

## EDITORIAL

# Estudio del uso problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid

*Las consultas, cada vez más frecuentes, de padres preocupados por el uso que sus hijos desarrollan de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el juego, ante los profesionales del Programa de Prevención de las Adicciones (PAD), nos indujo a desarrollar un estudio cuali-cuantitativo entre los adolescentes y jóvenes de 12 a 25 años en la ciudad de Madrid, cuyo trabajo de campo se desarrolló a caballo entre 2006 y 2007 y del cual presentamos a continuación algunos de los principales resultados<sup>1</sup>.*

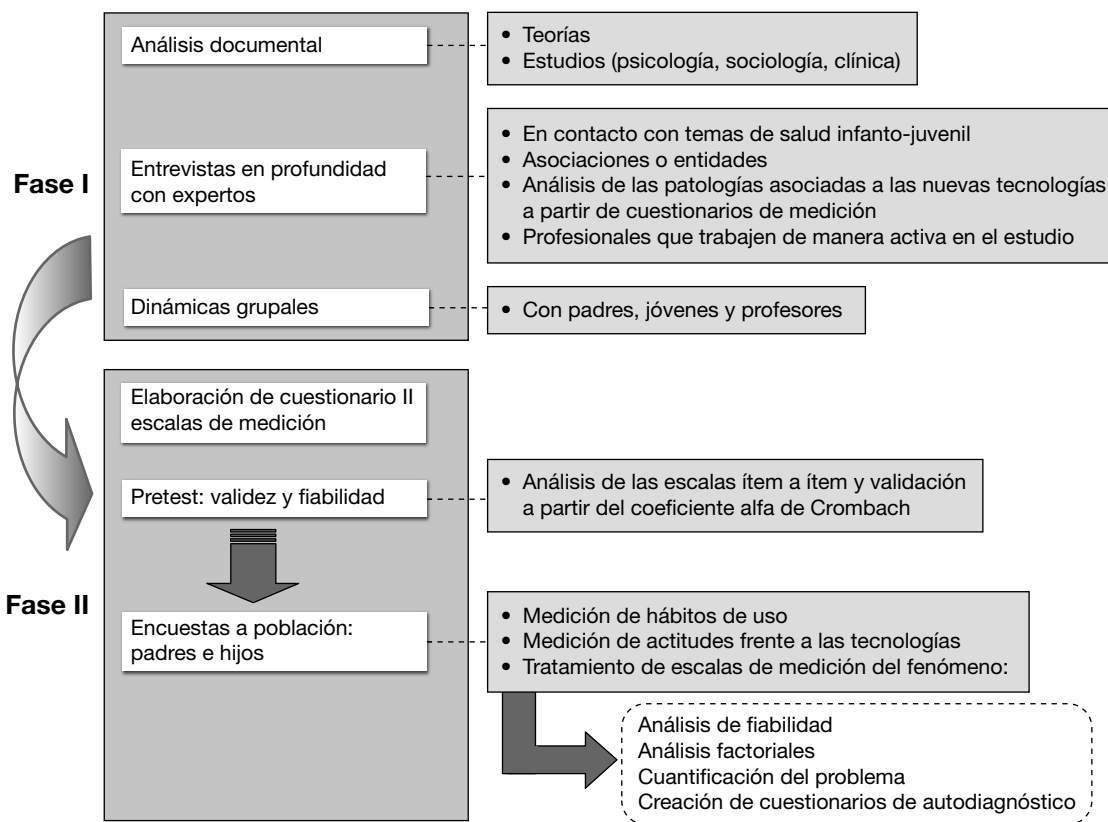
*Los objetivos generales del estudio fueron<sup>1</sup>:*

- 1) Conocer en profundidad los aspectos cualitativos del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, el tipo de tecnología utilizada (televisión; ordenador: chat, navegación en Internet, juegos; móvil; videoconsola, etcétera), finalidad de su uso, importancia para la vida cotidiana de adolescentes y jóvenes de entre 12 y 25 años, así como el riesgo de un uso problemático de estos medios.*
- 2) Aproximarse a la cuantificación de las prácticas que desde el discurso aparezcan como más problemáticas.*

*De una manera mas detallada, los objetivos específicos del estudio fueron<sup>1</sup>:*

- 1) Conocer la percepción que la población tiene sobre la utilización de estas tecnologías.*
- 2) Conocer esta percepción en todos los grupos de edad, creando un espacio muestral suficiente como para poder diferenciar este tipo de percepciones entre los grupos de mayor y menor consumo, y poder realizar diagnósticos comparativos.*
- 3) Conocer la valoración que sobre estos consumos tienen educadores y padres, como grupos más cercanos a las actividades del colectivo, valorando también la formación, conocimiento, uso y manejo de estas tecnologías.*
- 4) Conocer e investigar sobre la magnitud y gravedad de aquellas tecnologías, especialmente significadas en el estudio cualitativo, por grupos de edad, sexo, extracción social y cualquier otra variable que, a la vista del discurso, pueda ofrecer interés para la planificación.*
- 5) Determinar la prevalencia de conductas problemáticas y factores relacionados con dichas conductas (factores protectores y factores de riesgo) a fin de estimar poblaciones de riesgo.*

*La figura 1 recoge las fases de que constó el estudio.*



**Figura 1.** Fases del estudio del uso problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid<sup>1</sup>.

## Conclusiones en relación con la documentación existente acerca de la problemática

En relación con el análisis documental, se realizó en primer lugar un análisis de las fuentes documentales existentes para orientar la investigación, cuyas principales conclusiones fueron:

- 1) Escasez de estudios clínicos relacionados que permitan extraer o determinar los síntomas claves que definirían una patología de adicción a las tecnologías.
- 2) La mayor parte de los estudios basan su análisis en la aplicación de escalas diseñadas sobre la teoría y, en muchos de los casos, basadas en la adaptación del DSM IV de juego patológico.
- 3) Inexistencia de escalas o criterios estandarizados para el diagnóstico, ya que no existen estudios retrospectivos de revisión de casos a partir de historias clínicas de pacientes.

