



**LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN ANDALUCÍA**



**Junta de Andalucía**

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales  
y Conciliación

## TÍTULO: LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN ANDALUCÍA

Estudio realizado por encargo de la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación, con el siguiente equipo de trabajo:

Dirección, análisis y elaboración de informe:  
Agencia de Servicios Sociales y Dependencia de Andalucía

Trabajo de Campo:  
Nexo, Sociedad Cooperativa Andaluza

Edita:  
Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación. Junta de Andalucía



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS	8
METODOLOGÍA	12
RESULTADOS SOBRE PREVALENCIAS DE ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN ANDALUCÍA	21
1. Internet	22
1.1. Utilización de internet	22
1.2. Uso de internet y de los diversos dispositivos de conexión en la población menor de edad	26
1.3. Análisis del uso de internet	31
1.4. Adicción potencial a internet	34
1.5. Perfil de las personas con adicción potencial o uso problemático de internet	37
1.6. Cyberbullying y Sexting	43
2. Videojuegos y juegos online	45
2.1. El uso de videojuegos o juegos online en Andalucía	45
2.2. Juego con videojuegos o juegos a través del ordenador o a través del móvil	45
2.3. Control sobre las prácticas de videojuegos o juegos online en la población menor de edad.	49
2.4 . Adicción potencial a videojuegos o juegos online	51
2.5. Perfil de las personas que presentan adicción potencial a videojuegos o juegos online	53
3. Redes sociales	57
3.1. Uso de las redes sociales	57
3.2. Adicción potencial a redes sociales	63
3.3. Perfil de riesgo de la adicción potencial a redes sociales	65
4. Juego patológico	74
4.1. La práctica del juego por dinero en la población andaluza	74
4.2. Prevalencia de riesgo de juego patológico	80
4.3. Hábitos de juego y prevalencias de juego patológico en la población menor de edad	83
4.4. Perfil de riesgo para el juego patológico	86
5. Alcohol y adicciones comportamentales	88
PRINCIPALES RESULTADOS Y CONCLUSIONES	99
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	107
ANEXO. CUESTIONARIO	113





## INTRODUCCIÓN

Según la Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares del Instituto Nacional de Estadística (INE), en 2017 el 81,7% de las viviendas en Andalucía disponen de conexión a internet y en el 81% de las viviendas esa conexión es a través de banda ancha. En 2007, una década antes, el porcentaje de viviendas con acceso a internet era del 37,5% y a través de banda ancha el 33,8%.

Por otro lado, en 2016 España se convirtió en el país con más 'smartphones' por habitante del mundo: el 92% de los españoles y las españolas dispone de al menos uno de estos dispositivos según el informe Consumo Móvil 2017 elaborado por Deloitte.

En cuanto a la población andaluza de 10 a 15 años, la misma encuesta del INE, indica que en 2017 el 68,4% dispone de móvil propio. Este porcentaje no ha variado apenas desde 2007 (67,5%), si bien lo que posiblemente ha variado es la proporción de smartphones (teléfonos inteligentes, con acceso a datos móviles). La encuesta del INE no detalla el tipo de dispositivo móvil que poseen los y las menores.

El porcentaje de menores de 10 a 15 años que ha accedido a internet en los últimos 3 meses en Andalucía sí que ha aumentado del 72,8% en 2007 al 96% en 2017.

La evolución de los resultados según la edad, muestra que la disposición de teléfono móvil se incrementa significativamente a partir de los 10 años. Se trata de un dato que no ha sido posible obtenerlo de forma específica para Andalucía, sino solamente a nivel nacional, aunque es esperable que la realidad autonómica no difiera de la del conjunto del país: en 2017 el 25% de los niños y niñas

de 10 años de edad dispone de teléfono móvil propio, porcentaje que va aumentando hasta alcanzar el 94% en la población de 15 años.

Por lo tanto, nos encontramos ante un uso generalizado de las llamadas Nuevas Tecnologías (NT) o Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) entre los y las adolescentes andaluces desde edades muy tempranas. Estas tecnologías han creado nuevas formas de comunicación y de interrelaciones y son así mismo fuente de información para el aprendizaje, el ocio y el desarrollo académico y profesional. Paralelamente a los beneficios que han introducido estas tecnologías, su uso implica también riesgos asociados, tales como la pérdida de privacidad, aislamiento y otros más graves como el ciberbullying, grooming o sexting, ante los cuales las personas en edad adolescente son más vulnerables (Rial Boubeta et al 2015).

Las clasificaciones nosológicas internacionales únicamente incluyen como adicción comportamental reconocida el juego patológico. Recientemente, la clasificación americana DSM-V clasificó el trastorno por juego online como “pendiente de estudio”, en tanto que la OMS incluye plenamente esta categoría en la versión 11 de la CIE. Otras actividades consideradas por parte de la literatura científica como susceptibles de generar adicción, como el uso de internet o redes sociales entre otras, no han encontrado, por el momento, reconocimiento en estas clasificaciones.

La psicóloga social estadounidense, Jean M. Twenge, ha denominado iGen a la generación de personas nacidas a partir de 1997 en Estados Unidos, por tratarse de la primera generación criada y educada desde la infancia en un contexto de uso generalizado de internet, especialmente a través de dispositivos móviles (smartphones y tabletas), lo que ha configurado los hábitos, usos, creencias y valores de esta generación de manera diferenciada a las anteriores. Estas tendencias podrían haber llegado más tarde a España y a Andalucía, del mismo modo que la expansión generalizada de las TICs llegó con posterioridad. Por tanto, no serían detectables entre las personas nacidas desde 1997, pero posiblemente sí afecten ya a las nacidas unos años más tarde, aquellas que actualmente tienen edades adolescentes y se han criado desde la infancia en un contexto de presencia generalizada de las TICs a través de dispositivos móviles.

Según esta autora, el acceso de forma ubicua a redes sociales y a contenidos multimedia desde edades muy tempranas ha modificado los hábitos de ocio y la forma de relacionarse de esta generación, que dedica mucho menos tiempo a salir fuera de sus hogares para encontrarse con amistades, a la vez que se mantienen permanentemente conectados de forma virtual a través de las redes sociales. Este nuevo modelo de uso del tiempo libre ha motivado para esta generación en Estados Unidos, entre otros aspectos, un retraso de las edades de inicio al consumo de alcohol y otras sustancias, retraso que puede estar también relacionado con el incremento que se detecta de la percepción del riesgo en estas edades en torno al consumo de alcohol.

Por otra parte, esta forma de socialización genera un mayor aislamiento y sentimientos de soledad. Las tasas de depresión y suicidio han aumentado de forma notable en esta generación, datos que la autora relaciona con el mayor aislamiento social, la fuerte presión que ejercen las redes sociales sobre los y las

adolescentes (aspectos relacionados con la imagen, notoriedad, popularidad que tanto preocupan en esta etapa se intensifican a través del uso de este tipo de redes) y con fenómenos más extremos como los comentados de ciberbullying, grooming o sexting.

Otros autores hablan también de diversos efectos, derivados del uso habitual de las TIC desde edades tempranas, sobre aspectos neurológicos y habilidades cognitivas, tales como la atención y la memoria, que podrían afectar de forma negativa a los procesos de aprendizaje

Existe, por tanto, una creciente preocupación con respecto al uso en la infancia y adolescencia de este tipo de tecnologías, que se ha visto acrecentada por noticias aparecidas en los medios de comunicación y que han generado una cierta alarma social.

Paralelamente, surge el debate en torno a la posible adicción bien sea a este tipo de dispositivos móviles, a internet o a aplicaciones concretas de estas tecnologías, como son las redes sociales, el juego o las compras online.

Estudios publicados en los últimos años indican un repunte del juego patológico especialmente entre jóvenes, fundamentalmente en su modalidad online. El último informe del Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías, “Informe Europeo sobre Drogas. Tendencias y novedades, 2017”, advierte, por su parte, sobre un aumento de la adicción a internet y a móviles en población adolescente, que se produce de forma paralela al descenso de patrones abusivos de consumo de alcohol en estas edades.

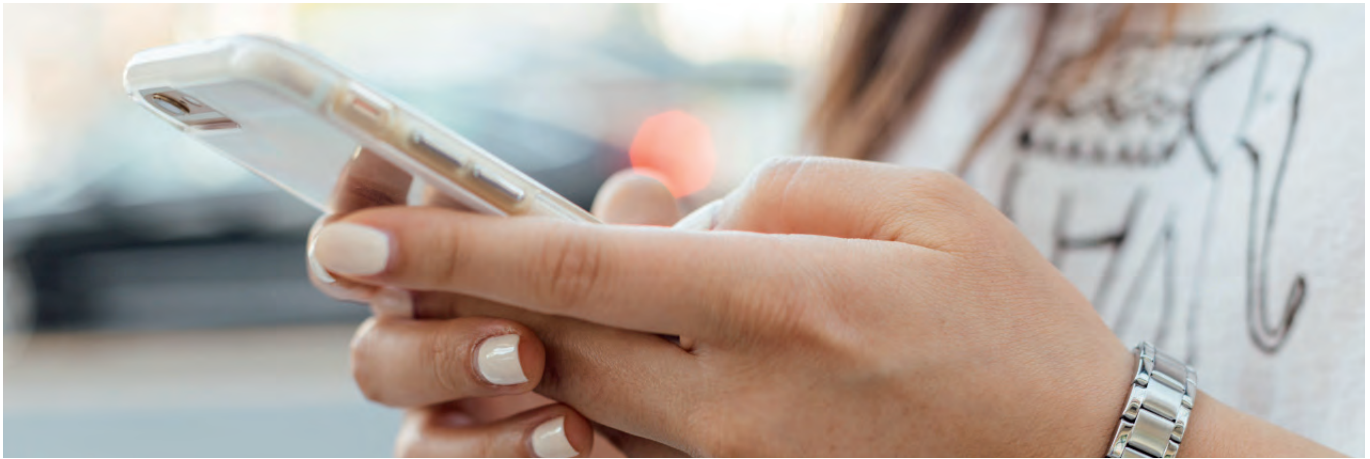
Como se ha señalado anteriormente, las generaciones nacidas en los últimos 20 años son aún más vulnerables al impacto de estas tecnologías, ya que su relación con las mismas se inicia desde la infancia. Existen todavía escasas evidencias sobre la influencia del inicio temprano al acceso habitual a internet sobre el desarrollo de posibles adicciones u otros trastornos psicológicos, sin embargo esa es la realidad que marcará a las generaciones futuras y determinará los retos a los que deberemos dar respuesta desde el ámbito de las adicciones.

El presente estudio pretende dar respuesta a estas preocupaciones, permitiendo conocer las prevalencias concretas que se dan en la población andaluza de la adicción potencial a internet, los videojuegos o juegos online, las redes sociales y el juego patológico ya sea a través de internet o no. Por tratarse del primer estudio epidemiológico poblacional sobre estas materias, se ha considerado de interés explorar la situación en un rango de edades amplio, desde los 12 hasta los 64 años, con objeto de observar si efectivamente existen diferencias y entre qué grupos etarios concretamente se producen esas diferencias.

Así mismo el estudio profundiza en torno a los factores de riesgo y protección relacionados con el desarrollo de conductas adictivas, tales como los hábitos de ocio, la satisfacción vital y rasgos de la personalidad como la impulsividad y los sentimientos negativos o depresivos.







## OBJETIVOS

El objetivo principal de este estudio es conocer las prevalencias de adicción potencial a internet en general, así como a videojuego o juegos online, redes sociales y la prevalencia de juego patológico ya sea a través de internet o no.

Este objetivo se completa a través de los siguientes objetivos específicos:

- Analizar los usos generales y los usos problemáticos o compulsivos que la población andaluza hace de internet, videojuegos y juegos online, redes sociales y juego por dinero.
- Conocer el perfil de las personas con mayor riesgo de desarrollar cada una de las adicciones comportamentales estudiadas.
- Conocer la relación entre el desarrollo de adicciones comportamentales y hábitos de uso del tiempo (ocupación del ocio, horas dedicadas a conexión a internet...).
- Conocer la relación que existe entre las diversas adicciones comportamentales y determinados aspectos psicológicos como la satisfacción vital, la impulsividad y el malestar psicológico.
- Conocer factores de riesgo y protección que inciden en el desarrollo de cada una de las adicciones comportamentales estudiadas.
- Conocer la relación entre el desarrollo de adicciones comportamentales y el consumo de alcohol.

Para ello, se ha diseñado un cuestionario específico que contiene los siguientes bloques:

- Variables sociodemográficas.
- Frecuencia de realización de cada comportamiento adictivo y dispositivo utilizado.
- Análisis del control parental para menores de edad para cada práctica adictiva.
- Edad de la primera tablet propia
- Edad del primer móvil propio





## BLOQUES DEL CUESTIONARIO

- I. BLOQUE ESPECÍFICO DE INTERNET
- II. BLOQUE ESPECÍFICO DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS ONLINE
- III. BLOQUE ESPECÍFICO DE REDES SOCIALES
- IV. BLOQUE ESPECÍFICO DE JUEGO PATOLÓGICO
- V. BLOQUE ESPECÍFICO DE ALCOHOL
- VI. BLOQUE DE ASPECTOS PSICOLÓGICOS
- VII. BLOQUE DE HÁBITOS DE OCIO



## OBJETIVOS DE CONOCIMIENTO



### INTERNET

- Tiempo empleado en la conexión.
- Tipo de actividades que realiza en internet.
- Escala para el screening de adicción potencial a internet CIUS.
- Consencuencias negativas como ciberbulling y sexting.

### VIDEOJUEGOS O JUEGOS ONLINE

- Escala de screening IGD9.

### REDES SOCIALES

- Preferencia de redes sociales.
- Escala de uso de las redes sociales.
- Escala de screening sobre adicción potencial a redes, adaptada de la escala Bergen de adicción.



### JUEGO PATOLÓGICO

- Frecuencia de juego y ámbito virtual o presencial de juego.
- Edad de inicio al juego por dinero.
- Escala de screening de adicción al juego elaborada por Stinchfield.

### ALCOHOL

- Consumo de alcohol alguna vez en la vida.
- Edad de inicio al consumo.
- Consumo en el último mes.
- Intoxicaciones etílicas.

### ASPECTOS PSICOLÓGICOS

- Escala de satisfacción vital SWLS-5
- Escala de autocontrol BSC-9
- Escala de sentimientos depresivos K10.

### HÁBITOS DE OCIO

- Horas diarias de sueño.
- Salud percibida.



## METODOLOGÍA (I)

La realización del presente estudio se ha llevado a cabo mediante una encuesta domiciliaria, de carácter probabilístico y representativo, cuyas características técnicas son las siguientes:

### 1. Universo

El universo de la encuesta es la población residente en Andalucía de 12 a 64 años, ambas incluidas. Dado que se trata del primer estudio epidemiológico realizado en el ámbito de la Comunidad Autónoma Andaluza sobre adicciones comportamentales, se ha optado por explorar un amplio rango de edad, con objeto de conocer hasta que punto cada una de las adicciones potenciales afecta a los diversos tramos etarios y cómo se distribuyen entre los diversos grupos de edad.

El marco muestral utilizado es la población que reside en hogares, quedando excluida de la muestra la que reside en instituciones (prisiones, residencias, conventos...), en hogares colectivos (pensiones u hoteles) y las personas sin hogar.

De acuerdo con los datos facilitados por la revisión del padrón municipal de habitantes de 2017, ofrecida por el Instituto Nacional de Estadística (INE), esta población ascendía a 5.914.179 personas de 12 a 64 años. A continuación se describe esta población en función de las principales variables de segmentación de la muestra (sexo, grupos de edad y provincia).

**Tabla 1. Población andaluza (12-64 años) por sexo**

	POBLACIÓN	%
Hombres	2.977.249	50,3%
Mujeres	2.936.930	49,7%
<b>TOTAL</b>	<b>5.914.179</b>	<b>100%</b>

Fuente: Revisión del padrón municipal de habitantes 2017. Instituto Nacional de Estadística (INE)

**Tabla 2. Población andaluza por grupos de edad y sexo**

INTERVALO EDAD	POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	% HOMBRES	% MUJERES
12-13 años	185.059	94.805	90.254	3,20%	3,10%
14-15 años	180.709	92.701	88.008	3,10%	3,00%
16-20 años	439.619	225.756	213.863	7,60%	7,30%
21-24 años	360.188	184.386	175.802	6,20%	6,00%
25-34 años	1.062.456	538.005	524.451	18,10%	17,90%
35-44 años	1.373.522	696.724	676.798	23,40%	23,00%
45-64 años	2.312.626	1.144.872	1.167.754	38,50%	39,80%
	<b>5.914.179</b>	<b>2.977.249</b>	<b>2.936.930</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Revisión del padrón municipal de habitantes 2014. Instituto Nacional de Estadística (INE)



**Tabla 3. Población andaluza por provincias**

PROVINCIA	POBLACIÓN	%
Almería	504.373	8,53%
Cádiz	884.150	14,95%
Córdoba	547.801	9,26%
Granada	642.431	10,86%
Huelva	368.729	6,23%
Jaén	449.978	7,61%
Málaga	1.148.762	19,42%
Sevilla	1.367.955	23,13%
<b>TOTAL</b>	<b>5.914.179</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Revisión del padrón municipal de habitantes 2014. Instituto Nacional de Estadística (INE)

## METODOLOGÍA (II)

### 2. Muestra

Se ha aplicado un muestreo estratificado polietápico, por cuotas, para obtener una muestra de 3.623 entrevistas, representativa del universo estudiado.

