

Estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones
en población adolescente y joven.
Las Palmas de Gran Canaria

LPA JUVENTUD Y FUNDACIÓN ADSIS - 2022



Índice

Datos Generales del Estudio	03
Resultados de los Usos TIC	05
Resultados de Tecnoadicciones I: Uso Compulsivo de móvil e Internet	07
Resultados de Tecnoadicciones II: Trastorno por Videojuegos	9
Conclusiones del Estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones	11

Datos Generales del Estudio

El Programa “Ponte a Cubierto” del Área de Juventud del Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria y el Centro Aluesa de Fundación Adsis Canarias, presenta por primera vez de modo conjunto un estudio con población adolescente y joven escolarizada de centros educativos públicos del municipio. Los datos obtenidos, durante el primer cuatrimestre del curso 22/23, permiten realizar un diagnóstico de las Tecnoadicciones conociendo en qué invierten más tiempo cuando navegan en internet o qué usos dan a la tecnología Smartphone.

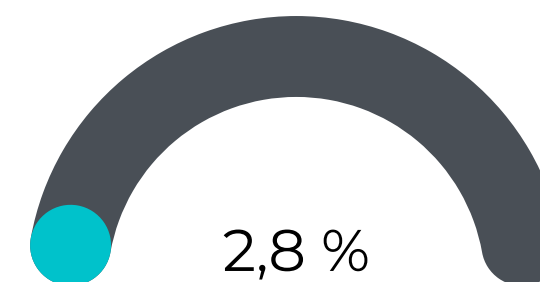
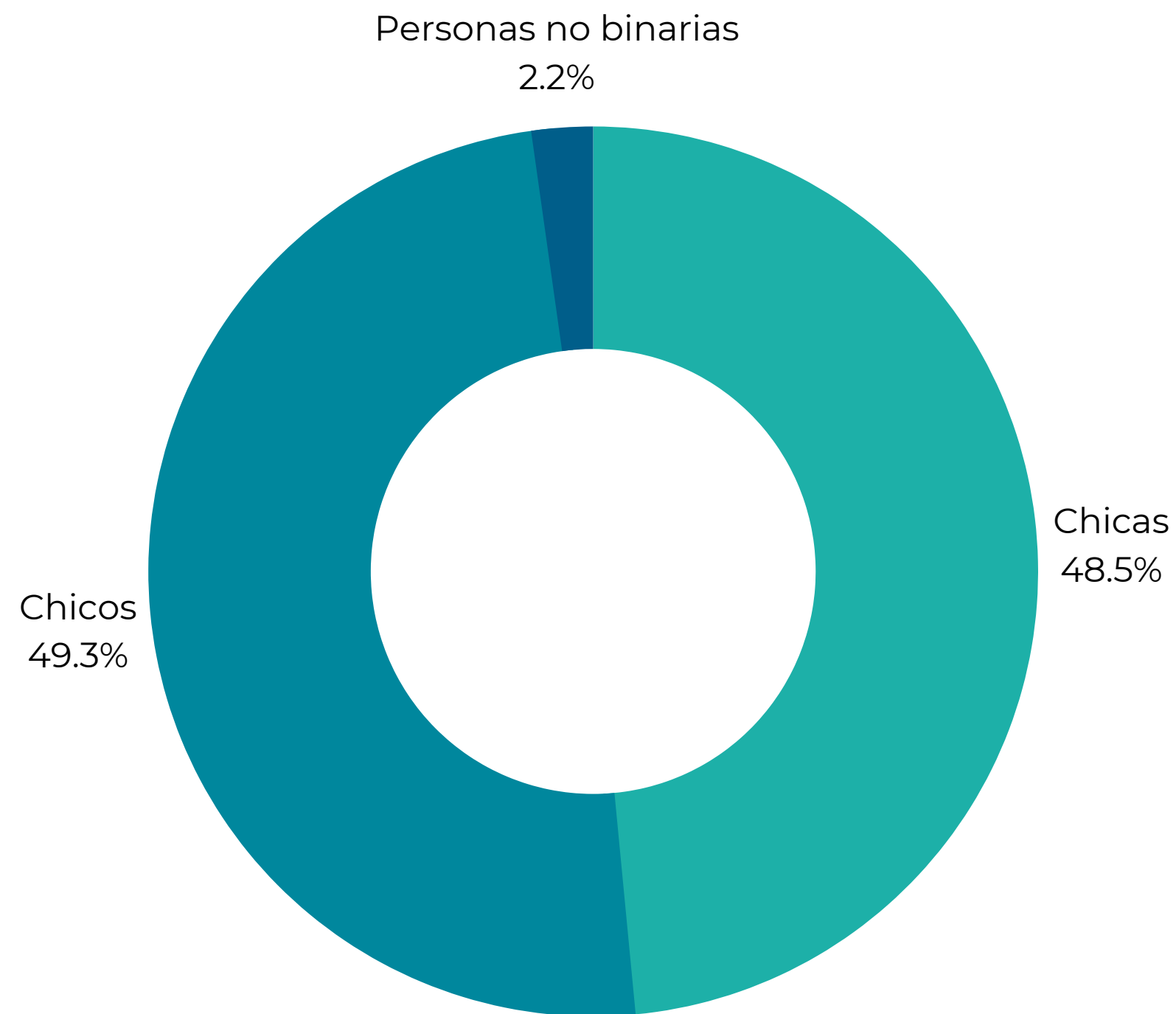
La finalidad ha sido explorar hasta que punto la población joven presenta **usos abusivos o adictivos de las tecnologías**: móvil/internet, videojuegos y redes sociales.