## Corrientes a favor o en contra de la existencia de la patología

- 1) Dos corrientes diferenciadas.
- 2) Acuerdo en el hecho de que:

a) Internet ofrece a los usuarios una serie de recompensas que la sitúan como una herramienta con potencial adictivo: inmediatez, posibilidad de adoptar nuevas identidades, anonimato, sensación de gratificación, facilidad de acceso, control en el manejo, retos, etcétera.

b) *La problemática en el uso de Internet surge cuando confluyen una serie de problemas internos de la persona: baja autoestima, soledad, baja estimulación social, introversión, etcétera.*

c) *Internet y las nuevas tecnologías provocan un uso abusivo en una primera fase, pero es la predisposición de cada persona la que hace que este abuso se convierta en patología.*

## **Revisión de la metodología de los estudios encontrados**

*Su capacidad para estudiar el fenómeno con fiabilidad se pone en entredicho porque:*

1) *Están centrados en los hábitos de uso y consumo de nuevas tecnologías; el análisis de uso problemático se reduce a unas pocas variables que lo analizan parcialmente.*

2) *La recogida de datos es a través de cuestionarios on-line.*

3) *La mayor parte de los estudios se centran en el uso de Internet en genérico.*

4) *Apenas existen estudios acerca de la problemática generada en el uso de los móviles, lo que hace que la concreción de la sintomatología sea más compleja y menos exacta.*

*Las cuestiones anteriores conllevan que los porcentajes de uso problemático con las nuevas tecnologías no sean comparables al estudio de Madrid Salud.*

## **Análisis cualitativo**

*Se realizó mediante entrevistas a expertos de diversos campos, dinámicas grupales con adolescentes y jóvenes, padres y profesores; se llegó a las siguientes conclusiones:*

### **Entrevistas con expertos**

1) *Se refutan los criterios diagnósticos del juego patológico, si bien se muestra cautela.*

2) *La variable de tiempo de utilización de las nuevas tecnologías no es una variable causal de la adicción.*

3) *Se percibe también cierta cautela a la hora de hablar de adicción a las nuevas tecnologías. Si bien es cierto que existen evidencias tratadas de casos de adicción, la casuística es mínima y son escasos los estudios clínicos que se han realizado al respecto.*

4) *La escasez de estudios sobre el tema y la ausencia de validación de una escala hace que no se puedan establecer los límites en los que el uso abusivo se convierte en adicción (interferencia en la vida de las personas: abandono de las actividades tradicionales y una sustitución necesaria de éstas por las nuevas tecnologías).*

*Condiciones para la generación de una adicción:*

1) *Potencialmente adictivas: proporcionan placer y evasión.*

2) *Es probable que el uso abusivo de las nuevas tecnologías sea una etapa pasajera y que solamente las personas con factores de personalidad determinados sean quienes continúen con este uso abusivo hasta llegar a la adicción.*

*Las nuevas tecnologías pueden además ser el instrumento de vehiculización de otro tipo de adicciones como la adicción al juego, al sexo, etcétera.*

## **Problema percibido por los grupos de población**

*Se detecta el problema desde los diferentes grupos: padres, profesores y jóvenes. Sin embargo, no reconocen una adicción, sino que lo ven como un uso normalizado y potenciado desde la sociedad: barrera a la detección y solución.*

*El empleo de las tecnologías como parte del tiempo de ocio se da en mayor medida entre quienes realizan un uso excesivo.*

*Es probable el uso pasajero de ciertas tecnologías, como el juego.*

*A pesar de que las nuevas tecnologías han pasado a ser una parte importante del ocio de algunos jóvenes, estos desmienten que su tiempo con los amigos haya disminuido. Estos últimos, si bien no hablan de adicción, reconocen cierta dependencia.*

*En cuanto a los padres, reconocen abiertamente que el problema existe. Tienen, además, la sensación de que esta situación irá a más en el futuro.*

*Hay diferencias: los padres con hijos menores de edad ejercen mayor control y perciben en mayor medida síntomas como el abandono de actividades tradicionales, aislamiento, deterioro del lenguaje, agresividad al tener que interrumpir la actividad, nerviosismo al utilizar las nuevas tecnologías, disputas con otros miembros de la familia.*

*Los padres con hijos mayores de edad apelan a la escuela como el principal responsable de la prevención, mientras que aquéllos con hijos menores de edad se autoproclaman como los principales responsables.*

*Los profesores, por su parte, consideran que la labor debe venir desde el hogar, y ven claro un abuso que genera: aislamiento, abandono de actividades tradicionales, falta de atención y falta de sueño, lo que repercute en el rendimiento escolar, provoca nerviosismo, falta de distinción entre la realidad y la ficción, empobrecimiento de la expresión oral, falta de espíritu crítico y de esfuerzo y problemas físicos como la obesidad, vista cansada, dolores de espalda, etcétera.*