La muestra se estratificó por provincias y hábitats (agrupados del siguiente modo: menos de 5.000 habitantes; de 5.001 a 10.000 habitantes; de 10.001 a 50.000 habitantes; de 50.001 a 100.000 habitantes; de 100.001 a 250.000 habitantes y de más de 250.000 habitantes), y posteriormente por sexo y edad (de 12 a 13 años; de 14 a 15; de 16 a 20; de 21 a 24; de 25 a 34; de 35 a 44; de 45 a 64).

El tamaño muestral se calculó bajo el supuesto de un muestreo aleatorio simple, para un margen de confianza del 95,5% (dos sigmas) y el caso más desfavorable posible ( $p=q=50$ ), situándose el error de muestreo para el conjunto de la muestra en el +/- 1,63%.

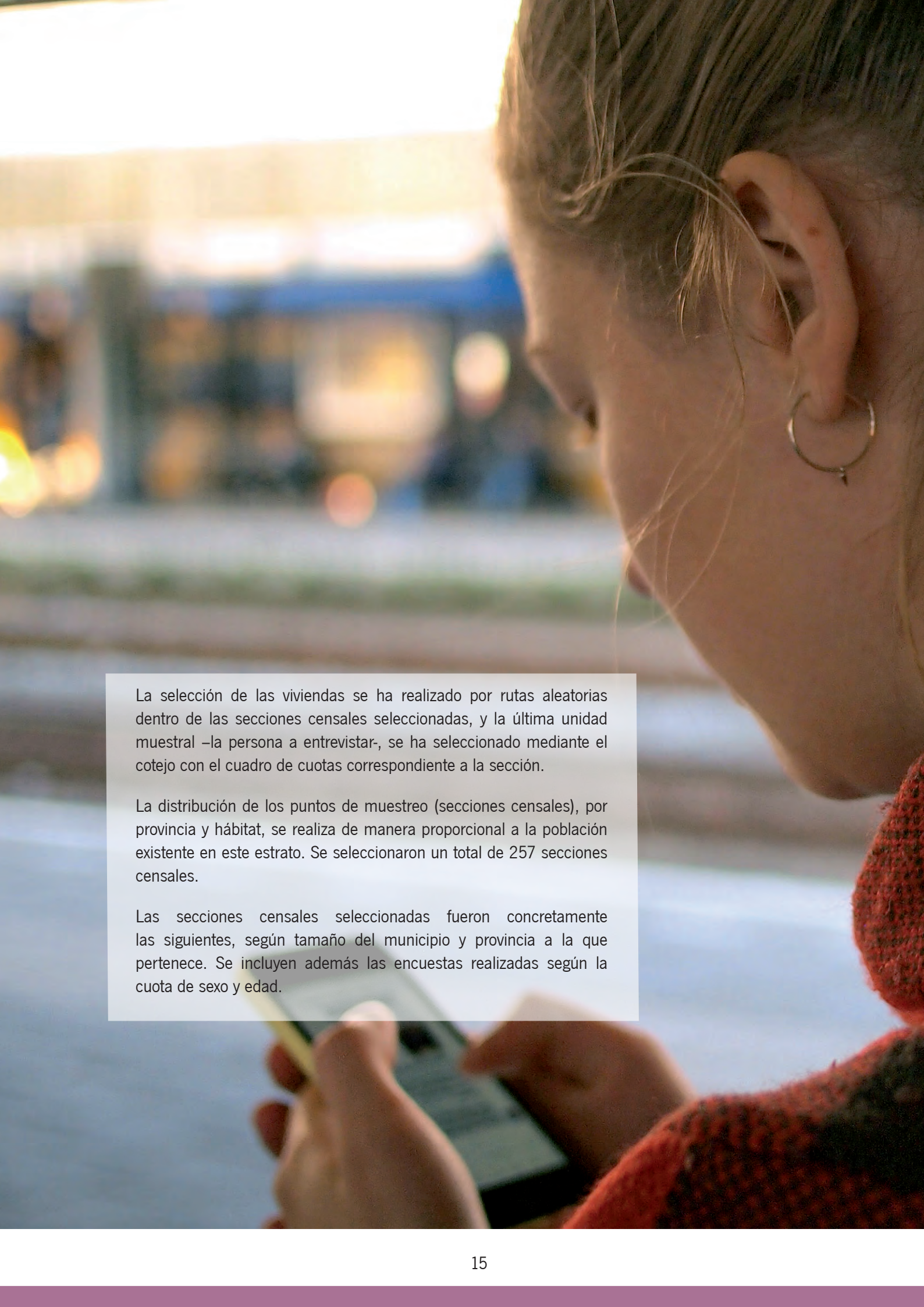
Afijación de la muestra:

Las entrevistas se han distribuido entre las provincias y grupos de edad de forma no proporcional, para asegurar un número mínimo de ellas en cada estrato. Para analizar los datos autonómicos se ha devuelto la proporcionalidad a la muestra, por medio de la aplicación de coeficientes de ponderación. La distribución por provincia y grupos de edad de la muestra queda del siguiente modo:

**Tabla 4. Muestras proporcional y no proporcional,  
por provincia y edad**

PROVINCIA	MUESTRA NO PROPORCIONAL	MUESTRA PROPORCIONAL
Almería	404	310
Cádiz	503	539
Córdoba	406	336
Granada	401	394
Huelva	401	226
Jaén	405	273
Málaga	550	705
Sevilla	553	840
EDAD		
12-13	247	113
14-15	256	110
16-20	252	269
21-24	252	216
25-34	590	652
35-44	748	843
45-64	1.278	1.420
	<b>3.623</b>	<b>3.623</b>





La selección de las viviendas se ha realizado por rutas aleatorias dentro de las secciones censales seleccionadas, y la última unidad muestral –la persona a entrevistar-, se ha seleccionado mediante el cotejo con el cuadro de cuotas correspondiente a la sección.

La distribución de los puntos de muestreo (secciones censales), por provincia y hábitat, se realiza de manera proporcional a la población existente en este estrato. Se seleccionaron un total de 257 secciones censales.

Las secciones censales seleccionadas fueron concretamente las siguientes, según tamaño del municipio y provincia a la que pertenece. Se incluyen además las encuestas realizadas según la cuota de sexo y edad.

**Tabla 5. Distribución de la muestra final obtenida por sección censal.**

Provincia \Habitat\ Sexo \Edad	Hombre							Mujer							Total
	12-13	14-15	16-20	21-24	25-34	35-44	45-64	12-13	14-15	16-20	21-24	25-34	35-44	45-64	
<b>Almería</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>42</b>	<b>54</b>	<b>71</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>36</b>	<b>45</b>	<b>68</b>	<b>404</b>
Menos de 5.000	1	1	1	1	5	6	11	1	1	1	1	4	5	10	49
De 5.001 a 10.000	1	1	1	1	4	4	7	1	1	1	1	3	4	6	36
De 10.001 a 50.000	3	3	2	3	10	14	16	3	3	3	3	9	11	15	98
De 50.001 a 100.000	3	4	3	3	13	16	18	3	3	3	3	10	13	16	111
De 100.001 a 250.000	3	3	4	2	10	14	19	3	3	3	3	10	12	21	110
<b>Cádiz</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>13</b>	<b>43</b>	<b>52</b>	<b>83</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>22</b>	<b>38</b>	<b>51</b>	<b>93</b>	<b>503</b>
Menos de 5.000					1	1	2					1	1	2	8
De 5.001 a 10.000	1	1	1		3	3	6	1	1	1	1	2	3	5	29
De 10.001 a 50.000	4	4	4	3	11	13	20	4	4	4	6	8	12	21	118
De 50.001 a 100.000	6	6	7	5	14	16	26	6	6	6	6	13	17	31	165
De 100.001 a 250.000	7	8	7	5	14	19	29	6	7	6	9	14	18	34	183
<b>Córdoba</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>79</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>33</b>	<b>40</b>	<b>80</b>	<b>406</b>
Menos de 5.000	1		2	2	5	5	12	1	1	1	2	4	5	9	50
De 5.001 a 10.000	2	2	2	2	5	5	11	1	2	2	2	5	5	10	56
De 10.001 a 50.000	4	4	4	4	11	13	24	4	4	4	4	11	12	24	127
Más de 250.000	5	6	5	6	14	17	32	4	5	5	6	13	18	37	173
<b>Granada</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>33</b>	<b>41</b>	<b>73</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>33</b>	<b>40</b>	<b>76</b>	<b>401</b>
Menos de 5.000	2	2	2	3	6	7	16	2	2	2	3	6	6	13	72
De 5.001 a 10.000	2	2	2	2	5	7	9	2	2	1	3	4	6	10	57
De 10.001 a 50.000	5	5	5	4	11	15	26	6	5	5	5	13	15	27	147
De 50.001 a 100.000	1	1	1	1	2	3	5	1	1	1	1	2	3	5	28
De 100.001 a 250.000	3	3	3	2	9	9	17	3	3	3	3	8	10	21	97
<b>Huelva</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>39</b>	<b>52</b>	<b>80</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>38</b>	<b>49</b>	<b>78</b>	<b>401</b>
Menos de 5.000	1	1	1	2	8	9	17	1	1	1	1	8	8	15	74
De 5.001 a 10.000	1	1	1	1	3	5	7	1	1	1	1	3	4	6	36
De 10.001 a 50.000	4	5	4	4	18	24	34	4	4	3	3	17	23	33	180
De 100.001 a 250.000	2	2	2	2	10	14	22	2	2	3	2	10	14	24	111
<b>Jaén</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>38</b>	<b>44</b>	<b>84</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>36</b>	<b>42</b>	<b>85</b>	<b>405</b>
Menos de 5.000	2	2	2	3	9	10	22	2	1	2	3	8	8	19	93
De 5.001 a 10.000	1	1	1		5	5	11	1	1	1		5	5	10	47
De 10.001 a 50.000	3	4	5	3	14	17	29	3	5	3	4	14	16	31	151
De 50.001 a 100.000	1	1	1		3	4	8	1	1	1	1	3	4	8	37
De 100.001 a 250.000	2	2	2	2	7	8	14	2	2	2	2	6	9	17	77
<b>Málaga</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>38</b>	<b>53</b>	<b>87</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>23</b>	<b>22</b>	<b>40</b>	<b>54</b>	<b>90</b>	<b>550</b>
Menos de 5.000	2	2	2	2	3	4	8	2	2	2	2	3	3	7	44
De 5.001 a 10.000	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	2	3	20
De 10.001 a 50.000	5	5	4	4	7	10	16	5	5	4	4	7	10	16	102
De 50.001 a 100.000	6	6	6	7	10	15	23	6	6	6	5	11	15	24	146
De 100.001 a 250.000	2	2	2	2	3	5	7	2	2	2	2	4	5	8	48
Más de 250.000	8	8	8	8	14	17	30	8	8	8	8	14	19	32	190
<b>Sevilla</b>	<b>29</b>	<b>31</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>47</b>	<b>75</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>32</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>44</b>	<b>76</b>	<b>553</b>
Menos de 5.000	2	2	2	2	2	3	5	2	2	2	2	2	2	4	34
De 5.001 a 10.000	3	3	3	3	3	4	6	3	3	3	3	3	4	6	50
De 10.001 a 50.000	12	11	11	12	13	17	27	11	11	12	11	12	17	26	203
De 50.001 a 100.000	2	2	2	2	2	3	5	2	2	2	2	2	3	5	36
De 100.001 a 250.000	1	3	2	2	2	3	5	2	2	2	2	3	2	5	36
Más de 250.000	9	10	10	10	12	17	27	10	10	11	10	12	16	30	194
<b>Total general</b>	<b>124</b>	<b>130</b>	<b>128</b>	<b>121</b>	<b>302</b>	<b>383</b>	<b>632</b>	<b>123</b>	<b>126</b>	<b>124</b>	<b>131</b>	<b>288</b>	<b>365</b>	<b>646</b>	<b>3623</b>

### 3. El trabajo de campo

En el punto anterior ya se ha indicado que la muestra es aleatoria y estratificada, de forma polietápica, y que en una primera etapa está estratificada por hábitats y provincias. A continuación, se eligieron de manera aleatoria, proporcional a la población de las mismas, un total de 257 secciones censales distribuidas proporcionalmente para cada estrato de provincia y hábitat.

Una vez seleccionadas las secciones censales se eligieron de forma igualmente aleatoria las calles iniciales o puntos de arranque para la aplicación del sistema de rutas aleatorias en cada sección y según el mismo, la selección aleatoria de los edificios y viviendas. De cada vivienda se eligió mediante sorteo, dentro de las proporciones de sexo y edad a cumplimentar, a la persona a entrevistar.

El trabajo de campo se llevó a cabo entre el 28 de septiembre y el 9 de noviembre de 2018, por medio de entrevistas personales asistidas por tablets.

### 4. Análisis de datos

La información obtenida en la encuesta se ha tratado con el paquete estadístico-informático SPSS. Se ha realizado un análisis descriptivo, calculando diferentes estadísticos en función del nivel de medida de las variables (frecuencias, porcentajes, medias y desviación típica). Se han realizado también tablas de contingencia para aplicar cruces bivariantes.

Los cálculos se realizaron incluyendo siempre a las personas con valores perdidos en las diversas variables, ya fueran análisis de tablas cruzadas o análisis de frecuencias. En el cálculo de las medias si se excluyeron a las personas con valores desconocidos.

### 5. Características de la muestra estudiada

Las características de la muestra estudiada (variables de estratificación y demás variables de clasificación) son las que se recogen en la siguiente tabla:



**Tabla 6. Características sociodemográficas de la muestra estudiada de 12 a 64 años**

Sexo	%
Hombre	50,3%
Mujer	49,7%
TOTAL	100,0%

Provincia	%
Almería	8,5%
Cádiz	14,9%
Córdoba	9,3%
Granada	10,9%
Huelva	6,2%
Jaén	7,5%
Málaga	19,5%
Sevilla	23,2%
TOTAL	100,0%

Edad	%
12 a 13	3,1%
14 a 15	3,0%
16 a 20	7,4%
21 a 24	6,0%
25 a 34	18,0%
35 a 44	23,3%
45 a 64	39,2%
TOTAL	100,0%

Hábitat	%
Hasta 5.000	10,3%
5.001 a 10.000	8,5%
10.001 a 50.000	30,3%
50.001 a 100.000	15,4%
100.001 a 250.000	16,8%
Más de 250.000	18,7%
TOTAL	100,0%

Ocupación-actividad	%
Gran empresariado y alta dirección de la empresa privada o la Administración	0,3%
Pequeño o mediano empresariado, autónomo/a	11,2%
Profesionales, técnicos/as y cuadros medios	4,8%
Funcionariado	3,5%
Trabaja en servicios	25,2%
Trabaja en la industria	4,2%
Trabaja en el campo	3,8%
En paro, con trabajo anterior, cobrando subsidio	6,4%
En paro, con trabajo anterior, sin subsidio	7,8%
Buscando primer empleo	0,6%
Estudiante	14,4%
Trabajo no remunerado en el hogar	7,2%
Trabajo remunerado en el hogar	2,2%
Pensionista (minusvalías, etc.)	6,7%
Otra situación	1,6%
NS/NC	0,1%
TOTAL	100,0%

Nivel educativo	%
Persona analfabeta, sin estudios o menos de primaria	3,3%
Primaria	24,3%
ESO, bachillerato módulos profesionales	56,1%
Estudios Universitarios	16,2%
NS/NC	0,1%
TOTAL	100,0%

**Tabla 6.(2) Características sociodemográficas de la muestra estudiada de 12 a 64 años**

Ocupación actividad (agrupada)	%
Empresariado y Dirección	11,5%
Profesionales y funcionarios/as	8,3%
Trabajadores/as	33,8%
En paro	14,2%
Estudiantes	14,4%
Trabajo no remunerado en el hogar	7,2%
Trabajo remunerado en el hogar	2,2%
Pensionistas	6,7%
Otra situación	1,6 %
NS/NC	0,1%
TOTAL	100,0%

País Nacimiento	%
Personas nacidas en España	95,1%
Personas nacidas en otros países	4,9%
TOTAL	100,0%

¿Con quién vive?	%
Personas casadas o viviendo en pareja con o sin hijos/as	55,8%
Personas que viven solas con hijos/as	3,7%
Personas que viven solas	8,9%
Vive con su familia de origen (padre, madre, hermanos/as)	28,8%
Vive con otros familiares (tíos/as, abuelos/as, etc.)	0,8%
Vive con amigos/as o compañeros/as de piso	2,5%
Otros modelos de convivencia	0,2%
NS/NC	0,0%
TOTAL	100,57%*

\* Las opciones de respuesta no son excluyentes por lo que el total es mayor de 100%







# RESULTADOS SOBRE PREVALENCIAS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN ANDALUCÍA



## 1. INTERNET

### 1.1. UTILIZACIÓN DE INTERNET

El Instituto Nacional de Estadística (INE) elabora anualmente una encuesta sobre “Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares”. Esta encuesta es el instrumento que ha permitido conocer la evolución de la expansión de internet en nuestro país. Concretamente, en Andalucía en el año 2017, el 81,7% de las viviendas disponían de conexión a internet según la mencionada encuesta y en el 81% de las viviendas esa conexión es a través de banda ancha. En 2007, una década antes, el porcentaje de viviendas con acceso a internet era del 37,5% y a través de banda ancha el 33,8%. Es decir, a lo largo de la última década se ha producido una generalización de la presencia de internet en los hogares andaluces.

