), de 20 a 24 ( $M = 2,38$ ) y de 25 a 29 años ( $M = 2,40$ ) no se diferencian significativamente entre ellos, pero sí en comparación con los grupos de menor y mayor edad, entre 12 y 14 ( $M = 2,88$ ) y entre 30 y 34 años ( $M = 2,63$ ), que realizan más actividades con sus familias.

TABLA 90

Actividades familiares compartidas en función de la actividad laboral  
 $[F(1, 1574) = 16,58, p < ,001]$

		N	M	DT
Total	N	1601	2,54	0,77
Estudiante en la actualidad	Sí	761	2,62	0,75
	No	840	2,47	0,78

*Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que indican estar estudiando actualmente realizan más actividades con sus familiares ( $M = 2,62$ ) que aquellos que manifiestan no estudiar en la actualidad ( $M = 2,47$ ).

TABLA 91

Actividades familiares compartidas en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años  $[F(2, 546) = 7,19, p = ,001]$  y de los jóvenes mayores de 18 años  $[F(3, 1005) = 4,62, p = ,003]$

		N	M	DT
Total	N	1601	2,54	0,77
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	2,48	0,75
	Medio	299	2,76	0,75
	Alto	123	2,74	0,71
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	271	2,32	0,81
	Medio	543	2,53	0,78
	Medio-alto	169	2,47	0,68
	Alto	40	2,37	0,70

*Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

- Los adolescentes con niveles socioeconómicos medio y alto son los que realizan más actividades con sus familias ( $M = 2,76$  y  $M = 2,74$ , respectivamente) y se diferencian significativamente de los adolescentes con un nivel socioeconómico bajo, que son los que menos actividades realizan con sus familias ( $M = 2,48$ ).

### Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años

- Los jóvenes con un nivel socioeconómico medio realizan más actividades con sus familias ( $M = 2,53$ ) en comparación con aquellos jóvenes que tienen un nivel socioeconómico bajo ( $M = 2,32$ ), quienes realizan menos actividades familiares.

#### 4.1.3. Calidad de vida aportada por la relación con los iguales

Si se atiende al nivel de calidad de vida que se percibe asociada a la relación con los iguales se encuentra un nivel promedio de 3,64 puntos (ténganse en cuenta que 3 = *moderadamente* y 4 = *mucho*). Para el total de la muestra, las puntuaciones encontradas varían entre una puntuación mínima de 1 (*nada*) y una máxima de 5 (*muchísimo*).

TABLA 92

Calidad de vida asociada a la relación con los iguales en función del grupo de edad  
[ $F(4, 1591) = 34,47, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	3,64	0,96
	12-14	320	3,97	0,78
	15-19	320	3,93	0,89
Grupo de edad (en años)	20-24	320	3,61	0,92
	25-29	320	3,37	1,01
	30-34	321	3,32	0,97

#### Grupo de edad

- Los grupos de menor edad, entre 12 y 14 ( $M = 3,97$ ) y entre 15 y 19 años ( $M = 3,93$ ), son los que muestran una percepción de mayor calidad de vida asociada a la relación con sus iguales, con respecto al resto de grupos, de 20 a 24, de 25 a 29 y de 30 a 34 años.
- Los jóvenes de 25 a 29 ( $M = 3,37$ ) y de 30 a 34 años ( $M = 3,32$ ) presentan niveles más bajos de calidad de vida asociada a los iguales.

TABLA 93

Calidad de vida asociada a la relación con los iguales en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1594) = 110,54, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	3,64	0,96
Estudiante en la actualidad	Sí	761	3,90	0,80
	No	840	3,41	1,03

*Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que manifiestan estar estudiando en la actualidad muestran una percepción mayor de calidad de vida asociada a su relación con los iguales ( $M = 3,90$ ) que aquellos que no estudian actualmente ( $M = 3,41$ ).

Tabla 94

Calidad de vida asociada a la relación con los iguales en función del nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años [ $F(3, 1018) = 3,26, p = ,021$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	3,64	0,96
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	271	3,32	0,99
	Medio	543	3,52	0,96
	Medio-alto	169	3,58	1,04
	Alto	40	3,39	1,12

*Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Los jóvenes con niveles socioeconómicos medio ( $M = 3,52$ ) y medio-alto ( $M = 3,58$ ) son los que presentan una percepción de su calidad de vida asociada a los iguales mayor que la de los jóvenes de nivel socioeconómico bajo ( $M = 3,32$ ).

#### 4.1.4. Calidad de vida escolar o laboral

Los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel promedio de calidad de vida escolar o laboral de 3,21 puntos (tégase en cuenta que 3 = *moderadamente*). Las puntuaciones encontradas en esta dimensión varían entre una puntuación mínima de 1 (*nada*) y una puntuación máxima de 5 (*muchísimo*).

TABLA 95

Calidad de vida escolar o laboral en función del grupo de edad  
[ $F(4, 1554) = 10,96, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,21	1,10
	12-14	320	3,56	0,91
	15-19	320	3,20	1,06
Grupo de edad (en años)	20-24	320	3,08	1,14
	25-29	320	3,07	1,19
	30-34	321	3,14	1,11

#### *Grupo de edad*

- Los adolescentes de 12 a 14 años son los que muestran un mayor nivel de calidad de vida escolar ( $M = 3,56$ ), y los que se diferencian significativamente del resto de grupos de edad, de 15 a 19 ( $M = 3,20$ ), de 20 a 24 ( $M = 3,08$ ), de 25 a 29 ( $M = 3,07$ ) y de 30 a 34 años ( $M = 3,14$ ), que presentan niveles inferiores en esta dimensión y no se diferencian entre ellos.

TABLA 96

Calidad de vida escolar o laboral en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años

[ $F(2, 552) = 11,68, p < ,001$ ] y de los jóvenes mayores de 18 años [ $F(3, 982) = 9,77, p < ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,21	1,10
Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años	Bajo	138	3,09	0,96
	Medio	299	3,47	0,99
	Alto	123	3,64	0,85
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	271	2,80	1,08
	Medio	543	3,14	1,18
	Medio-alto	169	3,37	1,06
	Alto	40	3,03	0,93

*Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

- El menor promedio de calidad escolar o laboral se encuentra en los adolescentes con un nivel socioeconómico bajo ( $M = 3,09$ ), en comparación con los adolescentes con un nivel socioeconómico medio ( $M = 3,47$ ) y alto ( $M = 3,64$ ).

*Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años*

- Los jóvenes con un nivel socioeconómico bajo son los que presentan el menor nivel de calidad escolar o laboral ( $M = 2,80$ ), diferenciándose significativamente de los jóvenes con niveles socioeconómicos medio ( $M = 3,14$ ) y medio-alto ( $M = 3,37$ ), quienes indican más alta calidad escolar o laboral.



#### 4.1.5. Apego al barrio de residencia

Los adolescentes y jóvenes andaluces presentan un nivel promedio de apego a su barrio de residencia de 4,64 puntos (ténganse en cuenta que 4 = *ni de falsa ni verdadera* y 5 = *algo de verdadera*). Las puntuaciones encontradas en esta dimensión oscilan entre una puntuación mínima de 1 (*totalmente falsa*) y una máxima de 7 (*totalmente verdadera*).

TABLA 97

Apego al barrio de residencia en función del grupo de edad

[ $F(4, 1590) = 17,62, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	4,64	1,67
	12-14	320	5,30	1,38
	15-19	320	4,61	1,71
Grupo de edad (en años)	20-24	320	4,33	1,74
	25-29	320	4,42	1,70
	30-34	321	4,55	1,62

#### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años son los que presentan un mayor nivel de apego a su barrio de residencia ( $M = 5,30$ ), diferenciándose significativamente de los adolescentes y jóvenes de 15 a 19 ( $M = 4,61$ ), de 20 a 24 ( $M = 4,33$ ), de 25 a 29 ( $M = 4,42$ ) y de 30 a 34 años ( $M = 4,55$ ), quienes presentan un menor apego.

TABLA 98

Apego al barrio de residencia en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1593) = 9,95, p = ,002$ ] y la actividad laboral [ $F(1, 807) = 5,95, p = ,015$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	4,64	1,67
Estudiante en la actualidad	Sí	761	4,78	1,60
	No	840	4,52	1,72
Actividad laboral en la actualidad	Sí	500	4,63	1,66
	No	313	4,33	1,79

#### *Estudiante en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes andaluces que manifiestan estar estudiando en la actualidad muestran mayores niveles de apego a su barrio de residencia ( $M = 4,78$ ) que los que no realizan esta actividad ( $M = 4,52$ ).

#### *Actividad laboral en la actualidad*

- Los adolescentes y jóvenes que actualmente trabajan presentan más apego a su barrio de residencia ( $M = 4,63$ ) que los chicos y las chicas que actualmente no están trabajando ( $M = 4,33$ ).

#### 4.1.6. Actividades para jóvenes en la comunidad

Las puntuaciones encontradas en la dimensión actividades para jóvenes en la comunidad oscilan entre una puntuación mínima de 1 (*totalmente falsa*) y una máxima de 7 (*totalmente verdadera*), siendo el promedio del conjunto de la muestra 3,09 (téngase en cuenta que 3 = *algo falsa*).

TABLA 99

Actividades para jóvenes en la comunidad en función del grupo de edad  
[ $F(4, 1588) = 25,21, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	3,09	1,64
Grupo de edad (en años)	12-14	320	3,87	1,80
	15-19	320	3,09	1,66
	20-24	320	2,78	1,49
	25-29	320	2,84	1,52
	30-34	321	2,88	1,49

#### Grupo de edad

- Los adolescentes de 12 a 14 años perciben que en sus barrios existen más actividades dirigidas a jóvenes ( $M = 3,87$ ) en comparación con los adolescentes y jóvenes de 15 a 19 ( $M = 3,09$ ), de 20 a 24 ( $M = 2,78$ ), de 25 a 29 ( $M = 2,84$ ) y de 30 a 34 años ( $M = 2,88$ ), quienes indican que existen menos actividades para este colectivo.

Tabla 100

Actividades para jóvenes en la comunidad en función de la situación actual en el sistema educativo [ $F(1, 1591) = 35,87, p < ,001$ ]

		N	M	DT
Total	N	1601	3,09	1,64
Estudiante en la actualidad	Sí	761	3,35	1,73
	No	840	2,86	1,52

### *Estudiante en la actualidad*

- Los chicos y las chicas que están estudiando en la actualidad señalan que en sus barrios existen más actividades para jóvenes ( $M = 3,35$ ) que aquellos que no están estudiando actualmente ( $M = 2,86$ ).

TABLA 101

Actividades para jóvenes en la comunidad en función del nivel socioeconómico en adolescentes hasta 18 años [ $F(2, 555) = 6,88, p = ,001$ ]

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>
Total	<i>N</i>	1601	3,09	1,64
Nivel socioeconómico de los jóvenes mayores de 18 años	Bajo	138	3,18	1,53
	Medio	299	3,80	1,81
	Alto	123	3,34	1,88

### *Nivel socioeconómico de los adolescentes hasta 18 años*

- Los adolescentes con un nivel socioeconómico medio son los que perciben que en sus barrios existen más actividades para jóvenes ( $M = 3,80$ ), diferenciándose significativamente de aquellos con nivel socioeconómico alto ( $M = 3,34$ ) y bajo ( $M = 3,18$ ); estos últimos perciben en menor grado la existencia de actividades para jóvenes en sus barrios.

## 4.2. USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS CONTEXTUALES

A continuación se presentan las correlaciones parciales obtenidas entre las variables relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías (internet, Tabla 102; videojuegos, Tabla 103; y teléfono móvil, Tabla 104) y las características contextuales descritas en el apartado anterior. En estos análisis se controlan las influencias de la edad, el sexo y el nivel de ingresos de los chicos y las chicas del estudio. En el texto se detallan aquellas correlaciones que fueron significativas, aunque el tamaño de sus coeficientes resultó pequeño.

TABLA 102

### Correlación entre el uso de internet y algunas características contextuales

Características contextuales	INTERNET			
	Edad de inicio	Nivel de uso	Tiempo diario de uso (horas)	
			Entre semana	Fines de semana
Cohesión familiar	,06*	,10****	,02	,03
Actividades familiares compartidas	,09***	-,01	,03	,05
Calidad de vida asociada a los iguales	,01	,16****	,12****	,10****
Calidad de vida escolar o laboral	-,04	,05*	,01	,02
Apego al barrio de residencia	,05	-,06*	-,04	-,06*
Actividades para jóvenes en la comunidad	,04	-,07**	-,05	-,04

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

- La edad de inicio en el uso de internet correlaciona de manera positiva y significativa tanto con el nivel de cohesión familiar como con el número de actividades realizadas con la familia.
- El nivel de uso de internet correlaciona positivamente tanto con el nivel de cohesión familiar como con los niveles de calidad de vida relacionados con los iguales y con la escuela o el trabajo. Asimismo, mantiene una relación negativa con los niveles de apego al barrio de residencia y las puntuaciones obtenidas en la dimensión actividades para jóvenes en la comunidad.
- El tiempo diario de uso de internet entre semana y los fines de semana correlaciona de manera significativa y positiva con el nivel de calidad

de vida asociada a la relación con los iguales. Además, dicho tiempo de uso en fin de semana se relaciona negativamente con el nivel de apego al barrio de residencia.

TABLA 103

Correlación entre el uso de los videojuegos y algunas características contextuales

Características contextuales	VIDEOJUEGOS			
	Edad de inicio	Nivel de uso	Tiempo diario de uso (horas)	
			Entre semana	Fines de semana
Cohesión familiar	,11****	,18****	,10***	,11****
Actividades familiares compartidas	,07*	,15****	,17****	,17****
Calidad de vida asociada a los iguales	-,04	,10***	,03	,06*
Calidad de vida escolar o laboral	,00	-,01	-,10***	-,05
Apego al barrio de residencia	,09**	,02	,03	,03
Actividades para jóvenes en la comunidad	,04	,02	,06	,05

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

- La edad de inicio en el uso de videojuegos correlaciona significativamente, y de manera positiva, con los niveles que chicos y chicas presentan en las dimensiones de cohesión familiar, actividades familiares compartidas y apego al barrio de residencia.
- Si se atiende al nivel de uso de los videojuegos, pueden observarse correlaciones de carácter positivo con los niveles de cohesión familiar, de actividades familiares compartidas y de calidad de vida asociada a los iguales.
- El tiempo diario de uso de videojuegos, entre semana y en los fines de semana, correlaciona de manera significativa y positiva tanto con los niveles de cohesión familiar como con los de actividades familiares compartidas.
- Además, el tiempo diario de uso de los videojuegos los días entre semana correlaciona negativamente con la calidad escolar. Por su parte, el tiempo diario de uso de los videojuegos los fines de semana, correlaciona de forma significativa y positiva con la calidad de vida aportada por la relación con los iguales.

TABLA 104

Correlación entre el uso del teléfono móvil y algunas características contextuales

TELÉFONO MÓVIL				
Características contextuales	Edad de inicio	Nivel de uso	Tiempo diario de uso (horas)	
			Entre semana	Fines de semana
Cohesión familiar	,02	,09***	-,04	-,04
Actividades familiares compartidas	,04	,02	-,01	-,04
Calidad de vida asociada a los iguales	-,00	,12****	,04	,08***
Calidad de vida escolar o laboral	-,01	,00	-,01	-,02
Apego al barrio de residencia	,05*	-,07*	-,07**	-,07**
Actividades para jóvenes en la comunidad	,02	-,09***	-,09***	-,08***

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

- Como puede observarse en la tabla anterior, la edad de inicio en el uso del teléfono móvil solo correlaciona de manera significativa y positiva con la dimensión “apego al barrio de residencia”.
- En cuanto al nivel de uso del teléfono móvil, pueden observarse correlaciones significativas tanto con los niveles de cohesión familiar y de calidad de vida asociada a los iguales (en un sentido positivo), como con los niveles de apego al barrio de residencia y de actividades para jóvenes en la comunidad (en un sentido negativo).
- Si se atiende al tiempo diario de uso del teléfono móvil (tanto los días entre semana como los fines de semana), se observa que estas variables correlacionan de manera negativa con los niveles de apego al barrio de residencia y con los de actividades para jóvenes en la comunidad.
- Finalmente, se observa que el tiempo diario de uso del teléfono móvil los fines de semana correlaciona de manera significativa y positiva con el nivel de calidad de vida asociada a la relación con los iguales.

### 4.3. ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS CONTEXTUALES

En este último apartado del punto 4 se presentan las correlaciones parciales obtenidas entre los indicadores cuantitativos de adicción a las nuevas tecnologías y las variables contextuales contempladas en esta investigación (Tabla 105). En estos análisis quedan controladas las influencias de la edad, el sexo y el nivel de ingresos de los chicos y las chicas del estudio.

TABLA 105

#### Correlación entre el nivel de adicción a internet y características contextuales

	Adicción a internet	Adicción a jugar con dinero en internet	Adicción a los videojuegos	Adicción al teléfono móvil
Cohesión familiar	-,21****	-,15****	-,13****	-,04
Actividades familiares compartidas	-,15****	-,07**	-,13****	-,03
Calidad de vida asociada a los iguales	-,01	-,03	-,01	,00
Calidad de vida escolar o laboral	-,14****	-,13****	-,08***	-,02
Apego al barrio de residencia	-,14****	-,01	-,06*	-,07**
Actividades para jóvenes en la comunidad	-,07**	,02	-,03	-,02

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$

- Como se observa en la tabla anterior, la adicción a internet correlaciona de manera significativa y negativa con todas las variables contextuales analizadas en este estudio, con excepción de la variable calidad de vida asociada a la relación con los iguales, con la que no mantiene ningún tipo relación.
- Por su parte, la adicción al juego con dinero en internet está relacionada significativamente y de manera negativa con los niveles de cohesión familiar, las actividades realizadas con la familia y los niveles de calidad de vida escolar o laboral.
- La adicción a los videojuegos se relaciona de manera significativa y negativa con los niveles de cohesión familiar, de actividades familiares compartidas, de calidad escolar o laboral y de apego al barrio de residencia.



- Por último, la adicción al teléfono móvil solo correlaciona negativamente con el apego mostrado al barrio de residencia, aunque esta correlación es muy baja.

## **5. FACTORES IMPLICADOS EN EL USO Y ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

En este último bloque de resultados se presentan los análisis estadísticos que ponen en relación todas las variables consideradas en este estudio. De esta manera, se ofrece una visión conjunta y holística de las variables implicadas en el uso y la adicción a las nuevas tecnologías.

Como se indicó en la metodología de este informe, se han realizado regresiones lineales jerárquicas donde se consideran como variables dependientes el tiempo de uso y la adicción a las nuevas tecnologías, y como predictoras, el conjunto de las dimensiones personales y contextuales contemplado en la investigación.

Con objeto de mantener el orden de presentación de resultados seguido hasta el momento, en primer lugar se abordarán los datos obtenidos en cuanto al uso de las nuevas tecnologías (apartado 5.1) y, posteriormente, los relativos a la adicción (apartado 5.2). No obstante, de cara a facilitar la posterior interpretación de los resultados, a continuación, en la Tabla 106, se presentan las correlaciones mantenidas entre las distintas variables personales y contextuales incluidas en los análisis.

TABLA 106

Correlaciones entre las variables personales y las contextuales

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. H. de sueño los días entre semana	-	,36****	-,15****	-,04	-,01	,02	,09****	,08***	,05	-,06*	,10****	,11****
2. H. de sueño los fines de semana	-	-	-,25****	,05*	-,03	,02	,09****	,13****	,06*	,08***	,15****	,16****
3. Consumo de sustancias	-	-	-	-,29**	-,36**	,04	-,29**	-,30**	-,03	-,20**	-,12**	-,12**
4. Satisfacción vital	-	-	-	-	,39****	-,43****	,37****	,30****	,26****	,37****	,14****	,05*
5. Autocontrol	-	-	-	-	-	-,27****	,33****	,20****	,03	,27****	,09****	,01
6. Ansiedad-depres.	-	-	-	-	-	-	-,09****	-,05	-,19****	-,20****	-,16****	-,14****
7. Cohesión familiar	-	-	-	-	-	-	-	,55****	,16****	,27****	,17****	,10****
8. Actividades familiares compartidas	-	-	-	-	-	-	-	-	,13****	,13****	,10****	,10****
9. Calidad de vida asociada a los iguales	-	-	-	-	-	-	-	-	-	,20****	,19****	,18****
10. Calidad de vida escolar o laboral	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	,13****	,10****
11. Apego al barrio de residencia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	,56****
12. Actividades para jóvenes en la comunidad	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$

## **5.1. FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS**

En este apartado se analiza la relación conjunta que mantienen las variables personales y contextuales con el tiempo total empleado al día para el uso de las nuevas tecnologías, cuando en el cómputo total son contabilizadas tanto las horas dedicadas los días entre semana como los de fines de semana.

Concretamente, en el apartado 5.1.1 se describen los datos encontrados en cuanto a las horas de uso de internet. En el 5.1.2, los relativos al uso de videojuegos. Y en el apartado 5.1.3, los referentes al uso del teléfono móvil. Finalmente, con objeto de facilitar la comparabilidad de resultados, se presenta el apartado 5.1.4, donde se muestran de manera conjunta los resultados de las tres tecnologías analizadas: internet, videojuegos y teléfono móvil.

### **5.1.1. Factores implicados en el uso de internet**

En la Tabla 107 se presentan los datos obtenidos en la regresión lineal jerárquica realizada para la variable dependiente “horas de uso de internet”. Téngase en cuenta que en dicha regresión se introducen las variables predictoras en tres pasos. En un primer paso, y a modo de control, se incluyen el sexo, la edad y el nivel de ingresos de los sujetos. En un segundo paso, el conjunto de variables personales contempladas en la investigación, y, en un tercer paso, las variables contextuales analizadas.