## **Análisis cuantitativo**

*Se realizaron 566 entrevistas estructuradas presenciales a otros tantos adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid y al menos a uno de sus padres o tutores mediante un muestreo aleatorio simple que garantizara la representatividad de los resultados obtenidos para la población en estudio.*

*Los cuestionarios empleados, previamente validados, contenían una serie de afirmaciones relacionadas con distintas escalas de detección del problema y permitían una aproximación a la existencia de fenómenos como la ocultación, la sustitución del ocio habitual por las tecnologías o la existencia de síntomas de tolerancia o abstinencia entre otros.*

*Con todas las preguntas contenidas en los cuestionarios, se realizó un análisis factorial a la búsqueda de aquellas que mejor discriminaban la existencia de un uso inadecuado de estas tecnologías por la población estudiada.*

*Se obtuvieron así 1.132 cuestionarios válidos de cuyo análisis podemos extraer los siguientes datos:*

## **Tecnologías de la comunicación**

*Se observa un elevado uso del móvil (fig. 2), tanto para llamadas como para sms, que ha desbancado al teléfono fijo. El correo electrónico (fig. 2) se utiliza en mayor medida entre los mayores, al igual que el chat, que es utilizado por un tercio de los jóvenes.*

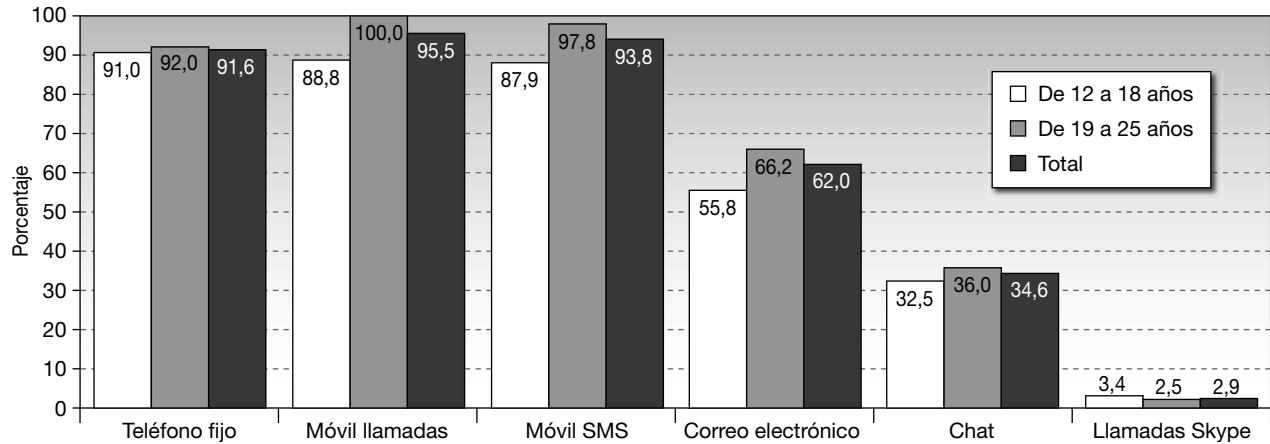


Figura 2. Usuarios de las diferentes tecnologías<sup>1</sup>.

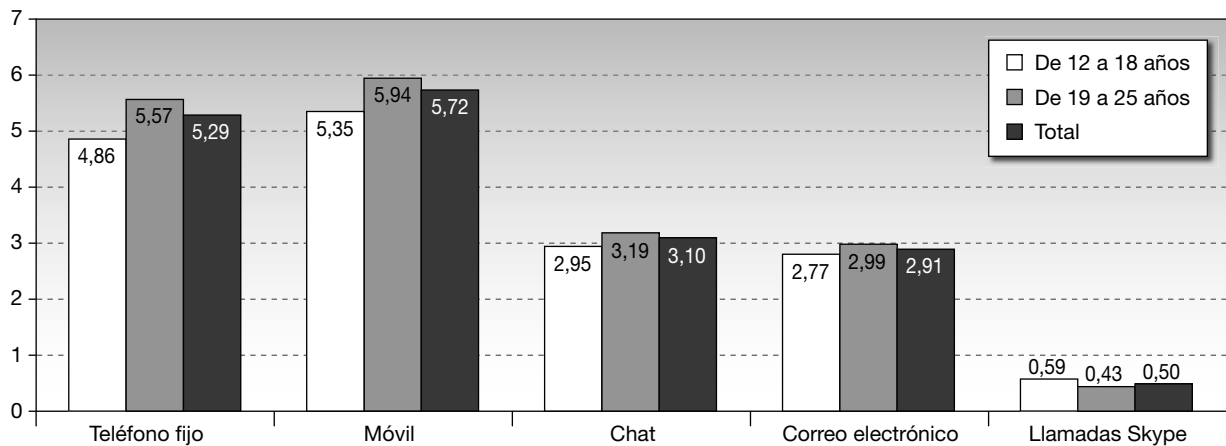


Figura 3. Durante la última semana, ¿cuántos días has utilizado alguna de las anteriores tecnologías?<sup>1</sup>.

La frecuencia de uso semanal es evidente ante todo en el teléfono móvil, usado casi a diario por los jóvenes (fig. 3).