Los datos obtenidos en nuestro estudio muestran que el 89,4% de la población andaluza de 12 a 64 años utiliza internet diariamente y sólo un 3,1% señala no utilizarla nunca. Hombres y mujeres se encuentran muy igualados en relación a este uso, siendo ligeramente superior entre las mujeres: el 90,5% de ellas refiere utilizar internet diariamente, frente al 88,2% de ellos. Además, el porcentaje de quienes manifiestan no utilizar internet nunca es mayor entre los hombres: 3,9% frente al 2,3% de las mujeres.

Por grupos de edad, el uso de internet aumenta con la edad, hasta alcanzar el 97,9% en el grupo etario de 16 a 20 años y se mantiene entre el 97% y 98% hasta los 34 años de edad. A partir de esa edad desciende, situándose el porcentaje de uso diario en el 80,4% en el grupo de 45 a 64 años. Es en ese grupo de más edad en el que se encuentra el mayor porcentaje de personas que refieren no usar nunca internet (7,3%).

Tabla 1.1. Uso de internet en Andalucía

		Utilización de internet (chateando, mandando o recibiendo e-mails, WhatsApp, usando redes sociales, jugando con o sin dinero, escuchando o descargando música, viendo o descargándose vídeos,...)				
		Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Todos los días
Total		3,1%	0,7%	0,8%	6,1%	89,4%
Hombre		3,9%	1,0%	0,9%	6,0%	88,2%
Mujer		2,3%	0,4%	0,6%	6,1%	90,5%
12-13 años		1,1%	0,5%	3,0%	16,6%	78,8%
14-15 años		0,0%	0,0%	1,5%	7,3%	91,2%
16-20 años		0,0%	0,4%	0,4%	1,2%	97,9%
21-24 años		0,0%	0,0%	0,0%	2,8%	97,2%
25-34 años		0,3%	0,0%	0,2%	1,5%	98,0%
35-44 años		0,7%	0,8%	0,2%	4,0%	94,2%
45-64 años		7,3%	1,2%	1,3%	9,9%	80,4%
Hombre	12-13 años	1,5%	0,9%	3,3%	13,5%	80,9%
	14-15 años	0,0%	0,0%	3,0%	8,9%	88,1%
	16-20 años	0,0%	0,8%	0,0%	0,0%	99,2%
	21-24 años	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%	97,1%
	25-34 años	0,6%	0,0%	0,3%	1,3%	97,7%
	35-44 años	1,0%	1,2%	0,3%	3,9%	93,6%
	45-64 años	9,0%	1,6%	1,4%	10,4%	77,5%
Mujer	12-13 años	0,7%	0,0%	2,7%	19,9%	76,7%
	14-15 años	0,0%	0,0%	0,0%	5,6%	94,4%
	16-20 años	0,0%	0,0%	0,9%	2,5%	96,6%
	21-24 años	0,0%	0,0%	0,0%	2,6%	97,4%
	25-34 años	0,0%	0,0%	0,0%	1,8%	98,2%
	35-44 años	0,3%	0,5%	0,2%	4,1%	94,9%
	45-64 años	5,5%	0,8%	1,1%	9,4%	83,1%

Al analizar el uso de internet por grupos de edad dentro de cada sexo, se observa que los niños de 12 a 13 años presentan un uso diario mayor que el de las niñas de la misma edad (80,9% y 76,7%). También es mayor el uso diario entre los adolescentes varones de 16 a 20 años que entre las adolescentes del mismo grupo etario. En el resto de grupos, el uso diario de internet por parte de las mujeres es mayor que el de los hombres, sobre todo en el grupo de más edad, de 45 a 64 años, en el que el 83,1% de ellas refiere usarla diariamente, mientras que entre los hombres de esa edad el porcentaje de uso diario desciende al 77,5% y un 9% indica no utilizar nunca internet.

En cuanto al dispositivo más utilizado para conectarse a internet, el móvil se ha convertido sin duda en el principal dispositivo, 92,2% de las personas encuestadas lo señalan como el que más utilizan para conectarse a internet. Es destacable que en el grupo de edad preadolescente de 12 a 13 años, el porcentaje de quienes señalan el móvil como dispositivo principal es el 74%, llegando al 82,4% entre las niñas de esa edad.

Cabe también destacar que en esa etapa de 12 a 13 años, el 15% de los niños indican conectarse principalmente a través de consolas para videojuegos, porcentaje que se reduce al 1,8% en el caso de las niñas de esa edad. El uso de videoconsolas desciende drásticamente a partir de ese grupo etario, manteniendo un 3,4% de uso como dispositivo principal entre los chicos de 14 a 15 años.

**Tabla 1.2. Dispositivo más utilizado para conectarse a internet (%)**

		Dispositivo más utilizado				
		Ordenador	Tableta	Móvil	Consola (Solo para juegos)	Otros dispositivos
Total		5,4%	1,5%	92,2%	0,5%	0,4%
Hombre		8,0%	1,4%	89,3%	1,0%	0,4%
Mujer		2,9%	1,6%	95,0%	0,1%	0,4%
12-13 años		8,3%	8,7%	74,0%	8,5%	0,3%
14-15 años		4,0%	2,9%	91,3%	1,7%	0,0%
16-20 años		4,2%	0,4%	95,4%	0,0%	0,0%
21-24 años		4,3%	2,5%	92,4%	0,4%	0,4%
25-34 años		5,0%	1,1%	93,1%	0,7%	0,1%
35-44 años		5,3%	1,4%	92,7%	0,1%	0,4%
45-64 años		5,9%	1,1%	92,3%	0,1%	0,6%
Hombre	12-13 años	11,3%	7,6%	66,1%	15,0%	0,0%
	14-15 años	6,3%	2,9%	87,4%	3,4%	0,0%
	16-20 años	6,8%	0,7%	92,5%	0,0%	0,0%
	21-24 años	3,9%	1,9%	92,6%	0,9%	0,8%
	25-34 años	6,5%	1,0%	90,9%	1,4%	0,2%
	35-44 años	9,0%	1,3%	89,0%	0,2%	0,5%
	45-64 años	8,8%	1,1%	89,6%	0,0%	0,5%
Mujer	12-13 años	5,3%	9,9%	82,4%	1,8%	0,7%
	14-15 años	1,6%	3,0%	95,5%	0,0%	0,0%
	16-20 años	1,6%	0,0%	98,4%	0,0%	0,0%
	21-24 años	4,8%	3,1%	92,1%	0,0%	0,0%
	25-34 años	3,4%	1,1%	95,4%	0,0%	0,0%
	35-44 años	1,6%	1,6%	96,4%	0,0%	0,4%
	45-64 años	3,2%	1,1%	94,8%	0,2%	0,7%

Como segundo dispositivo para la conexión a internet, el ordenador es el más mencionado, el 42,4% de la población entrevistada indica conectarse también a través del ordenador.

**Tabla 1.3. Otro dispositivo utilizado también para conectarse a internet (%)**

		Dispositivo más utilizado					
		Ordenador	Tablet	Móvil	Consola (Solo para juegos)	Otros dispositivos	Ninguno más
Total		42,4%	19,9%	6,3%	6,4%	17,4%	38,9%
Hombre		44,2%	18,1%	8,6%	10,8%	19,0%	36,0%
Mujer		40,7%	21,6%	4,1%	1,9%	15,9%	41,8%
12-13 años		41,5%	26,3%	12,4%	18,9%	15,2%	24,6%
14-15 años		48,7%	28,1%	6,3%	21,1%	18,3%	27,3%
16-20 años		57,2%	18,1%	4,2%	16,4%	21,5%	24,2%
21-24 años		55,9%	18,8%	6,8%	12,9%	17,1%	25,7%
25-34 años		46,4%	22,9%	6,1%	7,6%	18,2%	35,1%
35-44 años		45,7%	23,7%	6,9%	5,0%	21,7%	34,9%
45-64 años		32,6%	15,3%	5,9%	1,2%	13,6%	50,6%
Hombre	12-13 años	36,9%	20,5%	17,5%	30,3%	16,0%	20,4%
	14-15 años	41,1%	24,1%	9,5%	37,1%	19,0%	26,5%
	16-20 años	49,8%	15,9%	7,5%	29,7%	21,6%	25,4%
	21-24 años	60,4%	21,1%	6,6%	21,0%	19,9%	21,1%
	25-34 años	50,4%	18,7%	7,8%	11,3%	18,3%	33,1%
	35-44 años	44,4%	22,0%	10,3%	8,6%	23,5%	32,7%
	45-64 años	37,6%	14,5%	7,5%	2,2%	15,8%	46,6%
Mujer	12-13 años	46,4%	32,3%	7,1%	7,0%	14,5%	28,9%
	14-15 años	56,6%	32,3%	3,0%	4,6%	17,5%	28,1%
	16-20 años	65,0%	20,4%	0,7%	2,3%	21,3%	22,9%
	21-24 años	51,2%	16,3%	7,0%	4,5%	14,1%	30,4%
	25-34 años	42,4%	27,1%	4,3%	3,8%	18,2%	37,1%
	35-44 años	46,9%	25,5%	3,6%	1,3%	19,9%	37,1%
	45-64 años	27,9%	16,0%	4,5%	0,2%	11,6%	54,4%





## 1.2. USO DE INTERNET Y DE LOS DIVERSOS DISPOSITIVOS DE CONEXIÓN EN LA POBLACIÓN MENOR DE EDAD

Como se ha podido observar en el apartado anterior el uso de internet entre la población menor de edad se encuentra ampliamente generalizado, alcanzando prácticamente el 80% de uso diario desde el grupo etario de 12 a 13 años. Internet se ha convertido, entre otras cosas, en una herramienta de uso habitual en el desarrollo de los estudios desde la etapa de Educación Primaria, permitiendo disponer de información adaptada a todas las edades sobre cualquier disciplina. Es además un instrumento de comunicación, de ocio, de información y otras muchas actividades, que ha llegado a modificar nuestros hábitos y nuestra manera de relacionarnos.

Paralelamente, esa misma diversidad de contenidos disponibles en internet, así como la pluralidad de perfiles de personas que se conectan, hacen que este espacio virtual no resulte totalmente seguro, sobre todo en el caso de menores de edad.

Con objeto de propiciar el uso seguro de internet y evitar sus riesgos, existen distintos tipos de controles aplicables en las etapas de la infancia y la adolescencia. En este apartado hemos explorado hasta qué punto estos controles se utilizan para aumentar la seguridad de los y las menores en internet.

En primer lugar, atendiendo a los datos de este estudio cabe destacar que el 62,8% de los y las menores consultados refieren que sus progenitores o tutores no llevan a cabo ningún tipo de control sobre su conexión a internet. Entre los varones este porcentaje aumenta hasta el 65,3%, mientras que entre las chicas es del 60%.

Por grupos de edad, se observa que el control por parte de los progenitores va reduciéndose con la edad: en el grupo etario de 12 a 13 años, el 59% refiere que sí se aplica algún tipo de control sobre su conexión a internet, porcentaje que se reduce al 9,9% en el grupo de 16 a 17 años.

Mientras que a los 12 y 13 años, los niños reportan un mayor control sobre su uso de internet (el 62% refiere tener algún control frente al 56% de las niñas), esa diferencia se invierte con la edad, llegando en el grupo etario de 16 a 17 años a que el 17% de las niñas refieran algún control frente a 4,3% de los niños.

Atendiendo al tipo de control aplicado, se observa que el más mencionado es el control horario, limitando el tiempo máximo de conexión a internet: el 66% de quienes refieren algún control, señalaron esta opción. Le sigue otra forma de control de tiempo, que consiste en permitir la conexión solo en determinados días de la semana (habitualmente durante el fin de semana). La instalación de herramientas de control parental en los dispositivos de conexión lo mencionó el 21,3%. En relación a este tipo de aplicaciones de control parental, destaca una importante diferencia por género en su empleo en la etapa de los 16 a 17: mientras ningún chico de esa edad refiere tener un control de este tipo, el 16,2% de las chicas indican tenerlas.

**Tabla 1.4. Control sobre la conexión a internet para menores de edad**

		Y en cuanto al uso de internet, ¿tus progenitores realizan algún tipo de control?			¿Qué tipo de control? (respuesta múltiple)				
		Sí	No	NS/NC	Limitación horaria	Limitación en días de la semana	Control parental	Otras formas	NS/NC
Total menores		36,0%	62,8%	1,2%	66,1%	31,0%	21,3%	15,8%	1,7%
Hombre		33,4%	65,3%	1,2%	70,3%	31,8%	21,3%	13,0%	1,9%
Mujer		38,7%	60,0%	1,3%	62,1%	30,3%	21,3%	18,4%	1,5%
12-13 años		58,9%	39,9%	1,2%	69,7%	29,9%	24,9%	10,8%	2,2%
14-15 años		33,8%	65,0%	1,2%	63,6%	33,8%	17,1%	20,0%	1,1%
16-17 años		9,9%	88,8%	1,3%	49,4%	28,0%	12,3%	34,9%	0,0%
Hombre	12-13	61,7%	38,3%	0,0%	73,8%	28,3%	26,4%	10,8%	2,9%
	14-15	30,4%	68,1%	1,5%	65,6%	43,1%	13,5%	12,7%	0,0%
	16-17	4,3%	93,4%	2,3%	48,6%	0,0%	0,0%	51,4%	0,0%
Mujer	12-13	56,0%	41,5%	2,5%	64,9%	31,8%	23,1%	10,8%	1,4%
	14-15	37,4%	61,7%	0,9%	61,9%	25,9%	20,1%	26,2%	2,1%
	16-17	16,9%	83,1%	0,0%	49,6%	36,9%	16,2%	29,7%	0,0%

Como se ha visto anteriormente, el teléfono móvil es el dispositivo más utilizado para conectarse a internet. En cuanto a su uso concreto, el 94,6% de los y las menores de edad refieren haberlo utilizado.

**Tabla 1.5. Disponibilidad de teléfono móvil propio entre menores de edad**

		¿Dispones de móvil propio?		¿Tiene datos móviles?	
		Sí	No tengo móvil propio	Sí	No
Total menores		96,3%	3,7%	92,9%	7,1%
Hombre		96,8%	3,2%	93,2%	6,8%
Mujer		95,7%	4,3%	92,5%	7,5%
12-13 años		91,7%	8,3%	86,2%	13,8%
14-15 años		97,3%	2,7%	93,6%	6,4%
16-17 años		100,0%	0,0%	98,7%	1,3%
Hombre	12-13 años	92,5%	7,5%	86,9%	13,1%
	14-15 años	97,7%	2,3%	94,5%	5,5%
	16-17 años	100,0%	0,0%	97,7%	2,3%
Mujer	12-13 años	91,0%	9,0%	85,6%	14,4%
	14-15 años	96,9%	3,1%	92,8%	7,2%
	16-17 años	100,0%	0,0%	100,0%	0,0%

El 96,3% de los y las que los han utilizado dispone de móvil propio, siendo este porcentaje del 91,7% desde el grupo etario de 12 a 13 años.