TABLA 107

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre las horas de uso de internet

HORAS DE USO DE INTERNET					
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$
<b>Paso 1</b>			.03*	3/1350	14,21****
Sexo	-,00	,00			
Edad	-,01	,00			
Nivel de ingresos	,17****	,03			
<b>Paso 2</b>			.06*	6/1344	9,33****
Sexo	-,01	,00			
Edad	-,06*	,00			
Nivel ingresos	,16****	,03			
H. de sueño los días entre semana	-,11****	,01			
H. de sueño los fines de semana	-,11****	,01			
Consumo de sustancias	-,03	,00			
Satisfacción vital	,03	,00			
Autocontrol	-,03	,00			
Ansiedad-depresión	,04	,00			
<b>Paso 3</b>			.08*	6/1338	8,06****
Sexo	-,01	,00			
Edad	-,03	,00			
Nivel ingresos	,15****	,02			
H. de sueño los días entre semana	-,11****	,01			
H. de sueño los fines de semana	-,10***	,01			
Consumo de sustancias	-,04	,00			
Satisfacción vital	-,02	,00			
Autocontrol	-,04	,00			
Ansiedad-depresión	,04	,00			
Cohesión familiar	,01	,00			
Actividades familiares compartidas	,07*	,00			
Calidad de vida asociada a los iguales	,14****	,02			
Calidad de vida escolar o laboral	,01	,00			
Apego al barrio de residencia	-,03	,00			
Actividades para jóvenes en la comunidad	-,03	,00			

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$     •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Como puede observarse en la Tabla 107, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos, el modelo de regresión del conjunto de variables personales y contextuales sobre las horas de uso de internet resulta significativo,  $F(6, 1338) = 8,06$ ,  $p < ,001$ , explicando el 8% de la variabilidad observada en dicha variable.

En los resultados finales de la regresión puede apreciarse que, de las variables incluidas como control, solo el nivel de ingresos continúa contribuyendo de manera significativa a la predicción de las horas dedicadas al uso de internet, encontrándose que el número de horas que adolescentes y jóvenes andaluces dedican a internet aumenta de manera directa en relación con sus ingresos. Además, otras variables que contribuyen significativamente y con una aportación específica al modelo son la calidad de vida aportada por la relación con los iguales (mayor tiempo de uso de internet, mayor calidad) y los hábitos de sueño tanto entre semana como los fines de semana (el número de horas de sueño entre semana y los fines de semana disminuye cuanto mayor sean las horas de uso de internet). Con menor importancia se encuentran las actividades familiares compartidas.

### 5.1.2. Factores implicados en el uso de los videojuegos

En la Tabla 108 se presentan los datos obtenidos en la regresión lineal jerárquica realizada para la variable dependiente horas de uso de los videojuegos. Al igual que en el caso anterior, en la regresión se introducen las variables predictoras en tres pasos. En el primer paso, las variables control. En el segundo paso, el conjunto de variables personales contempladas en la investigación, y, en el tercer paso, las variables contextuales analizadas.

TABLA 108

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre las horas de uso de los videojuegos

HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS					
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$
<b>Paso 1</b>			,18****	3/1088	78,78****
Sexo	-,35****	,12			
Edad	-,24****	,06			
Nivel de ingresos	-,03	,00			
<b>Paso 2</b>			,20****	6/1082	30,39****
Sexo	-,34****	,11			
Edad	-,19****	,03			
Nivel ingresos	-,03	,00			
H. de sueño los días entre semana	,07*	,00			
H. de sueño los fines de semana	,04	,00			
Consumo de sustancias	,02	,00			
Satisfacción vital	,06	,00			
Autocontrol	-,15****	,01			
Ansiedad-depresión	-,03	,00			
<b>Paso 3</b>			,25****	6/1076	23,67****
Sexo	-,34****	,11			
Edad	-,19****	,03			
Nivel ingresos	-,04	,00			
H. de sueño los días entre semana	,03	,00			
H. de sueño los fines de semana	,03	,00			
Consumo de sustancias	,06	,00			
Satisfacción vital	,02	,00			
Autocontrol	-,15****	,01			
Ansiedad-depresión	-,05	,00			
Cohesión familiar	,06	,00			
Actividades familiares compartidas	,18****	,02			
Calidad de vida asociada a los iguales	,04	,00			
Calidad de vida escolar o laboral	-,07*	,00			
Apego al barrio de residencia	-,01	,00			
Actividades para jóvenes en la comunidad	,03,00				

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$     •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Como se muestra en la Tabla 108, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos de los adolescentes y jóvenes andaluces, el modelo de regresión del conjunto de variables personales y contextuales sobre las horas de uso de videojuegos resulta significativo,  $F(6,1076) = 23,67$ ,  $p < ,001$ , consiguiendo explicar hasta el 25% de la variabilidad observada en dicha variable.

En los resultados finales de la regresión puede apreciarse que dos de las variables control, el sexo y la edad, contribuyen significativamente al modelo: los chicos y los adolescentes y jóvenes de menor edad presentan más horas dedicadas a jugar con videojuegos. Al mismo tiempo, los resultados ponen de manifiesto que el autocontrol es una variable importante de cara a la predicción de las horas dedicadas al uso de videojuegos, observándose que mayores niveles de autocontrol se relacionan con menos tiempo dedicado al uso de los videojuegos. También cabe destacar el papel de la variable actividades familiares compartidas, pues esta variable contribuye de manera significativa a la predicción de las horas empleadas con los videojuegos y, así, los datos apuntan a que más horas de uso de videojuegos se asocian con mayores niveles de actividades realizadas en familia. Por último, la calidad de vida escolar o laboral influye en menor grado.

### 5.1.3. Factores implicados en el uso del teléfono móvil

Los datos obtenidos en la regresión lineal jerárquica realizada sobre la variable dependiente horas de uso del teléfono móvil se muestran en la Tabla 109. Como se puede observar en dicha tabla, también en esta ocasión las variables predictoras fueron incluidas en el modelo en tres pasos: en primer lugar, las variables control, en segundo lugar, las variables personales y, en tercer lugar, las variables contextuales.



TABLA 109

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre las horas de uso del teléfono móvil

HORAS DE USO DEL TELÉFONO MÓVIL					
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$
<i>Paso 1</i>			,02****	3/1375	7,52****
Sexo	,01	,00			
Edad	,13****	,02			
Nivel de ingresos	,02	,00			
<i>Paso 2</i>			,06****	6/1369	9,75****
Sexo	,03	,00			
Edad	,08**	,00			
Nivel ingresos	,02	,00			
H. de sueño los días entre semana	-,06*	,00			
H. de sueño los fines de semana	-,09***	,00			
Consumo de sustancias	,10***	,00			
Satisfacción vital	-,01	,00			
Autocontrol	-,08*	,00			
Ansiedad-depresión	,05	,00			
<i>Paso 3</i>			,07*	6/1363	6,99****
Sexo	,03	,00			
Edad	,10***	,00			
Nivel ingresos	,01	,00			
H. de sueño los días entre semana	-,06	,00			
H. de sueño los fines de semana	-,08**	,00			
Consumo de sustancias	,10***	,00			
Satisfacción vital	-,04	,00			
Autocontrol	-,09**	,00			
Ansiedad-depresión	,05	,00			
Cohesión familiar	,01	,00			
Actividades familiares compartidas	,04	,00			
Calidad de vida asociada a los iguales	,07*	,00			
Calidad de vida escolar o laboral	,04	,00			
Apego al barrio de residencia	-,00	,00			
Actividades para jóvenes en la comunidad	-,07*	,00			

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$     •  $r^2 =$  correlación semiparcial al cuadrado

Los resultados mostrados en la Tabla 109, ponen de manifiesto que, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos, el modelo de regresión del conjunto de variables personales y contextuales sobre las horas de uso del teléfono móvil resulta significativo,  $F(6,1363) = 6,99$ ,  $p < ,001$ , aunque tan solo consigue explicar el 7% de la variabilidad observada en esta variable.

Atendiendo a los resultados, cabe destacar que, de las variables control, solo la edad realiza una contribución significativa al modelo de regresión final: a más edad, más horas de uso del teléfono móvil. Los resultados también ponen de manifiesto que más horas de sueño los fines de semana, autocontrol y actividades para jóvenes en la comunidad favorecen que haya un menor tiempo dedicado al uso del teléfono móvil. Por su parte, más altos niveles de las variables consumo de sustancias y calidad de vida asociada a la relación con los iguales suponen más horas de uso del teléfono móvil.

#### 5.1.4. Análisis conjunto de los factores implicados en el uso de nuevas tecnologías

Hasta ahora, en los apartados anteriores, se han presentado los resultados obtenidos en función del tipo de nueva tecnología empleada de manera independiente. En este apartado, para poder observar con mayor facilidad las diferencias y semejanzas existentes, se presentan conjuntamente los datos de las tres tecnologías analizadas: internet, videojuegos y móvil (véase la Tabla 110).

TABLA 110

Comparación de los coeficientes estandarizados del modelo de regresión de las variables personales y contextuales sobre las horas de uso de nuevas tecnologías.

PREDICTORES	HORAS DE USO DE INTERNET					HORAS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS					HORAS DE USO DEL TELÉFONO MÓVIL				
	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	gl	Fy p	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	gl	Fy p	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	gl	Fy p
Sexo	-.01	.00	.08*	6/1338	8,06****	-.34****	.11	.25****	6/1076	23,67****	.03	.00	.07*	6/1363	6,99****
Edad	-.03	.00				-.19****	.03				.10****	.00			
Nivel ingresos	.15****	.02				-.04	.00				.01	.00			
Hh. sueño días entre semana	-.11****	.01				.03	.00				-.06	.00			
Hh. sueño fines de semana	-.10****	.01				.03	.00				-.08**	.00			
Consumo sustancias	-.04	.00				.06	.00				.10****	.00			
Satisfacción vital	-.02	.00				.02	.00				-.04	.00			
Autocontrol	-.04	.00				-.15****	.01				-.09**	.00			
Ansiedad-depres.	.04	.00				-.05	.00				.05	.00			
Cohesión familiar	.01	.00				.06	.00				.01	.00			
Actividades familiares compartidas	.07*	.00				.18****	.02				.04	.00			
Calidad de vida asociada a iguales	.14****	.02				.04	.00				.07*	.00			
Calidad de vida escolar o laboral	.01	.00				-.07*	.00				.04	.00			
Apego al barrio de residencia	-.03	.00				-.01	.00				-.00	.00			
Actividades para jóvenes en comunidad	.03	.00				.03	.00				-.07*	.00			

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$  \*\*\*  $p < .005$  \*\*\*\*  $p < .001$

•  $s^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Como se observa en la tabla anterior, todos los modelos de regresión efectuados en relación con las horas de uso de las diferentes tecnologías son significativos,  $F(6, 1338) = 8,06, p < ,001$ ;  $F(6, 1076) = 23,67, p < ,001$ ;  $F(6, 1363) = 6,99, p < ,001$ ; aunque los niveles de varianza explicada varían entre el 7%, de la variable horas de uso del teléfono móvil, y el 25% de la variable horas de uso de internet.

Tomando en conjunto los datos encontrados, puede decirse que no existe un patrón de influencia común en el uso de las tecnologías analizadas. De este modo, parece quedar patente que, para predecir las horas de uso de internet, de videojuegos y de teléfono móvil, se debe atender a diferentes variables personales y contextuales.

## **5.2. FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Centrándonos ahora en la adicción a las nuevas tecnologías, en esta investigación se analiza la relación conjunta que mantienen las variables personales y contextuales con el nivel de adicción que presentan los adolescentes y los jóvenes andaluces a diferentes modalidades de tecnologías: internet, juego con dinero en internet, videojuegos y teléfono móvil.

Concretamente, en el apartado 5.2.1 se describen los datos encontrados en relación con la adicción a internet y al juego con dinero en este medio. En el 5.2.2, los relativos a la adicción a los videojuegos. Y en el apartado 5.2.3, los referentes al uso del teléfono móvil. Finalmente, se presenta el apartado 5.2.4, donde se muestran de manera conjunta los resultados de las cuatro adicciones contempladas.

### **5.2.1. Factores implicados en la adicción a internet y al juego con dinero en internet**

En la Tabla 111 se presentan los datos obtenidos en la regresión lineal jerárquica realizada para la variable dependiente adicción a internet. Téngase en cuenta que en esta regresión, al igual que en las realizadas en relación con el uso de las nuevas tecnologías, las variables predictoras se introducen en tres pasos: variables control, variables personales y variables contextuales.

TABLA 111

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre la adicción a internet

ADICCIÓN A INTERNET					
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$
<b>Paso 1</b>			<b>,05****</b>	<b>3/1413</b>	<b>25,06****</b>
Sexo	-,03	,00			
Edad	-,21****	,04			
Nivel de ingresos	,07**	,00			
<b>Paso 2</b>			<b>,24****</b>	<b>6/1407</b>	<b>49,83****</b>
Sexo	-,01	,00			
Edad	-,21****	,03			
Nivel ingresos	,09****	,01			
H. de sueño los días entre semana	-,15****	,02			
H. de sueño los fines de semana	-,06*	,00			
Consumo de sustancias	-,02	,00			
Satisfacción vital	-,07*	,00			
Autocontrol	-,32****	,07			
Ansiedad-depresión	,11****	,01			
<b>Paso 3</b>			<b>,25***</b>	<b>6/1401</b>	<b>31,56****</b>
Sexo	-,01	,00			
Edad	-,19****	,01			
Nivel ingresos	,09****	,01			
H. de sueño los días entre semana	-,15****	,02			
H. de sueño los fines de semana	-,05	,00			
Consumo de sustancias	-,04	,00			
Satisfacción vital	-,06*	,00			
Autocontrol	-,31****	,06			
Ansiedad-depresión	,12****	,01			
Cohesión familiar	-,07*	,00			
Actividades familiares compartidas	-,02	,00			
Calidad de vida asociada a los iguales	,08***	,00			
Calidad de vida escolar o laboral	,05	,00			
Apego al barrio de residencia	-,05	,00			
Actividades para jóvenes en la comunidad	-,00	,00			

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$  •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Como se recoge en la Tabla 111, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos, el modelo de regresión del conjunto de variables personales y contextuales sobre la adicción a internet resulta significativo estadísticamente,  $F(6,1401) = 31,56$ ,  $p < ,001$ , llegando a explicar el 25% de la varianza observada en dicha variable.

En los resultados obtenidos en la regresión final puede apreciarse que, de las tres variables incluidas como control, solo dos de ellas, la edad y el nivel de ingresos, contribuyen significativamente a la predicción de la adicción a internet (menos edad y mayor nivel de ingresos favorecen más adicción). Además, se desprende que, de cara a predecir los niveles de adicción a internet, son variables relevantes las horas de sueño entre semana, la satisfacción vital, el autocontrol y la cohesión familiar: a más altos niveles de estas variables, menor adicción a internet; por el contrario, la ansiedad-depresión y la calidad de vida asociada a los iguales favorecen mayor adicción a internet. El examen de las correlaciones semiparciales al cuadrado indica que las horas de sueño, los niveles de autocontrol y el grado de ansiedad-depresión son las variables más importantes.

A continuación, en la Tabla 112, se presentan los datos relacionados con la adicción al juego con dinero por internet.

TABLA 112

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre la adicción al juego con dinero en internet

ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET						
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$	
<b>Paso 1</b>			,00	3/1435	0,27	
Sexo	,01	,00				
Edad	,01	,00				
Nivel de ingresos	-,02	,00				
<b>Paso 2</b>			,02****	6/1429	2,91***	
Sexo	,02	,00				
Edad	,02	,00				
Nivel ingresos	-,01	,00				
H. de sueño los días entre semana	,04	,00				
H. de sueño los fines de semana	,00	,00				
Consumo de sustancias	,07*	,00				
Satisfacción vital	,01	,00				
Autocontrol	-,09**	,00				
Ansiedad-depresión	,03	,00				
<b>Paso 3</b>			,02	6/1423	2,20***	
Sexo	,01	,00				
Edad	,02	,00				
Nivel ingresos	-,02	,00				
H. de sueño los días entre semana	,04	,00				
H. de sueño los fines de semana	,01	,00				
Consumo de sustancias	,07*	,00				
Satisfacción vital	,01	,00				
Autocontrol	-,09**	,00				
Ansiedad-depresión	,02	,00				
Cohesión familiar	,00	,00				
Actividades familiares compartidas	,00	,00				
Calidad de vida asociada a los iguales	,01	,00				
Calidad de vida escolar o laboral	,01	,00				
Apego al barrio de residencia	-,08*	,00				
Actividades para jóvenes en la comunidad	,02	,00				

\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$  •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Tal y como se muestra en la Tabla 112, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos, e incluir las variables personales y contextuales, el modelo de regresión alcanzado resulta significativo,  $F(6,1423) = 2,20, p < ,005$ , aunque solo consigue explicar el 2% de la varianza explicada en esa variable.

Los resultados muestran que las variables de control consideradas no contribuyen significativamente a la predicción o explicación de los niveles de adicción a jugar con dinero en internet. Tan solo el consumo de sustancias, el autocontrol y el apego al barrio muestran pequeñas contribuciones significativas a dicha predicción. En este sentido, son los adolescentes y jóvenes andaluces que consumen más sustancias, tienen menos autocontrol y están menos apegados a sus barrios de residencia los que presentan mayores índices de adicción al juego con dinero en internet.

### 5.2.2. Factores implicados en la adicción a los videojuegos

En la Tabla 113 se presentan los datos obtenidos en la regresión lineal jerárquica realizada para la variable dependiente adicción a los videojuegos. Al igual que en los análisis previos, en la regresión se introducen las variables predictoras en tres pasos. En el primer paso, las variables control. En el segundo paso, el conjunto de variables personales contempladas en la investigación, y, en el tercer paso, las variables contextuales analizadas.



TABLA 113

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre la adicción a los videojuegos

Adicción a los videojuegos						
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$	
<b>Paso 1</b>			<b>,13****</b>	<b>3/1426</b>	<b>68,42****</b>	
Sexo	-,28****	,08				
Edad	-,21****	,04				
Nivel de ingresos	-,06*	,00				
<b>Paso 2</b>			<b>,17****</b>	<b>6/1420</b>	<b>31,30****</b>	
Sexo	-,27****	,04				
Edad	-,16****	,02				
Nivel ingresos	-,05	,00				
H. de sueño los días entre semana	-,00	,00				
H. de sueño los fines de semana	-,00	,00				
Consumo de sustancias	-,03	,00				
Satisfacción vital -	,03	,00				
Autocontrol	-,21****	,03				
Ansiedad-depresión	-,01	,00				
<b>Paso 3</b>			<b>,17*</b>	<b>6/1414</b>	<b>19,84****</b>	
Sexo	-,26****	,06				
Edad	-,16****	,02				
Nivel ingresos	-,03	,00				
H. de sueño los días entre semana	-,00	,00				
H. de sueño los fines de semana	,00	,00				
Consumo de sustancias	-,03	,00				
Satisfacción vital	,00	,00				
Autocontrol	-,18****	,02				
Ansiedad-depresión	-,00	,00				
Cohesión familiar	-,08*	,00				
Actividades familiares compartidas	,02	,00				
Calidad de vida asociada a los iguales	,00	,00				
Calidad escolar o laboral	-,06*	,00				
Apego al barrio de residencia	,01	,00				
Actividades para jóvenes en la comunidad	,03	,00				

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$     •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Como se muestra en la Tabla 113, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos de los adolescentes y jóvenes andaluces, el modelo de regresión del conjunto de variables personales y contextuales sobre la variable adicción a los videojuegos resulta significativo,  $F(6,1414) = 19,84$ ,  $p < ,001$ , llegando a explicar el 17% de la varianza observada en dicha variable.

En los resultados finales de la regresión puede apreciarse, al examinar las correlaciones semiparciales al cuadrado, que las variables más importantes de cara a la predicción de los niveles de adicción a los videojuegos son el sexo, la edad y el nivel de autocontrol. Los adolescentes y jóvenes varones de menor edad y con menos autocontrol son los que tienen mayores niveles de adicción a los videojuegos. Con menor importancia, la cohesión familiar y la calidad escolar o laboral contribuyen a la disminución de esta adicción.

### 5.2.3. Factores implicados en la adicción al teléfono móvil

Los datos obtenidos en la regresión lineal jerárquica realizada para la variable dependiente adicción al teléfono móvil se muestran en la Tabla 114. Como se puede observar en dicha tabla, también en esta ocasión las variables predictoras fueron incluidas en el modelo en tres pasos: en primer lugar, las variables control; en segundo lugar, las variables personales, y, en tercer lugar, las variables contextuales.

TABLA 114

Regresión lineal múltiple jerárquica de las variables personales y contextuales sobre la adicción al teléfono móvil

ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL					
Predictores	$\beta$	$rs^2$	$R^2$ y $p$ del cambio	$gl$	$F$ y $p$
<b>Paso 1</b>			.01**	3/1417	3,93**
Sexo	.09***	.01			
Edad	.00	.00			
Nivel de ingresos	-.01	.00			
<b>Paso 2</b>			.13****	6/1411	23,86****
Sexo	.11****	.01			
Edad	.01	.00			
Nivel ingresos	.03	.00			
H. de sueño los días entre semana	.01	.00			
H. de sueño los fines de semana	.01	.00			
Consumo de sustancias	.08**	.00			
Satisfacción vital	-.14****	.01			
Autocontrol	-.17****	.02			
Ansiedad-depresión	.11****	.01			
<b>Paso 3</b>			.14	6/1405	15,01****
Sexo	.10****	.01			
Edad	.03	.00			
Nivel ingresos	.02	.00			
H. de sueño los días entre semana	.02	.00			
H. de sueño los fines de semana	.01	.00			
Consumo de sustancias	.08*	.00			
Satisfacción vital	-.15****	.01			
Autocontrol	-.18****	.02			
Ansiedad-depresión	.12****	.01			
Cohesión familiar	.00	.00			
Actividades familiares compartidas	-.03	.00			
Calidad de vida asociada a los iguales	.05	.00			
Calidad escolar o laboral	.06*	.00			
Apego al barrio de residencia	-.01	.00			
Actividades para jóvenes en la comunidad	.01	.00			

\*  $p < .05$     \*\*  $p < .01$     \*\*\*  $p < .005$     \*\*\*\*  $p < .001$     •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Como se recoge en la Tabla 114, después de controlar el sexo, la edad y el nivel de ingresos e incluir las variables personales y contextuales, el modelo de regresión alcanzado resulta significativo,  $F(6,1405)=15,01$ ,  $p < ,001$ , logrando explicar el 14% de la varianza observada en esta variable.

Los resultados muestran que las variables más relevantes de cara a predecir o explicar los niveles de adicción al teléfono móvil son principalmente variables personales como el sexo: las chicas presentan más adicción al teléfono móvil; la satisfacción vital y el autocontrol: más alta satisfacción y autocontrol favorecen menor adicción al móvil, y los niveles de ansiedad-depresión mostrados: más altos niveles de ansiedad-depresión, mayores niveles de adicción al móvil. Otras variables menos relevantes para esta adicción son el consumo de sustancias y la calidad escolar o laboral.

#### 5.2.4. Análisis conjunto de los factores implicados en la adicción a las nuevas tecnologías

Por último, en este apartado se presentan de manera conjunta y gráfica los datos encontrados para las cuatro adicciones analizadas: adicción a internet, adicción al juego con dinero en internet (Tabla 115 A); adicción a los videojuegos y adicción al móvil (Tabla 115 B).