## Usos problemáticos del móvil

Tras la realización del análisis factorial, se resume el uso del móvil en tres factores (tabla 1):

- 1) Necesidad. Detección del móvil como un aparato necesario para llevar a cabo la vida diaria.
- 2) Uso compulsivo. Se da un uso excesivo del móvil en gasto, a pesar de no ser necesario.
- 3) Preocupación. Nivel de operatividad y estar al corriente de los movimientos del mercado de la telefonía móvil.

En función de los anteriores factores, encontramos que la “necesidad”, el hecho de que los móviles formen parte de su vida, es el factor que reconoce un mayor porcentaje de jóvenes (8,1 %) (tabla 2).

El uso excesivo, incluso cuando no es necesario, se reconoce entre un 1,3 % de los jóvenes, mientras que la preocupación por estar al día de las novedades que surgen es una característica existente en menos de un 1 % de los jóvenes.

**Tabla 1.** Matriz de componentes rotada (procedimiento Varimax)<sup>1</sup>

	Necesidad	Uso compulsivo	Preocupación
El recibir un SMS o un mensaje electrónico supone una alegría para ti	0,749	<b>0,368</b>	
Aunque quisieras, no podrías prescindir del móvil (para tu uso personal)	0,748	<b>0,374</b>	<b>0,198</b>
Estás atento a todas las novedades que surgen en cuanto a móviles	0,739	<b>0,123</b>	<b>0,469</b>
Te irritas cuando ves que a lo largo del día no recibes ningún mensaje	<b>0,265</b>	0,74	<b>0,174</b>
Cada vez te comunicas más con tus amigos por SMS o correo electrónico aunque puedas hacerlo en persona	<b>0,453</b>	0,689	
Tu gasto en móvil es excesivo	<b>0,21</b>	0,647	<b>0,39</b>
Te inscribes en todas las ofertas de correo electrónico o servicios de móvil que aparecen en el mercado	<b>0,377</b>		0,766
Sueles cambiar de operador de teléfono a menudo		<b>0,454</b>	0,747
	<b>51,20 %</b>	<b>10,80 %</b>	<b>8,80 %</b>
Explican el 70,8 % del fenómeno			

KMO: 0,882  
Alpha = 0,8585

Base: personas que han mostrado su grado de acuerdo o desacuerdo con las distintas afirmaciones.

**Tabla 2.** Prevalencia de conductas de riesgo en cada una de las dimensiones-factores<sup>1</sup>

	Necesidad	Uso compulsivo	Preocupación
Baja	61,7 %	80,2 %	87,1 %
Media	27,8 %	16,0 %	9,5 %
Alta	8,1 %	1,3 %	0,9 %
No expuesto	2,5 %	2,5 %	2,5 %
Total	100 %	100 %	100 %

Base: personas que han mostrado su grado de acuerdo o desacuerdo con las distintas afirmaciones.

*En definitiva*, un 8,5 % de los jóvenes de la ciudad de Madrid presenta algún problema en el uso de la telefonía móvil; de ellos, un 0,4 % realiza un uso problemático en los tres factores analizados.

## Usos problemáticos del chat

*Tras un análisis factorial (tabla 3), el fenómeno se explica teniendo en cuenta cuatro ejes:*

- 1) *Búsqueda de otra realidad. Los jóvenes utilizan el chat para crear una vida paralela, que ocultan.*
- 2) *Inquietud. Se dan síntomas de abstinencia, irritabilidad y nerviosismo cuando se debe interrumpir el uso del chat.*
- 3) *Pérdida de control. Aumenta el nivel de uso, incluso a costa de otras relaciones, pero no se puede evitar.*
- 4) *Evasión. Chat como instrumento para olvidar los problemas de la vida cotidiana.*

*La problemática de la evasión es la que en mayor porcentaje reconocen los jóvenes en su uso del chat (tabla 4). La pérdida de control y la inquietud es un problema asociado a menos de un 1 % de los jóvenes, así como la búsqueda de otra realidad, si bien se da un alto porcentaje de jóvenes no expuestos a la problemática, debido a que no utilizan el chat.*

**Tabla 3.** Matriz de componentes rotada (procedimiento Varimax)<sup>1</sup>

	Búsqueda de otra realidad	Inquietud	Pérdida de control	Evasión
Prefieres conocer gente a través del chat porque puedes ser aquella persona que quieres ser	0,784		0,183	0,186
Es normal que te encuentres pensando y/o soñando en tus conexiones al chat	0,734	<b>0,342</b>		
Tratas de ocultar cuánto tiempo pasas realmente en el chat	0,69	<b>0,101</b>	0,397	
Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando pasas un día sin poder conectarte al chat	<b>0,194</b>	0,792		
Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe mientras estás conectado al chat		0,771	<b>0,213</b>	<b>0,24</b>
A lo largo del día, te encuentras a veces pensando y planificando la próxima conexión al chat	<b>0,525</b>	0,568		<b>0,102</b>
Piensas que te sentirías mal si se redujera el tiempo que pasas en el chat	<b>0,394</b>	0,548		<b>0,483</b>
Tiendes a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad te conectas durante unas cuantas horas			<b>0,894</b>	0,146
Has intentado alguna vez conectarte menos veces al chat y no lo has logrado	<b>0,422</b>		<b>0,658</b>	<b>0,18</b>
Cada vez pasas más tiempo en el chat que con tus amigos en la vida real	<b>0,176</b>	<b>0,494</b>	<b>0,544</b>	<b>-0,42</b>
Mientras estás en el chat, te evades de los problemas que puedas tener		<b>0,218</b>	0,207	0,809
	<b>38,80 %</b>	<b>12,30 %</b>	<b>9,40 %</b>	<b>9,20 %</b>

Peso de cada factor en la explicación de la varianza

Explican el 69,7 % del fenómeno

KMO: 0,835  
Alpha = 0,8363

Base: personas que han mostrado su grado de acuerdo o desacuerdo con las distintas afirmaciones.