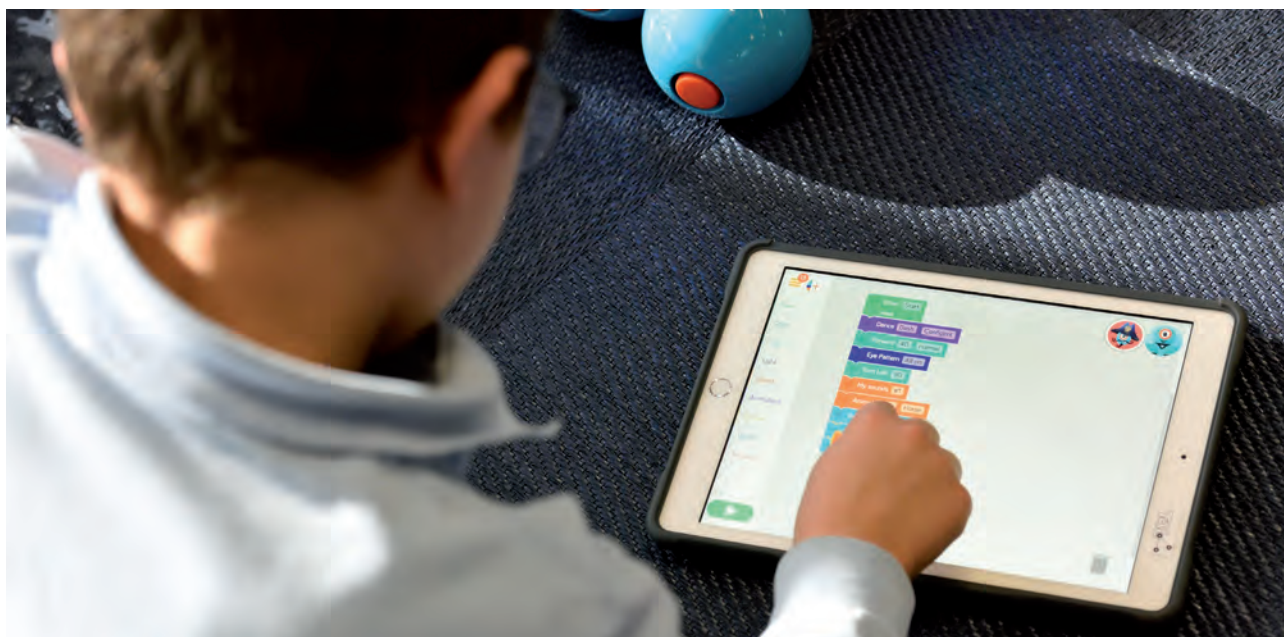
¿A qué edad tuviste por primera vez móvil propio? Media de edad (años)		
Total menores	11,35	
Hombre	11,38	
Mujer	11,31	
12-13 años	10,60	
14-15 años	11,40	
16-17 años	12,04	
Hombre	12-13 años	10,70
	14-15 años	11,35
	16-17 años	12,03
Mujer	12-13 años	10,49
	14-15 años	11,46
	16-17 años	12,06

- La edad media a la que se sitúa el primer móvil de uso propio es a los 11,35 años, encontrándose esta edad muy igualada para niños y niñas (11,38 ellos y 11,31 ellas).
- En el 92,9% de los casos, el teléfono dispone de datos móviles, lo que permite la ubicuidad de la conexión a internet.
- Este dato pone de relieve la importancia de potenciar el uso saludable del teléfono inteligente desde edades tempranas, ya que la incidencia del uso del mismo tiene ya un nivel importante (Besoli et al, 2018).

En cuanto al control sobre el uso del teléfono móvil, el 46,9% señala que sus progenitores o tutores legales llevan a cabo algún tipo de control. Los tipos de control más habitualmente mencionados vuelven a ser el límite de tiempo de uso, así como el establecimiento de un límite de gasto que no pueden superar. La instalación de aplicaciones de control parental es el tipo de control menos aplicado, con un 9,8%. Este tipo de aplicaciones son más habituales entre las personas de menos edad (12,6% en el grupo etario de 12 a 13 años) y posteriormente va reduciéndose. Al igual que ocurría con el uso general de internet, también en el caso del móvil, las chicas de 16 a 17 años tienen en mayor medida que los chicos una aplicación de control instalada en sus teléfonos (7,4% frente al 0%), en tanto que ellos mencionan en mayor medida un control del tiempo o del gasto que hacen a través del móvil, pero no tanto de los contenidos.

**Tabla 1.6. Control sobre el uso del teléfono móvil entre menores de edad**

		¿Qué tipo de control realizan sobre el uso del móvil?						
		Sí tengo algún control	Limitación horaria	Limitación en días de la semana	Límite de gasto que no puedo superar	Control parental	No puedo poner contraseña o tienen que conocerla	Otros
Total menores		46,9%	49,1%	23,0%	46,3%	9,8%	27,8%	12,0%
Hombre		43,4%	52,8%	26,0%	49,6%	11,1%	27,5%	9,5%
Mujer		50,7%	45,8%	20,3%	43,3%	8,6%	28,1%	14,3%
12-13 años		67,8%	57,6%	26,5%	40,6%	12,6%	34,2%	9,5%
14-15 años		45,5%	45,3%	24,8%	47,9%	8,3%	26,1%	14,3%
16-17 años		25,6%	32,5%	9,0%	59,5%	4,7%	12,9%	14,3%
Hombre	12-13 años	72,5%	62,1%	29,7%	45,3%	14,9%	31,6%	7,6%
	14-15 años	41,8%	43,7%	29,8%	50,3%	9,4%	26,6%	11,6%
	16-17 años	16,6%	38,1%	0,0%	65,8%	0,0%	12,6%	11,8%
Mujer	12-13 años	63,2%	52,7%	22,9%	35,3%	10,2%	37,1%	11,7%
	14-15 años	49,2%	46,7%	20,6%	45,8%	7,4%	25,6%	16,6%
	16-17 años	36,9%	29,3%	14,0%	56,0%	7,4%	13,1%	15,7%



Otro dispositivo habitual de conexión a internet es la tableta. El 79,4% de los y las menores de edad señalan tener una de uso propio. La media de edad a la que tuvieron su primera tableta fue a los 10,86 años, es decir, algo antes que el primer móvil de uso personal.

**Tabla 1.7. Disponibilidad de tableta propia**

		Tiene tableta propia	¿A qué edad tuviste tu primera tablet de uso personal?
Total menores		79,4%	10,86
Hombre		79,2%	10,82
Mujer		79,6%	10,89
12-13 años		72,2%	9,65
14-15 años		84,0%	11,03
16-20 años		84,8%	12,29
Hombre	12-13 años	77,8%	10,00
	14-15 años	83,5%	10,49
	16-17 años	75,2%	12,57
Mujer	12-13 años	68,3%	9,38
	14-15 años	84,4%	11,46
	16-17 años	92,6%	12,11





### 1.3. ANÁLISIS DEL USO DE INTERNET

---

Internet se ha convertido en la actualidad en un canal a través del cual es posible realizar prácticamente cualquier tipo de actividad, ya sean actividades de ocio, de compra o venta, de trabajo, estudios, de información o de comunicación con otras personas.

En muchos sentidos internet ofrece importantes ventajas y mejoras, sin embargo, puede llevar también en determinados casos, a un uso compulsivo que implique el abandono de otras aficiones y de obligaciones ya sean laborales o escolares, así como al aislamiento, a través del abandono de relaciones presenciales. El uso compulsivo puede conllevar también bajo rendimiento académico, sedentarismo, alteraciones del sueño, pérdida de vista o de oído e incluso cambios de conducta, como la irritabilidad.

Uno de los grandes debates abiertos en la actualidad en relación con la posible adicción o uso problemático de internet es si ese comportamiento compulsivo se dirige a internet, como tal, toda vez que se ha convertido en un canal de acceso a multiplicidad de contenidos, o bien esa compulsividad se dirige al uso de contenidos concretos, como pueden ser, entre otros, las redes social, el juego online o las compras (Brand, 2016; Yuvaraj, 2018).

En este apartado se estudia el tipo de actividades o usos que la población andaluza realiza diariamente a través de internet.

Tal como puede apreciarse en la siguiente tabla, las actividades de comunicación con otras personas (uso de redes sociales y mensajería instantánea) son las de uso diario más generalizado.

**Tabla 1.8. Tipo de uso diario de internet, según los contenidos**

		Uso diario								
		Trabajo o estudios	Noticias, temas de interés personal...	Música	Películas o videos (YouTube)	Juegos on line	Redes sociales	Mensajes (Whatsapp, etc.)	Compras	Buscar pareja/citas
Total		41,2%	46,9%	30,3%	34,8%	14,2%	59,4%	95,0%	10,7%	2,5%
Hombre		43,5%	48,8%	30,7%	37,3%	18,4%	54,6%	94,4%	10,2%	3,4%
Mujer		38,9%	45,0%	30,0%	32,2%	10,1%	64,2%	95,6%	11,1%	1,5%
12-13 años		33,4%	18,9%	37,4%	34,4%	35,5%	50,0%	78,6%	1,7%	0,8%
14-15 años		48,5%	34,3%	53,3%	39,4%	33,6%	80,3%	92,7%	5,7%	1,5%
16-20 años		55,4%	47,4%	56,1%	49,7%	29,0%	88,1%	98,8%	10,7%	3,4%
21-24 años		50,3%	52,0%	48,2%	47,6%	22,6%	84,0%	98,8%	12,7%	4,6%
25-34 años		49,9%	55,2%	42,2%	48,0%	14,9%	74,6%	99,5%	15,9%	5,3%
35-44 años		47,4%	55,1%	28,1%	36,6%	12,3%	62,1%	98,7%	13,3%	1,3%
45-64 años		28,6%	40,1%	15,2%	21,5%	7,4%	39,3%	90,6%	7,2%	1,5%
Hombre	12-13 años	30,8%	18,1%	32,2%	33,4%	54,5%	45,0%	75,9%	1,6%	1,6%
	14-15 años	45,8%	31,3%	50,1%	40,8%	49,9%	75,5%	93,0%	6,3%	2,2%
	16-20 años	53,6%	46,6%	55,7%	50,2%	44,2%	85,6%	99,2%	9,9%	4,9%
	21-24 años	50,3%	52,2%	45,8%	48,6%	30,5%	81,0%	98,4%	9,0%	5,2%
	25-34 años	52,6%	57,4%	41,3%	51,7%	19,4%	67,8%	99,1%	13,6%	7,6%
	35-44 años	49,3%	56,3%	32,1%	40,5%	14,9%	57,9%	98,6%	14,8%	1,8%
	45-64 años	32,6%	43,7%	14,5%	23,1%	6,6%	33,4%	89,4%	6,8%	2,0%
Mujer	12-13 años	36,1%	19,7%	42,8%	35,4%	15,8%	55,3%	81,4%	1,8%	0,0%
	14-15 años	51,3%	37,3%	56,6%	37,9%	16,6%	85,3%	92,3%	5,0%	0,7%
	16-20 años	57,3%	48,2%	56,6%	49,2%	13,0%	90,8%	98,3%	11,5%	1,7%
	21-24 años	50,2%	51,7%	50,6%	46,7%	14,4%	87,1%	99,3%	16,5%	4,0%
	25-34 años	47,2%	52,9%	43,1%	44,3%	10,3%	81,5%	100,0%	18,3%	2,9%
	35-44 años	45,5%	54,0%	24,1%	32,7%	9,7%	66,4%	98,7%	11,7%	0,8%
	45-64 años	24,7%	36,7%	15,9%	19,9%	8,1%	44,9%	91,8%	7,6%	1,1%



El uso de la mensajería instantánea se encuentra bastante igualado entre hombres y mujeres, sin embargo, se detecta un mayor uso diario por parte de las mujeres de las redes sociales (64,2% ellas frente al 54,6% ellos). El uso de las redes sociales se concentra entre los 14 y los 24 años, superando el 80% de uso diario.

El siguiente tipo de contenidos de internet más utilizados son los de carácter informativo, tanto si se trata de información sobre temas de actualidad o de interés personal (46,9%) como información para el trabajo o estudios (41,2% de uso diario). En los dos casos, los hombres hacen un mayor uso de estos contenidos que las mujeres. Les siguen los contenidos de entretenimiento tales como ver películas o videos (34,8%) o escuchar música (30,3%).

El 14,2% de las personas consultadas se conectan diariamente a internet para jugar online. Se trata de una actividad que realizan en mayor medida los hombres (18,4% de ellos frente al 10,1% de ellas) y presenta un descenso progresivo con la edad tanto entre los hombres como entre las mujeres. Las diferencias en función del género en el uso de juegos online son especialmente destacadas, sobre todo en los tramos etarios más jóvenes: el 54,5% de los niños de 12 a 13 años lo hacen diariamente, frente al 15,8% de las niñas; en el grupo de edad de 14 a 15 años, el 49,9% de los chicos se conecta a diario con este fin frente al 16,6% de las chicas.

Un 10,7% de las personas entrevistadas indica usar internet diariamente para realizar compras, el porcentaje de mujeres que así lo afirma es ligeramente superior al de los hombres: 11,1% frente al 10,2%.

El tipo de uso menos mencionado es para encontrar una pareja o tener citas (2,5%). Los hombres señalan este tipo de uso en mayor medida que las mujeres: 3,4% y 1,5% respectivamente. El porcentaje más elevado se detecta entre los hombres de 25 a 34 años: 7,6%. Les siguen los hombres de 21 a 24 años (5,2%) y de 16 a 20 años (4,9%). Entre las mujeres, el uso de internet para encontrar citas o parejas se concentra también en edades jóvenes, de 21 a 24 años (4%).



## 1.4 ADICCIÓN POTENCIAL A INTERNET

La adicción a internet no se encuentra reconocida como tal por las clasificaciones diagnósticas consensuadas a nivel internacional. Sin embargo, existe ya una nutrida línea de investigación sobre este posible trastorno y se han elaborado diversas escalas dirigidas a detectarlo en el contexto clínico y epidemiológico (Cía, A., 2013; Méndez Gago, 2018; Carbonell, 2018).

El comportamiento adictivo se caracteriza por la pérdida de control, generando en la persona consecuencias en su entorno familiar, académico y social (Becoña y Cortés, 2016). Esa pérdida de control se trasladaría en el caso de las adicciones a tecnologías, en la incapacidad de establecer y acogerse a tiempos de uso predeterminados, la incapacidad para establecer estrategias para detener la conducta cuando no se ajuste a su plan, no anticipar las consecuencias negativas a medio y largo plazo o mantener la conducta pese a esas consecuencias, dejándose llevar por la gratificación inmediata que proporciona seguir conectado.

Teniendo en cuenta este punto de partida, la necesidad compulsiva de conectarse a internet y las consecuencias que ello puede provocar en la vida de las personas afectadas son lo que fundamenta en la literatura científica el estudio de este comportamiento desde el prisma de la adicción, recibiendo diversas denominaciones que van desde el uso problemático de internet, uso maladaptativo, uso patológico, uso compulsivo, uso excesivo o adicción, sin que exista hasta el momento un consenso sobre la definición de este comportamiento (Yuvaraj, 2018) Esta indefinición del término es uno de los factores que pueden estar detrás de la disparidad de cifras de prevalencia estimadas por los diferentes estudios. La literatura científica estima que entre el 6% y el 9% de las personas usuarias de internet podrían haber desarrollado el trastorno adictivo (Arias Rodríguez, O. et al., 2012). Los estudios centrados en poblaciones jóvenes y adolescentes arrojan cifras más elevadas (Oliva et al., 2012; Rial Boubeta, 2015). El uso de escalas diferentes para medir este fenómeno también puede implicar resultados distintos en las prevalencias obtenidas (Demetrovics, 2008).

Concretamente, en este estudio se ha optado por utilizar la escala CIUS (Compulsive Internet Use Scale) para conocer la prevalencia de uso compulsivo de internet en la población andaluza. Se trata de una escala diseñada para medir la severidad del uso compulsivo de internet a partir de los criterios establecidos en la clasificación DSM-IV. La escala CIUS presenta unos positivos resultados en cuanto a consistencia y fiabilidad. El Plan Nacional sobre Drogas incluyó también esta escala en su estudio poblacional bienal “Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España” (EDADES), dirigido a población de 15 a 64 años, en las ediciones de 2015 y de 2017.