Lo más innovador es que no solo explora a qué dedican su tiempo con las tecnologías, sino además se mide la incidencia de Riesgos TIC y se obtiene una fotografía de las tecnoadicciones en esta etapa evolutiva tan vulnerable a los riesgos adictivos de la tecnología.

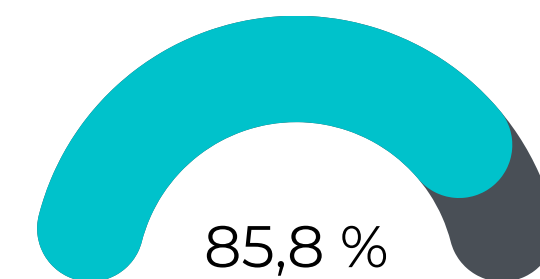
La muestra final del estudio fue de **493** adolescentes y jóvenes, de los que **48,5%** son chicas, **49,3%** chicos y **2,2%** personas no binarias. El **2,8%** son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el **85,8%** adolescentes de entre **13 y 16 años** y un **11,4%** jóvenes de entre 17 y 20 años.

Estudio en Gráficos

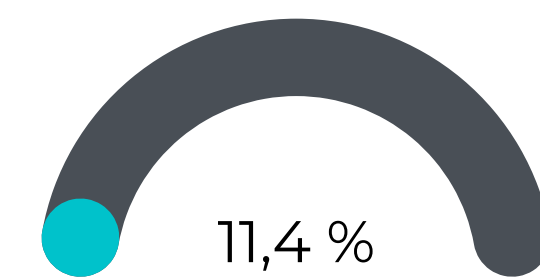
Datos sociodemográficos: género y edad



Preadolescentes



Adolescentes



Jóvenes

Resultados de los Usos TIC

Entre el 71 y el 91,9 % de la población adolescente y joven de LPGC pasa la mayor parte de su tiempo digital entre el WhatsApp, TikTok, Instagram y YouTube. Y casi la mitad jugando a videojuegos con el móvil o en Internet.