**Tabla 4.** Prevalencia de conductas de riesgo en cada una de las dimensiones-factores<sup>1</sup>

	Evasión	Pérdida de control	Inquietud	Búsqueda de otra realidad
Baja	26,1 %	26,8 %	29,7 %	30,4 %
Media	5,2 %	7,0 %	4,1 %	3,6 %
Alta	3,2 %	0,7 %	0,7 %	0,5 %
No expuesto	65,4 %	65,4 %	65,4 %	65,4 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %

Base: personas que han mostrado su grado de acuerdo o desacuerdo con las distintas afirmaciones.

*Teniendo en cuenta a aquellos que sí lo utilizan, encontramos que un 9,4 % presenta problemas en torno a la evasión; un 2,1 % indica pérdida de control, un 2,1 % inquietud y un 1,6 % búsqueda de otra realidad.*

*En definitiva, sobre el total de jóvenes encuestados, un 4,1 % presenta problemas en el uso del chat. De ellos un 1,1 % presenta dos problemáticas.*

## Tecnologías del juego

*La videoconsola y los juegos de ordenador son las tecnologías más utilizadas, con un uso considerablemente mayor entre los más jóvenes (fig. 4).*

*La media de uso de los juegos está en torno a casi tres días a la semana.*

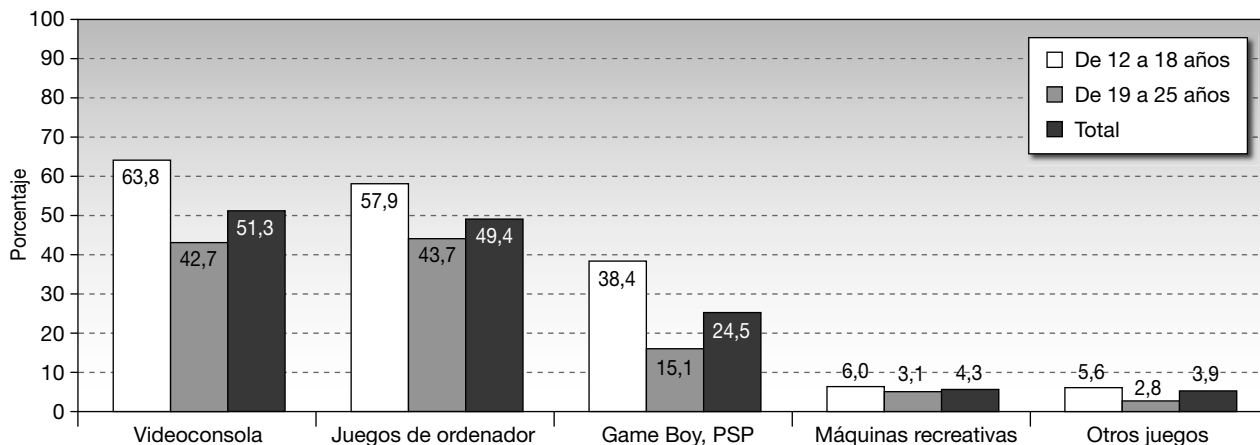


Figura 4. Usuarios de las diferentes tecnologías<sup>1</sup>.

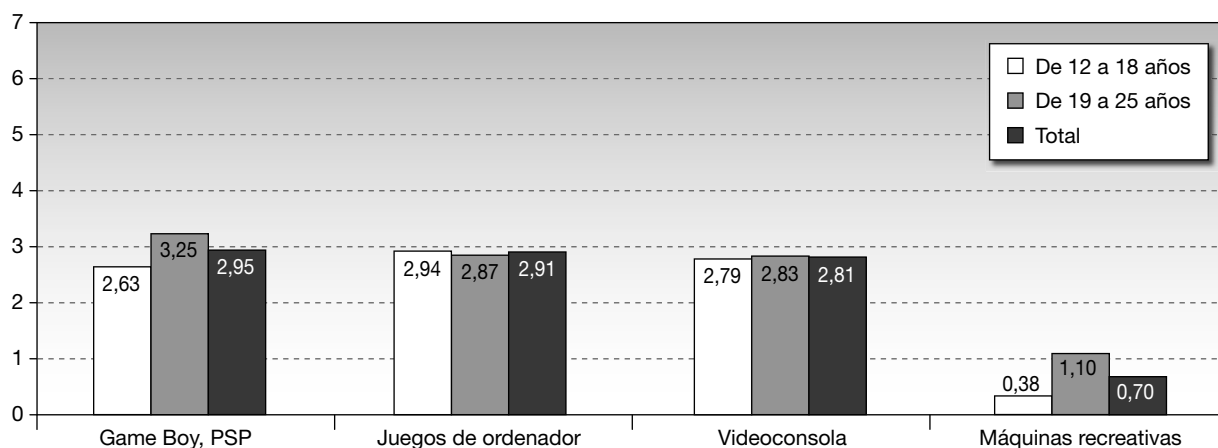


Figura 5. Durante la última semana, ¿cuántos días has utilizado alguna de las anteriores tecnologías?<sup>1</sup>.