En la siguiente tabla se presentan los resultados obtenidos en este estudio, realizado en 2018, y en el estudio EDADES 2015 y 2017 para la Comunidad Autónoma Andaluza (no son las prevalencias del conjunto del Estado, sino que se han calculado sólo para esta Comunidad Autónoma, con el fin de mejorar la comparabilidad de los datos). Es preciso tener en cuenta que la población estudiada en la encuesta EDADES es de 15 a 64 años, mientras que la del actual estudio es de 12 a 64 años. Esto hace que los tres primeros grupos de edad no puedan compararse, además afecta a la prevalencia global, al no incluir el tramo etario de 12 a 14 años en la encuesta del Plan Nacional sobre Drogas.

Teniendo en cuenta estas diferencias, observamos que la prevalencia obtenida en 2018 para la población andaluza de 12 a 64 años de posible adicción a internet es del 5,7%, encontrándose prácticamente igualada para hombres (5,6%) y mujeres (5,8%). Las prevalencias más elevadas se detectan en las etapas preadolescente y adolescente, aumentando hasta el grupo etario de 16 a 20 años, que concentra la prevalencia más elevada (17,6%). A partir de esa edad, la prevalencia va descendiendo de manera continuada hasta el 1,6% del grupo etario de más edad, de 45 a 64 años.

Al analizar la evolución de la prevalencia de adicción potencial a internet por grupos de edad se detectan diferencias entre ambos géneros. Las preadolescentes de 12 y 13 años y las adolescentes de 14 y 15 años presentan prevalencias más elevadas que los varones de las mismas edades. Es decir, en esta etapa temprana, el riesgo de adicción a internet es mayor para las chicas que para los chicos.

En el grupo etario de 16 a 20 años se observan las prevalencias más altas tanto para los chicos como para las chicas y la de ellos supera ya ligeramente la de ellas (18% y 17,2% respectivamente). A partir de esa edad, las prevalencias descienden en ambos casos y se encuentran más próximas, superando la prevalencia de los hombres a la de las mujeres en los tramos etarios de 21 a 24 años y de 45 a 64 años.

Por otro lado, comparando los resultados obtenidos en este estudio con los del estudio EDADES del Plan Nacional sobre Drogas en Andalucía, se observa que las prevalencias detectadas en el estudio de 2018 son superiores a las obtenidas en el estudio de 2015 y de 2017 por el Plan Nacional sobre Drogas: 5,7% frente a 5,0% y 4,7% respectivamente.

Esta diferencia puede deberse a las características de cada uno de los estudios, que, tal como se ha detallado más arriba, impiden que sus resultados sean directamente comparables. Tal como ha podido comprobarse, las prevalencias de riesgo de adicción son elevadas en los grupos etarios de menos edad, que como ya se ha comentado, no se encuentran incluidos en la muestra estudiada en el EDADES. Esto podría explicar que la prevalencia sea mayor en este estudio al haber incluido a los grupos de edad adolescente desde los 12 años, mientras que el estudio EDADES comienza a partir de los 15 años.



Tabla 1.9. Adicción potencial o uso problemático de internet en Andalucía

		EDADES 2015	EDADES 2017	2018 ANDALUCÍA
Total		5,0%	4,7%	5,7%
Hombre		4,4%	5,3%	5,6%
Mujer		5,5%	4,2%	5,8%
12-13 años		-%	-%	12,2%
14-15 años		-%	-%	14,0%
16-20 años		-%	-%	17,6%
21-24 años		9,4%	7,5%	13,4%
25-34 años		5,6%	6,8%	8,2%
35-44 años		2,2%	3,6%	2,9%
45-64 años		,7%	2,2%	1,6%
Hombre	12-13 años	-%	-%	9,6%
	14-15 años	-%	-%	11,3%
	16-20 años	-%	-%	18,0%
	21-24 años	8,6%	6,4%	14,2%
	25-34 años	4,3%	8,4%	8,0%
	35-44 años	2,6%	3,1%	2,3%
	45-64 años	,7%	3,2%	1,8%
Mujer	12-13 años	-%	-%	15,0%
	14-15 años	-%	-%	16,9%
	16-20 años	-%	-%	17,2%
	21-24 años	10,1%	8,5%	12,6%
	25-34 años	7,2%	5,2%	8,5%
	35-44 años	1,7%	4,0%	3,4%
	45-64 años	,7%	1,1%	1,3%

Al comparar las prevalencias detectadas en Andalucía respecto al conjunto del país, se observa una importante diferencia sobre la que será preciso mantener la vigilancia. En la última oleada del EDADES de 2017 la prevalencia de uso compulsivo de internet para España es del 2,9% (3,1% entre los hombres y 2,8% entre las mujeres). El tramo etario con una prevalencia mayor fue de 15 a 24 años, 9,5%. Se trata de unos niveles muy inferiores a los comentados para Andalucía.

Sin duda, unos de los factores que pueden explicar estos datos son las diferencias de las estructuras poblacionales en cuanto a la edad entre diversas zonas de España. Andalucía tiene una de las poblaciones más jóvenes y, puesto que el uso compulsivo de internet se concentra en edades adolescentes y juveniles, Andalucía tiene una proporción de población en riesgo mayor a la de otras comunidades. De hecho, el dato de la prevalencia de uso compulsivo de internet en Andalucía en la encuesta EDADES 2017 fue de 4,7%, más próximo al detectado en la encuesta analizada en este informe. En cualquier caso, sería preciso estudios específicos que pudieran confirmar estas diferencias y los aspectos que las motivan.



## 1.5. PERFIL DE LAS PERSONAS CON ADICCIÓN POTENCIAL O USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

Tal como se ha observado en el apartado anterior, la adicción potencial a internet se concentra en la etapa adolescente, sobre todo de 16 a 20 años, y si bien las prevalencias generales de hombres y de mujeres no presentan diferencias (5,8% ellos y 5,9% ellas), cuando se analizan por grupos de edad, sí que se observa que las mujeres tienen prevalencias de adicción potencial notablemente más altas hasta los 15 años. En el grupo de 16 a 20 años se observan las prevalencias más altas tanto para los chicos como para las chicas y la de ellos supera ya ligeramente la de ellas (18% y 17,2% respectivamente). A partir de esa edad, las prevalencias descienden en ambos casos y se encuentran más próximas, superando la prevalencia de los hombres a la de las mujeres en los tramos etarios de 21 a 24 años y de 45 a 64 años.

Al considerar en conjunto a la población menor de edad, la prevalencia de adicción potencial a internet es del 14,8%, siendo mayor entre las mujeres menores de edad (16,8%) que entre los hombres (12,9%).

Precisamente a las personas menores de edad se les consultó sobre si tenían algún tipo de control parental respecto a su uso de internet. Atendiendo a la puntuación obtenida en la escala de valoración de la adicción potencial a internet, se observa que el porcentaje de menores que afirma tener un control parental sobre su uso de internet es menor entre quienes presentan un uso problemático o una adicción potencial a internet.

Este dato podría estar indicando que, efectivamente, el control parental tiene un efecto positivo para reducir el riesgo de uso compulsivo de internet en menores de edad.

De los tres tipos de control, el porcentaje de menores a los que se establece límites horarios al uso de internet y límites en cuanto a los días de la semana es menor entre quienes

presentan un uso problemático. Sin embargo, el porcentaje de menores con aplicaciones de control parental instaladas en sus dispositivos es prácticamente igual entre quienes presentan un uso problemático y quiénes no. Estos resultados pueden deberse a que el establecimiento de límites de tiempo de conexión es más eficaz que la instalación de aplicaciones de control parental para prevenir patrones de uso problemático de internet entre la población adolescente. Las aplicaciones de control parental podrían dirigirse más al control del tipo de contenidos a los que puede acceder el o la menor, más que al establecimiento de pautas de un uso consciente y controlado de internet.

**Tabla 1.10. Adicción potencial o uso problemático de internet y control parental en menores de edad**

		Resultado escala CIUS	
		Presenta adicción potencial	No presenta
<b>En cuanto al uso de internet, ¿tus progenitores realizan algún tipo de control?</b>	Sí	22,9%	38,2%
	No	76,1%	60,5%
	NS/NC	1,0%	1,3%
<b>Tipos de control</b>	Tengo un horario limitado para conectarme	54,3%	67,3%
	Sólo puedo usar internet en días concretos de la semana	25,0%	31,7%
	Tengo un control parental sobre las páginas a las que puedo acceder	21,5%	21,3%

En los grupos etarios de menos edad (hasta los 20 años) se ha realizado también un análisis del uso del tiempo libre y de ocio con objeto de conocer si existen diferencias en el empleo del tiempo libre entre quienes presentan un uso problemático de internet en estas edades y quiénes no.

Tal como puede observarse en la siguiente tabla, la realización de actividades de carácter deportivo o cultural al menos una vez a la semana es más habitual entre quienes no tienen un uso problemático de internet hasta los 15 años y especialmente en el grupo de 12 a 13 años (el 83,3% de los y las adolescentes que no presentan un uso problemático realiza este tipo de actividades, frente al 56,4%). Por lo tanto en la etapa preadolescente la participación semanal en este tipo de actividades parece proteger frente al uso problemático de internet. En el grupo de 16 a 20 años no se observan diferencias en cuanto a la práctica de estas actividades en uno y otro grupo.

Algo similar ocurre en el caso de la participación en asociaciones de diversa índole, que resulta más habitual entre quienes no tienen un uso problemático de internet en el grupo de 12 a 13 años. En etapas posteriores no se detectan diferencias.

En cuanto a la realización de actividades de ocio concretas, las que mayores diferencias implican entre ambos grupos (adolescentes con uso problemático y adolescentes que no presentan un uso problemático) y de forma más consistente en los tres grupos de edad son la lectura por entretenimiento, asistir a exposiciones o museos y realizar actividades al aire libre en espacios naturales (playa, senderismo, escalada...). Estos tres tipos de actividad se realizan significativamente más entre los y las adolescentes que no presentan un uso problemático de internet.

Los y las adolescentes que presentan un uso problemático de internet salen en mayor medida a bares y discotecas en los dos grupos etarios más jóvenes, igualándose en el último grupo etario de 16 a 20 años.

**Tabla 1.11. Adicción potencial o uso problemático de internet y hábitos de ocio y tiempo libre**

		12-13 años		14-15 años		16-20 años	
		Adicción potencial	Resto	Adicción potencial	Resto	Adicción potencial	Resto
Realiza alguna actividad deportiva, musical, de baile u otro tipo de talleres o extraescolares, como mínimo un día por semana	Alguna actividad semanal	56,4%	83,3%	64,2%	74,7%	60,0%	59,6%
	Ninguna	43,6%	16,7%	35,8%	25,3%	40,0%	40,4%
Participa en alguna asociación de tipo cultural, política, religiosa, social, de voluntariado...?	Sí	3,8%	7,2%	9,1%	9,8%	11,8%	11,8%
	No	96,2%	92,8%	90,9%	90,2%	88,2%	88,2%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%
Ir al cine o al teatro	Nunca	15,3%	9,8%	9,1%	15,6%	20,6%	22,2%
	Si realiza	84,7%	90,2%	90,9%	84,4%	77,0%	77,8%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	2,4%	,0%
Ir a centros comerciales	Nunca	,0%	2,7%	,0%	4,6%	,0%	2,6%
	Si realiza	100,0%	97,3%	100,0%	95,4%	100,0%	97,0%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,4%
Ir a centros comerciales	Nunca	65,6%	73,6%	48,8%	53,9%	15,5%	13,1%
	Si realiza	31,0%	25,9%	51,2%	46,1%	84,5%	86,9%
	NS/NC	3,4%	,5%	,0%	,0%	,0%	,0%
Actividades al aire libre en espacios naturales (playa, senderismo, escalada,...)	Nunca	23,4%	13,5%	41,1%	21,0%	21,4%	18,2%
	Si realiza	73,2%	86,5%	58,9%	78,7%	78,6%	81,3%
	NS/NC	3,4%	,0%	,0%	,3%	,0%	,4%
Ir a conciertos o actuaciones	Nunca	62,0%	72,4%	67,4%	63,7%	44,6%	44,9%
	Si realiza	34,6%	27,6%	32,6%	36,3%	55,4%	54,6%
	NS/NC	3,4%	,0%	,0%	,0%	,0%	,4%
Leer novelas u otro tipo de libros por entretenimiento	Nunca	68,6%	44,4%	78,9%	51,5%	61,3%	51,8%
	Si realiza	31,4%	55,6%	18,0%	48,0%	38,7%	47,7%
	NS/NC	,0%	,0%	3,1%	,5%	,0%	,5%
Asistir a exposiciones o museos	Nunca	82,0%	80,7%	87,6%	75,9%	85,3%	71,3%
	Si realiza	18,0%	19,3%	12,4%	24,1%	12,3%	28,7%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	2,4%	,0%
Reunirme con mis amistades en espacios públicos o de ocio	Nunca	2,8%	,9%	,0%	,5%	,0%	,7%
	Si realiza	97,2%	98,6%	100,0%	99,5%	97,6%	98,9%
	NS/NC	,0%	,5%	,0%	,0%	2,4%	,4%



El 80% de las personas entre 12 y 20 años que forman parte de esta muestra eran estudiantes en el momento de realizar la entrevista. Sobre este grupo, se ha llevado a cabo un análisis específico sobre la relación entre la adicción potencial a internet y el rendimiento académico.

Tal como se aprecia en la siguiente tabla, el porcentaje de quienes nunca ha repetido curso es mayor en los grupos sin riesgo de adicción potencial que en aquellos que presentan adicción potencial a internet, siendo mayor esa diferencia cuanto menor es la edad analizada. Así, en el grupo etario de 12 a 13 años, el 85,2% de quienes no presentan riesgo de adicción a internet no había repetido nunca curso, frente al 55,8% de quienes sí presentan una adicción potencial a internet ( es decir, entre quienes sí presentan adicción potencial había repetido curso el 44,2%).

La misma relación se observa en cuanto al número de suspensos en el curso anterior: los grupos con adicción potencial presentan porcentajes notablemente más bajos de ningún suspenso en el curso anterior. Esa diferencia es especialmente notable en el grupo de 12 a 13 años, en el que el 63,3% de quienes presentan adicción potencial había suspendido al menos una asignatura en el curso anterior frente al 26,1% de quienes no presentan adicción a internet.

Puede afirmarse, por tanto, que existe una relación entre un peor rendimiento académico y la presencia de una adicción potencial a internet en edades adolescentes.

**Tabla 1.12. Adicción potencial a internet y rendimiento académico**

		12-13		14-15		16-20	
		Escala CIUS		Escala CIUS		Escala CIUS	
		Adicción potencial	Sin riesgo	Adicción potencial	Sin riesgo	Adicción potencial	Sin riesgo
Ha repetido curso anteriormente	No, nunca	55,8%	85,2%	57,8%	67,7%	56,8%	57,0%
	Sí, al menos una vez	44,2%	14,8%	42,2%	32,3%	43,2%	43,0%
Nº de suspensos en el curso anterior	Ninguno	37,7%	73,9%	43,0%	54,6%	28,4%	51,9%
	1	14,1%	10,3%	6,1%	12,1%	24,5%	15,7%
	2	3,1%	6,8%	9,3%	7,2%	18,7%	11,3%
	3	10,5%	2,2%	5,8%	5,3%	6,9%	8,8%
	4	14,6%	3,0%	7,7%	9,2%	10,6%	4,4%
	5	7,1%	2,3%	2,6%	2,8%	,0%	3,8%
	Más de 5	12,8%	1,5%	25,5%	8,9%	10,9%	4,3%

Hay personas más vulnerables a las adicciones. La literatura especializada reconoce que hay ciertas características de personalidad o estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones, entre ellas señalan la impulsividad, la búsqueda de sensaciones fuertes, la disforia, la baja autoestima y satisfacción vital, así como estados de malestar psicológico (Cía, A., 2013; Arias Rodríguez, O. et al, 2012; Beranuy et al, 2009).

El cuestionario empleado en este estudio incluía tres escalas sobre aspectos psicológicos. En concreto, se trata de la escala SWLS5, que mide la satisfacción vital; la escala BSC9, que mide la capacidad de autocontrol y la escala K10 sobre malestar psicológico.

Con objeto de conocer la relación entre estos tres factores psicológicos y el desarrollo de un uso problemático o adicción potencial a internet, se ha procedido a realizar un análisis estadístico de las puntuaciones medias obtenidas en cada una de las escalas diferenciando entre el grupo de personas con uso problemático y el grupo que no presenta este tipo de uso, según la escala CIUS. En concreto se ha aplicado la prueba “t de Student para muestras independientes” para valorar si existe una diferencia estadísticamente significativa entre los dos grupos (personas con uso compulsivo y personas que no presentan un uso compulsivo de internet) en cuanto a cada uno de los tres aspectos psicológicos señalados: satisfacción vital, impulsividad y malestar psicológico.