Resultados en porcentajes

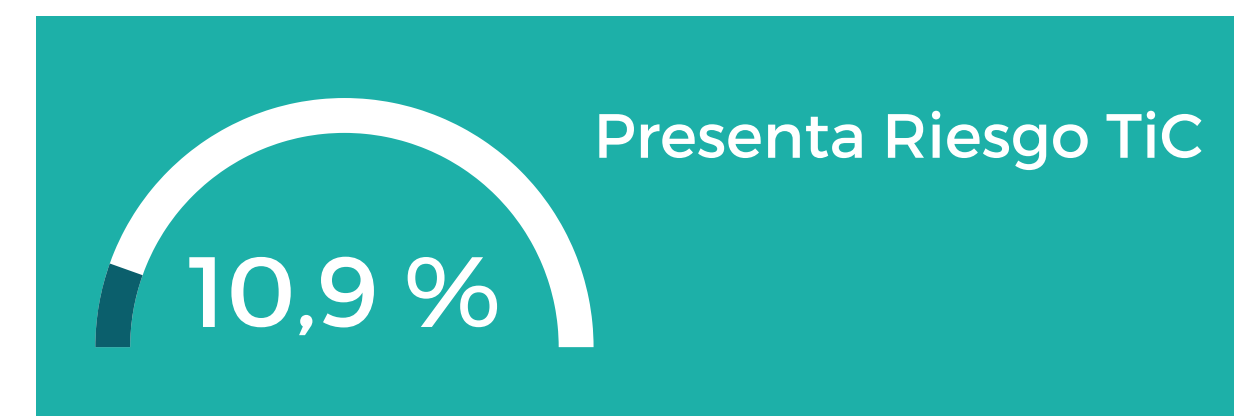
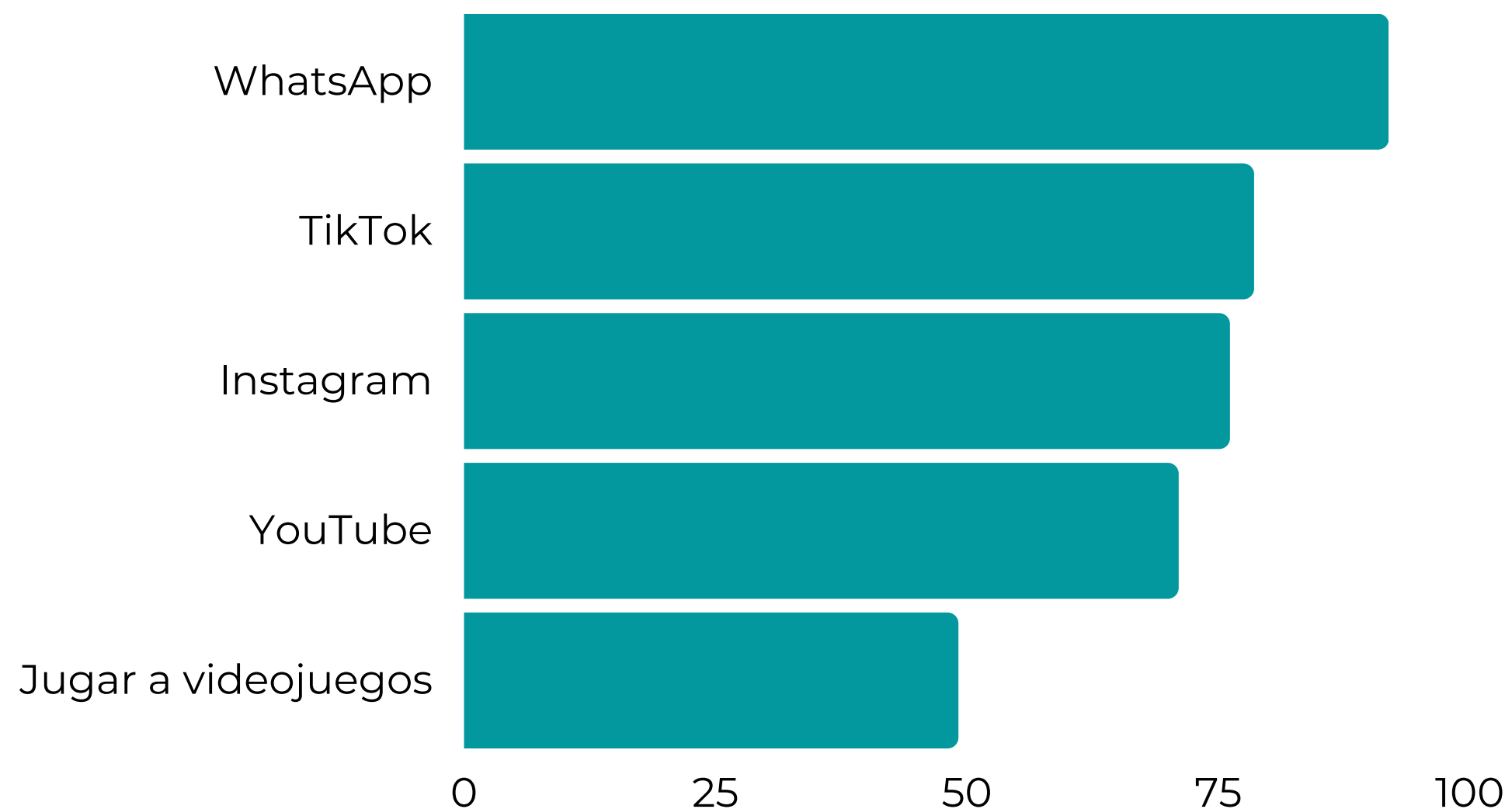
- Solo un 8,1% de la población adolescente y joven no hace uso frecuente de las TIC.
- WhatsApp con un 91,9%, TikTok con un 78,5%, Instagram con un 76,1%, YouTube el 71% son la redes sociales más utilizadas.
- Juega a videojuegos el 49,1%.
- Sorprende la irrupción en los últimos años del Twitch (25,8%).
- El 10,9% hace uso de Riesgo TIC, es decir, no tienen en cuenta la privacidad redes sociales, intercambian fotos o vídeos íntimos por WhatsApp, desconocen los derechos de imagen, no respetan los Códigos PEGI de los videojuegos, hablan con desconocidos a través de redes sociales o videojuegos, etc.