Tabla 115 A

Comparación de los coeficientes estandarizados del modelo de regresión de las variables personales y contextuales sobre las adicciones a las nuevas tecnologías

Predictores	ADICCIÓN A INTERNET					ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET				
	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	$gl$	$F$ y $p$	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	$gl$	$F$ y $p$
			,25***	6/140	131,56****			,02	6/1423	2,20***
Sexo	-,01	,00				,01	,00			
Edad	-,19****	,01				,02	,00			
Nivel ingresos	,09****	,01				-,02	,00			
Hh. sueño días entre semana	-,15****	,02				,04	,00			
Hh. sueño fines de semana	-,05	,00				,01	,00			
Consumo sustancias	-,04	,00				,07*	,00			
Satisfacción vital	-,06*	,00				,01	,00			
Autocontrol	-,31****	,06				-,09**	,00			
Ansiedad-depresión	,12****	,01				,02	,00			
Cohesión familiar	-,07*	,00				,00	,00			
Actividades familiares	-,02	,00				,00	,00			
Calidad vida asociada a los iguales	,08****	,00				,01	,00			
Calidad de vida escolar o laboral	,05	,00				,01	,00			
Apego al barrio de residencia	-,05	,00				-,08*	,00			
Actividades jóvenes en la comunidad	-,00	,00				,02	,00			

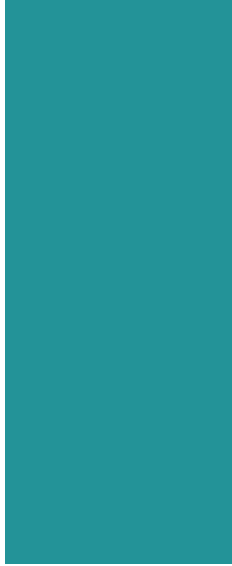
\*  $p < ,05$  \*\*  $p < ,01$  \*\*\*  $p < ,005$  \*\*\*\*  $p < ,001$  •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado

Tabla 115 B

Comparación de los coeficientes estandarizados del modelo de regresión de las variables personales y contextuales sobre las adicciones a las nuevas tecnologías

Predictores	ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS					ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL				
	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	$gl$	$F y p$	$\beta$	$rs^2$	$R^2$	$gl$	$F y p$
			,17*	6/1414	19,84****			,14	6/1405	15,01****
Sexo	-,26****	,06				,10****	,01			
Edad	-,16****	,02				,03	,00			
Nivel ingresos	-,03	,00				,02	,00			
Hh sueño días entre semana	-,00	,00				,02	,00			
Hh. sueño fines de semana	,00	,00				,01	,00			
Consumo sustancias	-,03	,00				,08*	,00			
Satisfacción vital	,00	,00				-,15****	,01			
Autocontrol	-,18****	,02				-,18****	,02			
Ansiedad-depresión	-,00	,00				,12****	,01			
Cohesión familiar	-,08*	,00				,00	,00			
Actividades familiares	,02	,00				-,03	,00			
Calidad de vida asociada a los iguales	,00	,00				,05	,00			
Calidad de vida escolar o laboral	-,06*	,00				,06*	,00			
Apego al barrio de residencia	,01	,00				-,01	,00			
Actividades jóvenes en la comunidad	,03	,00				,01	,00			

\*  $p < ,05$     \*\*  $p < ,01$     \*\*\*  $p < ,005$     \*\*\*\*  $p < ,001$  •  $rs^2$  = correlación semiparcial al cuadrado



## RESUMEN Y CONCLUSIONES





La generalización en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha conllevado un importante impacto en la sociedad actual, que favorece que cada vez sea mayor la preocupación social por la influencia que pueden ejercer estas nuevas tecnologías en el desarrollo y ajuste personal, especialmente cuando se trata de la etapa de la adolescencia y la juventud. En concreto, cada vez existe mayor interés por conocer no solo el uso que adolescentes y jóvenes hacen de las nuevas tecnologías, sino también los factores de riesgo y de protección adyacentes, tanto en el ámbito personal como en los diferentes contextos en los que chicos y chicas crecen. Con el objetivo de dar respuesta a estas cuestiones, se firmó un Convenio de Colaboración entre la Dirección General de Servicios Sociales y Atención a las Drogodependencias, de la Consejería de Salud y Bienestar Social de la Junta de Andalucía, y el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, de la Universidad de Sevilla. En el marco de este convenio se ha llevado a cabo el proyecto de investigación *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*, con tres objetivos fundamentales: en primer lugar, evaluar el uso de las nuevas tecnologías entre los adolescentes y jóvenes andaluces; en segundo lugar, analizar la prevalencia de adicciones a las nuevas tecnologías entre esta población; y, en tercer lugar, estudiar las características psicosociales que pueden actuar como factores de riesgo para la adicción a las nuevas tecnologías.

Para llevar a cabo estos objetivos, en la primavera de 2011 se realizaron visitas domiciliarias para entrevistar de manera individualizada a más de 1600 adolescentes y jóvenes andaluces. Concretamente, la muestra estuvo compuesta por sujetos de entre 12 y 34 años de edad, pertenecientes a las ocho provincias de Andalucía (Almería, Cádiz, Córdoba, Granada, Huelva, Jaén, Málaga y Sevilla). La distribución de las secciones censales por provincia y hábitat de residencia se realizó de manera proporcional al tamaño de la población existente en cada estrato. Sin embargo, la distribución de la muestra por sexo y edad se realizó de manera no proporcional, asegurando de esta forma una representación mínima de estas variables y de su combinación.

Se elaboró una amplia y variada batería de instrumentos, la mayor parte de ellos utilizados y validados por otras investigaciones, para así evaluar la variedad de contenidos objeto de estudio: hábitos de uso de las nuevas tecnologías (internet, videojuegos y teléfono móvil), adicción a estas nuevas tecnologías, características personales asociadas (hábitos de sueño, consumo de sustan-

cias, satisfacción vital, autocontrol y ansiedad-depresión) y características contextuales (actividades familiares compartidas, cohesión familiar, calidad de vida asociada a los iguales, calidad de vida escolar/laboral, apego al barrio de residencia y actividades para jóvenes en la comunidad).

A continuación, se procede a presentar los principales resultados del estudio y a reflexionar sobre sus consecuencias e implicaciones.

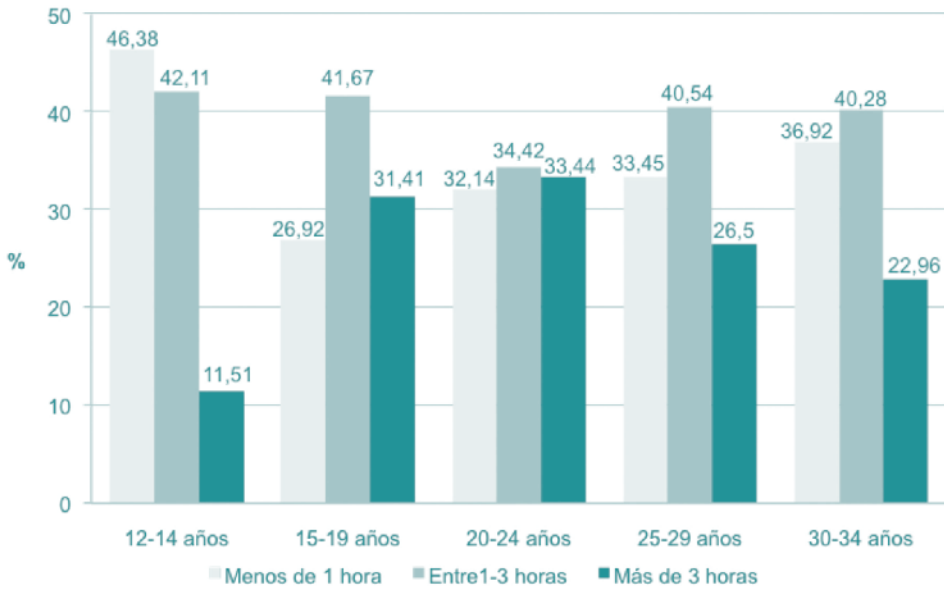
### Uso DE INTERNET

En relación con la *edad media* de inicio en el uso de internet, podemos decir que, por término medio, los chicos y las chicas andaluces comienzan a usar internet con 15 años. No obstante, esta edad de inicio varía mucho en función de la edad de los sujetos entrevistados. Así, mientras que los adolescentes con edades comprendidas entre los 12 y los 14 años se iniciaron en esta práctica a una edad media de 10 años, y quienes tienen entre 15 y 19, lo hicieron a los 12 años, esta edad de inicio se va retrasando según aumenta la edad de los sujetos, hasta llegar a una edad de iniciación de 21 años entre quienes tienen de 30 a 34 años. Estos datos reflejan la familiarización e incorporación cada vez más temprana de niños, niñas y adolescentes al uso de las nuevas tecnologías. Hay que tener en cuenta que, aunque en la década de los 90 internet ya comenzó a expandirse como herramienta de comunicación, ha sido durante la última década cuando su uso se ha generalizado entre la población de nuestro país; esta realidad explicaría que los chicos y las chicas más jóvenes sean los que se han iniciado antes, no detectándose diferencias de género en la edad de iniciación.

En cuanto al *tiempo diario* dedicado a navegar por Internet, el mayor porcentaje de sujetos (40%) dijo dedicar entre una y tres horas los días laborales. Un 28% dedica menos de 1 hora, mientras que un preocupante 25% de sujetos afirma dedicar más de tres horas diarias. Aunque el sexo no estableció diferencias significativas, sí lo hizo la edad, ya que fueron los chicos y las chicas con edades comprendidas entre los 15 y los 24 años quienes declararon un uso más intensivo (ver Figura 16); en concreto, alrededor de un tercio de los sujetos entrevistados en este periodo de edad manifestó usar internet más de 3 horas diarias. El nivel socioeconómico también se relacionó con las horas de uso; así, por debajo de los 18 años y por encima de esa edad, el uso intensivo fue más frecuente entre los de mayor nivel socioeconómico.

FIGURA 16

Tiempo diario de uso de internet los días entre semana en función de la edad



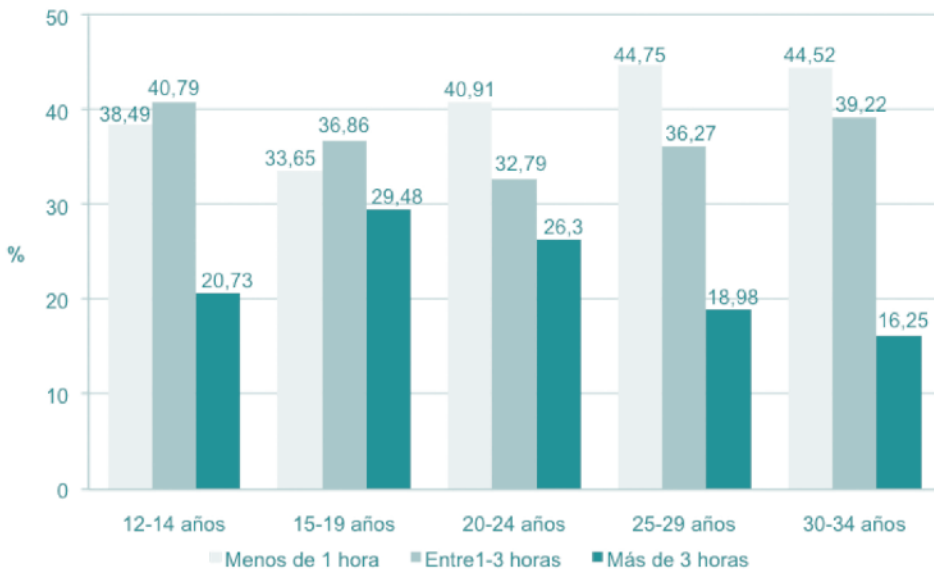
Estos resultados concuerdan, en gran medida, con los encontrados en el estudio realizado por el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010), que mostraba que un 37,9% de los adolescentes entrevistados dedicaba entre 1 y 3 horas al uso del ordenador (no específicamente a internet), mientras que más de un 22% de los entrevistados dedicaba a su uso más de 3 horas diarias. No obstante, ese estudio, a diferencia del que se presenta en estas páginas, sí encontró diferencias significativas en función del sexo, de forma que los chicos dedicaban al uso del ordenador un mayor tiempo diario que las chicas. Esta discrepancia puede ser debida a las diferentes edades de los sujetos estudiados en cada caso; el hecho de que el estudio del OIA se realizara con chicos y chicas de entre 9 y 16 años (frente al rango de edad de 12 a 34 utilizado en el presente estudio), puede estar indicando que las posibles diferencias entre chicos y chicas van desapareciendo conforme aumenta la edad, de forma que, aunque al final de la infancia los niños hagan un mayor uso de los ordenadores (probablemente ligado al uso de los videojuegos), conforme avanza la adolescencia chicos y chicas se igualen en el tiempo que dedican al uso de internet. En todo caso, las diferencias en función del sexo en el uso de internet no están

claras, ya que otros estudios realizados en nuestro país, como el de Labrador y Villadangos (2009) con chicos y chicas de entre 12 y 17 años, encuentran un mayor uso de internet por parte de las chicas frente a los chicos. En este estudio, al igual que en el presentado a lo largo de estas páginas, también se encontró que el tiempo diario de uso de internet aumenta con la edad.

En cuanto al uso de internet durante los fines de semana, los resultados encontrados no fueron muy diferentes al de los días de entre semana, ya que un 37% de los entrevistados declaró emplear entre 1 y 3 horas diarias a navegar por internet, y un 23%, más de tres horas. Tampoco aparecieron diferencias de género pero sí de edad, siendo los sujetos más jóvenes quienes dedicaron más tiempo a esta actividad durante el fin de semana (ver Figura 17). En este caso, sí hay una cierta diferencia con los datos aportados por el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010), ya que este estudio encontró un importante incremento en el uso de ordenadores durante el fin de semana frente al resto de la semana, pasando el porcentaje de sujetos que le dedicaban más de 3 horas diarias del 22% al 30,4%. De nuevo esta discrepancia puede deberse a las diferentes edades de los participantes en cada estudio, de forma que, mientras

FIGURA 17

Tiempo diario de uso de Internet los fines de semana en función de la edad



que los chicos y chicas de menor edad pueden tener más limitado el uso de los ordenadores durante la semana, para la población de mayor edad el uso de internet ya tiene un carácter muy cotidiano (facilitado porque acceden la mayor parte de las veces desde dispositivos como los móviles), no existiendo grandes diferencias en su uso entre el fin de semana y el resto de días.

En cuanto al *tipo de actividad* realizada en internet, y como puede observarse en la Tabla 116, el *uso de redes sociales, chats o foros*, como Tuenti o Facebook es, sin duda, una de las actividades preferidas por los adolescentes y jóvenes cuando usan internet. Así, en términos generales, un 33% de los sujetos afirmó usar estas redes o foros diariamente, y solo un 14% no las ha usado nunca. El sexo no estableció diferencias en este uso, pero sí la edad, siendo los chicos y chicas de 15 a 24 años los más aficionados a este tipo de foros y redes, convirtiéndose para ellos en la actividad que realizan con mayor frecuencia al usar Internet. En concreto, algo más del 65% de los jóvenes de entre 20 y 24 años manifestó participar en las redes sociales de forma cotidiana (todos o casi todos los días), aumentando hasta el 75% el porcentaje de chicos y chicas de entre 15 y 19 años con unos patrones de uso similares.

Algo más bajo es el porcentaje de sujetos que utiliza a diario el *correo electrónico* (27%), aunque el porcentaje de sujetos que no lo ha usado a lo largo del último año fue también de un 14%. El sexo tampoco marcó diferencias de uso, pero sí la edad, con el uso más frecuente entre los sujetos de 25 a 29 años. En concreto, parece que la utilización del correo electrónico es más característica de los sujetos de mayor edad, ya que, mientras que para los chicos y las chicas de entre 15 y 19 años la actividad más frecuente que realizan en internet es acceder a las redes sociales, el uso del correo electrónico es la actividad más frecuente para los sujetos de 25 a 29 años, constituyendo para algo más del 61% de los sujetos de esta edad una actividad cotidiana.

La *descarga de películas, música o juegos* es otro de los usos más generalizados de internet, ya que el 78% de los participantes en el estudio declararon haberlo hecho en alguna ocasión durante el último año. Incluso casi la mitad de los sujetos lo hicieron al menos una vez a la semana. Aparecieron diferencias significativas de género y en función del nivel socioeconómico, pues fueron los chicos y los participantes de nivel socioeconómico más alto los que dijeron realizar estas actividades con mayor frecuencia. También la edad marcó diferencias en la frecuencia de uso; en concreto, fueron los chicos y chicas de entre

15 y 19 años, por un lado, y los de 20 a 24, por otro, los que mostraron niveles de frecuencia de uso más altos. Si bien hay que decir que no se trata de una actividad que realizan tan frecuentemente como el uso de las redes sociales, ya que, mientras que en estas últimas suelen participar a diario, para más de la mitad de los sujetos de estas edades las descargas de internet suelen ser una actividad de frecuencia semanal o mensual.

Por otro lado, la utilización de internet para buscar información relacionada con *hobbies o aficiones* también resultó ser una actividad bastante frecuente, siendo solo un 10% el porcentaje de sujetos que afirmó no haber realizado nunca ese tipo de uso. Este tipo de uso de internet fue más frecuente entre sujetos varones, y de nivel socioeconómico más elevado. Se trata de una actividad en la que no se observan grandes diferencias de edad y aunque, como era de esperar, los chicos y las chicas de menor edad son los que mostraron un uso menos habitual, la frecuencia de uso de internet con esta finalidad se mantiene en valores muy similares entre los 15 y los 34 años.

Dado el amplio rango de edad de los participantes en el estudio, es comprensible que la utilización de internet con *fines escolares* o académicos y con *fines laborales* fueran actividades menos frecuentes, manifestando casi la mitad de los sujetos de la muestra que nunca había usado internet para trabajos escolares y más de la mitad que no lo había usado para cuestiones laborales. Las diferencias fueron muy significativas entre los distintos grupos de edad: conforme aumenta la edad, disminuye el uso de internet con fines escolares y aumenta dicho uso para asuntos laborales. También fue frecuente el uso de internet con fines académicos entre quienes tenían un nivel socioeconómico más elevado.

La utilización de internet para *jugar online* a través de la red fue la actividad menos frecuente a todas las edades. En términos generales, fueron un 60% de chicos y un 75% de chicas quienes declararon no haberlo hecho nunca. Como cabía esperar, este uso fue más frecuente entre los sujetos de menos edad; en concreto, alrededor de un 13% de los chicos y chicas de entre 12 y 14 años manifestó usar internet todos o casi todos los días para jugar *online*, descendiendo hasta el 6% el porcentaje de sujetos mayores de 25 años que realizaba esta actividad de forma cotidiana. Aún más inusual fue el uso de internet para realizar apuestas con dinero, ya que solo un 3% de los participantes en el estudio lo había realizado en alguna ocasión a lo largo del último año.

TABLA 116

Frecuencia de las distintas actividades realizadas en Internet por edades

	12-14 años			15-19 años			20-24 años			25-29 años			30-34 años		
	N	E	C	N	E	C	N	E	C	N	E	C	N	E	C
Redes sociales, mensajería instantánea, chat	22,70	30,26	47,03	5,13	19,23	75,64	10,71	24,03	65,26	10,85	29,49	59,67	23,67	33,57	42,76
Correo electrónico	33,88	41,12	25	9,29	33,33	57,37	9,74	33,12	57,15	7,8	30,85	61,35	12,72	30,74	56,54
Descarga a través de Internet	30,36	52,14	17,49	13,78	52,88	33,34	17,86	55,84	26,3	20	60,68	19,32	30,39	51,59	18,02
Trabajos escolares	7,24	67,1	25,66	22,44	51,54	25,96	57,19	26,15	16,67	72,20	18,98	8,82	80,21	13,43	6,36
Cuestiones laborales	93,69	0	0	75,81	14,83	9,35	57,47	24,67	17,85	38,64	31,53	29,83	37,46	26,14	36,4
Busca información sobre aficiones...	15,79	54,61	29,61	8,97	46,47	44,55	9,74	48,05	42,2	9,18	48,3	42,52	8,51	55,32	36,17
Juego online sin dinero	59,41	28,05	12,54	60,26	26,6	13,14	68,51	20,78	10,71	71,19	22,04	6,78	80,92	13,08	6,01
Juego online con dinero	98,68	1,32	0	96,47	2,88	0,96	95,78	3,25	1,30	97,29	1,69	1,36	98,94	0,71	0,71

N = Nunca; E = uso esporádico (menos de una vez al mes, alguna vez al mes, alguna vez a la semana) y C = uso cotidiano (casi todos los días y todos los días)

En conjunto, los resultados obtenidos sobre las actividades realizadas en internet nos muestran de forma clara que la utilización de redes sociales y otros dispositivos que facilitan las relaciones sociales es la principal finalidad por la que adolescentes y jóvenes usan internet. Esta conclusión se ve avalada por los datos encontrados en otros estudios; así, en el estudio del OIA se encontró igualmente que la utilización de internet con objeto de mantener relaciones con los amigos (a través de redes, mensajería instantánea, etc.) era la actividad más frecuente, siendo casi un 60% de los chicos y las chicas el que manifestó realizar esta actividad a diario, dato muy similar a lo encontrado en el presente estudio.

## VIDEOJUEGOS

Un aspecto sobre el que también se recogió información en este estudio fue sobre el *tiempo diario* de uso de videojuegos, actividad muy frecuente a juzgar por el porcentaje de sujetos que lo han hecho en alguna ocasión. Durante los días laborables, un 66% de chicos y un 41% de chicas juega a diario con videojuegos, y aunque la mayoría lo hace menos de una hora al día, un 25% de chicos y un 12% de chicas lo hace entre una y tres horas. Incluso algo más de un 7% de sujetos lo hace durante más de tres horas diarias. En el uso de videojuegos, se encontraron diferencias tanto en función de la edad como en función del sexo. En el caso del sexo, los resultados muestran que los chicos juegan más a los videojuegos que las chicas, y estas diferencias son estadísticamente significativas. En segundo lugar, la otra conclusión clara es que el uso de los videojuegos disminuye con la edad, siendo los chicos y chicas de 12 a 14 años los más aficionados a esta diversión. En ambos casos, se trata de conclusiones muy consistentes con los resultados disponibles y obtenidos en otros estudios realizados en nuestro país (Estallo, 2009).