Tal como puede verse en la tabla a continuación, las personas que no presentan un uso problemático de internet obtienen una media significativamente mayor en cuanto a satisfacción con su vida e inferior en cuanto a impulsividad y malestar psicológico.

Además, para conocer el tamaño del efecto de esas relaciones, se ha calculado la prueba “d de Cohen” para cada una de las diferencias de medias contrastadas. En el caso de la diferencia de medias de satisfacción vital entre las personas con un uso problemático de internet y con un uso no problemático, se obtiene una d de Cohen de -0,30, que indica un efecto moderado y negativo del uso problemático de internet sobre la satisfacción vital. Es decir, ambos parámetros –uso compulsivo de internet y satisfacción vital- presentan tendencias contrarias, a mayor uso compulsivo menor satisfacción vital y viceversa, de ahí el signo negativo de este estadístico.

La d de Cohen calculada para la diferencia de medias de impulsividad (0,91) y para el malestar psicológico (0,84) muestran un efecto amplio, es decir la diferencia de medias no solo es estadísticamente significativa, sino que tiene un efecto importante en el uso compulsivo de internet.

**Tabla 1.13. Análisis de las diferencias de medias para las escalas SWLS5, BSC9 y K10 entre personas con y sin un uso problemático de internet**

	Resultado escala CIUS	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	d de Cohen
Puntuación SWLS5	Adicción potencial	206	4,8241	1,34478	,09372	-0.30
	Resto	3305	5,1536	1,06453	,01852	
Puntuación BSC9	Adicción potencial	206	3,3030	,53868	,03754	0.91
	Resto	3305	2,8945	,42813	,00745	
Puntuación K10	Adicción potencial	206	1,1981	,31336	,02184	0.84
	Resto	3305	1,0457	,15547	,00270	

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntuac. SWLS5	Se han asumido varianzas iguales	32,134	,000	-4,235	3509	,000	-,32944	,07778	-,48194	-,17694
	No se han asumido varianzas iguales			-3,449	221,205	,001	-,32944	,09553	-,51770	-,14118
Puntuac. BSC9	Se han asumido varianzas iguales	17,004	,000	13,063	3509	,000	,40848	,03127	,34717	,46979
	No se han asumido varianzas iguales			10,673	221,338	,000	,40848	,03827	,33306	,48391
Puntuac. K10	Se han asumido varianzas iguales	230,066	,000	12,568	3509	,000	,15238	,01212	,12861	,17615
	No se han asumido varianzas iguales			6,925	211,242	,000	,15238	,02200	,10901	,19576

Realizada la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, se obtiene el mismo resultado: las diferencias entre ambos grupos son significativas.

	HIPÓTESIS NULA	PRUEBA	SIG.	DECISIÓN
1	La distribución de Punt_SWLS5 es la misma entre categorías de Puntuación CIUS	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,002	Rechace la hipótesis nula
2	La distribución de Punt_BSC9 es la misma entre categorías de Puntuación CIUS	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula
3	La distribución de Punt_K10 es la misma entre categorías de Puntuación CIUS	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05



## 1.6. CYBERBULLYING Y SEXTING

Además del desarrollo de un uso compulsivo, la red presenta otros riesgos. Dos de los más destacados son el cyberbullying y el sexting, es decir, el acoso a través de redes sociales, que puede incluir amenazas, llamado cyberbullying, y el acoso de contenido sexual, a través del uso de imágenes comprometedoras de la persona acosada, incluyendo también amenazas o extorsiones, que se conoce como sexting.

En este apartado exploramos el porcentaje de personas usuarias de la red que señalan haber sido víctimas de cada una de estas formas de acoso. En concreto, de las 3.511 personas que indicaron utilizar internet, un 8,7% afirma haber sufrido cyberbullying en alguna ocasión y el 2,8% sexting.

Ambos fenómenos afectan en mayor medida a personas adolescentes y jóvenes y en el grupo etario de 12 a 13 años, tanto el bullying como el sexting, se observa más entre las niñas que entre los niños.

En el caso del sexting afecta en mayor medida a las mujeres que a los hombres en todos los grupos etarios antes de los 35 años, concentrándose especialmente en las adolescentes de 14 a 15 años, con una prevalencia del 7,9% y de 16 a 20 años, con un 6,5%.

Sin embargo, el cyberbullying afecta de forma similar a hombres y a mujeres en todas las edades, salvo el grupo etario ya comentado de 12 a 13 años, etapa en la que el 7,7% de las niñas refiere haberlo sufrido alguna vez frente al 5,3% de los niños de la misma edad.

**Tabla 1.14. Prevalencias de cyberbullying y sexting entre personas usuarias de internet**

		Cyberbullying	Sexting
Total		8,7%	2,8%
Hombre		8,7%	2,3%
Mujer		8,8%	3,3%
12-13 años		6,5%	1,2%
14-15 años		17,4%	5,7%
16-20 años		17,0%	5,8%
21-24 años		16,6%	3,6%
25-34 años		12,1%	4,5%
35-44 años		6,9%	2,9%
45-64 años		4,7%	1,2%
Hombre	12-13 años	5,3%	0,0%
	14-15 años	17,4%	3,5%
	16-20 años	17,3%	5,2%
	21-24 años	18,4%	2,3%
	25-34 años	12,1%	3,0%
	35-44 años	6,0%	3,1%
	45-64 años	4,7%	1,1%
Mujer	12-13 años	7,7%	2,4%
	14-15 años	17,5%	7,9%
	16-20 años	16,6%	6,5%
	21-24 años	14,8%	5,1%
	25-34 años	12,2%	6,0%
	35-44 años	7,8%	2,8%
	45-64 años	4,6%	1,3%





## 2. VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE

### 2.1. EL USO DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS ONLINE EN ANDALUCÍA

---

En este apartado se analiza el juego a través de internet, ya sea por medio de consolas, ordenadores o dispositivos móviles, que no implica apuestas o premios en dinero. Es decir, a diferencia del juego patológico en esta conducta de juego no se encuentra presente el refuerzo del juego por dinero, sino que es el juego en sí mismo el que refuerza la conducta. Este tipo de juegos pueden realizarse de forma individual o multijugador.

El trastorno por videojuegos ha sido ya incluido en la clasificación diagnóstica de la OMS, CIE11. Por el momento, en la clasificación DSM-V no está reconocido como tal, si bien esta clasificación ha incluido el internet gaming disorder o Trastorno por juegos de internet en la sección de Condiciones para el estudio en el futuro (Cía, A., 2013). Este trastorno se describe como aquellos juegos virtuales que ocurren típicamente en red y que presenta una prevalencia elevada en niños y adolescentes. Se aclara asimismo que el uso excesivo de facebook u otras redes sociales no se consideran análogas a este trastorno, y que tampoco incluye los juegos de apuestas por internet (que sí formarían parte del denominado juego patológico).

Desde esta perspectiva, se ha considerado de especial relevancia incluir en este estudio sobre adicciones comportamentales el uso de videojuegos o juegos online en Andalucía.

### 2.2. JUEGO CON VIDEOJUEGOS O JUEGOS A TRAVÉS DEL ORDENADOR O A TRAVÉS DEL MÓVIL

---

El porcentaje de personas que refiere jugar diariamente a videojuegos u otros juegos de ordenador o móvil es del 10,2%. Este porcentaje es mayor entre los hombres (13,1%) que entre las mujeres (7,2%), y se concentra en la etapa adolescente, descendiendo progresivamente con la edad.

Entre los niños de 12 a 13 años el porcentaje que señala jugar a diario a este tipo de juegos es del 42,6% y otro 40,2% afirma jugar varias veces en semana. En el caso de las niñas de esta edad, el 13,9% refiere jugar a diario y el 22,8% varias veces en semana, porcentajes notablemente inferiores a los indicados por los niños.

En el grupo de edad de 14 a 15 años se detectan también porcentajes elevados de adolescentes que juegan a diario o varias veces en semana, sobre todo entre los varones.

**Tabla 2.1. Uso de videojuegos, juegos por ordenador o por móvil**

		Jugar con videojuegos, juegos de ordenador o juegos en el móvil				
		Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Todos los días
Total		68,7%	5,4%	4,5%	11,2%	10,2%
Hombre		62,8%	5,1%	4,9%	14,2%	13,1%
Mujer		74,7%	5,8%	4,1%	8,1%	7,2%
12-13 años		22,1%	7,7%	9,9%	31,7%	28,6%
14-15 años		28,3%	11,0%	9,4%	23,1%	28,1%
16-20 años		47,1%	7,6%	5,0%	19,9%	20,4%
21-24 años		48,7%	10,2%	5,4%	19,5%	16,3%
25-34 años		60,0%	9,2%	6,5%	13,4%	10,8%
35-44 años		71,8%	5,3%	5,1%	9,4%	8,3%
45-64 años		84,9%	2,0%	2,1%	5,7%	5,3%
Hombre	12-13 años	8,0%	2,2%	7,0%	40,2%	42,6%
	14-15 años	11,4%	6,4%	13,2%	27,7%	41,4%
	16-20 años	26,1%	7,1%	6,6%	27,0%	33,2%
	21-24 años	33,8%	10,9%	5,4%	25,5%	24,5%
	25-34 años	52,1%	9,2%	6,0%	18,3%	14,4%
	35-44 años	66,5%	6,0%	5,3%	13,0%	9,1%
	45-64 años	86,0%	1,3%	2,8%	5,5%	4,4%
Mujer	12-13 años	37,0%	13,5%	12,9%	22,8%	13,9%
	14-15 años	45,8%	15,8%	5,6%	18,5%	14,3%
	16-20 años	69,3%	8,1%	3,4%	12,3%	6,9%
	21-24 años	63,9%	9,5%	5,4%	13,3%	7,8%
	25-34 años	68,1%	9,2%	7,1%	8,5%	7,1%
	35-44 años	77,3%	4,6%	4,9%	5,8%	7,4%
	45-64 años	83,9%	2,7%	1,4%	5,9%	6,1%

En cuanto al dispositivo preferido de juego, se observan diferencias en función tanto del sexo como de la edad. La consola es el dispositivo de elección para los adolescentes varones de 12 y 13 años (64,5%), de 14 a 15 años (53,4%) y de 16 a 20 años (49,2%). Posteriormente, entre los hombres sigue siendo un dispositivo muy utilizado, si bien el móvil le supera a partir de los 25 años. Entre las mujeres, el móvil es el dispositivo más utilizado para jugar en todas las edades y el porcentaje de uso de la consola es menor al de los hombres en todos los tramos etarios.

El uso de la tableta o del ordenador para jugar es más reducido, aunque todavía un 13,8% de los hombres señala el ordenador como dispositivo principal.

**Tabla 2.2. Dispositivos de juego más utilizado**

		Dispositivo más utilizado				
		Ordenador	Tablet	Móvil	Consola	Otros dispositivos
Total		11,3%	4,6%	57,9%	25,9%	0,4%
Hombre		13,8%	2,5%	45,4%	37,7%	0,6%
Mujer		7,4%	7,6%	76,7%	8,3%	0,0%
12-13 años		3,2%	12,1%	36,7%	47,9%	0,0%
14-15 años		9,3%	4,1%	48,6%	37,9%	0,0%
16-20 años		13,8%	1,5%	47,9%	36,8%	0,0%
21-24 años		17,6%	0,8%	52,3%	29,3%	0,0%
25-34 años		8,4%	4,8%	62,0%	23,9%	0,8%
35-44 años		8,7%	6,1%	62,5%	21,9%	0,8%
45-64 años		16,6%	3,6%	69,6%	10,2%	0,0%
Hombre	12-13 años	4,6%	8,9%	22,0%	64,5%	0,0%
	14-15 años	9,6%	4,1%	32,9%	53,4%	0,0%
	16-20 años	13,6%	1,0%	36,3%	49,2%	0,0%
	21-24 años	22,0%	1,2%	37,7%	39,0%	0,0%
	25-34 años	11,4%	1,4%	52,9%	32,9%	1,4%
	35-44 años	11,4%	3,5%	52,7%	31,1%	1,3%
	45-64 años	22,8%	0,9%	56,6%	19,7%	0,0%
Mujer	12-13 años	1,1%	17,1%	59,3%	22,4%	0,0%
	14-15 años	8,8%	4,3%	75,5%	11,4%	0,0%
	16-20 años	14,6%	2,7%	77,5%	5,3%	0,0%
	21-24 años	9,1%	0,0%	79,9%	10,9%	0,0%
	25-34 años	3,9%	9,9%	76,1%	10,1%	0,0%
	35-44 años	4,6%	10,1%	77,4%	7,9%	0,0%
	45-64 años	11,2%	5,9%	80,7%	2,1%	0,0%

En la siguiente tabla pueden verse los porcentajes de uso de otros dispositivos además del señalado como principal. En este caso, el móvil y el ordenador presentan porcentajes más elevados.

**Tabla 2.3. Otros dispositivos de juego utilizados**

		Otros dispositivos que también utiliza					Ninguno más
		Ordenador	Tableta	Móvil	Consola	Otros dispositivos	
Total		10,1%	7,9%	12,6%	4,0%	1,1%	70,0%
Hombre		11,2%	7,4%	15,8%	5,3%	1,3%	65,9%
Mujer		8,4%	8,5%	7,8%	1,9%	0,8%	76,0%
12-13 años		11,7%	8,2%	18,3%	5,9%	1,0%	62,5%
14-15 años		11,8%	8,5%	21,9%	7,5%	0,5%	55,8%
16-20 años		8,0%	5,9%	19,7%	5,2%	3,0%	65,5%
21-24 años		8,8%	9,9%	14,7%	6,0%	0,0%	66,8%
25-34 años		15,5%	10,0%	10,0%	4,1%	1,7%	66,3%
35-44 años		9,2%	6,2%	8,4%	3,5%	1,0%	77,7%
45-64 años		5,2%	6,9%	8,7%	0,3%	0,0%	78,9%
Hombre	12-13 años	15,2%	7,3%	21,1%	8,0%	1,7%	56,9%
	14-15 años	12,1%	8,2%	27,1%	10,0%	0,8%	50,3%
	16-20 años	7,0%	5,4%	24,4%	7,2%	2,2%	59,9%
	21-24 años	6,6%	10,6%	16,7%	8,2%	0,0%	66,1%
	25-34 años	18,7%	10,5%	12,9%	3,5%	1,9%	62,3%
	35-44 años	10,2%	6,0%	7,4%	5,0%	1,6%	76,1%
	45-64 años	5,5%	3,9%	14,1%	0,7%	0,0%	75,9%
Mujer	12-13 años	6,4%	9,6%	14,0%	2,5%	0,0%	71,2%
	14-15 años	11,2%	9,0%	13,1%	3,1%	0,0%	65,2%
	16-20 años	10,5%	7,4%	7,5%	0,0%	5,0%	79,5%
	21-24 años	12,9%	8,4%	10,7%	1,8%	0,0%	68,2%
	25-34 años	10,5%	9,2%	5,6%	5,0%	1,4%	72,4%
	35-44 años	7,6%	6,6%	9,8%	1,3%	0,0%	80,1%
	45-64 años	5,0%	9,5%	4,0%	0,0%	0,0%	81,5%



### 2.3. CONTROL SOBRE LAS PRÁCTICAS DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS ONLINE EN LA POBLACIÓN MENOR DE EDAD

---

Entre los y las menores de edad que señalaron utilizar videoconsolas, el 37% refiere tener algún tipo de control sobre ese uso. En el caso de las consolas y videojuegos, el porcentaje de quienes refieren tener algún control sobre el uso es mayor entre los chicos que entre las chicas, independientemente del grupo de edad. En concreto, en el tramo etario de más edad, de 16 a 17 años, el 16% de los chicos refieren tener algún control, frente al 0% de las chicas que utilizan videoconsolas en esa edad. Esta situación es exactamente la contraria a la encontrada en relación al control sobre el uso de internet, que era mayor para las chicas, especialmente en el grupo etario de 16 a 17 años. Esto podría indicar la posibilidad de que los controles del uso que hacen los y las menores de las tecnologías respondan en buena medida a una intención de limitarlo cuando sus progenitores consideran que es excesivo. Es decir, los controles parecen instaurarse en el caso de que el uso exceda lo considerado adecuado en la familia.

El tipo de control más habitual en el caso de los videojuegos o del juego online es la limitación del tiempo de uso (67,8% lo menciona) y de los días a la semana en que puede jugar (41,8%). Los progenitores autorizan los juegos que pueden instalarse en los dos grupos etarios más jóvenes (hasta los 15 años), pero no en el grupo de 16 y 17 años, según refieren las personas entrevistadas.