La sobre-exposición a riesgos TICs hace vulnerable a la población adolescente en el mundo digital.

1 joven de cada 10 menores y jóvenes reconoce hacer un uso de Riesgo TIC, es decir, inadecuado y peligroso de la tecnología.

Estudio en Gráficos

Resultados de los usos TIC del móvil e internet



Resultados de Tecnoadicciones I: Uso Compulsivo de móvil e Internet

El 21,1% de la población joven reconoce estar “enredada” o “enganchada” a la tecnología y en torno al 16% presenta indicadores adictivos como afectación en su vida y no poder dejar de pensar en ello. Todos los indicadores superan la media de Canarias en cuanto a uso compulsivo de móvil e internet.

Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud

El 5,1% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud cuando no puede usar el móvil o conectarse a internet.

Afectación en su vida

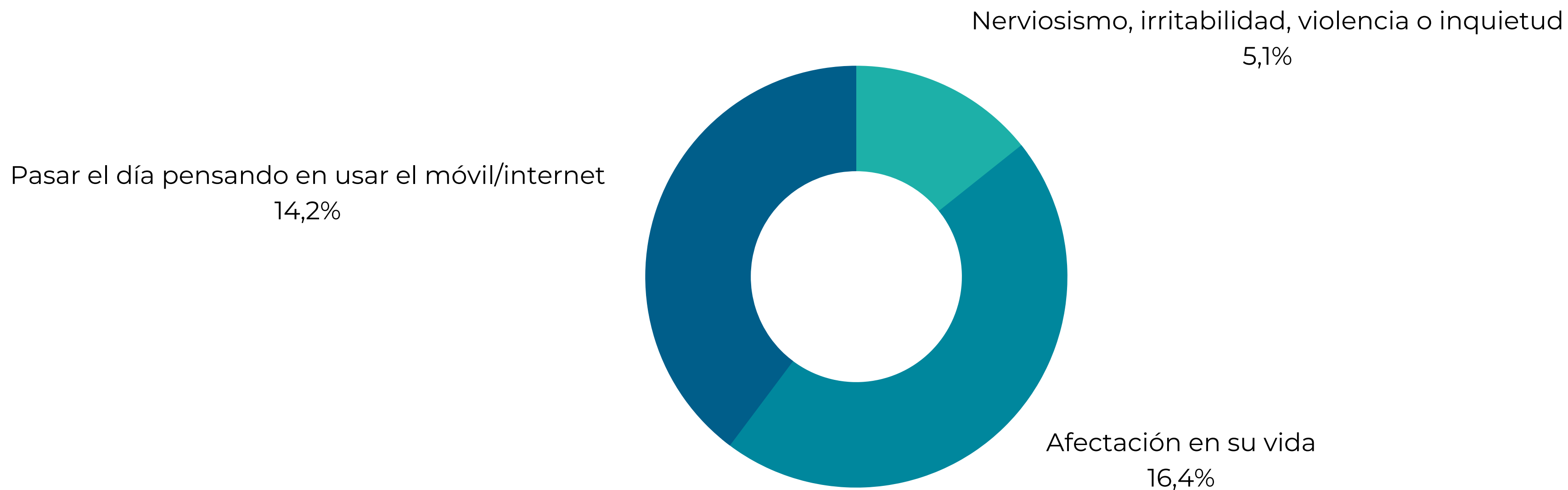