El uso de videojuegos parece una actividad que presenta un perfil distinto en función de si hablamos de días laborables o fines de semana, de forma que durante los fines de semana su uso es bastante más frecuente, aumentando al 12% el porcentaje de sujetos entrevistados que manifestó dedicar más de tres horas diarias a los videojuegos. Volvían a ser los sujetos más jóvenes los que más tiempo dedicaban.

En cuanto a la *edad media de inicio* en estos juegos fue de 11 años, aunque los chicos fueron algo más precoces que las chicas. Al igual que ocurría con



la iniciación en internet, en este caso también hubo importantes diferencias en la edad de inicio entre los distintos grupos de edad. Así, si entre los sujetos más jóvenes la iniciación fue a los 8 años, entre los de más de 30 años, esta tuvo lugar en torno a los 15 años.

## MÓVILES

En términos generales, la *edad de inicio* en el uso del teléfono móvil estuvo algo por debajo de los 15 años, aunque su precocidad fue disminuyendo entre los grupos de más edad. Así, si quienes tenían entre 12 y 14 años se iniciaron a los 11 años, los de más de 30 años lo hicieron a los 19 años. En concordancia con los datos encontrados en relación con el uso de internet y de videojuegos, estos resultados ponen de manifiesto la familiarización e incorporación cada vez más temprana de niños, niñas y adolescentes al uso de las nuevas tecnologías.

En cuanto al *tiempo diario de uso* del teléfono móvil, los resultados obtenidos muestran que es una práctica bastante generalizada entre los participantes en el estudio ya que solo un 4% de sujetos declaró no usarlo nunca. Algo más de la mitad de los sujetos realiza un uso moderado, inferior a una hora diaria. No obstante, un 8% declaró un uso de entre 3 y 6 horas diarias y casi un 6% dijo usarlo un tiempo superior a las seis horas diarias durante los días laborables. El uso del teléfono móvil durante los fines de semana no varía de forma muy sustancial. Sin embargo, aunque los datos promedio son similares entre semana y los fines de semana, se observan ciertas diferencias en función de la edad, de forma que los chicos y chicas de menor edad sí usan más el móvil durante los fines de semana que el resto de los días. Asimismo, el porcentaje de sujetos que hace un uso excesivo del móvil (más de 6 horas diarias) disminuye durante el fin de semana, especialmente entre los sujetos de más de 20 años, en los que pasa del 20% al 13%. Estos datos, además de poner de manifiesto el importante papel que juega la edad en el uso de los móviles (los sujetos de más edad hacen un uso más intensivo), también reflejan la relación del uso de los móviles con la actividad laboral. En este sentido, se encontraron diferencias significativas entre los sujetos que trabajaban y los que no, siendo más habitual un mayor uso de los móviles entre los jóvenes con actividad laboral.

Estos resultados son acordes con los obtenidos en otros estudios (Labrador y Villadangos, 2009; Pérez-Díaz y Rodríguez, 2008), y permiten concluir que

el móvil es, junto al ordenador, el aparato tecnológico al que los adolescentes y jóvenes dedican más tiempo diario. No obstante, como señalan Muñoz-Rivas et al. (2009), la complejidad y versatilidad que han alcanzado los móviles actuales requiere la realización de estudios que diferencien claramente entre las múltiples funciones que permiten estos aparatos (acceso a internet, juegos, música, etc.). En este sentido, los resultados del presente estudio pueden ser clarificadores, ya que se pidió a los participantes que refirieran la frecuencia de uso de los móviles exclusivamente con finalidad comunicativa.

### **LAS ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Sin duda, uno de los peligros del uso intensivo de estas nuevas tecnologías es la posibilidad de generar adicciones. Como señalan Echeburúa y Corral (2009), la adicción viene señalada no tanto por la frecuencia de uso, sino por la relación de dependencia que crea, con pérdida de control del sujeto sobre su conducta y una importante interferencia en su vida cotidiana. En este estudio se emplearon instrumentos para evaluar el grado de adicción a esas nuevas tecnologías, lo que, además de ofrecer datos de prevalencia, permitió analizar el papel que desempeñan distintos factores de riesgo en el desarrollo de dichas adicciones. Concretamente, se emplearon las escalas elaboradas por Young (1998) siguiendo los criterios diagnósticos del DSM-IV relativos al juego patológico. Estas escalas permitieron detectar tres niveles de adicción (sin adicción, adicción moderada y adicción grave), siendo el nivel grave el más preocupante por su posible influencia negativa sobre la vida cotidiana del sujeto.

La adicción a internet grave afectó a un 0,7% de los sujetos del estudio, mientras que en la moderada este porcentaje sube hasta el 22%. No obstante, la mayoría de los sujetos (77%) no mostró un uso adictivo. No hubo diferencias de género, pero sí entre los grupos de edad, ya que los sujetos de menos de 25 años fueron los que obtuvieron puntuaciones más altas en la escala de adicción. También fueron más elevadas las puntuaciones en el grupo de mayor nivel socioeconómico.

En cuanto a la adicción al juego con dinero en Internet, puede considerarse muy marginal, ya que de solo un 0,6% de sujetos puede decirse que presentan dicha adicción, no habiéndose encontrado diferencias significativas ni en función del género, ni de la edad o el nivel socioeconómico.

Algo más elevado es el porcentaje de sujetos que presenta adicción a los videojuegos (8%), siendo esta adicción más frecuente entre los chicos, sobre todo los de menor edad.

Muy similar es la prevalencia de la adicción al móvil (9%), aunque en este caso son las chicas las que obtuvieron las puntuaciones más altas en la escala de adicción. En cuanto a la edad, es en el tramo comprendido entre los 15 y los 24 años donde encontramos la mayor prevalencia.

Aunque la mayoría de sujetos no presentó ningún tipo de adicción (70%), hubo un 23% que mostró adicción a alguna de las nuevas tecnologías analizadas en el estudio. También aparecieron sujetos que presentaban más de una adicción: así, un 6% mostró dos adicciones, y un 2%, que había desarrollado adicciones a tres. La combinación más frecuente de adicciones fue la de internet con el móvil, y la de internet con videojuegos.

Estos datos están algo por debajo de los aportados por el Informe del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2006), que indicó un 9% de problemas graves de adicción, y un 47% de síntoma leves, aunque conviene aclarar que se trataba de adicciones a nuevas tecnologías sin diferenciar entre ellas, y que la muestra era de adolescentes con edades entre los 12 y los 14 años. En otro estudio, en el que se utilizó el mismo instrumento de Young empleado en nuestra investigación (Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria, 2009), también se obtuvieron porcentajes más altos de adicción a internet: 3,3% graves y 42,3% moderados o en situación de riesgo. Y en otro estudio, llevado a cabo en Corea del Sur (Choi et al., 2009), igualmente con la escala de Young, la proporción de chicos que fueron clasificados como adictos o posibles adictos a internet fue de 2,5% y 53,7%, respectivamente. En el caso de las chicas, estas proporciones fueron 1,9% y 38,9%.

## **RELACIÓN ENTRE EL USO Y LAS ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LOS HÁBITOS DE SUEÑO Y EL CONSUMO DE SUSTANCIAS**

Otro de los objetivos del estudio fue analizar la relación entre el uso de las nuevas tecnologías y otros tipos de hábitos, como los relacionados con el sueño y el consumo de sustancias. Los resultados indicaron que el uso intenso de internet estuvo asociado de forma negativa y significativa con el tiempo dedicado a dormir, tanto los días laborables como los fines de semana. En cambio, no hubo relación entre las horas dedicadas a navegar por internet y el

consumo de sustancias. Por lo tanto, podría considerarse que el uso excesivo de internet interfiere negativamente con unas rutinas de sueño saludables, lo que puede resultar especialmente preocupante durante la adolescencia, etapa en la que existe una gran necesidad de dormir suficientes horas. Esta relación entre el uso intensivo de internet y los problemas de sueño ha sido encontrada en otros estudios (Guan y Subrahmanyam, 2009).

En el caso de los videojuegos, aunque también aparecieron relaciones negativas significativas entre el tiempo dedicado a dormir y el dedicado a los videojuegos, estas relaciones se dieron solo durante los días de la semana y fueron de menor magnitud que en el caso del uso de internet. El consumo de sustancias se relacionó con la edad de iniciación en el uso de videojuegos, es decir, aquellos sujetos que declaraban consumir más sustancias se habían mostrado más precoces en el juego con videoconsolas.

Cuando se analizó la relación entre el uso del teléfono móvil y los hábitos de sueño, aparecieron relaciones similares a lo que ocurría con el uso de internet, ya que el uso más intensivo del móvil se relacionó con un menor tiempo dedicado a dormir. También informaron de una edad más precoz de inicio en el uso del móvil aquellos sujetos que mostraron un mayor consumo de sustancias.

Al analizar la relación entre las adicciones a las nuevas tecnologías y los hábitos de sueño, fue muy significativa la relación entre la adicción a internet y las pocas horas de sueño, algo que no ocurrió con las adicciones al juego con dinero, a los videojuegos o al móvil. Esto parece indicar una clara interferencia del uso intensivo y adictivo de internet con el tiempo dedicado a dormir, de manera que los sujetos con dicha adicción duermen menos horas de las necesarias. Si tenemos en cuenta la importancia que tiene el dormir un número suficiente de horas durante la adolescencia, esta falta de sueño puede generar importantes problemas de salud e interferir con el rendimiento académico (Oliva, Reina, Pertegal y Antolín, 2011). El carácter transversal de este estudio no permite establecer relaciones causales, por lo que no es posible saber si es el uso adictivo de internet o del móvil lo que dificulta el mantenimiento de unos hábitos de sueño saludables, al dedicar a estas actividades parte del tiempo que debería emplearse en dormir. Y aunque esa es la hipótesis más razonable, también podría pensarse que aquellos sujetos que tienen menos necesidades de sueño dedican más tiempo a estas nuevas tecnologías.

A partir de la pubertad, y como resultado de los cambios puberales en la secreción de melatonina a lo largo del día, se produce un retraso en los ritmos circadianos de sueño y vigilia, que hace que los chicos y las chicas no sientan deseos de irse a dormir hasta bien entrada la noche (Carskadon, Vieira y Acebo, 1993). Si esos cambios circadianos se asocian con las facilidades para el entretenimiento que ofrecen las nuevas tecnologías, vamos a encontrarnos que muchos chicos y chicas muestran un claro déficit en las horas de sueño, ya que suelen coincidir con un adelanto en los horarios escolares debidos al inicio de la Educación Secundaria.

Este déficit de sueño puede resultar muy preocupante, sobre todo en los años de la adolescencia en los que dormir un número suficiente de horas es muy necesario para la maduración cerebral y el funcionamiento físico y mental (Dahl y Lewin, 2002). Entre las consecuencias más documentadas de esta carencia de sueño pueden destacarse la somnolencia, el cansancio y la falta de atención en la realización de tareas escolares o laborales (Wolfson y Carskadon, 1998), aunque recientemente han aparecido algunos datos que indican que la privación de sueño está relacionada con algunos indicadores de bienestar psicológico y somático (Oliva, Reina, et al., 2011). Incluso se ha encontrado relación entre la cantidad y calidad del sueño y la conducta impulsiva o el consumo de sustancias (O'Brien y Mindell, 2005). Esta última relación también ha sido constatada en el presente estudio.

En nuestro estudio, el consumo de sustancias se asoció de forma significativa con los cuatro tipos de adicción, siendo mayor el consumo entre los sujetos que puntuaron más alto en las escalas de adicción a nuevas tecnologías. Como ocurre con otras adicciones, la comorbilidad es frecuente en estos trastornos, y no es extraño que el consumo de sustancias aparezca asociado a ellos, puesto que algunos factores de riesgo, como la ansiedad o la impulsividad, aparecieron relacionados tanto con el consumo de sustancias como con las adicciones a las nuevas tecnologías. El hecho de que la falta de sueño y el consumo de sustancias aparezcan asociados en nuestro estudio, y en algunos otros (Oliva, Reina, et al., 2011), y que ambos hábitos se relacionen significativamente con el uso intensivo y adictivo de internet, puede sugerir que unos hábitos inadecuados de sueño podrían facilitar la adicción tanto a las drogas como a las nuevas tecnologías, y que la impulsividad y la falta de autocontrol acentuadas por esa falta de sueño podrían ser los factores que facilitasen am-

bas adicciones. No obstante, y aunque nuestros datos sugieren esta relación, esta hipótesis debería ser comprobada en futuros estudios.

### CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y USO Y ADICCIÓN A NUEVAS TECNOLOGÍAS

También se buscó analizar la relación entre algunas características personales, como la satisfacción vital, el autocontrol y la ansiedad-depresión, y el uso y la adicción a las nuevas tecnologías, ya que estos rasgos personales podrían ser considerados factores de riesgo para su uso intensivo o adictivo. En cuanto al uso, si bien estas características personales no aparecieron asociadas de forma significativa a las horas de uso de internet, sí se relacionaron con el uso de videojuegos y teléfono móvil. Así, cuando se trataba de videojuegos, el autocontrol mostró relaciones significativas negativas con el tiempo dedicado a esta actividad, tanto los días laborables como los fines de semana, siendo los sujetos con menor autocontrol quienes hicieron un uso más intensivo. Además, la edad de inicio en esta actividad fue más precoz en sujetos con menos autocontrol y menos satisfacción vital.

En el caso del teléfono móvil, aparecieron relaciones aún más significativas con las variables personales, y volvió a ser el autocontrol la variable que presentó las asociaciones más fuertes, tanto con la edad de inicio como con el uso intensivo, pues fueron los sujetos con menor autocontrol los más precoces y los que más tiempo dedicaban al uso del móvil. Algo más débiles fueron las relaciones del uso del móvil con la satisfacción vital y la ansiedad-depresión, resultando además paradójico que el uso intensivo apareciese asociado a una menor satisfacción vital, pero también a puntuaciones más bajas en ansiedad-depresión.

Más intensas fueron aún las relaciones que estas variables personales establecieron con las adicciones, especialmente en el caso del autocontrol, ya que los sujetos que puntuaron más bajo en autocontrol fueron los que puntuaron más alto en los cuatro tipos de adicciones, especialmente en la adicción a internet. Pero, además, el bajo autocontrol se asoció fuertemente con el mayor consumo de sustancias. La compulsión, la pérdida de control y la persistencia en una conducta a pesar de las consecuencias negativas derivadas son unos de los componentes principales para considerar un uso adictivo, por lo que no resulta sorprendente que el escaso autocontrol haya sido la variable más vinculada con la adicción a las nuevas tecnologías. Como afirman Echeburúa

y Corral (2009), lo que define una conducta como adictiva no es tanto la frecuencia con la que se realiza, sino la pérdida de control por parte del sujeto y el establecimiento de una relación de dependencia que interfiere seriamente en la vida cotidiana.

También mostraron una mayor tendencia a desarrollar adicción a internet y al teléfono móvil aquellos sujetos con menor satisfacción vital y mayor ansiedad-depresión.

La relación entre el uso de internet y la depresión o la satisfacción vital ha sido encontrada en diversas investigaciones; así, no faltan los estudios que encuentran más síntomas depresivos y menor satisfacción vital en aquellos sujetos que realizan un uso abusivo de internet, lo que se atribuye a una disrupción de la vida cotidiana, de forma que el tiempo excesivo dedicado a internet, o a otras nuevas tecnologías, reduciría el tiempo que se pasa con la familia y las amistades, lo que llevaría a una disminución de las redes sociales y a mayores niveles de soledad y estrés, con el consiguiente incremento del malestar psicológico (Kraut et al., 2002). No obstante, no resulta fácil establecer una relación causal entre estas variables, ya que también es posible que aquellos sujetos que presentan un estado de ánimo depresivo aumenten el tiempo dedicado a navegar por internet. Incluso algunos sujetos con problemas socioemocionales podrían considerar este uso, correcta o incorrectamente, como una forma de aliviar su malestar psicológico y social. Así, personas con problemas de ansiedad social podrían encontrar en los foros y chats de internet una oportunidad de bajo riesgo para establecer relaciones y desarrollar competencias comunicativas. Es decir, en algunas circunstancias, las redes virtuales podrían ayudar a algunas personas a superar sus problemas relacionales (Campbell, Cumming y Hughes, 2006).

Nuestros datos aportan alguna luz sobre este asunto, y apuntan a que, en caso de derivarse consecuencias negativas para el bienestar psicológico, ello ocurriría solo cuando el uso de internet y otras nuevas tecnologías es un uso adictivo, ya que las relaciones de la depresión y la satisfacción vital solo fueron significativas con la adicción, pero no con el uso. Esta relación tiene mucho sentido, ya que la escala empleada para evaluar la adicción a internet incluye items referidos a las influencias negativas que su uso tiene sobre la vida y las actividades cotidianas del sujeto.

Estos datos ponen de manifiesto la necesidad de tener en cuenta algunos rasgos personales como factores de riesgo para el uso intensivo y adictivo



de las nuevas tecnologías. Muy destacado es el papel que desempeña un alto autocontrol como protección ante la adicción a aquellas.

### VARIABLES CONTEXTUALES Y USO Y ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

También se analizó en este estudio la relación que algunas variables relativas a los contextos de la familia, el grupo de iguales, la escuela, el barrio de residencia o el ámbito laboral sostenían con el uso y la adicción a las nuevas tecnologías.

Las correlaciones indicaron que fue la calidad de la relación con los iguales la variable que estableció relaciones significativas con el tiempo de diario de uso de internet tanto los días laborables como los fines de semana, siendo mayor el uso entre aquellos sujetos con mejores relaciones con los iguales. Por lo tanto, no parece que el uso de internet esté asociado a una peor calidad en la relación con el grupo de iguales. Aunque las otras variables contextuales también establecieron algunas relaciones significativas, fueron de poca intensidad.

En el caso del uso de videojuegos, fueron las variables relativas a la familia las que establecieron relaciones significativas, puesto que aquellos chicos y chicas que vivían en familias caracterizadas por una alta cohesión y por una mayor implicación en actividades familiares compartidas eran quienes dedicaban más tiempo a los videojuegos y quienes más tarde se habían iniciado en esta actividad. En cambio, la calidad del contexto escolar o laboral se asoció a un uso menos intensivo durante los días entre semana.

El uso diario del teléfono móvil fue más intenso entre aquellos sujetos con mejor calidad en la relación con sus iguales y que disponían de menor oferta de actividades de ocio en su comunidad o que tenían una menor vinculación con su barrio de residencia.

También mostraron las variables contextuales relaciones significativas con las adicciones a las nuevas tecnologías. Tanto la cohesión familiar, como las actividades familiares compartidas y la calidad del contexto escolar fueron más bajas entre aquellos sujetos que puntuaron más alto en las escalas de adicción a internet, los videojuegos y el juego con dinero en internet. La vinculación con el barrio se asoció negativamente con la adicción a internet.

Por lo tanto, y tal como habíamos previsto en las hipótesis, algunas dimensiones contextuales pueden desempeñar un papel importante en el des-



arrollo de estas adicciones. Mientras que, cuando se trataba del tiempo de uso, no se encontró que aquellos chicos y chicas que mostraban un uso más intensivo tuvieran peores contextos familiares, escolares o comunitarios, en el caso del uso adictivo sí fue así, lo que podría sugerir la importancia de unas buenas relaciones, sobre todo familiares, para prevenir la adicción a las nuevas tecnologías. También estos datos parecen estar indicando que son distintos los factores que influyen en el uso intensivo de las nuevas tecnologías que los que influyen en el uso que es resultado de una adicción, y que, por lo tanto, interfiere con la vida cotidiana del sujeto.

## **FACTORES IMPLICADOS EN EL USO Y EN LAS ADICCIONES**

### **A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: UNA VISIÓN HOLÍSTICA**

Finalmente, se llevaron a cabo análisis estadísticos de regresión jerárquica para determinar cuál era el peso que las distintas variables personales y contextuales, consideradas conjuntamente, tenían a la hora de explicar el uso y la adicción a las nuevas tecnologías. En estas regresiones, y a modo de control, fueron incluidas en un primer paso las variables sociodemográficas, en un segundo paso, las variables personales, y, en un último paso, las contextuales. Este tipo de análisis permite comprobar el peso que cada variable independiente tiene en la explicación de la variabilidad de la variable dependiente (en este caso, el uso y la adicción a las nuevas tecnologías) una vez controlados los efectos de las otras variables.

Cuando se analizó la influencia sobre el tiempo dedicado a navegar por internet, el nivel socioeconómico fue la única variable sociodemográfica que contribuyó de forma significativa a explicar el mayor uso de internet, ya que este aumentó en la medida en que lo hacía el nivel socioeconómico. Las horas de sueño también se mostraron influyentes, puesto que el uso de internet fue más intensivo entre quienes menos horas dedicaban a dormir. Finalmente, la mayor calidad de la relación con los iguales y el incremento de las actividades realizadas con la familia se asociaron a un mayor uso diario. Todas las variables consideradas en la regresión consiguieron explicar un 8% de la variabilidad en el uso de internet.

Al analizar la influencia de las distintas variables personales y contextuales sobre el tiempo dedicado a los videojuegos, se observó un uso más intensivo entre los sujetos de sexo masculino y de menos edad. También con-

tribuyó de forma significativa a explicar el tiempo dedicado a esta actividad el autocontrol, ya que los chicos y chicas con mayor autocontrol pasaban menos tiempo jugando. Finalmente, una variable contextual, el tiempo dedicado a actividades familiares compartidas, estuvo asociada positivamente con el mayor uso de los videojuegos. En este caso, el porcentaje de varianza del tiempo dedicado a videojuegos explicado por las variables incluidas en la regresión subió a un 25%.

El uso del teléfono móvil también se vio afectado por distintas variables, aunque estas solo consiguieron explicar un 7% de su variabilidad. Los resultados de la regresión indicaron un mayor uso del móvil entre sujetos de más edad, que dormían menos horas los fines de semana, que consumían sustancias, que tenían menos autocontrol, más calidad en la relación con los iguales y que residían en entornos comunitarios con menos actividades para los jóvenes.

También se analizó la influencia de estas mismas variables personales y contextuales sobre las puntuaciones de adicción. En el caso de la adicción a internet, su variabilidad fue explicada en un 25% por las variables incluidas en la regresión. Las puntuaciones en adicción fueron más altas entre los sujetos más jóvenes y de mayor nivel socioeconómico, que dormían menos horas entre semana, con menor autocontrol y satisfacción vital y con más ansiedad-depresión. Entre las relaciones contextuales, solo la menor cohesión familiar y la mayor calidad en la relación con los iguales contribuyeron a un uso adictivo de internet. Este último dato resulta interesante, ya que algunos autores han encontrado lo contrario, es decir, que el uso adictivo de internet se asociaba a una disminución en el tamaño de la red social y en el aumento en los sentimientos de soledad y tristeza (Kraut et al., 1998; Leung, 2004), probablemente porque los adictos encuentran más fácil, cómodo y gratificante abrirse emocionalmente a otras personas en chats y foros que en la vida real.