**Tabla 2.4. Control de uso de consolas de videojuegos**

		Sí tengo algún tipo de control sobre mis hábitos de juego	Tengo un tiempo limitado para poder jugar al día	Sólo puedo jugar determinados días de la semana	Mis progenitores autorizan los juegos que puede instalarse	Otras formas
Total menores		37,0%	67,8%	41,8%	28,4%	4,8%
Hombre		40,2%	69,5%	43,4%	22,6%	5,4%
Mujer		31,0%	63,7%	38,1%	42,4%	3,3%
12-13 años		60,1%	70,8%	40,6%	36,6%	1,6%
14-15 años		30,1%	56,2%	52,7%	18,5%	3,8%
16-17 años		11,9%	84,5%	14,6%	0,0%	31,8%
Hombre	12-13 años	64,9%	72,9%	42,2%	29,5%	1,4%
	14-15 años	35,4%	56,8%	57,5%	18,1%	2,7%
	16-17 años	16,0%	84,5%	14,6%	0,0%	31,8%
Mujer	12-13 años	52,8%	66,7%	37,7%	49,9%	2,0%
	14-15 años	21,0%	54,5%	39,2%	19,9%	7,0%
	16-17 años	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%



## 2.4. ADICCIÓN POTENCIAL A VIDEOJUEGOS O JUEGOS ONLINE

La posible adicción al juego online se ha medido a través de una escala de screening, IGD9 (Internet Gaming Disorder), que contiene 9 ítems basados en los criterios diagnósticos de la adicción del DSM-V. Esta clasificación diagnóstica ha incluido el trastorno de juegos online como “pendiente de estudio” (Pontes y Griffiths, 2015) sin que todavía lo haya incorporado plenamente a la clasificación, si bien sí que ha sido incorporada a la última actualización de la clasificación de la OMS, CIE-11.

Si bien jugar a videojuegos o juegos online no se considera una práctica patológica o problemática en sí misma, para algunas personas puede llegar a ser una actividad disfuncional, que implique perjuicio en cuanto a su vida social, familiar, laboral o escolar. En general, el juego online patológico puede describirse como persistente, recurrente y con una implicación excesiva con los videojuegos que no puede controlarse y que conlleva otros problemas asociados (Lemmens y Griffiths, 2015).

La definición que se apunta de este trastorno indica expresamente que se refiere al uso de internet para juegos, que no impliquen apuestas o premios en dinero, y no otro tipo de usos de internet como el acceso a redes sociales o a páginas sexuales. Asimismo señala que este trastorno puede también incluir juegos computerizados que no requieran del uso de internet para su acceso, es decir, videojuegos en general. A medida que se ha extendido el acceso a este tipo de juegos a través de internet, cobra más peso el juego online que el offline en la definición del trastorno, si bien incluye ambas modalidades.

Este tipo de trastorno ha sido incluido por la Asociación Americana de Psiquiatría en su clasificación diagnóstica, DSM-5 en situación de pendiente de estudio, bajo la denominación de Internet Gaming Disorder (trastorno por juegos a través de internet), con 9 criterios diagnósticos que componen la escala IGD9, utilizada en este estudio. Se ha tomado como punto de corte experimentar cinco o más criterios de los nueve que conforman la escala, en el periodo de los últimos doce meses (Lemmens y Griffiths, 2015).

Atendiendo a los resultados de esta escala, la prevalencia poblacional de adicción a los juegos online resultante en este estudio es del 2,9%, siendo más elevada entre los hombres (3,9%) que entre las mujeres (1,2%). Además, a menor edad, mayor es la prevalencia detectada, afectando principalmente a los varones de entre 12 y 13 años, con una prevalencia de riesgo de adicción del 24,2%. Entre los hombres la prevalencia de adicción potencial supera el 10% en todos los grupos etarios de menos de 20 años. Se observa una clara diferencia de género en esas edades en cuanto a la adicción a videojuegos, que todavía pervive aunque en menor medida en la adultez temprana, hasta los 34 años, tal como puede apreciarse en la tabla a continuación. El perfil de mayor riesgo para desarrollar esta adicción es ser adolescente y varón.

Durante el año 2018 se realizaron 31 admisiones a tratamiento por adicción a videojuegos en la Red Pública de Atención a las Adicciones en Andalucía, todos ellos hombres y con una media de edad de 20 años. Esta Red oferta también un programa de intervención psicoeducativa para personas que presentan un uso problemático sin que se haya instaurado la adicción. Bajo esta modalidad se atendió a 8 varones, con una media de edad de 16,4 años por su uso problemático de videojuegos.

**Tabla 2.5. Prevalencias de adicción potencial a videojuego online**

		Adicción potencial
Total		2,6%
Hombre		3,9%
Mujer		1,2%
12-13 años		15,1%
14-15 años		9,5%
16-20 años		7,0%
21-24 años		5,2%
25-34 años		2,5%
35-44 años		1,2%
45-64 años		0,6%
Hombre	12-13 años	24,2%
	14-15 años	15,7%
	16-20 años	10,7%
	21-24 años	9,6%
	25-34 años	4,1%
	35-44 años	1,4%
	45-64 años	0,5%
Mujer	12-13 años	5,5%
	14-15 años	3,0%
	16-20 años	3,2%
	21-24 años	0,6%
	25-34 años	1,0%
	35-44 años	0,9%
	45-64 años	0,7%



## 2.5. PERFIL DE LAS PERSONAS QUE PRESENTAN ADICCIÓN POTENCIAL A VIDEOJUEGOS O JUEGOS ONLINE

Tal como se ha tenido ocasión de comprobar en el apartado anterior se trata de una adicción que afecta en mayor medida a los hombres que a las mujeres, especialmente en la etapa adolescente. Su prevalencia se concentra entre los preadolescentes varones de 12 a 13 años (24,2%) y a partir de esa edad va descendiendo, si bien hasta los grupos de edad de más de 20 años no baja por debajo del 10% en el caso de los hombres.

Entre la población menor de edad en su conjunto (de 12 a 17 años), la prevalencia de riesgo de adicción a videojuegos o juegos por internet o telefonía móvil es del 11,1%. Entre los varones alcanza el 17,1%, reduciéndose la prevalencia al 4,5% en el caso de las menores de edad.

A continuación, se analizan los hábitos de ocio y uso del tiempo libre, con objeto de detectar posibles diferencias entre las personas que presentan una puntuación correspondiente al uso problemático o adicción potencial al juego online y quienes no presentan un uso problemático. Dado que las prevalencias se concentran en las etapas adolescentes y juveniles, se ha procedido a centrar este análisis en la población hasta los 20 años.

Tal como se observó en el caso de la adicción potencial al uso de internet, también en este caso las diferencias más elevadas se observan en relación al hábito de lectura, ver exposiciones o museos, realizar actividades de naturaleza al aire libre y asistir a conciertos. Estas son las actividades que mayores diferencias presentan entre un grupo y otro, realizándolas en mayor medida los y las adolescentes que no presentan un uso problemático de videojuegos online. Otras actividades, como ir al cine o al teatro, también se realizan en mayor medida por los y las adolescentes que no presentan un riesgo de adicción, si bien esta diferencia aparece a partir de los 14 años, no así en el grupo de 12 y 13 años.

Contrariamente a lo esperado la participación en asociaciones y en actividades regulares, tales como talleres o extraescolares ya sean de carácter deportivo o cultural se presentan en mayor proporción entre las personas que puntuaron más alto en la escala de riesgo de adicción a videojuegos online. Este resultado difiere del encontrado en relación a la adicción a

internet, en la que la realización de este tipo de actividades se presenta en mayor medida entre los y las adolescentes hasta 15 años que no presentan un uso problemático de internet, y a partir de esa edad, no se detectaron diferencias entre ambos grupos.

		12-13 años		14-15 años		16-20 años	
		No presenta riesgo de adicción	Riesgo de adicción	No presenta riesgo de adicción	Riesgo de adicción	No presenta riesgo de adicción	Riesgo de adicción
Realiza alguna actividad deportiva, musical, de baile u otros talleres o extraescolares al menos un día por semana	Alguna actividad semanal	78,1%	89,5%	72,3%	82,7%	58,8%	70,3%
	Ninguno	21,9%	10,5%	27,7%	17,3%	41,2%	29,7%
Participa en alguna asociación de tipo cultural, política, religiosa, social, de voluntariado...	Sí	6,8%	8,6%	9,5%	11,3%	11,8%	11,3%
	No	93,2%	91,4%	90,5%	88,7%	88,2%	88,7%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%
Ir al cine o al teatro	Nunca	10,7%	10,5%	13,2%	29,1%	21,3%	30,4%
	Si realiza	89,3%	89,5%	86,8%	70,9%	78,2%	69,6%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,5%	,0%
Ir a centros comerciales	Nunca	2,6%	6,0%	3,5%	8,6%	2,3%	,0%
	Si realiza	97,4%	94,0%	96,5%	91,4%	97,4%	100,0%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,4%	,0%
Salir de bares o discotecas	Nunca	68,1%	95,4%	52,2%	63,2%	12,8%	23,1%
	Si realiza	30,8%	4,6%	47,8%	36,8%	87,2%	76,9%
	NS/NC	1,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%
Actividades al aire libre en espacios naturales (playa, senderismo, escalada,...)	Nunca	12,3%	27,2%	21,4%	46,9%	18,1%	28,3%
	Si realiza	87,2%	72,8%	78,6%	50,1%	81,6%	71,7%
	NS/NC	,5%	,0%	,0%	3,0%	,4%	,0%
Ir a conciertos o actuaciones	Nunca	68,1%	88,1%	62,1%	84,4%	44,2%	53,9%
	Si realiza	31,4%	11,9%	37,9%	15,6%	55,4%	46,1%
	NS/NC	,5%	,0%	,0%	,0%	,4%	,0%
Leer novelas u otro tipo de libros por entretenimiento	Nunca	42,3%	74,6%	52,2%	85,5%	51,1%	84,3%
	Si realiza	57,7%	25,4%	46,8%	14,5%	48,4%	15,7%
	NS/NC	,0%	,0%	,9%	,0%	,5%	,0%
Asistir a exposiciones o museos	Nunca	78,2%	92,2%	75,5%	97,0%	72,5%	91,0%
	Si realiza	21,8%	7,8%	24,5%	3,0%	27,0%	9,0%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,5%	,0%
Reunirme con mis amistades en espacios públicos o de ocio	Nunca	1,0%	2,3%	,5%	,0%	,6%	,0%
	Si realiza	99,0%	95,0%	99,5%	100,0%	98,5%	100,0%
	NS/NC	,0%	2,7%	,0%	,0%	,8%	,0%



Dado que en estos grupos de edad el 80% de las personas eran estudiantes en el momento de la entrevista, se ha considerado de interés analizar la relación entre la adicción potencial a videojuegos y el rendimiento académico, medido como haber repetido algún curso con anterioridad y el número de asignaturas suspendidas en el curso anterior.

Tal como reflejan los resultados obtenidos en la siguiente tabla, efectivamente existe una relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento escolar de los y las adolescentes. Los adolescentes con adicción potencial a videojuegos han repetido curso en mayor medida que quienes no presentan riesgo de adicción y han tenido más suspensos que los que no presentan riesgo. Por tanto, quienes desarrollan una adicción a los videojuegos tienen un peor rendimiento académico.

		12-13		14-15		16-20	
		Sin riesgo	Adicción potencial	Sin riesgo	Adicción potencial	Sin riesgo	Adicción potencial
Ha repetido curso anteriormente	No, nunca	82,3%	79,0%	68,5%	46,4%	65,3%	56,5%
	Sí, al menos una vez	17,7%	21,0%	31,5%	53,6%	34,7%	43,5%
Nº de suspensos en el curso anterior	Ninguno	75,2%	38,6%	56,9%	16,6%	49,8%	8,7%
	1	7,2%	30,9%	11,1%	13,3%	16,3%	35,3%
	2	5,4%	11,4%	6,5%	16,5%	12,1%	21,0%
	3	2,8%	5,1%	5,5%	3,8%	8,9%	,0%
	4	3,6%	8,7%	7,9%	18,7%	4,5%	24,0%
	5	2,5%	5,2%	2,6%	4,3%	3,3%	,0%
	Más de 5	3,3%	,0%	9,4%	26,8%	5,2%	11,0%

En cuanto a la relación estadística entre la presencia de adicción potencial o uso problemático de videojuegos online y las puntuaciones en las escalas de satisfacción vital (SWLS5), autocontrol (BSC9) y malestar psicológico (K10), las pruebas paramétrica de comparación de medias “t de Student” muestran una relación estadísticamente significativa para todas ellas. Es decir, las personas que presentan un uso problemático de videojuegos o juegos online tienen puntuaciones significativamente más bajas en cuanto a satisfacción vital y más altas en las escalas de falta de autocontrol y malestar psicológico que las personas que no tienen un uso problemático de este tipo de juegos.

Atendiendo a los resultados del estadístico d de Cohen, la satisfacción vital tiene un efecto grande en relación con la adicción potencial al juego online. Otros estudios detectaron también esta relación entre una menor satisfacción con la vida diaria y la adicción a videojuegos (Lemmens y Griffiths, 2015). El efecto de la falta de autocontrol es algo más moderado y el del malestar psicológico resulta limitado.

**Estadísticos de grupo**

	Riesgo de adicción al juego online	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	d de Cohen
Puntuación SWLS5	No presenta riesgo de adicción	3530	5,1306	1,08515	,01826	0.844
	Riesgo de adicción	93	4,8186	1,41235	,14683	
Puntuación BSC9	No presenta riesgo de adicción	3530	2,9114	,44770	,00753	-0.484
	Riesgo de adicción	93	3,1283	,38527	,04005	
Puntuación K10	No presenta riesgo de adicción	3530	1,0564	,18123	,00305	-.0234
	Riesgo de adicción	93	1,0989	,18920	,01967	

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntuación SWLS5	Se han asumido varianzas iguales	19,14	0	2,707	3621	0,007	0,31206	0,11528	0,08604	0,53808
	No se han asumido varianzas iguales			2,109	94,376	0,038	0,31206	0,14796	0,01829	0,60582
Puntuación BSC9	Se han asumido varianzas iguales	2,798	0,094	-4,615	3621	.000	-0,21687	0,04699	-0,30901	-0,12473
	No se han asumido varianzas iguales			-5,321	98,112	.000	-0,21687	0,04076	-0,29775	-0,13599
Puntuación K10	Se han asumido varianzas iguales	8,248	0,004	-2,224	3621	0,026	-0,0425	0,01911	-0,07996	-0,00504
	No se han asumido varianzas iguales			-2,135	95,977	0,035	-0,0425	0,0199	-0,08201	-0,00299



## 3. REDES SOCIALES

### 3.1. USO DE REDES SOCIALES

El término de redes sociales, en sentido estricto, se refiere únicamente a las calificadas como abiertas y que cumplen determinadas características, como la creación de un perfil propio, un listado de contactos que puede ser explorado, un intercambio de contenidos que puede ser visualizado y, además, debe de permitir la interacción entre personas usuarias de esa red (Pertegal, M. A., Oliva, A., & Rodríguez-Meirinhos, A., 2019).

El uso de las redes sociales en nuestro entorno se encuentra claramente generalizado, tal como indican los datos obtenidos. El 75,9% de las personas entrevistadas las utiliza. En el caso de las mujeres este porcentaje es del 79,4% las utiliza, mientras que entre los hombres, el 72,4%.

En cuanto al uso diario de redes, los datos obtenidos en nuestro estudio muestran que el 52,5% de la población andaluza de 12 a 64 años se conecta diariamente a redes sociales. El porcentaje que no las utiliza nunca es del 24,1%. Las mujeres las utilizan en mayor medida que los hombres: el 57,6% de las mujeres indica que se conecta a las redes sociales a diario, frente al 47,4% de los hombres. Además, las mujeres utilizan más las redes en todos los grupos etarios, pero la diferencia entre ambos géneros es especialmente notable en la etapa adolescente de 12 a 15 años y de nuevo en el grupo de 45 a 64 años.

Tanto en hombres como en mujeres, este uso diario de redes sociales se concentra de manera especial en la etapa adolescente, encontrándose las prevalencias más elevadas de uso diario en el grupo de 16 a 20 años: el 80,3% de los hombres y el 88,1% de las mujeres de esas edades se conectan diariamente. Se observa una notable diferencia en función del género en estas edades.