Aunque la Game Boy/PSP era utilizada por un porcentaje menor en los jóvenes entre 19 y 25 años, éstos llevan a cabo una utilización más intensa que los encuestados de menor edad (fig. 5).

### Usos problemáticos de las tecnologías del juego

Tras el análisis factorial (tabla 5), se explica de forma clara el comportamiento de los jóvenes teniendo en cuenta cinco ejes:

- 1) *Evasión/necesidad. Recompensa positiva y tolerancia, además de signos de abstinencia. El juego se convierte en necesario en la vida cotidiana.*
- 2) *Ocultación. Se oculta el tiempo que se pasa jugando.*
- 3) *Abandono de actividades. Se sustituyen actividades tradicionales por el juego.*
- 4) *Abstinencia. Se tiene en mente volver al juego, incluso a costa de otras obligaciones.*
- 5) *Pérdida de control. Intentos fallidos por detener el juego.*



**Tabla 5.** Matriz de componentes rotada (procedimiento Varimax)<sup>1</sup>

	Evasión / necesidad	Ocultación	Abandono de actividades	Abstinencia	Pérdida de control
El estar jugando te proporciona bienestar	0,814		<b>0,181</b>	<b>0,218</b>	0,155
Mientras estás jugando te evades de los problemas que puedas tener	0,797	<b>0,16</b>	<b>0,122</b>		<b>0,285</b>
Sientes necesidad de avanzar en los niveles y de ponerte cada vez más al límite en el juego	0,735	<b>0,191</b>	<b>0,11</b>	<b>0,178</b>	<b>0,235</b>
Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe mientras estás en plena partida	0,639	<b>0,318</b>	<b>0,256</b>		<b>0,162</b>
Sueles revivir partidas pasadas, repasando los pasos que diste	0,62	<b>0,199</b>	<b>0,17</b>		<b>0,386</b>
Sueles ocultarte cuando juegas y disimulas cuando te ven tus padres	<b>0,221</b>	0,817		<b>0,268</b>	<b>0,113</b>
Sueles ocultar a tus padres el tiempo que pasas jugando	<b>0,156</b>	0,783	<b>0,248</b>	<b>0,12</b>	
Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando pasa un día sin que puedas jugar	<b>0,189</b>	0,543	<b>0,493</b>		<b>0,222</b>
Has dejado de practicar alguna actividad de ocio para poder tener más tiempo para jugar	<b>0,185</b>	<b>0,154</b>	0,851	<b>0,125</b>	<b>0,142</b>
Cada vez pasas más tiempo jugando que con tus amigos	<b>0,415</b>	<b>0,16</b>	0,596	<b>0,393</b>	<b>-0,107</b>
Cuando pierdes en el juego tienes continuamente en mente el volverte a conectar para ganar	<b>0,146</b>		<b>0,205</b>	0,714	<b>0,366</b>
Desatiendes las tareas del colegio/universidad/trabajo por pasar más tiempo jugando	<b>0,272</b>	<b>0,352</b>		0,707	
Has intentado alguna vez pasar menos tiempo jugando y no lo has logrado	<b>0,254</b>	<b>0,138</b>		<b>0,183</b>	0,835
Tiendes a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad juegas durante unas cuantas horas	<b>0,514</b>	<b>0,214</b>		<b>0,134</b>	0,631
	45 %	9 %	6,8 %	5,8 %	5,4 %
Explican el 72 % del fenómeno					

KPO: 0,92

Alpha = 0,9045

**Tabla 6.** Prevalencia de conductas de riesgo en cada una de las dimensiones-factores<sup>1</sup>

	Evasión	Pérdida de control	Abstinencia	Abandono de actividades	Ocultación
Baja	47,9 %	51,0 %	51,9 %	54,3 %	55,0 %
Media	10,7 %	8,2 %	7,9 %	6,1 %	5,3 %
Alta	2,3 %	1,6 %	1,1 %	0,5 %	0,5 %
No expuesto	39,1 %	39,1 %	39,1 %	39,1 %	39,1 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Fundamentalmente, la problemática proviene de la necesidad y de la evasión que procuran los juegos tecnológicos, que se convierten en parte de la vida de los jóvenes. La pérdida de control es, a su vez, reconocida por un 1,6 % de los jóvenes; un menor porcentaje confirma problemas de abstinencia (tabla 6).

El abandono de actividades y la ocultación, por el contrario, son problemáticas menos frecuentes entre los jóvenes.

Teniendo en cuenta aquellos que están expuestos al problema, los porcentajes de problemática se elevan: un 3,7 % muestra problemas de necesidad y evasión, un 2,7 % de pérdida de control, un 1,8 % abstinencia y un 0,9 % abandono de actividades y ocultación.