En el caso de la adicción al juego con dinero en internet, las variables personales y contextuales solo consiguieron explicar un insignificante 2% de varianza, y solo merece la pena destacar la aportación del escaso autocontrol.

La adicción a los videojuegos sí fue explicada en mayor medida por las variables incluidas en la regresión, concretamente un 17% de su varianza. Las aportaciones de mayor peso las realizaron la edad, el sexo y el autocontrol, de forma que las adicciones a estos videojuegos fueron más frecuentes en varones, de menor edad y con puntuaciones más bajas en autocontrol.

Finalmente, la adicción al uso del teléfono móvil fue explicada en un 14% por las variables personales y contextuales. Así, los niveles de adicción fueron más altos entre mujeres y sujetos con bajos niveles de autocontrol y satisfacción vital y altos niveles de ansiedad-depresión.

Estos datos vuelven a poner de manifiesto la importancia que algunas variables personales, como el bajo autocontrol y la baja satisfacción vital con sintomatología ansiosa-depresiva, tienen para el desarrollo de la adicción a internet, algo ya comentado líneas atrás. También se destaca la relación con el sueño escaso.

De estos datos se puede extraer la conclusión de que hay algunas características personales que pueden considerarse factores de riesgo en el desarrollo de estas adicciones, ya que se relacionaron con el uso, sobre todo con el uso adictivo, de las nuevas tecnologías. Nuestros resultados apuntan a la importancia del escaso autocontrol, que apareció asociado a todas las adicciones analizadas en este estudio. Sin duda, la falta de control o impulsividad es uno de los principales factores de riesgo relacionados en distintos estudios con el consumo adictivo de drogas. Como ya hemos tenido ocasión de comentar páginas atrás, en estos estudios no puede concretarse si este bajo autocontrol es la causa o la consecuencia del consumo de drogas, ya que estas sustancias pudieran tener efectos sobre el funcionamiento cerebral. Sin embargo, cuando se trata de la adicción a nuevas tecnologías, resulta más convincente considerar que es la falta de autocontrol la que precede al comportamiento adictivo.

El desarrollo de la capacidad para controlar el propio comportamiento está muy relacionado con la maduración cerebral, concretamente con el desarrollo de la corteza prefrontal, que durante la niñez y los primeros años de la adolescencia muestra una clara inmadurez, y que podría explicar la tendencia de los adolescentes a implicarse en algunos comportamientos de asunción de riesgos y de búsqueda de sensaciones (Oliva, 2007). Ello podría también situar a niños y adolescentes en una situación de mayor vulnerabilidad para hacer un uso adictivo de las nuevas tecnologías, pero, mientras que durante la infancia los padres pueden ejercer un mayor control y establecer más límites para este uso, durante la adolescencia este control suele relajarse, por lo que durante estos años puede generarse una proporción importante de los comportamientos adictivos, ya que chicos y chicas tendrán muchas dificultades para controlar sus conductas relacionadas con las nuevas tecnologías: para

dejar de navegar por internet, de chatear con sus amistades o de jugar con la videoconsola. Se trata de actividades muy estimulantes y recompensantes, y con un gran potencial adictivo.

Teniendo en cuenta esas dificultades, madres y padres tienen un papel fundamental para ayudar a sus hijos a regular el uso que hacen de estas nuevas tecnologías. Ello podría justificar la relación encontrada en nuestro estudio entre algunas variables familiares, como la cohesión emocional, que pueden ser indicadoras de una buena relación parentofamiliar caracterizada por una adecuada supervisión del comportamiento de sus hijos. Como ya se comentó al inicio de este trabajo, a la literatura científica sobre la relación entre variables familiares —tales como la cohesión, el afecto o la supervisión, y el consumo adictivo de drogas en adolescentes (Perelló, Llorens y Tortajada, 2008)— se va añadiendo cada vez más evidencia empírica que apoya una relación similar cuando se trata de adicción a nuevas tecnologías. En este sentido, vamos a dedicar una reflexión final al papel que la familia puede tener en este ámbito.

Por una parte, ligando con lo comentado más arriba y teniendo en cuenta la relación encontrada entre las escasas horas de sueño y el uso adictivo de las nuevas tecnologías, el control parental de estos horarios puede ejercer un efecto positivo sobre los hábitos de sueño, al menos eso encontraron Gangwisch et al. (2010) en un estudio realizado sobre adolescentes con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, ya que el mayor control parental se asoció con periodos de sueño más prolongados. Resultados parecidos fueron hallados por Randler, Bilger y Díaz-Morales (2009) con adolescentes alemanes.

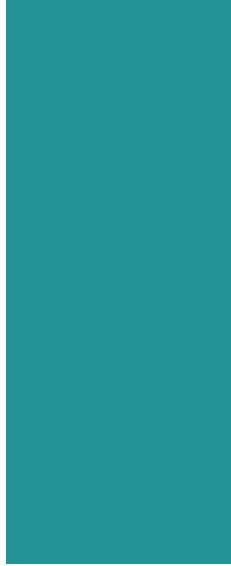
Por otro lado, nuestros resultados apoyan la importancia de algunos de los procesos familiares señalados en las primeras páginas de este trabajo, tal es el caso de la cohesión familiar y las actividades familiares compartidas.

Así, algunas investigaciones han encontrado que sentirse aburrido en el tiempo libre es un factor de riesgo identificado también como predictor de la adicción a internet, porque, en el intento por evitar esa sensación de hastío, internet se convierte en una opción atractiva. Se sabe también, por otro lado, que la participación en actividades de ocio placenteras en el mundo real satisface funciones evolutivas importantes a estas edades (tal es el caso de la búsqueda de sensaciones y de placer) sin necesidad de buscarlas en internet (Lin y Tsai, 2002). Es sabido que, cuando los adolescentes se sienten aburridos e insatisfechos con su ocio, pueden sentirse motivados a buscar esa excitación

y placer en el ciberespacio (Caldwell, Darling, Payne y Dowdy, 1999). Pero lo que la investigación ha añadido recientemente es que no todas las actividades de ocio en el mundo real protegen contra la adicción a internet. El trabajo de Lin et al. (2009) mostró que es el ocio que se lleva a cabo con la familia y fuera de casa el que protege de manera más efectiva contra la adicción a internet. Los resultados de este trabajo contribuyen a apoyar la opinión de muchos expertos que coinciden en señalar el papel de andamiaje que tienen los padres durante los años que preceden a la adolescencia para guiar y supervisar el tiempo de ocio de sus hijos. Los resultados de este trabajo apoyan, en general, las estrategias preventivas que los expertos han ido sugiriendo a partir de la evidencias empíricas que, como las de este estudio, han ido apareciendo (véase, por ejemplo, Castellana et al., 2007).

Ello no oculta la necesidad de llevar a cabo más investigación, sobre todo de corte longitudinal, que ayude a perfilar mejor la génesis de estas conductas y, con ello, el diseño de estrategias de intervención más eficaces. No obstante, parece conveniente terminar estas páginas destacando un par de ideas que contribuyan a situar el problema de la adicción a las nuevas tecnologías en su justa medida. Por un lado, no debe olvidarse, como ya se comentó al inicio, que las nuevas tecnologías tienen un enorme potencial para estimular las capacidades y el desarrollo positivo de los jóvenes, y que es este uso el que resulta mayoritario en nuestro entorno. Por otro, como ha mostrado este estudio y otros realizados en nuestro país (ver, por ejemplo, Fundación Pfizer, 2009; Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix, 2010; Observatorio de la Infancia en Andalucía, 2010; Pérez-Díaz y Rodríguez, 2008), el uso adictivo caracteriza a un porcentaje muy pequeño de la población estudiada, con lo que puede concluirse que el comportamiento de nuestros jóvenes con las nuevas tecnologías hace que entre nosotros el fenómeno del “hikikomori” esté muy lejos de convertirse en una preocupación social como sí empieza a ocurrir en otros países (el término está tomado directamente del japonés para hacer referencia a los jóvenes que se aíslan, se confinan en sus habitaciones y abandonan totalmente su vida social; ver Guedj-Bourdiau, 2011).





## REFERENCIAS





- Achenbach, T. M. y Rescorla, L. A. (2001). *Manual for the ASEBA School-age Forms & Profiles*. Burlington, VT, EE.UU.: University of Vermont, Research Center for Children, Youth, & Families.
- Achenbach, T. M. y Rescorla, L. A. (2003). *Manual for the ASEBA Adult Forms & Profiles*. Burlington, VT, EE.UU.: University of Vermont, Research Center for Children, Youth, & Families.
- Alonso-Fernández, F. (1996). *Las otras drogas*. Madrid: Temas de hoy.
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4<sup>a</sup> ed.). Washington, DC, EE.UU.: American Psychiatric Association.
- Andersen, A., Krølner, R., Currie, C., Dallago, L., Due, P., Richter, M., Ökényi, Á. y Holstein, B. E. (2008). High agreement on family affluence between children's and parents reports: International study of 11-year-olds. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 62(12), 1092-1094. doi:10.1136/jech.2007.065169
- Anderson, K. J. (2001). Internet use among college students: An exploratory study. *Journal of American College Health*, 50(1), 21-26. doi: 10.1080/07448480109595707
- Becoña, E. (2002). *Bases científicas de la prevención de las drogodependencias*. Madrid: Plan Nacional sobre Drogas.
- Becoña, E. (2006). *Adicción a nuevas tecnologías*. La Coruña: Nova Galicia Edicions.
- Caldwell, L. L., Darling, N., Payne, L. L. y Dowdy, B. (1999). Why are you bored?: An examination of psychological and social control causes of boredom among adolescents. *Journal of Leisure Research*, 31(2), 103-121.
- Campbell, A. J., Cumming, S. R. y Hughes, I., (2006). Internet use by the socially fearful: Addiction or therapy? *Cyberpsychology & Behavior*, 9(1), 69-81. doi: 10.1089/cpb.2006.9.69
- Carskadon, M. A., Vieira, C. y Acebo, C. (1993). Association between puberty and delayed phase preference. *Sleep*, 16(3), 258-262.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Chak, K. y Leing, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of Internet addiction and Internet use. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 559-570. doi: 10.1089/1094931042403073
- Choi, K., Son, H., Park, M., Han, J., Kim, K., Lee, B. y Gwak, H. (2009). Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 63(4), 455-462. doi: 10.1111/j.1440-1819.2009.01925.x

- Choi, N. Y. y Han, Y. J. (2006). Predictors of children's and adolescents' game addiction: Impulsivity, communication with parents and expectations about the Internet games. *Korean Journal of Home Management*, 24(2), 209-219.
- Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T., Li, D., Khoo, A. y Liau, A. K. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals Academy of Medicine Singapore*, 39(11), 822-829.
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: An online interview study. *Cyberpsychology & Behaviour*, 4(5), 573-585. doi: 10.1089/109493101753235160
- Chou, C., Condron, L. y Belland, J. C. (2005). A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388. doi: 10.1007/s10648-005-8138-1
- Currie, C., Molcho, M., Boyce, W., Holstein, B. E., Torsheim, T. y Richter, M. (2008). Researching health inequalities in adolescents: The development of the Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) Family Affluence Scale. *Social Science & Medicine*, 66(6), 1429-1436. doi: 10.1016/j.socscimed.2007.11.024
- Dahl, R. y Lewin, D. (2002). Pathways to adolescent health: Sleep regulation and behavior. *Journal of Adolescent Health*, 31(Supl. 6), 175-184. doi: 10.1016/S1054-139X(02)00506-2,
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195. doi: 10.1016/S0747-5632(00)00041-8
- Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2006). *Por un uso responsable de las nuevas tecnologías*. Madrid: Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid.
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones (juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet)*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Echeburúa, E. y Amor, P. J. (2001). ¿Adicción a Internet o adictos a Internet? En P. Moreno, C. Blanco, V. Páez y J. Saiz (Eds.), *Psiquiatría e Internet. Aprendiendo a utilizar Internet* (pp. 131-148). Barcelona: Ars Médica.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2009). Las adicciones con o sin droga: una patología de la libertad. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Coords), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 29-42). Madrid: Pirámide.
- Echeburúa, E., Labrador, F. J. y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- Eppright, T., Allwood, M., Stern, B. y Theiss, T. (1999). Internet addiction: A new type of addiction. *Missouri Medicine*, 96(4), 133-136.

- Estallo, J. A. (2009). El diagnóstico de “adicción a los videojuegos”: uso, abuso y dependencia. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Coords.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 151-167). Madrid: Pirámide.
- Estévez, L., Bayón, C., de la Cruz, J. y Fernández-Liria, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Coords.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 77-100). Madrid: Pirámide.
- Fletcher, A. C., Steinberg, L. y Williams-Wheeler, M. (2004). Parental influences on adolescent problem behavior: Revisiting Stattin and Kerr. *Child Development*, 75(3), 781-796. doi: 10.1111/j.1467-8624.2004.00706.x
- Fundación Pfizer (2009). *La juventud y las redes sociales en Internet*. Informe de resultados de la encuesta (P0903603). Recuperado de [http://www.fundacionpfizer.org/docs/pdf/Foro\\_Debate/INFORME\\_FINAL\\_Encuesta\\_Juventud\\_y\\_Red\\_Sociales.pdf](http://www.fundacionpfizer.org/docs/pdf/Foro_Debate/INFORME_FINAL_Encuesta_Juventud_y_Red_Sociales.pdf)
- Galíndez, E. y Casas, F. (2010). Adaptación y validación de la Student’s Life Satisfaction Scale (SLSS) con adolescentes. *Estudios de Psicología*, 31(1), 79-87. doi: 10.1174/021093910790744617
- Gangwisch, J. E., Babiss, L. A., Malaspina, D., Turner, J. B., Zammit, G. K. y Posner, K. (2010). Earlier parental set bedtimes as a protective factor against depression and suicidal ideation. *Sleep*, 33(1), 97-106.
- Goldberg, J. (1995). *Internet addiction disorder: Diagnostic criteria*. Recuperado de <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>
- Gray, N. J. y Klein, J. D. (2006). Adolescents and the Internet: Health and sexuality information. *Current Opinion in Obstetrics and Gynecology*, 18(5), 519-524. doi: 10.1097/01.gco.0000242954.32867.76
- Guan, S. S. A. y Subrahmanyam, K. (2009). Youth Internet use: Risks and opportunities. *Current Opinion in Psychiatry*, 22(4), 351-356. doi: 10.1097/YCO.0b013e32832bd7e0
- Guedj-Bourdiau, M.-J. (2011). Home confinement of the adolescent. Hikikomori. *Annales Médico-psychologiques*, 169(10), 668-673. doi: 10.1016/j.amp.2011.10.005,
- Hart, G. M., Johnson, B., Stamm, B., Angers, N., Robinson, A., Lally, T. y Fragley, W. H. (2009). Effects of video games on adolescents and adults. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1), 63-65. doi: 10.1089/cpb.2008.0117
- Huebner, E. S. (1991). Further validation of the Students Life Satisfaction Scale: The independence of satisfaction and affect rating. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 9(4), 363-368. doi: 10.1177/073428299100900408

- Instituto Nacional de Estadística (INE) (2008). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares*. Recuperado de <http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=/t25/p450&file=inebase>
- Jeon, J. E y Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Jiménez-Iglesias, A. (2011). *Dimensiones familiares relevantes en la consecución del conocimiento parental y sus repercusiones sobre el ajuste adolescente. Un análisis internacional, nacional y local sobre la familia en la adolescencia*. (Tesis Doctoral inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Jiménez-Iglesias, A., Moreno, C., Granado-Alcón, M. C. y López, A. (2012). Parental knowledge and adolescent adjustment (substance use and Health-Related Quality of Life). *The Spanish Journal of Psychology*, 15(1). 132-144. doi: 10.5209/rev\_SJOP.2012.v15.n1.37297
- Kerr, M. y Stattin, H. (2000). What parents know, how they know it, and several forms of adolescent adjustment: Further support for a reinterpretation of monitoring. *Developmental Psychology*, 36(3), 366-380. doi: 10.1037//0012-1649.36.3.366
- Kerr, M., Stattin, H. y Burk, W. J. (2010). A reinterpretation of parental monitoring in longitudinal perspective. *Journal of Research on Adolescence*, 20(1), 39-64. doi: 10.1111/j.1532-7795.2009.00623.x
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M.-Y., Yeun, E.-J., Choi, S.-Y., Seo, J.-S. y Nam, B.-W. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185-192. doi: 10.1016/j.ijnurstu.2005.02.005
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J. N., Helgeson, V. y Crawford, A. M. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58(1), 49-74. doi: 10.1111/1540-4560.00248
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. y Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031. doi: 10.1037/0003-066X.53.9.1017
- Kwon, J.-H., Chung, C.-S. y Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113-121. doi: 10.1007/s10597-009-9236-1
- Labrador, F. J. y Villadangos, S. (2009). Adicción a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Coords.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 45-75). Madrid: Pirámide.

- Lee, M. S., Oh, E. Y., Cho, S. M., Hong, M. J. y Moon, J. S. (2001). An assessment of adolescent Internet addiction problems related to depression, social anxiety and peer relationship. *Journal of the Korean Neuropsychiatry Association*, 40(4), 616-628.
- Leung, L. (2004). Net-generations attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet adiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(3), 333-348. doi: 10.1089/1094931041291303
- Lin, C., Lin, S. y Wu, C. (2009). The effects of parental monitoring and leisure boredom on adolescents' internet addiction. *Adolescence*, 44(176), 993-104.
- Lin, S. S. J. y Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 411-426. doi: 10.1016/S0747-5632(01)00056-5,
- Moody, E. J. (2001). Internet use and its relationships to loneliness. *CyberPsychology & Behaviour*, 4(3), 393-401. doi: 10.1089/109493101300210303
- Morahan-Martín, J. y Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16(1), 13-29. doi: 10.1016/S0747-5632(99)00049-7
- Moreno, C., Ramos, P., Rivera, F., Jiménez-Iglesias, A., García-Moya, I., Sánchez-Queija, I., López, A. y Granada, M. C. (en prensa). *Las conductas relacionadas con la salud y el desarrollo de los adolescentes españoles. Resultados del Estudio HBSC-2010 con chicos y chicas españoles de 11 a 17 años*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- Morgan, C. y Cotten, S. R. (2003). The relationship between Internet activities and depressive symptoms in a sample of college freshmen. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(2), 133-142. doi: 10.1089/109493103321640329
- Mottram, A. J. y Fleming, M. J. (2009). Extraversion, impulsivity, and online group membership as predictors of problematic internet use. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(3), 319-321. doi: 10.1089/cpb.2007.0170
- Muñoz-Rivas, M., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2009). Adicción y abuso del teléfono móvil. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Coords.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 131-149). Madrid: Pirámide.
- Muñoz-Rivas, M. J., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2010). Analysis of the indicators of pathological internet use in Spanish university students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707.
- O'Brien, E. M. y Mindell, J. A. (2005). Sleep and risk-taking behavior in adolescents. *Behavioral Sleep Medicine*, 3(3), 113-133. doi: 10.1207/s15402010bsm0303\_1

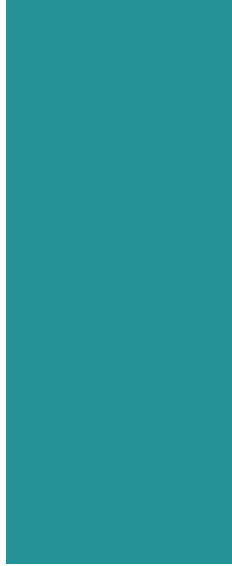
- Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010). *Actividades y usos de TIC entre los chicos y chicas en Andalucía. Informe 2010*. Sevilla: Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa y Consejería para la Igualdad y Bienestar Social.
- Oliva, A. (2007). Desarrollo cerebral y asunción de riesgos durante la adolescencia. *Apuntes de Psicología*, 25(3), 239-254.
- Oliva, A., Antolín, L. y López, A. (2011). Development and validation of a scale for the measurement of adolescents developmental assets in the neighborhood. *Social Indicators Research*, 106, 563-576. doi: 10.1007/s11205-011-9822-9
- Oliva, A., Parra, Á. y Sánchez-Queija, I. (2008). Consumo de sustancias durante la adolescencia: trayectorias evolutivas y consecuencias para el ajuste psicológico. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 8(1), 153-169.
- Oliva, A., Parra, Á., Sánchez-Queija, I. y López, F. (2007). Estilos educativos materno y paterno: evaluación y relación con el ajuste adolescente. *Anales de Psicología*, 23(1), 49-56.
- Oliva, A., Reina, M. C., Pertegal, M. A. y Antolin, L. (2011). Rutinas de sueño y ajuste adolescente. *Psicología Conductual*, 19(3), 541-555.
- Olson, D. H., Portner, J. y Lavee, Y. (1985). *FACES III*. St Paul, MN, EE.UU.: University of Minnesota.
- Park, S. K., Kim, J. Y. y Cho, C. B. (2008). Prevalence of Internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 43(172), 895-909.
- Park, Y. S. y Song, H. J. (2003). The psychological characteristics of young people regarding Internet addiction. *WebHealth Research*, 5, 1-15.
- Perelló, M. J., Llorens, N. y Tortajada, S. (2008). Influencia de los estilos educativos paternos en el consumo de drogas en adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 33(4), 288-299.
- Pérez-Díaz, V. y Rodríguez, J. C. (2008). *La adolescencia, sus vulnerabilidades y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Fundación Vodafone España.
- Randler, C., Bilger, S. y Díaz-Morales, J. F. (2009). Associations among sleep, chronotype, parental monitoring, and pubertal development among german adolescents. *Journal of Psychology*, 143(5), 509-520. doi:10.3200/JRL.143.5.509-520
- Scherer, K. (agosto, 1997). College life online: Healthy and unhealthy Internet use. Trabajo presentado en *The Annual Convention of the American Psychological Association*, Chicago, IL, EE.UU.