El 16,4% ha dejado de hacer actividades importantes por usar móvil/internet, es decir sufre afectación en su vida.

Pasar el día pensando en usar el móvil/internet

El 14,2% se pasa el día pensando en usar el móvil o internet.

Estudio en Gráficos

Resultados de Tecnoadicciones I: uso compulsivo de móvil e Internet



Resultados de Tecnoadicciones II: Trastorno por Videojuegos

Casi el 9% de la población adolescente y joven del municipio reconoce afectación en su vida por los videojuegos y cerca del 7% no puede dejar de pensar en ellos.

Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud

El 4,2% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia e inquietud si no puede jugar a videojuegos.

Afectación en su vida

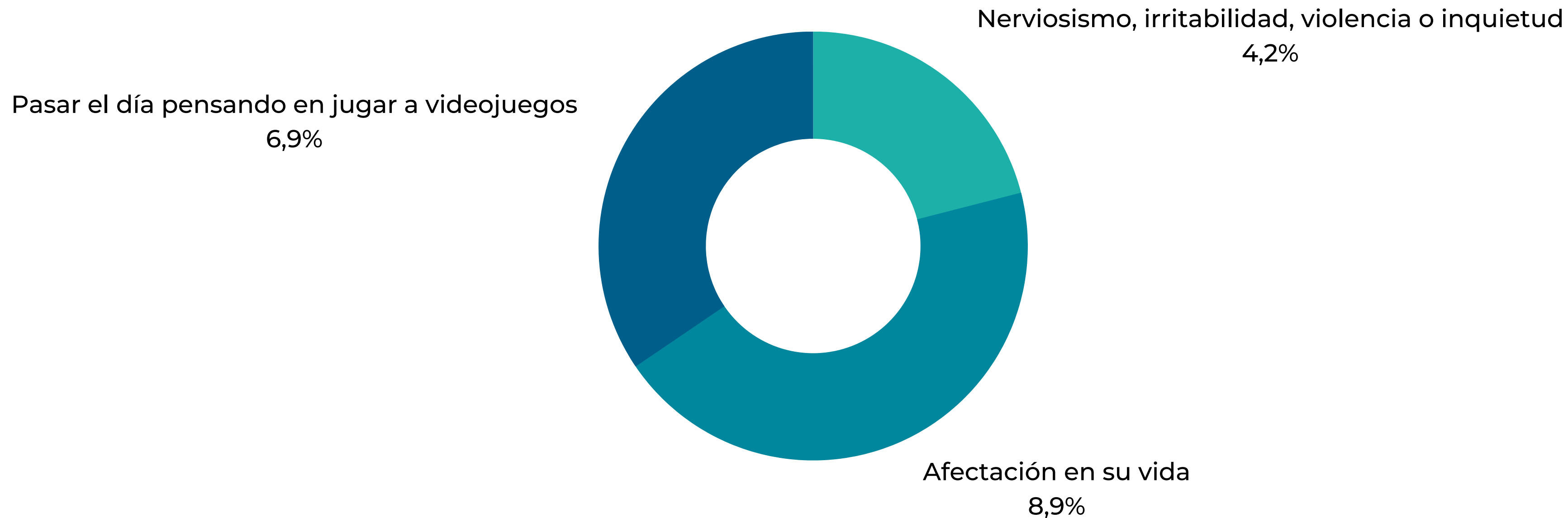
El 8,9% ha dejado actividades importantes por jugar a videojuegos, tales como dejar de estudiar o hacer los deberes, salir menos con amistades, reducir actividades deportivas o lúdicas, pasar menos tiempo en familia, dormir pocas horas, etc.