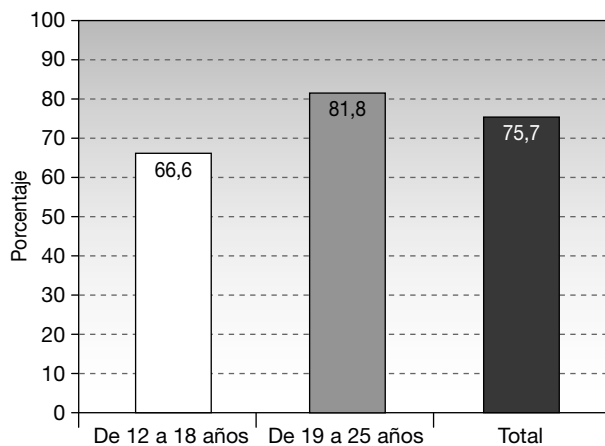


Figura 6. ¿Utilizas internet?<sup>1</sup>.

Sobre el total de jóvenes madrileños, un 3,7% presenta algún problema en el uso de las tecnologías del juego. De ellos, un 1,4% reconoce dos problemas, mientras que un 0,2% confirma tres y cuatro problemas asociados al uso.

### Usos problemáticos de Internet

De manera general, algo más de un 75% de los jóvenes entrevistados utiliza Internet (fig. 6).

Los jóvenes encuestados navegaron por Internet por motivos diferentes al trabajo o los estudios una media de 2,12 días durante la última semana. No se observan diferencias destacables entre los dos grupos de edades considerados.

Tras la realización del análisis factorial (tabla 7), el uso de Internet se resume en cinco factores:

- 1) Pérdida de control. Se intenta reducir el tiempo de navegación, pero sin éxito.
- 2) Evasión. La navegación proporciona recompensas como la evasión o un estado de bienestar.
- 3) Ocultación. Se oculta el tiempo que se pasa navegando por Internet.
- 4) Preocupación. La navegación por Internet se convierte en una preocupación principal, por encima de las obligaciones.
- 5) Abandono de actividades. La navegación por Internet se convierte en sustituto de actividades tradicionales.

La evasión destaca como uno de los indicios que más se repite entre los jóvenes en su navegación por Internet, seguida de la pérdida de control y la preocupación.

Sin embargo, el abandono de actividades y la ocultación no son signos tan evidentes en el uso de esta herramienta.

Excluyendo aquellos que no están expuestos a Internet, se ve cómo los porcentajes llegan a un 4,4% en el caso de la evasión, a un 2,3% en pérdida de control, preocupación en el uso reconocido por un 1,5% y un porcentaje de 0,5% que reconoce abandono de otras actividades y ocultación del uso.

De la totalidad de jóvenes madrileños, un 4,5% presenta algún indicio de uso problemático en la navegación por Internet. De ellos, un 1% reconoce problemas en dos de los cinco factores y un 0,5%, en tres de los cinco factores que resumen la problemática (tabla 8).

**Tabla 7.** Matriz de componentes rotada (procedimiento Varimax)<sup>1</sup>

	Pérdida de control	Evasión	Ocultación	Preocupación	Abandono de actividades
Has intentado alguna vez pasar menos tiempo conectado a Internet y no lo has logrado	0,799	0,129	0,137	0,161	
Tiendes a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad navegas durante unas cuantas horas	0,701	0,399	0,137	0,224	
La verdad es que has ido aumentando el tiempo que pasas en la red	0,665		0,17		0,416
Mientras estás navegando te evades de los problemas que puedas tener	0,24	0,827			0,146
El estar conectado a la red te proporciona bienestar		0,811	0,25	0,147	0,141
Te vuelves precavido o reservado cuando alguien te pregunta a qué dedicas el tiempo que pasas navegando	0,19	0,102	0,822		0,236
Tratas de ocultar cuánto tiempo pasas realmente navegando	0,156	0,166	0,797	0,287	
Es normal que te encuentres pensando y/o soñando que estás navegando por Internet			0,176	0,813	0,224
Desatiendes las tareas del colegio/universidad/trabajo por pasar más tiempo navegando por la red	0,283	0,333	0,157	0,705	
Has dejado de practicar alguna actividad de ocio para poder tener más tiempo para conectarte a Internet		0,226	0,272		0,755
Cada vez pasas más tiempo navegando por Internet que con tus amigos	0,187			0,347	0,737
	37,20 %	10,50 %	9 %	8,50 %	7,70 %

Peso de cada factor en la explicación de la varianza

Explican el 73 % del fenómeno

KMO: 0,841

Alpha = 0,8275

Base: personas que han mostrado su grado de acuerdo o desacuerdo con las distintas afirmaciones.

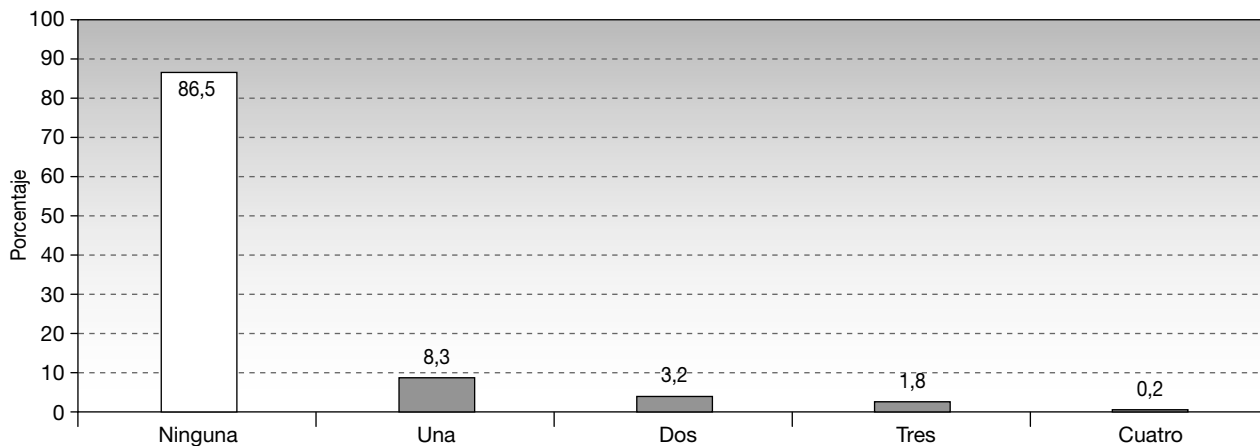
**Tabla 8.** Prevalencia de conductas de riesgo en cada una de las dimensiones-factores<sup>1</sup>