- Shapira, N., Lessig, M, Goldsmith, T., Szabo, S., Lazoritz, M. y Gold, M. (2003). Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17(4), 207-216. doi: 10.1002/da.10094
- Shaw, M. y Black, D. W. (2008). Internet addiction: Definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS Drugs*, 22(5), 353-365.
- Soenens, B., Vansteenkiste, M., Luyckx, K. y Goossens, L. (2006). Parenting and adolescent problem behavior: An integrated model with adolescent self-disclosure and perceived parental knowledge as intervening variables. *Developmental Psychology*, 42(2), 305-318. doi: 10.1037/0012-1649.42.2.305
- Stattin, H. y Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation. *Child Development*, 71(4), 1072-1085. doi: 10.1111/1467-8624.00210
- Subrahmanyam, K. y Lin, G. (2007). Adolescents on the net: Internet use and well-being. *Adolescence*, 42(168), 659-677.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F. y Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-324. doi: 10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x
- The Kidscreen Group Europe (2006). *The Kidscreen questionnaires. Quality of life questionnaires for children and adolescents*. Lengerich, Alemania: Pabst Science Publishers.
- Turel, O., Serenko, A. y Bontis, N. (2011). Family and work-related consequences of addiction to organizational pervasive technologies. *Information & Management*, 48(2-3), 88-95. doi: 10.1016/j.im.2011.01.004
- Van den Eijnden, R. J. J. M., Meerkerk, G. J., Vermulst, A. A., Spijkerman, R. y Engels, R. C. M. E. (2008). Online communication, compulsive Internet use, and psychosocial well-being among adolescents: A longitudinal study. *Developmental Psychology*, 44(3), 655-665. doi: 10.1037/0012-1649.44.3.655
- Wang, H., Zhou, X., Lu, C., Wu, J. Deng, X. y Hong, L. (2011). Problematic Internet use in high school students in Guandong province, China. *PLoS ONE*, 6(5), e19660. doi: 10.1371/journal.pone.0019660
- Whang, L. S., Lee, S. y Chang, G. (2003). Internet over-users psychological profiles: A behavior sampling analysis on Internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(2), 143-150. doi: 10.1089/109493103321640338
- Widyanto, L. y McMurrnan, M. (2004). The psychometric properties of the Internet Addiction Test. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 443-450. doi: 10.1089/1094931041774578

- Wolfson, A. R. y Carskadon, M. A. (1998). Sleep schedules and daytime functioning in adolescents. *Child Development*, 69(4), 875-887. doi: 10.1111/j.1467-8624.1998.tb06149.x
- Xu, J. A., Shen, L. X., Yan, C. H., Liao, X. P., Tong, S. L., Jin, X. M., Zhang, J. S. y Shen, X. M. (2011). Family interaction patterns and risk of adolescent Internet addiction in Shanghai, China. *Epidemiology*, 22(1), S137. doi: 10.1097/01.ede.0000392090.59396.86
- Yang, C., Choe, B, Baity, M., Lee, J. y Cho, J. (2005). SCL-90 R and profiles of seniors high school students with excessive Internet use. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50(7), 407-414.
- Yang, S. C. y Tung, C.-J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79-96. doi: 10.1016/j.chb.2004.03.037
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C. Chen, S. H. y Ko, C. H. (2007). Family factors of Internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3), 323-329. doi: 10.1089/cpb.2006.9948
- Young, K. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behaviour*, 1(3), 237-244.
- Young, K., O'Mara, J. y Buchanan, J. (2000) Cyber-disorders: The mental health concern for the millennium. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.





## ANEXOS



# ANEXO 1

## CUESTIONARIO DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

### Versión A

Para chicos/as de hasta 18 años (incluido) que no hayan finalizado la Educación Secundaria Obligatoria, independientemente de que estén escolarizados o no  
Para chicos/as de hasta 18 años (incluido) que habiendo finalizado la Educación Secundaria Obligatoria, sigan escolarizados

1. ¿Eres chico o chica?

- Chico
- Chica

2. ¿Cuántos años tienes?

\_\_\_\_\_

3. ¿Estás estudiando actualmente, en un colegio, instituto, escuela, centro de formación...?

- Sí
- No

4a. ¿En qué curso estás? (En caso de chicos/as que estén estudiando actualmente)

- 5º primaria
- 6º primaria
- 1º ESO
- 2º ESO
- 3º ESO
- 4º ESO
- 1º Bachillerato
- 2º Bachillerato
- 1º curso de un ciclo de grado medio
- 2º curso de un ciclo de grado medio
- Programa de Garantía Social o Programas de Cualificación Profesional Inicial(PCPI)
- Otros \_\_\_\_\_

4b. Si ya no estás estudiando, ¿cuál fue el último curso que superaste? (Pregunta solo aplicable a chicos/as que no han terminado la ESO y no siguen escolarizados)

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> No terminé la Educación Primaria    | } | <input type="checkbox"/> No terminé la Educación Secundaria Obligatoria |
| <input type="checkbox"/> Terminé la Educación Primaria       |   | <input type="checkbox"/> Terminé la Educación Secundaria Obligatoria    |
| <input type="checkbox"/> 1º ESO                              |   | <input type="checkbox"/> No terminé el Bachillerato                     |
| <input type="checkbox"/> 2º ESO                              |   | <input type="checkbox"/> Terminé el Bachillerato                        |
| <input type="checkbox"/> 3º ESO                              |   |   |
| <input type="checkbox"/> 4º ESO                              |   |   |
| <input type="checkbox"/> 1º Bachillerato                     |   |   |
| <input type="checkbox"/> 2º Bachillerato                     |   |   |
| <input type="checkbox"/> 1º curso de un ciclo de grado medio |   |   |
| <input type="checkbox"/> 2º curso de un ciclo de grado medio |   |   |
- Programa de Garantía Social o Programas de Cualificación Profesional Inicial(PCPI)
- Otros \_\_\_\_\_

5. ¿Cuál es la titularidad de tu centro educativo (en el que estudias ahora o en el que estudiaste)?

- Público
- Privado concertado
- Privado

6. Durante los últimos 12 meses, ¿cuántas veces saliste de vacaciones?

- Nunca
- Una vez
- Dos veces
- Más de dos veces

7. ¿Tiene tu familia coche propio o furgoneta?

- No
- Sí, uno
- Sí, dos o más

8. ¿Tienes un dormitorio para ti solo?

- No
- Sí

9. ¿Cuántos ordenadores tiene tu familia?

- Ninguno
- Uno
- Dos
- Más de dos

10. ¿Con qué edad empezaste a usar las siguientes tecnologías?

	Edad	Nunca las he utilizado
Internet	.....	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	.....	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	.....	<input type="checkbox"/>

11. ¿Podrías definir el nivel que tienes en el uso de las siguientes tecnologías?

	Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar entre semana al uso de las siguientes tecnologías? (se considera entre semana de lunes por la mañana hasta viernes dentro de horario escolar)

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar los fines de semana (incluyendo viernes una vez terminada la jornada escolar) al uso de las siguientes tecnologías?

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. ¿Cuántas veces has usado Internet para las siguientes actividades *en el último año?*

	Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
1. Utilizar redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Utilizar el correo electrónico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Descargar programas, películas, vídeos, música, juegos, cómics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Utilizarlo para trabajos escolares	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que te interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud..)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Jugar online a través de internet sin dinero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Jugar online a través de internet con dinero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. ¿A qué hora te sueles dormir...? Por favor, contesta en formato hh:mm.

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

16. ¿A qué hora te sueles despertar...? Por favor, contesta en formato hh:mm.

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

17. ¿Con qué frecuencia fumas tabaco en la actualidad?

- Nunca
- Fumo alguna vez al mes
- Fumo alguna vez a la semana
- Fumo todos los días 1 ó 2 cigarrillos
- Fumo todos los días 3 o más cigarrillos

18. ¿Cuántas veces te has emborrachado en el último año (es decir, beber tanto alcohol que te has llegado a marear, levantarte con resaca...)?

- Ninguna
- Muy rara vez
- 4 o 5 veces al año
- 1 vez al mes
- 1 vez a la semana
- Más de una vez a la semana

19. ¿Con qué frecuencia has...?

	Nunca	1 vez	Entre 2 y 5 veces	Más de 5 veces	Casi todos los días
1. fumado hachís, porros o marihuana <u>en el último año</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. consumido cocaína <u>en tu vida</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. consumido pastillas (éxtasis u otras drogas de diseño) <u>en tu vida</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### ADICCIÓN A INTERNET (independientemente del medio utilizado: ordenador, móvil, etc.)

20. Por favor, responde a las siguientes preguntas usando esta escala:

Las opciones de respuesta para cada frase son:	Nunca o rara vez	A veces	Con frecuencia	Muy a menudo	Siempre
1. ¿Con que frecuencia estás conectado a Internet más tiempo del que te habías propuesto?	1	2	3	4	5
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado?	1	2	3	4	5
3. ¿Con qué frecuencia preferirías estar conectado a Internet a estar en intimidad con tu pareja?	1	2	3	4	5
4. ¿Con qué frecuencia estableces nuevas relaciones con personas que utilizan Internet?	1	2	3	4	5
5. ¿Con qué frecuencia los que comparten tu vida se quejan del	1	2	3	4	5

tiempo que te pasas conectado a Internet?					
6. ¿Con qué frecuencia tus estudios se ven afectados por la cantidad de tiempo que estás conectado?	1	2	3	4	5
7. ¿Con qué frecuencia compruebas tu e-mail o entras en Facebook o Twitter, etc. antes de hacer otras cosas que tienes que hacer?	1	2	3	4	5
8. ¿Con qué frecuencia tu rendimiento en los estudios se ve afectado por el uso de Internet?	1	2	3	4	5
9. ¿Con qué frecuencia contestas de forma defensiva o mantienes en secreto las actividades que realizas en Internet?	1	2	3	4	5
10. ¿Con qué frecuencia Internet te ayuda a evadirte, a bloquear pensamientos sobre tu vida que te intranquilizan?	1	2	3	4	5
11. ¿Con qué frecuencia te descubres pensando sobre cuándo vas a volver a estar conectado, qué vas a hacer la próxima vez que te conectes, etc.?	1	2	3	4	5
12. ¿Con qué frecuencia te planteas que la vida sin Internet sería aburrida, vacía y sin alegría?	1	2	3	4	5
13. ¿Con qué frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estás usando Internet?	1	2	3	4	5
14. ¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño por estar conectado?	1	2	3	4	5
15. ¿Con qué frecuencia piensas en Internet cuando no estás conectado o fantaseas sobre estar conectado?	1	2	3	4	5
16. ¿Con qué frecuencia te dices a ti mismo "sólo unos minutos más" cuando estás conectado?	1	2	3	4	5
17. ¿Con qué frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y no lo has conseguido?	1	2	3	4	5
18. ¿Con qué frecuencia intentas ocultar el tiempo que has estado conectado?	1	2	3	4	5
19. ¿Con qué frecuencia eliges pasar más tiempo conectado que salir con amigos?	1	2	3	4	5
20. ¿Con qué frecuencia te sientes deprimido, nervioso o tenso cuando no estás conectado y esos sentimientos desaparecen cuando te conectas?	1	2	3	4	5



ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO (independientemente del medio utilizado: videoconsola, teléfono, ordenador, juegos online, etc.)

21. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo para jugar a videojuegos y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente de los videojuegos (por ejemplo, piensas en ello cuando no estás jugando, piensas en la próxima vez que vas a jugar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar a videojuegos o reducir el tiempo que le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas los videojuegos como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5

ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET

22. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez más dinero para jugar en Internet y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del juego con dinero en Internet (por ejemplo, piensas en ello cuando estás desconectado, piensas en la próxima vez que te vas a conectar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el alcance de tu actividad de juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar con dinero en Internet o reducir lo que ahora le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el juego con dinero en Internet como una manera de	1	2	3	4	5



escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?					
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
8. ¿Has cometido actos ilegales, como falsificación o robo, o has utilizado la tarjeta de crédito de otra persona para financiar tu juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL MÓVIL** (para un uso "comunicativo" como llamar, enviar sms o fotos. Se excluye el uso de internet, de juegos y escuchar música)

23. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo con el móvil para sentirte satisfecho/a?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del móvil (por ejemplo, piensas en ello cuando no lo tienes a mano o no lo puedes usar, piensas en la próxima vez que lo vas a usar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas al móvil?	1	2	3	4	5
4. ¿Te has sentido inquieto o irritable cuando has intentado reducir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el móvil como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos) o incluso arriesgado tu relación de pareja por tu hábito de usar el móvil?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito con el móvil?	1	2	3	4	5

24. A continuación, te voy a leer una serie de frases y me gustaría que me respondieras a cada una diciendo tu grado de acuerdo.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Resisto bien las tentaciones (no caigo en las tentaciones)	1	2	3	4	5
2. Me cuesta trabajo romper malos hábitos (en caso de duda dar ejemplos: dejar de fumar, dejar de comer chucherías)	1	2	3	4	5
3. Hago algunas cosas que son malas para mí porque son divertidas	1	2	3	4	5
4. Rechazo las cosas que son malas para mí	1	2	3	4	5
5. Me gustaría tener más auto-control	1	2	3	4	5
6. La gente diría que tengo mucho autocontrol	1	2	3	4	5
7. Tengo problemas de concentración	1	2	3	4	5
8. Soy capaz de trabajar bien para conseguir objetivos a largo plazo	1	2	3	4	5
9. A menudo no soy capaz de dejar de hacer algo, aunque sepa que está mal	1	2	3	4	5
10. A veces actúo sin considerar todas las opciones	1	2	3	4	5
11. Soy perezoso	1	2	3	4	5
12. Digo cosas inadecuadas	1	2	3	4	5
13. El placer y la diversión a veces me impiden hacer bien mis tareas escolares	1	2	3	4	5

25. A continuación se enumeran diversas frases que describen algunas conductas. En cada frase describe lo que te ocurre ahora o durante los últimos 6 meses rodeando el número que mejor te identifique en cada una de ellas.

	Recuerda, marca 0 si no es cierta, el 1 si la frase es algo cierta o te sucede a veces y el 2 si lo que dice es muy cierto	No es verdad	Algo verdadero	Muy verdadero
1	Lloro mucho	0	1	2
2	Le tengo miedo a algunos animales, situaciones o lugares, aparte del colegio	0	1	2
3	Tengo miedo de ir al colegio	0	1	2
4	Tengo miedo de pensar o hacer algo malo	0	1	2
5	Pienso que tengo que ser perfecto/a	0	1	2
6	Pienso que nadie me quiere	0	1	2
7	Pienso que no valgo para nada o que soy inferior	0	1	2
8	Soy nervioso/a	0	1	2
9	Soy demasiado miedoso o ansioso	0	1	2
10	Siento demasiada culpabilidad	0	1	2

11	Me avergüenzo con facilidad, tengo mucho sentido del ridículo	0	1	2
12	Pienso en suicidarme	0	1	2
13	Me preocupa mucho	0	1	2

26. Nos gustaría conocer tu grado de satisfacción con la vida que has tenido durante las últimas semanas. Para ello, responde a las siguientes frases indicando el número que se corresponde con tu mayor o menor acuerdo con ellas:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. Bastante en desacuerdo 3. Algo en desacuerdo 4. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 5. Algo de acuerdo 6. Bastante de acuerdo 7. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mi vida va bien	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida no es demasiado buena	1	2	3	4	5	6	7
Me gustaría cambiar muchas cosas de mi vida	1	2	3	4	5	6	7
Ojalá tuviera una vida distinta	1	2	3	4	5	6	7
Llevo una buena vida	1	2	3	4	5	6	7
Tengo lo que quiero en la vida	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida es mejor que la de la mayoría de la gente de mi edad	1	2	3	4	5	6	7

27. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones (en caso de no estar escolarizado, llevaría un "Nada" (1) en todas las respuestas, porque sería un menor que no ha finalizado la ESO):

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísimo					
¿Te has sentido feliz en el colegio/instituto?	1	2	3	4	5
¿Te ha ido bien en el colegio/instituto?	1	2	3	4	5
¿Has podido prestar atención, concentrarte?	1	2	3	4	5
¿Te has llevado bien con tus profesores/as?	1	2	3	4	5

28. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísimo					
¿Has pasado tiempo con tus amigos?	1	2	3	4	5
¿Te has divertido con tus amigos?	1	2	3	4	5
¿Tú y tus amigos/as os habéis ayudado unos a otros?	1	2	3	4	5
¿Has podido confiar en tus amigos?	1	2	3	4	5

29. ¿Cuántas veces realizas en familia alguna de las siguientes actividades?

	Nunca	Casi nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Ver televisión	1	2	3	4	5
Oír música juntos	1	2	3	4	5
Utilizar juntos el ordenador	1	2	3	4	5
Navegar o jugar por internet	1	2	3	4	5
Jugar con la videoconsola juntos	1	2	3	4	5
Estudiar	1	2	3	4	5
Practicar deporte juntos	1	2	3	4	5
Salir de paseo juntos	1	2	3	4	5
Sentarse y charlar sobre cosas que realmente importan	1	2	3	4	5
Otras (indicar)	1	2	3	4	5

30. A continuación, se presentan una serie de frases relacionadas con las personas que conforman la familia. Indica, por favor, con qué frecuencia se dan en tu familia, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuestas.

Las opciones de respuestas para cada frase son: 1. Nunca o casi nunca 2. Pocas veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Casi siempre		Nunca o casi nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Casi siempre
1	Los miembros de la familia nos pedimos ayuda unos a otros	1	2	3	4	5
2	Tanto los padres como los hijos aceptamos los amigos que tiene cada uno	1	2	3	4	5
3	Nos gusta hacer cosas en las que estemos solo nosotros	1	2	3	4	5
4	Los miembros de nuestra familia nos sentimos más unidos entre nosotros que con otras personas que no son de la familia	1	2	3	4	5
5	A los miembros de la familia nos gusta pasar el tiempo libre juntos	1	2	3	4	5
6	Los miembros de la familia nos sentimos muy unidos	1	2	3	4	5
7	Cuando nos reunimos para alguna actividad, todos estamos presentes	1	2	3	4	5
8	Se nos ocurren fácilmente cosas que podemos hacer en familia	1	2	3	4	5
9	Los miembros de la familia nos consultamos las decisiones	1	2	3	4	5
10	La unión familiar es muy importante para nosotros	1	2	3	4	5



31. A continuación figuran una serie de frases referidas a tu barrio, indícanos tu mayor o menor acuerdo con cada una de ellas. Para ello señala rodeando con un círculo el número de las alternativas que te presentamos. Hazlo despacio, sin dejar ninguna sin contestar.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente falsa 2. Falsa 3. Algo falsa 4. Ni falsa ni verdadera 5. Algo verdadera 6. Verdadera 7. Totalmente verdadera	Totalmente falsa	Falsa	Algo falsa	Ni de falsa ni verdadera	Algo de verdadera	Verdadera	Totalmente verdadera
Me siento identificado con mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Siento que formo parte de mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Me siento muy unido a mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Vivir en mi barrio me hace sentir que formo parte de una comunidad	1	2	3	4	5	6	7
En vacaciones, en mi barrio hay muchas actividades para que podamos divertirnos los jóvenes	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio tenemos lugares donde reunirnos cuando hace mal tiempo	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio podemos hacer tantas cosas después de clase o del trabajo que raramente nos aburrimos	1	2	3	4	5	6	7
Hay pocos barrios en los que haya tantas actividades para jóvenes como en el mío	1	2	3	4	5	6	7



## ANEXO 2

### CUESTIONARIO DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

#### Versión B

Para chicos/as hasta 18 años (incluido) que habiendo finalizado la Educación Secundaria Obligatoria ya NO están estudiando

1. ¿Eres chico o chica?

- Chico
- Chica

2. ¿Cuántos años tienes?

.....

3. Aunque ya no estés estudiando nos gustaría que nos dijeras cuál fue el último curso que superaste

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> No terminé la Educación Primaria   | } | <input type="checkbox"/> No terminé la Educación Secundaria Obligatoria |
| <input type="checkbox"/> Terminé la Educación Primaria  |   | <input type="checkbox"/> Terminé la Educación Secundaria Obligatoria    |
| <input type="checkbox"/> 1º ESO   |   | <input type="checkbox"/> No terminé el Bachillerato                     |
| <input type="checkbox"/> 2º ESO   |   | <input type="checkbox"/> Terminé el Bachillerato                        |
| <input type="checkbox"/> 3º ESO   | } |   |
| <input type="checkbox"/> 4º ESO   |   |   |
| <input type="checkbox"/> 1º Bachillerato  | } |   |
| <input type="checkbox"/> 2º Bachillerato  |   |   |
| <input type="checkbox"/> 1º curso de un ciclo de grado medio  |   |   |
| <input type="checkbox"/> 2º curso de un ciclo de grado medio  |   |   |
| <input type="checkbox"/> Programa de Garantía Social o Programas de Cualificación Profesional Inicial(PCPI) |   |   |
| <input type="checkbox"/> Otros _____  |   |   |

4. ¿Cuál es la titularidad del centro educativo en el que estudiaste?

- Público
- Privado concertado
- Privado

5. ¿Trabajas actualmente?

- No
- Sí. ¿Cuál es tu puesto de trabajo?: \_\_\_\_\_

6. Durante los últimos 12 meses, ¿cuántas veces saliste de vacaciones?

- Nunca
- Una vez
- Dos veces
- Más de dos veces

7. ¿Tiene tu familia coche propio o furgoneta?

- No
- Sí, uno
- Sí, dos o más

8. ¿Tienes un dormitorio para ti solo?

- No
- Sí

9. ¿Cuántos ordenadores tiene tu familia?

- Ninguno
- Uno
- Dos
- Más de dos

10. ¿Con qué edad empezaste a usar las siguientes tecnologías?

	Edad	Nunca las he utilizado
Internet	.....	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	.....	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	.....	<input type="checkbox"/>

11. ¿Podrías definir el nivel que tienes en el uso de las siguientes tecnologías?

	Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar entre semana al uso de las siguientes tecnologías? (se considera entre semana de lunes por la mañana hasta viernes dentro de horario laboral)

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar los fines de semana (incluyendo viernes una vez terminada la jornada laboral) al uso de las siguientes tecnologías?

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



14. ¿Cuántas veces has usado Internet para las siguientes actividades *en el último año*?

	Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
1. Utilizar redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Utilizar el correo electrónico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Descargar programas, películas, vídeos, música, juegos, cómics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Utilizarlo para cuestiones de trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que te interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Jugar online a través de internet sin dinero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Jugar online a través de internet con dinero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. ¿A qué hora te sueles dormir...? *Por favor, contesta en formato hh:mm.*

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

16. ¿A qué hora te sueles despertar...? *Por favor, contesta en formato hh:mm.*

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

17. ¿Con qué frecuencia fumas tabaco en la actualidad?

- Nunca
- Fumo alguna vez al mes
- Fumo alguna vez a la semana
- Fumo todos los días 1 ó 2 cigarrillos
- Fumo todos los días 3 o más cigarrillos

18. ¿Cuántas veces te has emborrachado en el último año (es decir, beber tanto alcohol que te has llegado a marear, levantarte con resaca...)?