Pasar el día pensando en jugar a videojuegos

El 6,9% reconoce que se pasa el día pensando en los videojuegos.

Estudio en Gráficos

Resultados de Tecnoadicciones II: trastorno por videojuegos



Conclusiones del estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones

Considerable exposición a riesgos TICs en población adolescente y joven, ya que presentan elevadas tasas de conciencia de problema por el uso compulsivo de móvil e internet, trastorno por videojuegos y otros riesgos derivados de las tecnologías.

En la prevención de los Riesgos TIC y Tecnoadicciones se ha incidido en la responsabilidad de las familias contra los efectos perjudiciales de la tecnología. Se precisan análisis y actuaciones globales que permitan estudiar el impacto para la salud mental de adolescentes y jóvenes. Se hace necesario desarrollar medidas para regular y combatir los peligros TICs de un modo integral y eficaz.

Se abren a nuevos retos de salud mental y riesgos adictivos en población adolescente y joven. Es necesario promover nuevos hábitos de ocio digital saludable y en materia de prevención y tratamiento precoz de tecnoadicciones.

Se incrementa la exposición a riesgos TIC en población adolescente y joven

Elevadas tasas de uso compulsivo de móvil e internet, trastorno por videojuegos y otros riesgos derivados de las tecnologías.

Las Tecnoadicciones en población infantil y juvenil son una problemática social del municipio de LPGC

Menores y jóvenes están expuestos a riesgos adictivos, que ahora empiezan a reflejarse en la presencia de altas tasas de conductas adictivas.

Las nuevas generaciones han normalizado conductas de Ocio Digital que son nocivas para la salud mental

Las perciben como exentas de riesgos, prefieren el ocio digital, minimizan los efectos negativos aumentando los riesgos TIC.

Agradecimientos

Área de Gobierno de Educación, Seguridad y Emergencias, Servicios Sociales, Participación Ciudadana y Juventud. Iltre. Ayto de Las Palmas de Gran Canaria.



Y a todas las personas de las comunidades educativas de centros públicos, concertados y entidades sociales del tercer sector de canarias.

Estudio realizado por el equipo del Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas, del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias: Samira Colombo Guerra, Jonatan Hernández Sánchez y Seneida Rodríguez Mendoza. Coordinador: Óscar Lorenzo Lorenzo.

El Centro Aluesa de Fundación Adsis se centra en población adolescente y joven para reducir las tecnoadicciones y otros riesgos adictivos.

Los Programas de prevención de Tecnoadicciones de Fundación Adsis utilizan el entorno digital como medio para educar sobre el ocio digital saludable, reducir los usos compulsivos de internet, prevenir las tecnoadicciones y otras conductas adictivas. Se dirigen a población adolescentes y joven e implican a familias, centros educativos y otras organizaciones.



Fundación adsis es una entidad sin ánimo de lucro que desde hace más de 55 años, trabaja para ofrecer oportunidades a personas que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad. Cada año acompaña a más de 40.000 personas en España y más de 5.000 en América Latina.

www.fundacionadsis.org