	Evasión	Pérdida de control	Abstinencia	Abandono de actividades	Ocultación
Baja	55,1 %	59,7 %	62,0 %	63,9 %	64,2 %
Media	12,0 %	8,8 %	7,0 %	5,8 %	5,6 %
Alta	3,0 %	1,6 %	1,1 %	0,4 %	0,4 %
No expuesto	29,9 %	29,9 %	29,9 %	29,9 %	29,9 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Base: personas que han mostrado su grado de acuerdo o desacuerdo con las distintas afirmaciones.

## Prevalencia de uso inadecuado de nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes madrileños

*Teniendo en cuenta todas las herramientas tecnológicas que se han analizado y contabilizando a aquellos jóvenes que presentan algún problema en su uso, se puede concluir que un 13,5 % de los jóvenes madrileños manifiesta indicios de uso problemático con algunas tecnologías de la comunicación y el juego.*



**Figura 7.** Prevalencia del uso problemático de las nuevas tecnologías entre los jóvenes madrileños<sup>1</sup>.

Resumiendo los datos hasta aquí expuestos, la prevalencia medida de uso inadecuado para el conjunto de las tecnologías estudiadas se visualiza en la figura 7.

## Conclusiones

Del análisis cuantitativo a partir de la utilización de análisis factoriales se observan diferencias en los patrones de comportamiento de las diferentes tecnologías, según su uso por parte de los jóvenes madrileños<sup>1</sup>:

1) El patrón mostrado por el móvil/correo electrónico se refiere fundamentalmente a su necesidad en la vida diaria de los jóvenes y, en menor medida, presenta indicios de uso compulsivo y del efecto de las modas y novedades.

2) En relación con el chat, se trata de una tecnología que ante todo se perfila como una herramienta que permite una vida paralela y provoca abstinencia. En menor medida, se traduce en una pérdida de control y evasión de los problemas.

4) Las tecnologías del juego, por su parte, muestran un patrón en el que destaca fundamentalmente la recompensa positiva de bienestar y evasión, además de la necesidad que supone en la vida de sus usuarios. En menor medida, produce comportamientos de ocultación, abandono de actividades, abstinencia y pérdida de control.

5) Por último, la navegación por Internet viene descrita fundamentalmente por la pérdida de control del tiempo y la recompensa positiva de bienestar y evasión de los problemas. En menor medida, su uso comporta ocultación, preocupación y abandono de actividades.

## ¿Cómo se debería actuar ante esta problemática?

Tras el estudio realizado, se muestra que no existe una alta prevalencia de usos problemáticos entre los jóvenes de la ciudad de Madrid. Sin embargo, la evolución en el futuro es desconocida. La normalización en el uso de las nuevas tecnologías, el desconocimiento sobre el tema y su potencialidad adictiva hace que el problema pueda hacerse más evidente.

Ante esto, las acciones de prevención desde las instituciones deben ser un motor fundamental en la intervención, antes que las acciones paliativas.

*Se debe trabajar en la prevención desde edades tempranas, tanto en la familia como en la escuela, pero implicando activamente a los padres y trabajando directamente con los profesores en actividades dirigidas a los más jóvenes.*

*La formación de los padres debería ser otra de las acciones más importantes, con el fin de que conozcan el fenómeno sin alarmismos y sean capaces de detectar posibles problemas con el objetivo de atajarlos.*

*Además de esto, debiera darse una mayor notoriedad de las instituciones que trabajan en estos problemas y a las que puede acudir en caso de percibirlos, ya que el desconocimiento de los lugares adecuados a los que acudir es notable entre los padres.*

*De cara a la investigación de la adicción a las nuevas tecnologías, sería clave el impulso de la investigación en el ámbito clínico, con el objetivo de sentar una base científica en la medición del fenómeno en la población.*

*El presente estudio, en el que se han analizado los indicios de un problema emergente en la sociedad, tiene una pretensión sociológica, pero puede ser también el fundamento sobre el que se asiente una investigación clínica basada en los cuestionarios de referencia que se han desarrollado a la vista de los ítems de mayor relevancia para cada tecnología según los resultados del análisis factorial.*

**F. de A. Babín Vich**

Director General del Instituto de Adicciones de la Ciudad de Madrid.  
Madrid Salud. Ayuntamiento de Madrid. Madrid. España.

## **Bibliografía**

1. Estudio de uso problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid. Documentos Técnicos del Instituto de Adicciones de Madrid Salud. Madrid: Instituto de Adicciones de Madrid Salud; 2008. Disponible en: <http://www.madridsalud.es/publicaciones/adicciones/doctecnicos/UsoProblematicoTIC.pdf>