- Ninguna
- Muy rara vez
- 4 o 5 veces al año
- 1 vez al mes
- 1 vez a la semana
- Más de una vez a la semana

19. ¿Con qué frecuencia has...?

	Nunca	1 vez	Entre 2 y 5 veces	Más de 5 veces	Casi todos los días
1. fumado hachís, porros o marihuana <i>en el último año</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. consumido cocaína <i>en tu vida</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. consumido pastillas (éxtasis u otras drogas de diseño) <i>en tu vida</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### ADICCIÓN A INTERNET (independientemente del medio utilizado: ordenador, móvil, etc)

20. Por favor, responde a las siguientes preguntas usando esta escala:

Las opciones de respuesta para cada frase son:	Nunca o rara vez	A veces	Con frecuencia	Muy a menudo	Siempre
1. Nunca o rara vez					
2. A veces					
3. Con frecuencia					
4. Muy a menudo					
5. Siempre					
1. ¿Con qué frecuencia estás conectado a Internet más tiempo del que te habías propuesto?	1	2	3	4	5
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado?	1	2	3	4	5
3. ¿Con qué frecuencia preferirías estar conectado a Internet a estar en intimidad con tu pareja?	1	2	3	4	5
4. ¿Con qué frecuencia estableces nuevas relaciones con personas que utilizan Internet?	1	2	3	4	5
5. ¿Con qué frecuencia los que comparten tu vida se quejan del tiempo que te pasas conectado a Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Con qué frecuencia tu trabajo se ve afectado por la cantidad de tiempo que estás conectado?	1	2	3	4	5
7. ¿Con qué frecuencia compruebas tu e-mail o entras en Facebook o Twitter, etc. antes de hacer otras cosas que tienes que hacer?	1	2	3	4	5
8. ¿Con qué frecuencia tu rendimiento en el trabajo se ve afectado por el uso de Internet?	1	2	3	4	5
9. ¿Con qué frecuencia contestas de forma defensiva o mantienes en secreto las actividades que realizas en Internet?	1	2	3	4	5
10. ¿Con qué frecuencia Internet te ayuda a evadirte, a bloquear pensamientos sobre tu vida que te intranquilizan?	1	2	3	4	5
11. ¿Con qué frecuencia te descubres pensando sobre cuándo vas a volver a estar conectado, qué vas a hacer la próxima vez que te conectes, etc.?	1	2	3	4	5

12. ¿Con qué frecuencia te planteas que la vida sin Internet sería aburrida, vacía y sin alegría?	1	2	3	4	5
13. ¿Con qué frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estás usando Internet?	1	2	3	4	5
14. ¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño por estar conectado?	1	2	3	4	5
15. ¿Con qué frecuencia piensas en Internet cuando no estás conectado o fantaseas sobre estar conectado?	1	2	3	4	5
16. ¿Con qué frecuencia te dices a ti mismo "sólo unos minutos más" cuando estás conectado?	1	2	3	4	5
17. ¿Con qué frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y no lo has conseguido?	1	2	3	4	5
18. ¿Con qué frecuencia intentas ocultar el tiempo que has estado conectado?	1	2	3	4	5
19. ¿Con qué frecuencia eliges pasar más tiempo conectado que salir con amigos?	1	2	3	4	5
20. ¿Con qué frecuencia te sientes deprimido, nervioso o tenso cuando no estás conectado y esos sentimientos desaparecen cuando te conectas?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO** (independientemente del medio utilizado: videoconsola, teléfono, ordenador, juegos online, etc.)

21. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son:	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. No, nada					
2. Sí, algo					
3. Sí, bastante					
4. Sí, mucho					
5. Sí, muchísimo					
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo para jugar a videojuegos y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente de los videojuegos (por ejemplo, piensas en ello cuando no estás jugando, piensas en la próxima vez que vas a jugar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar a videojuegos o reducir el tiempo que le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas los videojuegos como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tu trabajo por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5



## ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET

22. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez más dinero para jugar en Internet y ... sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del juego con dinero en Internet (por ejemplo, piensas en ello cuando estás desconectado, piensas en la próxima vez que te vas a conectar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el alcance de tu actividad de juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar con dinero en Internet o reducir lo que ahora le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el juego con dinero en Internet como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de ... tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
8. ¿Has cometido actos ilegales, como falsificación o robo, o has utilizado la tarjeta de crédito de otra persona para financiar tu juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5

ADICCIÓN AL MÓVIL (para un uso "comunicativo" como llamar, enviar sms o fotos. Se excluye el uso de internet, de juegos y escuchar música)

23. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo con el móvil para sentirte satisfecho/a?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del móvil (por ejemplo, piensas en ello cuando no lo tienes a mano o no lo puedes usar, piensas en la próxima vez que lo vas a usar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas al móvil?	1	2	3	4	5
4. ¿Te has sentido inquieto o irritable cuando has intentado reducir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5

5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el móvil como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos) o incluso arriesgado tu relación de pareja por tu hábito de usar el móvil?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tu trabajo por tu hábito con el móvil?	1	2	3	4	5

24. A continuación, te voy a leer una serie de frases y me gustaría que me respondieras a cada una diciendo tu grado de acuerdo.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Resisto bien las tentaciones (no caigo en las tentaciones)	1	2	3	4	5
2. Me cuesta trabajo romper malos hábitos (en caso de duda dar ejemplos: dejar de fumar, dejar de comer chucherías)	1	2	3	4	5
3. Hago algunas cosas que son malas para mí porque son divertidas	1	2	3	4	5
4. Rechazo las cosas que son malas para mí	1	2	3	4	5
5. Me gustaría tener más auto-control	1	2	3	4	5
6. La gente diría que tengo mucho autocontrol	1	2	3	4	5
7. Tengo problemas de concentración	1	2	3	4	5
8. Soy capaz de trabajar bien para conseguir objetivos a largo plazo	1	2	3	4	5
9. A menudo no soy capaz de dejar de hacer algo, aunque sepa que está mal	1	2	3	4	5
10. A veces actúo sin considerar todas las opciones	1	2	3	4	5
11. Soy perezoso	1	2	3	4	5
12. Digo cosas inadecuadas	1	2	3	4	5
13. El placer y la diversión a veces me impiden hacer bien mi trabajo	1	2	3	4	5

25. A continuación se enumeran diversas frases que describen algunas conductas. En cada frase describe lo que te ocurre ahora o durante los últimos 6 meses rodeando el número que mejor te identifique en cada una de ellas.

	Recuerda, marca 0 si no es cierta, el 1 si la frase es algo cierta o te sucede a veces y el 2 si lo que dice es muy cierto	No es verdad	Algo verdadero	Muy verdadero
1	Lloro mucho	0	1	2
2	Le tengo miedo a algunos animales, situaciones o lugares, aparte del colegio o trabajo	0	1	2
3	Tengo o tendría miedo de ir al colegio o trabajo	0	1	2
4	Tengo miedo de pensar o hacer algo malo	0	1	2
5	Pienso que tengo que ser perfecto/a	0	1	2
6	Pienso que nadie me quiere	0	1	2
7	Pienso que no valgo para nada o que soy inferior	0	1	2
8	Soy nervioso/a	0	1	2
9	Soy demasiado miedoso o ansioso	0	1	2
10	Siento demasiada culpabilidad	0	1	2
11	Me avergüenzo con facilidad, tengo mucho sentido del ridículo	0	1	2
12	Pienso en suicidarme	0	1	2
13	Me preocupo mucho	0	1	2

26. Nos gustaría conocer tu grado de satisfacción con la vida que has tenido durante las últimas semanas. Para ello, responde a las siguientes frases indicando el número que se corresponde con tu mayor o menor acuerdo con ellas:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. Bastante en desacuerdo 3. Algo en desacuerdo 4. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 5. Algo de acuerdo 6. Bastante de acuerdo 7. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mi vida va bien	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida no es demasiado buena	1	2	3	4	5	6	7
Me gustaría cambiar muchas cosas de mi vida	1	2	3	4	5	6	7
Ojalá tuviera una vida distinta	1	2	3	4	5	6	7
Llevo una buena vida	1	2	3	4	5	6	7
Tengo lo que quiero en la vida	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida es mejor que la de la mayoría de la gente de mi edad	1	2	3	4	5	6	7

27. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones (en caso de no trabajar, el cuestionario se dejaría missing):

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísimo					
¿Te has sentido feliz en el trabajo?	1	2	3	4	5
¿Te ha ido bien en el trabajo?	1	2	3	4	5
¿Has podido prestar atención, concentrarte?	1	2	3	4	5
¿Te has llevado bien con tus superiores/jefes?	1	2	3	4	5

28. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísimo					
¿Has pasado tiempo con tus amigos/as?	1	2	3	4	5
¿Te has divertido con tus amigos/as?	1	2	3	4	5
¿Tú y tus amigos/as os habéis ayudado unos/as a otros/as?	1	2	3	4	5
¿Has podido confiar en tus amigos/as?	1	2	3	4	5

29. ¿Cuántas veces realizas en familia alguna de las siguientes actividades?

	Nunca	Casi nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Ver televisión	1	2	3	4	5
Oír música juntos	1	2	3	4	5
Utilizar juntos el ordenador	1	2	3	4	5
Navegar o jugar por internet	1	2	3	4	5
Jugar con la videoconsola juntos	1	2	3	4	5
Estudiar	1	2	3	4	5
Practicar deporte juntos	1	2	3	4	5
Salir de paseo juntos	1	2	3	4	5
Sentarse y charlar sobre cosas que realmente importan	1	2	3	4	5
Otras (indicar)	1	2	3	4	5



30. A continuación, se presentan una serie de frases relacionadas con las personas que conforman la familia. Indica, por favor, con qué frecuencia se dan en tu familia, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuestas.

Las opciones de respuestas para cada frase son: 1. Nunca o casi nunca 2. Pocas veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Casi siempre		Nunca o casi nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Casi siempre
1	Los miembros de la familia nos pedimos ayuda unos a otros	1	2	3	4	5
2	Tanto los padres como los hijos aceptamos los amigos que tiene cada uno	1	2	3	4	5
3	Nos gusta hacer cosas en las que estemos solo nosotros	1	2	3	4	5
4	Los miembros de nuestra familia nos sentimos más unidos entre nosotros que con otras personas que no son de la familia	1	2	3	4	5
5	A los miembros de la familia nos gusta pasar el tiempo libre juntos	1	2	3	4	5
6	Los miembros de la familia nos sentimos muy unidos	1	2	3	4	5
7	Cuando nos reunimos para alguna actividad, todos estamos presentes	1	2	3	4	5
8	Se nos ocurren fácilmente cosas que podemos hacer en familia	1	2	3	4	5
9	Los miembros de la familia nos consultamos las decisiones	1	2	3	4	5
10	La unión familiar es muy importante para nosotros	1	2	3	4	5

31. A continuación figuran una serie de frases referidas a tu barrio, indícanos tu mayor o menor acuerdo con cada una de ellas. Para ello señala rodeando con un círculo el número de las alternativas que te presentamos. Hazlo despacio, sin dejar ninguna sin contestar.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente falsa 2. Falsa 3. Algo falsa 4. Ni falsa ni verdadera 5. Algo verdadera 6. Verdadera 7. Totalmente verdadera	Totalmente falsa	Falsa	Algo falsa	Ni de falsa ni verdadera	Algo de verdadera	Verdadera	Totalmente verdadera
Me siento identificado con mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Siento que formo parte de mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Me siento muy unido a mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Vivir en mi barrio me hace sentir que formo parte de una comunidad	1	2	3	4	5	6	7
En vacaciones, en mi barrio hay muchas actividades para que podamos divertirnos los jóvenes	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio tenemos lugares donde reunirnos cuando hace mal tiempo	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio podemos hacer tantas cosas después de clase o del trabajo que raramente nos aburrimos	1	2	3	4	5	6	7
Hay pocos barrios en los que haya tantas actividades para jóvenes como en el mío	1	2	3	4	5	6	7



## ANEXO 3

### CUESTIONARIO DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

#### Versión C

Para chicos/as mayores de 18 años (19 en adelante) que están estudiando

1. ¿Eres hombre o mujer?

- Hombre
- Mujer

2. ¿Cuántos años tienes?

.....

3. ¿Estás estudiando actualmente, en un instituto, facultad, escuela, centro de formación...?

- Sí
- No

4. ¿En qué curso estás?

- 3º ESO
- 4º ESO
- 1º Bachillerato
- 2º Bachillerato
- 1º curso de un ciclo de grado medio
- 2º curso de un ciclo de grado medio
- 1º curso de un ciclo de grado superior
- 2º curso de un ciclo de grado superior
- Programa de Garantía Social o Programas de Cualificación Profesional Inicial(PCPI)
- 1º curso de grado, diplomatura o licenciatura en facultad o escuela universitaria
- 2º curso de grado, diplomatura o licenciatura en facultad o escuela universitaria
- 3º curso de grado, diplomatura o licenciatura en facultad o escuela universitaria
- 4º curso de grado o licenciatura en facultad o escuela universitaria
- 5º curso de licenciatura en facultad o escuela universitaria
- Tercer ciclo universitario: master, curso de experto...
- Realización de tesis doctoral
- Preparando oposiciones
- Otros \_\_\_\_\_

5. ¿Cuál es la titularidad de tu centro educativo?

- Público
- Privado concertado
- Privado

6. ¿Cuál es el nivel de ingresos mensual aproximado en tu casa?

\_\_\_\_\_

7. ¿Con qué edad te iniciaste empezaste a usar las siguientes tecnologías?

	Edad	Nunca las he utilizado
Internet	.....	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	.....	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	.....	<input type="checkbox"/>

8. ¿Podrías definir el nivel que tienes en el uso de las siguientes tecnologías?

	Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar entre semana al uso de las siguientes tecnologías? (se considera entre semana de lunes por la mañana hasta viernes dentro de horario de clase)

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar los fines de semana (incluyendo viernes una vez terminada las clases) al uso de las siguientes tecnologías?

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. ¿Cuántas veces has usado Internet para las siguientes actividades *en el último año?*

	Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
1. Utilizar redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Utilizar el correo electrónico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Descargar programas, películas, vídeos, música, juegos, cómics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Utilizarlo para trabajos escolares	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que te interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Jugar online a través de internet sin dinero
7. Jugar online a través de internet con dinero

12. ¿A qué hora te sueles dormir...? *Por favor, contesta en formato hh:mm.*

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

13. ¿A qué hora te sueles despertar...? *Por favor, contesta en formato hh:mm.*

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

14. ¿Con qué frecuencia fumas tabaco en la actualidad?

- Nunca
- Fumo alguna vez al mes
- Fumo alguna vez a la semana
- Fumo todos los días 1 ó 2 cigarrillos
- Fumo todos los días 3 o más cigarrillos

15. ¿Cuántas veces te has emborrachado en el último año (es decir, beber tanto alcohol que te has llegado a marear, levantarte con resaca...)?

- Ninguna
- Muy rara vez
- 4 o 5 veces al año
- 1 vez al mes
- 1 vez a la semana
- Más de una vez a la semana

16. ¿Con qué frecuencia has...?

	Nunca	1 vez	Entre 2 y 5 veces	Más de 5 veces	Casi todos los días
1. fumado hachís, porros o marihuana <u>en el último año</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. consumido cocaína <u>en tu vida</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. consumido pastillas (éxtasis u otras drogas de diseño) <u>en tu vida</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ADICCIÓN A INTERNET (independientemente del medio utilizado: ordenador, móvil, etc)

17. Por favor, responde a las siguientes preguntas usando esta escala:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nunca o rara vez 2. A veces 3. Con frecuencia 4. Muy a menudo 5. Siempre	Nunca o rara vez	A veces	Con frecuencia	Muy a menudo	Siempre
1. ¿Con qué frecuencia estás conectado a Internet más tiempo del que te habías propuesto?	1	2	3	4	5
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado?	1	2	3	4	5
3. ¿Con qué frecuencia preferirías estar conectado a Internet a estar en intimidad con tu pareja?	1	2	3	4	5
4. ¿Con qué frecuencia estableces nuevas relaciones con personas que utilizan Internet?	1	2	3	4	5
5. ¿Con qué frecuencia los que comparten tu vida se quejan del tiempo que te pasas conectado a Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Con qué frecuencia tus estudios se ven afectados por la cantidad de tiempo que estás conectado?	1	2	3	4	5
7. ¿Con qué frecuencia compruebas tu e-mail o entras en Facebook o Twitter, etc. antes de hacer otras cosas que tienes que hacer?	1	2	3	4	5
8. ¿Con qué frecuencia tu rendimiento en los estudios se ve afectado por el uso de Internet?	1	2	3	4	5
9. ¿Con qué frecuencia contestas de forma defensiva o mantienes en secreto las actividades que realizas en Internet?	1	2	3	4	5
10. ¿Con qué frecuencia Internet te ayuda a evadirte, a bloquear pensamientos sobre tu vida que te intranquilizan?	1	2	3	4	5
11. ¿Con qué frecuencia te descubres pensando sobre cuándo vas a volver a estar conectado, qué vas a hacer la próxima vez que te conectes, etc.?	1	2	3	4	5
12. ¿Con qué frecuencia te planteas que la vida sin Internet sería aburrida, vacía y sin alegría?	1	2	3	4	5
13. ¿Con qué frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estás usando Internet?	1	2	3	4	5
14. ¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño por estar conectado?	1	2	3	4	5
15. ¿Con qué frecuencia piensas en Internet cuando no estás conectado o fantaseas sobre estar conectado?	1	2	3	4	5
16. ¿Con qué frecuencia te dices a ti mismo "sólo unos minutos más" cuando estás conectado?	1	2	3	4	5
17. ¿Con qué frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y no lo has conseguido?	1	2	3	4	5
18. ¿Con qué frecuencia intentas ocultar el tiempo que has estado conectado?	1	2	3	4	5



19. ¿Con qué frecuencia eliges pasar más tiempo conectado que salir con amigos?	1	2	3	4	5
20. ¿Con qué frecuencia te sientes deprimido, nervioso o tenso cuando no estás conectado y esos sentimientos desaparecen cuando te conectas?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO** (independientemente del medio utilizado: videoconsola, teléfono, ordenador, juegos online, etc.)

18. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son:	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. No, nada					
2. Sí, algo					
3. Sí, bastante					
4. Sí, mucho					
5. Sí, muchísimo					
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo para jugar a videojuegos y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente de los videojuegos (por ejemplo, piensas en ello cuando no estás jugando, piensas en la próxima vez que vas a jugar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar a videojuegos o reducir el tiempo que le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas los videojuegos como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET**

19. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son:	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. No, nada					
2. Sí, algo					
3. Sí, bastante					
4. Sí, mucho					
5. Sí, muchísimo					
1. ¿Necesitas cada vez más dinero para jugar en Internet y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del juego con dinero en Internet (por ejemplo, piensas en ello cuando estás desconectado, piensas en la próxima vez que te vas a conectar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el alcance de tu actividad de juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5

4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar con dinero en Internet o reducir lo que ahora le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el juego con dinero en Internet como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
8. ¿Has cometido actos ilegales, como falsificación o robo, o has utilizado la tarjeta de crédito de otra persona para financiar tu juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL MÓVIL** (para un uso "comunicativo" como llamar, enviar sms o fotos. Se excluye el uso de internet, de juegos y escuchar música)

20. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo con el móvil para sentirte satisfecho/a?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del móvil (por ejemplo, piensas en ello cuando no lo tienes a mano o no lo puedes usar, piensas en la próxima vez que lo vas a usar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas al móvil?	1	2	3	4	5
4. ¿Te has sentido inquieto o irritable cuando has intentado reducir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el móvil como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos) o incluso arriesgado tu relación de pareja por tu hábito de usar el móvil?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito con el móvil?	1	2	3	4	5

21. A continuación, te voy a leer una serie de frases y me gustaría que me respondieras a cada una diciendo tu grado de acuerdo.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Resisto bien las tentaciones (no caigo en las tentaciones)	1	2	3	4	5
2. Me cuesta trabajo romper malos hábitos (en caso de duda dar ejemplos: dejar de fumar, dejar de comer chucherías)	1	2	3	4	5
3. Hago algunas cosas que son malas para mí porque son divertidas	1	2	3	4	5
4. Rechazo las cosas que son malas para mí	1	2	3	4	5
5. Me gustaría tener más auto-control	1	2	3	4	5
6. La gente diría que tengo mucho autocontrol	1	2	3	4	5
7. Tengo problemas de concentración	1	2	3	4	5
8. Soy capaz de trabajar bien para conseguir objetivos a largo plazo	1	2	3	4	5
9. A menudo no soy capaz de dejar de hacer algo, aunque sepa que está mal	1	2	3	4	5
10. A veces actúo sin considerar todas las opciones	1	2	3	4	5
11. Soy perezoso	1	2	3	4	5
12. Digo cosas inadecuadas	1	2	3	4	5
13. El placer y la diversión a veces me impiden hacer bien mis tareas escolares	1	2	3	4	5

22. A continuación se enumeran diversas frases que describen algunas conductas. En cada frase describe lo que te ocurre ahora o durante los últimos 6 meses rodeando el número que mejor te identifique en cada una de ellas.

	Recuerdo, marca 0 si no es cierta, el 1 si la frase es algo cierta o te sucede a veces y el 2 si lo que dice es muy cierto	No es verdad	Algo verdadero	Muy verdadera
1	Me siento sólo/a	0	1	2
2	Me siento perdido o confundido	0	1	2
3	Lloro mucho	0	1	2
4	Me preocupa por mi futuro	0	1	2
5	Tengo miedo de pensar o hacer algo malo	0	1	2
6	Pienso que nadie me quiere	0	1	2
7	Creo que los demás me quieren perjudicar	0	1	2
8	Pienso que no valgo para nada o que soy inferior	0	1	2
9	Soy nervioso/a	0	1	2
10	Me falta confianza en mí mismo/a	0	1	2



11	Soy demasiado miedoso o ansioso	0	1	2
12	Siento demasiada culpabilidad	0	1	2
13	Me avergüenzo con facilidad, tengo mucho sentido del ridículo	0	1	2
14	Pienso en suicidarme	0	1	2
15	Estoy infeliz, triste o deprimido	0	1	2
16	Creo que fracasaré	0	1	2
17	Me preocupa mucho	0	1	2
18	Me preocupan mis relaciones con el sexo opuesto	0	1	2

23. Nos gustaría conocer tu grado de satisfacción con la vida que has llevado durante las últimas semanas. Para ello, responde a las siguientes frases indicando el número que se corresponde con tu mayor o menor acuerdo con ellas:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. Bastante en desacuerdo 3. Algo en desacuerdo 4. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 5. Algo de acuerdo 6. Bastante de acuerdo 7. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mi vida va bien	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida no es demasiado buena	1	2	3	4	5	6	7
Me gustaría cambiar muchas cosas de mi vida	1	2	3	4	5	6	7
Ojalá tuviera una vida distinta	1	2	3	4	5	6	7
Llevo una buena vida	1	2	3	4	5	6	7
Tengo lo que quiero en la vida	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida es mejor que la de la mayoría de la gente de mi edad	1	2	3	4	5	6	7

24. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísimo					
¿Te has sentido feliz en el instituto/universidad?	1	2	3	4	5
¿Te ha ido bien en el instituto/universidad?	1	2	3	4	5
¿Has podido prestar atención, concentrarte?	1	2	3	4	5
¿Te has llevado bien con tus profesores/as?	1	2	3	4	5



25. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísima					
¿Has pasado tiempo con tus amigos?	1	2	3	4	5
¿Te has divertido con tus amigos?	1	2	3	4	5
¿Tú y tus amigos/as os habéis ayudado unos a otros?	1	2	3	4	5
¿Has podido confiar en tus amigos?	1	2	3	4	5

26. ¿Cuántas veces realizas en familia alguna de las siguientes actividades?

	Nunca	Casi nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Ver televisión	1	2	3	4	5
Oír música juntos	1	2	3	4	5
Utilizar juntos el ordenador	1	2	3	4	5
Navegar o jugar por internet	1	2	3	4	5
Jugar con la videoconsola juntos	1	2	3	4	5
Estudiar	1	2	3	4	5
Practicar deporte juntos	1	2	3	4	5
Salir de paseo juntos	1	2	3	4	5
Sentarse y charlar sobre cosas que realmente importan	1	2	3	4	5
Otras (indicar)	1	2	3	4	5

27. A continuación, se presentan una serie de frases relacionadas con las personas que conforman la familia. Indica, por favor, con qué frecuencia se dan en tu familia, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuestas.

Las opciones de respuestas para cada frase son: 1. Nunca o casi nunca 2. Pocas veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Casi siempre		Nunca o casi nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Casi siempre
1	Los miembros de la familia nos pedimos ayuda unos a otros	1	2	3	4	5
2	Tanto los padres como los hijos aceptamos los amigos que tiene cada uno	1	2	3	4	5
3	Nos gusta hacer cosas en las que estemos solo nosotros	1	2	3	4	5
4	Los miembros de nuestra familia nos sentimos más unidos entre nosotros que con otras personas que no son de la familia	1	2	3	4	5
5	A los miembros de la familia nos gusta pasar el tiempo libre juntos	1	2	3	4	5
6	Los miembros de la familia nos sentimos muy unidos	1	2	3	4	5
7	Cuando nos reunimos para alguna actividad, todos estamos presentes	1	2	3	4	5
8	Se nos ocurren fácilmente cosas que podemos hacer en familia	1	2	3	4	5
9	Los miembros de la familia nos consultamos las decisiones	1	2	3	4	5

10	La unión familiar es muy importante para nosotros	1	2	3	4	5
----	---	---	---	---	---	---

28. A continuación figuran una serie de frases referidas a tu barrio, indícanos tu mayor o menor acuerdo con cada una de ellas. Para ello señala rodeando con un círculo el número de las alternativas que te presentamos. Hazlo despacio, sin dejar ninguna sin contestar.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente falsa 2. Falsa 3. Algo falsa 4. Ni falsa ni verdadera 5. Algo verdadera 6. Verdadera 7. Totalmente verdadera	Totalmente falsa	Falsa	Algo falsa	Ni de falsa ni verdadera	Algo de verdadera	Verdadera	Totalmente verdadera
Me siento identificado con mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Siento que formo parte de mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Me siento muy unido a mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Vivir en mi barrio me hace sentir que formo parte de una comunidad	1	2	3	4	5	6	7
En vacaciones, en mi barrio hay muchas actividades para que podamos divertirnos los jóvenes	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio tenemos lugares donde reunirnos cuando hace mal tiempo	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio podemos hacer tantas cosas después de clase o del trabajo que raramente nos aburrirnos	1	2	3	4	5	6	7
Hay pocos barrios en los que haya tantas actividades para jóvenes como en el mío	1	2	3	4	5	6	7

## ANEXO 4

### CUESTIONARIO DE ADICCIONES A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

#### Versión D

Para chicos/as mayores de 18 años (19 en adelante) que NO están estudiando

1. ¿Eres hombre o mujer?

- Hombre
- Mujer

2. ¿Cuántos años tienes?

.....

3. ¿Estás estudiando actualmente, en un instituto, facultad, escuela, centro de formación...?

- Sí
- No

4. Aunque ya no estás estudiando, nos gustaría que nos indicaras cuál fue el último curso que superaste

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> No terminé la Educación Primaria   |   |
| <input type="checkbox"/> Terminé la Educación Primaria  |   |
| <input type="checkbox"/> 1º ESO   | } |
| <input type="checkbox"/> 2º ESO   |   |
| <input type="checkbox"/> 3º ESO   |   |
| <input type="checkbox"/> 4º ESO   |   |
| <input type="checkbox"/> 1º Bachillerato  | } |
| <input type="checkbox"/> 2º Bachillerato  |   |
| <input type="checkbox"/> 1º curso de un ciclo de grado medio  |   |
| <input type="checkbox"/> 2º curso de un ciclo de grado medio  |   |
| <input type="checkbox"/> 1º curso de un ciclo de grado superior   |   |
| <input type="checkbox"/> 2º curso de un ciclo de grado superior   |   |
| <input type="checkbox"/> Programa de Garantía Social o Programas de Cualificación Profesional Inicial(PCPI) |   |
| <input type="checkbox"/> Empecé una carrera universitaria, pero no la terminé                               |   |
| <input type="checkbox"/> Diplomatura o Ingeniería Técnica   |   |
| <input type="checkbox"/> Licenciatura   |   |
| <input type="checkbox"/> Máster o Experto Universitario   |   |
| <input type="checkbox"/> Doctorado  |   |
| <input type="checkbox"/> Otros: _____   |   |
- No terminé la Educación Secundaria Obligatoria
  - Terminé la Educación Secundaria Obligatoria
  - No terminé el Bachillerato
  - Terminé el Bachillerato

5. ¿Cuál es la titularidad del centro educativo en el que estudiaste?

- Público
- Privado concertado
- Privado

6. ¿Trabajas actualmente?

- No  
 Sí. ¿Cuál es tu puesto de trabajo?: \_\_\_\_\_

7. ¿Cuál es el nivel de ingresos mensual aproximado en tu casa?

\_\_\_\_\_

8. ¿Con qué edad empezaste a usar las siguientes tecnologías?

	Edad	Nunca las he utilizado
Internet	.....	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	.....	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	.....	<input type="checkbox"/>

9. ¿Podrías definir el nivel que tienes en el uso de las siguientes tecnologías?

	Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	Experto
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar entre semana al uso de las siguientes tecnologías? (se considera entre semana de lunes por la mañana hasta viernes dentro de la jornada laboral)

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar los fines de semana (incluyendo viernes una vez terminada la jornada laboral) al uso de las siguientes tecnologías?

	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1-3 horas	Entre 3-6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. ¿Cuántas veces has usado Internet para las siguientes actividades *en el último año?*

	Nunca	Menos de una vez al mes	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Casi todos los días	Todos los días
1. Utilizar redes sociales, mensajería instantánea, chats o foros (Tuenti, Facebook, Messenger, Skype, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Utilizar el correo electrónico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Descargar programas, películas, vídeos, música, juegos, cómics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



4. Utilizarlo para cuestiones de trabajo
5. Búsqueda de información sobre aficiones y cosas que te interesan (música, cine, prensa, sexo, deporte, salud...)
6. Jugar online a través de internet sin dinero
7. Jugar online a través de internet con dinero

13. ¿A qué hora te sueles dormir...? *Por favor, contesta en formato hh:mm.*

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

14. ¿A qué hora te sueles despertar...? *Por favor, contesta en formato hh:mm.*

los días entre semana \_\_\_\_\_ los días de fin de semana \_\_\_\_\_

15. ¿Con qué frecuencia fumas tabaco en la actualidad?

- Nunca
- Fumo alguna vez al mes
- Fumo alguna vez a la semana
- Fumo todos los días 1 ó 2 cigarrillos
- Fumo todos los días 3 o más cigarrillos

16. ¿Cuántas veces te has emborrachado en el último año (es decir, beber tanto alcohol que te has llegado a marear, levantarte con resaca...)?

- Ninguna
- Muy rara vez
- 4 o 5 veces al año
- 1 vez al mes
- 1 vez a la semana
- Más de una vez a la semana

17. ¿Con qué frecuencia has...?

	Nunca	1 vez	Entre 2 y 5 veces	Más de 5 veces	Casi todos los días
1. fumado hachís, porros o marihuana <i>en el último año</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. consumido cocaína <i>en tu vida</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. consumido pastillas (éxtasis u otras drogas de diseño) <i>en tu vida</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ADICCIÓN A INTERNET (independientemente del medio utilizado: ordenador, móvil, etc)

18. Por favor, responde a las siguientes preguntas usando esta escala:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nunca o rara vez 2. A veces 3. Con frecuencia 4. Muy a menudo 5. Siempre	Nunca o rara vez	A veces	Con frecuencia	Muy a menudo	Siempre
1. ¿Con qué frecuencia estás conectado a Internet más tiempo del que te habías propuesto?	1	2	3	4	5
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado?	1	2	3	4	5
3. ¿Con qué frecuencia preferirías estar conectado a Internet a estar en intimidad con tu pareja?	1	2	3	4	5
4. ¿Con qué frecuencia estableces nuevas relaciones con personas que utilizan Internet?	1	2	3	4	5
5. ¿Con qué frecuencia los que comparten tu vida se quejan del tiempo que te pasas conectado a Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Con qué frecuencia tu trabajo se ve afectado por la cantidad de tiempo que estás conectado?	1	2	3	4	5
7. ¿Con qué frecuencia compruebas tu e-mail o entras en Facebook o Twitter, etc. antes de hacer otras cosas que tienes que hacer?	1	2	3	4	5
8. ¿Con qué frecuencia tu rendimiento en el trabajo se ve afectado por el uso de Internet?	1	2	3	4	5
9. ¿Con qué frecuencia contestas de forma defensiva o mantienes en secreto las actividades que realizas en Internet?	1	2	3	4	5
10. ¿Con qué frecuencia Internet te ayuda a evadirte, a bloquear pensamientos sobre tu vida que te intranquilizan?	1	2	3	4	5
11. ¿Con qué frecuencia te descubres pensando sobre cuándo vas a volver a estar conectado, qué vas a hacer la próxima vez que te conectes, etc.?	1	2	3	4	5
12. ¿Con qué frecuencia te planteas que la vida sin Internet sería aburrida, vacía y sin alegría?	1	2	3	4	5
13. ¿Con qué frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estás usando Internet?	1	2	3	4	5
14. ¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño por estar conectado?	1	2	3	4	5
15. ¿Con qué frecuencia piensas en Internet cuando no estás conectado o fantaseas sobre estar conectado?	1	2	3	4	5
16. ¿Con qué frecuencia te dices a ti mismo "sólo unos minutos más" cuando estás conectado?	1	2	3	4	5
17. ¿Con qué frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y no lo has conseguido?	1	2	3	4	5
18. ¿Con qué frecuencia intentas ocultar el tiempo que has estado conectado?	1	2	3	4	5

19. ¿Con qué frecuencia eliges pasar más tiempo conectado que salir con amigos?	1	2	3	4	5
20. ¿Con qué frecuencia te sientes deprimido, nervioso o tenso cuando no estás conectado y esos sentimientos desaparecen cuando te conectas?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO** (independientemente del medio utilizado: videoconsola, teléfono, ordenador, juegos online, etc.)

19. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo para jugar a videojuegos y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente de los videojuegos (por ejemplo, piensas en ello cuando no estás jugando, piensas en la próxima vez que vas a jugar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar a videojuegos o reducir el tiempo que le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas los videojuegos como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tu trabajo por tu hábito de jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET**

20. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez más dinero para jugar en Internet y sentirte satisfecho?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del juego con dinero en Internet (por ejemplo, piensas en ello cuando estás desconectado, piensas en la próxima vez que te vas a conectar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el alcance de tu actividad de juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5



4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar con dinero en Internet o reducir lo que ahora le dedicas?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el juego con dinero en Internet como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar con dinero en Internet?	1	2	3	4	5
8. ¿Has cometido actos ilegales, como falsificación o robo, o has utilizado la tarjeta de crédito de otra persona para financiar tu juego con dinero en Internet?	1	2	3	4	5

**ADICCIÓN AL MÓVIL** (para un uso "comunicativo" como llamar, enviar sms o fotos. Se excluye el uso de internet, de juegos y escuchar música)

21. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. No, nada 2. Sí, algo 3. Sí, bastante 4. Sí, mucho 5. Sí, muchísimo	No, nada	Sí, algo	Sí, bastante	Sí, mucho	Sí, muchísimo
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo con el móvil para sentirte satisfecho/a?	1	2	3	4	5
2. ¿Estás muy pendiente del móvil (por ejemplo, piensas en ello cuando no lo tienes a mano o no lo puedes usar, piensas en la próxima vez que lo vas a usar)?	1	2	3	4	5
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas al móvil?	1	2	3	4	5
4. ¿Te has sentido inquieto o irritable cuando has intentado reducir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de usar el móvil?	1	2	3	4	5
6. ¿Utilizas el móvil como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?	1	2	3	4	5
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos) o incluso arriesgado tu relación de pareja por tu hábito de usar el móvil?	1	2	3	4	5
8. ¿Has arriesgado tu trabajo por tu hábito con el móvil?	1	2	3	4	5



22. A continuación, te voy a leer una serie de frases y me gustaría que me respondieras a cada una diciendo tu grado de acuerdo.

Las opciones de respuesta para cada frase son:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni en desacuerdo ni de acuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Resisto bien las tentaciones (no caigo en las tentaciones)	1	2	3	4	5
2. Me cuesta trabajo romper malos hábitos (en caso de duda dar ejemplos: dejar de fumar, dejar de comer chucherías)	1	2	3	4	5
3. Hago algunas cosas que son malas para mí porque son divertidas	1	2	3	4	5
4. Rechazo las cosas que son malas para mí	1	2	3	4	5
5. Me gustaría tener más auto-control	1	2	3	4	5
6. La gente diría que tengo mucho autocontrol	1	2	3	4	5
7. Tengo problemas de concentración	1	2	3	4	5
8. Soy capaz de trabajar bien para conseguir objetivos a largo plazo	1	2	3	4	5
9. A menudo no soy capaz de dejar de hacer algo, aunque sepa que está mal	1	2	3	4	5
10. A veces actúo sin considerar todas las opciones	1	2	3	4	5
11. Soy perezoso	1	2	3	4	5
12. Digo cosas inadecuadas	1	2	3	4	5
13. El placer y la diversión a veces me impiden hacer bien mi trabajo	1	2	3	4	5

23. A continuación se enumeran diversas frases que describen algunas conductas. En cada frase describe lo que te ocurre ahora o durante los últimos 6 meses rodeando el número que mejor te identifique en cada una de ellas.

		No es verdad	Algo verdadero	Muy verdadero
1	Me siento sólo/a	0	1	2
2	Me siento perdido o confundido	0	1	2
3	Lloro mucho	0	1	2
4	Me preocupo por mi futuro	0	1	2
5	Tengo miedo de pensar o hacer algo malo	0	1	2
6	Pienso que nadie me quiere	0	1	2
7	Creo que los demás me quieren perjudicar	0	1	2
8	Pienso que no valgo para nada o que soy inferior	0	1	2
9	Soy nervioso/a	0	1	2
10	Me falta confianza en mí mismo/a	0	1	2
11	Soy demasiado miedoso o ansioso	0	1	2

12	Siento demasiada culpabilidad	0	1	2
13	Me avergüenzo con facilidad, tengo mucho sentido del ridículo	0	1	2
14	Pienso en suicidarme	0	1	2
15	Estoy infeliz, triste o deprimido	0	1	2
16	Creo que fracasaré	0	1	2
17	Me preocupo mucho	0	1	2
18	Me preocupan mis relaciones con el sexo opuesto	0	1	2

24. Nos gustaría conocer tu grado de satisfacción con la vida que has llevado durante las últimas semanas. Para ello, responde a las siguientes frases indicando el número que se corresponde con tu mayor o menor acuerdo con ellas:

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente en desacuerdo 2. Bastante en desacuerdo 3. Algo en desacuerdo 4. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 5. Algo de acuerdo 6. Bastante de acuerdo 7. Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mi vida va bien	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida no es demasiado buena	1	2	3	4	5	6	7
Me gustaría cambiar muchas cosas de mi vida	1	2	3	4	5	6	7
Ojalá tuviera una vida distinta	1	2	3	4	5	6	7
Llevo una buena vida	1	2	3	4	5	6	7
Tengo lo que quiero en la vida	1	2	3	4	5	6	7
Mi vida es mejor que la de la mayoría de la gente de mi edad	1	2	3	4	5	6	7

25. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones (en caso de no trabajar, el cuestionario se dejaría missing):

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísimo					
¿Te has sentido feliz en el trabajo?	1	2	3	4	5
¿Te ha ido bien en el trabajo?	1	2	3	4	5
¿Has podido prestar atención, concentrarte?	1	2	3	4	5
¿Te has llevado bien con tus superiores/jefes?	1	2	3	4	5

26. Por favor, responde a las siguientes afirmaciones:

En la última semana...	Nada	Un poco	Moderadamente	Mucho	Muchísimo
Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Nada 2. Un poco 3. Moderadamente 4. Mucho 5. Muchísima					
¿Has pasado tiempo con tus amigos/as?	1	2	3	4	5
¿Te has divertido con tus amigos/as?	1	2	3	4	5
¿Tú y tus amigos/as os habéis ayudado unos/as a otros/as?	1	2	3	4	5
¿Has podido confiar en tus amigos/as?	1	2	3	4	5

27. ¿Cuántas veces realizas en familia alguna de las siguientes actividades?

	Nunca	Casi nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Ver televisión	1	2	3	4	5
Oír música juntos	1	2	3	4	5
Utilizar juntos el ordenador	1	2	3	4	5
Navegar o jugar por internet	1	2	3	4	5
Jugar con la videoconsola juntos	1	2	3	4	5
Estudiar	1	2	3	4	5
Practicar deporte juntos	1	2	3	4	5
Salir de paseo juntos	1	2	3	4	5
Sentarse y charlar sobre cosas que realmente importan	1	2	3	4	5
Otras (indicar)	1	2	3	4	5

28. A continuación, se presentan una serie de frases relacionadas con las personas que conforman la familia. Indica, por favor, con qué frecuencia se dan en tu familia, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuestas.

Las opciones de respuestas para cada frase son: 1. Nunca o casi nunca 2. Pocas veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Casi siempre		Nunca o casi nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Casi siempre
1	Los miembros de la familia nos pedimos ayuda unos a otros	1	2	3	4	5
2	Tanto los padres como los hijos aceptamos los amigos que tiene cada uno	1	2	3	4	5
3	Nos gusta hacer cosas en las que estemos solo nosotras.	1	2	3	4	5
4	Los miembros de nuestra familia nos sentimos más unidos entre nosotros que con otras personas que no son de la familia	1	2	3	4	5
5	A los miembros de la familia nos gusta pasar el tiempo libre juntos	1	2	3	4	5
6	Los miembros de la familia nos sentimos muy unidos	1	2	3	4	5
7	Cuando nos reunimos para alguna actividad, todos estamos presentes	1	2	3	4	5
8	Se nos ocurren fácilmente cosas que podemos hacer en familia	1	2	3	4	5

9	Los miembros de la familia nos consultamos las decisiones	1	2	3	4	5
10	La unión familiar es muy importante para nosotros	1	2	3	4	5

29. A continuación figuran una serie de frases referidas a tu barrio, indícanos tu mayor o menor acuerdo con cada una de ellas. Para ello señala rodeando con un círculo el número de las alternativas que te presentamos. Hazlo despacio, sin dejar ninguna sin contestar.

Las opciones de respuesta para cada frase son: 1. Totalmente falsa 2. Falsa 3. Algo falsa 4. Ni falsa ni verdadera 5. Algo verdadera 6. Verdadera 7. Totalmente verdadera	Totalmente falsa	Falsa	Algo falsa	Ni de falsa ni verdadera	Algo de verdadera	Verdadera	Totalmente verdadera
Me siento identificado con mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Siento que formo parte de mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Me siento muy unido a mi barrio	1	2	3	4	5	6	7
Vivir en mi barrio me hace sentir que formo parte de una comunidad	1	2	3	4	5	6	7
En vacaciones, en mi barrio hay muchas actividades para que podamos divertirnos los jóvenes	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio tenemos lugares donde reunirnos cuando hace mal tiempo	1	2	3	4	5	6	7
Los jóvenes de mi barrio podemos hacer tantas cosas después de clase o del trabajo que raramente nos aburrirnos	1	2	3	4	5	6	7
Hay pocos barrios en los que haya tantas actividades para jóvenes como en el mío	1	2	3	4	5	6	7









**La generalización en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a lo largo de la última década ha tenido un impacto decisivo en la sociedad actual, provocando cambios importantes en la vida de las personas, sobre todo entre la población más joven. Ello ha favorecido el aumento de la preocupación por la influencia que estas nuevas herramientas pueden ejercer sobre el desarrollo y el ajuste personal, especialmente en la etapa de la infancia y la juventud. Y es que, junto a los indudables beneficios derivados de su utilización, hay algunos datos que alertan de los riesgos que pueden derivarse de un uso abusivo.**

**En el marco del Convenio de Colaboración entre la Dirección General de Servicios Sociales y Atención a las Drogodependencias, de la Consejería de Salud y Bienestar Social de la Junta de Andalucía, y el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Sevilla, se llevó a cabo una investigación con el objeto de obtener una información objetiva acerca del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El estudio, realizado sobre una muestra de 1600 adolescentes y jóvenes andaluces con edades comprendidas entre los 12 y los 34 años, proporciona una información de mucho interés sobre el uso de estas herramientas, sobre la prevalencia de las adicciones a estas, y acerca de los elementos personales y contextuales que actúan como factores de riesgo en la génesis de estas adicciones.**

**Los resultados ofrecen un amplio panorama acerca del uso actual que la población joven hace de estas tecnologías, a la vez que proporcionan algunas pistas que pueden resultar muy útiles de cara a la promoción de un uso más saludable de ellas.**