**Tabla 3.1. Uso de las redes sociales en Andalucía**

		Conectarse a redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter, Flickr, Tubmlr, Badoo, Tinder,...)				
		Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Todos los días
Total		24,1%	3,8%	6,1%	13,5%	52,5%
Hombre		27,6%	5,0%	6,7%	13,3%	47,4%
Mujer		20,6%	2,6%	5,6%	13,6%	57,6%
12-13 años		34,0%	2,0%	5,7%	15,4%	42,9%
14-15 años		11,9%	1,5%	1,1%	10,2%	75,4%
16-20 años		2,3%	0,0%	3,2%	10,4%	84,1%
21-24 años		4,7%	1,8%	1,7%	9,6%	82,2%
25-34 años		11,0%	3,0%	4,3%	10,4%	71,2%
35-44 años		16,8%	4,5%	6,8%	16,8%	55,0%
45-64 años		41,7%	5,0%	8,2%	14,1%	30,9%
Hombre	12-13 años	35,8%	2,4%	7,7%	16,5%	37,5%
	14-15 años	13,5%	2,2%	1,6%	15,0%	67,7%
	16-20 años	2,3%	0,0%	3,4%	14,0%	80,3%
	21-24 años	3,6%	1,1%	3,3%	14,0%	78,0%
	25-34 años	14,1%	4,6%	5,1%	10,4%	65,9%
	35-44 años	19,4%	5,8%	8,3%	15,8%	50,7%
	45-64 años	48,0%	6,7%	7,9%	12,6%	24,8%
Mujer	12-13 años	32,0%	1,6%	3,6%	14,1%	48,6%
	14-15 años	10,1%	0,7%	0,6%	5,2%	83,4%
	16-20 años	2,4%	0,0%	2,9%	6,6%	88,1%
	21-24 años	5,8%	2,6%	0,0%	5,1%	86,5%
	25-34 años	7,8%	1,4%	3,6%	10,5%	76,6%
	35-44 años	14,2%	3,3%	5,3%	17,9%	59,5%
	45-64 años	35,6%	3,3%	8,6%	15,6%	36,9%

En cuanto al dispositivo más utilizado para conectarse a las redes sociales, el móvil es el principal dispositivo, 91,2% de las personas encuestadas lo señalan como el que más utilizan para conectarse a las redes. El porcentaje de uso del móvil para este fin se encuentra en torno al 90% en todos los grupos etarios.

Tabla 3.2. Dispositivo más utilizado para conectarse a redes sociales (%)

		Dispositivo más utilizado				
		Ordenador	Tableta	Móvil	Consola (Solo para juegos)	Otros dispositivos
Total		6,2%	2,2%	91,2%	0,2%	0,2%
Hombre		8,5%	2,2%	89,0%	0,2%	0,1%
Mujer		4,1%	2,1%	93,3%	0,2%	0,3%
12-13 años		1,8%	6,2%	92,0%	0,0%	0,0%
14-15 años		4,0%	3,1%	92,9%	0,0%	0,0%
16-20 años		3,4%	1,7%	93,7%	0,8%	0,4%
21-24 años		5,4%	1,4%	92,7%	0,0%	0,4%
25-34 años		6,7%	0,7%	92,2%	0,0%	0,4%
35-44 años		6,2%	2,5%	91,1%	0,2%	0,0%
45-64 años		7,7%	2,8%	89,3%	0,1%	0,1%
Hombre	12-13 años	0,0%	6,6%	93,4%	0,0%	0,0%
	14-15 años	6,6%	3,5%	89,9%	0,0%	0,0%
	16-20 años	3,3%	2,5%	93,4%	0,8%	0,0%
	21-24 años	6,7%	2,8%	89,7%	0,0%	0,8%
	25-34 años	8,4%	0,8%	90,8%	0,0%	0,0%
	35-44 años	8,5%	2,5%	88,6%	0,3%	0,0%
	45-64 años	12,0%	2,3%	85,7%	0,0%	0,0%
Mujer	12-13 años	3,6%	5,8%	90,6%	0,0%	0,0%
	14-15 años	1,5%	2,6%	95,9%	0,0%	0,0%
	16-20 años	3,5%	0,9%	94,1%	0,8%	0,8%
	21-24 años	4,1%	0,0%	95,9%	0,0%	0,0%
	25-34 años	5,1%	0,7%	93,5%	0,0%	0,7%
	35-44 años	3,9%	2,5%	93,4%	0,2%	0,0%
	45-64 años	4,2%	3,2%	92,2%	0,1%	0,3%

El 65,7% de las personas encuestadas señalan que no utilizan ningún otro dispositivo para conectarse a redes sociales, salvo el señalado como primera opción. Un 20,6% indica el ordenador.



**Tabla 3.3. Otro dispositivo utilizado también para conectarse a las redes sociales (%)**

		Otros que también utiliza					Ninguno más
		Ordenador	Tablet	Móvil	Consola (Solo para juegos)	Otros dispositivos	
Total		20,6%	12,7%	4,8%	0,8%	0,9%	65,7%
Hombre		22,7%	11,5%	6,3%	1,5%	1,2%	63,5%
Mujer		18,7%	13,9%	3,4%	0,1%	0,7%	67,6%
12-13 años		15,7%	18,5%	1,8%	1,2%	0,6%	66,5%
14-15 años		19,7%	17,5%	4,9%	1,8%	1,8%	61,7%
16-20 años		25,1%	10,2%	5,1%	1,3%	1,2%	63,0%
21-24 años		20,7%	12,0%	5,2%	0,4%	1,6%	64,7%
25-34 años		23,4%	15,5%	4,8%	1,0%	1,3%	62,1%
35-44 años		21,7%	13,8%	4,4%	0,7%	0,7%	63,4%
45-64 años		16,9%	9,8%	5,2%	0,4%	0,6%	71,5%
Hombre	12-13 años	12,6%	8,7%	1,3%	2,3%	0,0%	78,8%
	14-15 años	14,0%	13,6%	6,4%	3,7%	0,8%	66,7%
	16-20 años	19,5%	9,5%	6,6%	2,6%	1,7%	67,1%
	21-24 años	19,7%	13,9%	6,3%	0,8%	1,5%	64,4%
	25-34 años	27,8%	13,8%	5,1%	1,6%	1,3%	60,6%
	35-44 años	24,5%	12,2%	6,8%	1,5%	1,1%	58,8%
	45-64 años	21,2%	9,0%	7,0%	0,9%	1,0%	66,6%
Mujer	12-13 años	18,8%	28,3%	2,3%	0,0%	1,2%	54,2%
	14-15 años	25,3%	21,4%	3,3%	0,0%	2,7%	56,7%
	16-20 años	31,0%	10,8%	3,4%	0,0%	0,7%	58,7%
	21-24 años	21,6%	10,1%	4,1%	0,0%	1,7%	65,1%
	25-34 años	19,2%	17,2%	4,4%	0,5%	1,2%	63,6%
	35-44 años	19,0%	15,3%	2,2%	0,0%	0,3%	67,9%
	45-64 años	13,5%	10,4%	3,8%	0,0%	0,3%	75,4%

A las 2.390 personas que indicaron que utilizan las redes sociales diariamente o varias veces por semana, se les preguntó por las redes que más utilizan. Tal como se aprecia en la siguiente tabla, Facebook e Instagram son las más utilizadas. Las principales diferencias en las preferencias del tipo de red se relacionan con la edad de las personas entrevistadas, en este sentido, Facebook es la red de mayor uso en los grupos etarios mayores de 24 años e Instagram en los grupos hasta 20 años. En la franja entre 20 y 24 años ambas redes tienen un uso muy similar.

Snapchat es una red mencionada principalmente por personas de 14 a 20 años, sobre todo mujeres (36,7% en el grupo de 14 a 15 años y 19% en el de 16 a 20 años).

Por su parte, Twitter tiene mayor presencia en los grupos de 16 a 34 años, y en este caso se utiliza en mayor medida por hombres (33,5% de los hombres de 21 a 24 años que usan redes la mencionan y el 27,8% de los de 25 a 34 años). El resto de redes son notablemente más minoritarias.

**Tabla 3.4. Redes sociales usadas habitualmente (Respuesta múltiple)**

		¿Qué redes sociales usas habitualmente?								
		Facebook	Instagram	Snapchat	Twitter	Flickr	Tumblr	Badoo	Tinder	Otras
Total		88,1%	56,6%	6,0%	17,5%	0,4%	0,4%	1,7%	3,8%	3,3%
Hombre		85,2%	58,2%	4,8%	22,8%	0,4%	0,5%	3,0%	4,9%	3,5%
Mujer		90,6%	55,2%	7,1%	13,0%	0,3%	0,3%	0,6%	2,8%	3,1%
12-13 años		31,8%	87,2%	14,5%	9,6%	0,0%	0,0%	0,0%	0,6%	8,7%
14-15 años		40,3%	97,4%	25,6%	14,4%	0,0%	0,9%	1,0%	0,0%	7,0%
16-20 años		63,7%	95,5%	17,6%	23,9%	0,0%	0,8%	1,3%	2,6%	3,5%
21-24 años		88,2%	86,8%	7,6%	28,6%	0,0%	0,5%	1,9%	6,3%	3,4%
25-34 años		93,9%	65,4%	5,8%	21,1%	0,4%	0,8%	2,8%	5,7%	2,5%
35-44 años		97,5%	43,4%	2,1%	16,9%	0,5%	0,1%	1,2%	4,0%	3,7%
45-64 años		96,9%	27,7%	0,9%	10,4%	0,5%	0,2%	1,7%	2,6%	2,4%
Hombre	12-13 años	35,4%	83,8%	4,5%	11,9%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	5,5%
	14-15 años	42,5%	97,0%	14,1%	17,5%	0,0%	1,0%	2,0%	0,0%	5,0%
	16-20 años	56,9%	95,3%	16,3%	23,5%	0,0%	0,0%	1,6%	5,1%	1,6%
	21-24 años	86,0%	86,3%	4,2%	33,5%	0,0%	0,0%	2,8%	5,8%	1,7%
	25-34 años	90,8%	64,4%	4,4%	27,8%	0,0%	1,4%	4,7%	7,2%	2,1%
	35-44 años	96,2%	42,8%	2,0%	24,4%	0,6%	0,3%	2,3%	5,7%	6,1%
	45-64 años	95,1%	29,8%	1,0%	13,9%	1,3%	0,5%	3,4%	2,7%	3,1%
Mujer	12-13 años	28,4%	90,3%	23,6%	7,6%	0,0%	0,0%	0,0%	1,1%	11,6%
	14-15 años	38,2%	97,8%	36,7%	11,4%	0,0%	0,8%	0,0%	0,0%	8,8%
	16-20 años	71,0%	95,8%	19,0%	24,4%	0,0%	1,7%	0,9%	0,0%	5,5%
	21-24 años	90,5%	87,3%	11,1%	23,5%	0,0%	1,0%	0,9%	6,8%	5,1%
	25-34 años	96,7%	66,2%	7,1%	15,1%	0,7%	0,3%	1,2%	4,4%	2,8%
	35-44 años	98,7%	44,0%	2,2%	10,3%	0,5%	0,0%	0,2%	2,4%	1,6%
	45-64 años	98,2%	26,3%	0,9%	8,0%	0,0%	0,0%	0,6%	2,5%	1,9%

Al consultar por su red favorita, los resultados obtenidos vuelven a abalar las tendencias observadas en relación al uso general de redes, tal como puede verse en detalle en la siguiente tabla.

**Tabla 3.5. Red Social favorita**

		De todas las redes que usas, ¿cuál es tu FAVORITA, es decir, la que más utilizas?:								
		Facebook	Instagram	Snapchat	Twitter	Flickr	Tumblr	Badoo	Tinder	Otras
Total menores		60,5%	33,0%	0,2%	4,5%	0,2%	0,0%	0,2%	0,2%	1,1%
Hombre		55,4%	35,2%	0,1%	7,4%	0,1%	0,1%	0,3%	0,3%	1,1%
Mujer		65,0%	31,2%	0,3%	2,1%	0,2%	0,0%	0,0%	0,2%	1,0%
12-13 años		8,8%	83,9%	2,0%	3,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,0%
14-15 años		5,0%	89,4%	1,4%	2,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,9%
16-20 años		12,2%	80,8%	0,0%	6,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,4%	0,4%
21-24 años		30,1%	63,8%	0,4%	5,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,4%
25-34 años		52,8%	39,5%	0,4%	6,1%	0,2%	0,1%	0,0%	0,0%	0,8%
35-44 años		81,9%	11,8%	0,0%	4,2%	0,2%	0,0%	0,0%	0,4%	1,6%
45-64 años		89,0%	5,8%	0,0%	3,1%	0,2%	0,0%	0,6%	0,3%	1,1%
Hombre	12-13 años	10,1%	80,8%	0,0%	6,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,8%
	14-15 años	5,4%	86,8%	0,9%	4,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,2%
	16-20 años	9,8%	81,3%	0,0%	8,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,9%	0,0%
	21-24 años	28,8%	62,5%	0,0%	8,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	25-34 años	48,1%	39,9%	0,5%	10,4%	0,0%	0,3%	0,0%	0,0%	0,9%
	35-44 años	78,4%	12,0%	0,0%	7,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,4%	2,1%
	45-64 años	84,6%	7,7%	0,0%	4,5%	0,5%	0,0%	1,4%	0,3%	1,0%
Mujer	12-13 años	7,6%	86,6%	3,8%	0,8%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,2%
	14-15 años	4,7%	92,0%	1,8%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%
	16-20 años	14,8%	80,1%	0,0%	4,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,8%
	21-24 años	31,4%	65,2%	0,9%	1,6%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,9%
	25-34 años	57,0%	39,1%	0,4%	2,3%	0,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,8%
	35-44 años	84,9%	11,5%	0,0%	1,7%	0,4%	0,0%	0,0%	0,3%	1,2%
	45-64 años	92,1%	4,4%	0,0%	2,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,3%	1,1%

Claramente, hasta los 24 años Instagram es la red favorita y a partir de los 25 años empieza a serlo Facebook. Se trata sin duda de una diferencia generacional importante.



### 3.2. ADICCIÓN POTENCIAL A REDES SOCIALES

Con objeto de conocer la prevalencia de uso problemático o adicción potencial a redes sociales, se ha incluido en el cuestionario una escala de screening, adaptada al castellano por Oliva, A., M.A., Pertegal, M. A., Reina, M.C. & Rodríguez-Meirinhos, A. (2020) de la escala de adicción a Facebook de Bergen (BFAS) (Andreassen et al, 2012).

Se trata de una escala compuesta por seis ítems, con buenas puntuaciones de fiabilidad y validez (alfa de Crombach 0,83). Los autores y autoras de la escala original de Bergen no establecieron un punto de corte para la clasificación de la adicción, sino que establecieron la pauta de que una mayor puntuación en la escala indicaba un mayor uso problemático o adictivo de Facebook.

Al mismo tiempo, sugieren que la escala (BFAS) puede también ser utilizada con fines epidemiológicos además de clínicos, y en la línea de otras adicciones comportamentales, proponen como indicador de adicción potencial, obtener puntuaciones superiores al punto medio de la escala de Likert utilizada en al menos cuatro de los seis ítems. Este es el criterio que se ha utilizado en este informe para clasificar las puntuaciones de riesgo de adicción a redes sociales y las que no presentan un riesgo potencial de adicción.

Atendiendo a ese criterio de clasificación, el 3,5% de la población andaluza de 12 a 64 presenta riesgo de adicción a redes sociales. Las prevalencias más elevadas se detectan en la etapa adolescente, de 14 a 15 años (13%) y de 16 a 20 (13,1%).

La prevalencia de adicción potencial a redes sociales es mayor para las mujeres (3,9%) que para los hombres (3,2%) y esa diferencia entre géneros se acentúa en los grupos de edad adolescente, y especialmente entre los 14 y 15 años, con una prevalencia cinco puntos superior para las chicas (15,6% frente a 10,6%). Se trata de la prevalencia más elevada entre las mujeres, mientras que los hombres alcanzan la prevalencia más alta en el grupo etario de 16 a 20 años (12,8%).

En concreto, hasta la mayoría de edad, la prevalencia de adicción potencial a redes sociales es del 12,1%, siendo superior entre las mujeres de esta edad (13,7%) que entre los hombres (10,7%).

Por tanto las mujeres en edad adolescente son el grupo de mayor riesgo de desarrollar una adicción a redes sociales.

**Tabla 3.6. Prevalencias de adicción potencial a redes sociales**

		Adicción potencial
<b>Total</b>		3,5%
Hombre		3,2%
Mujer		3,9%
12-13 años		5,2%
14-15 años		13,0%
16-20 años		13,1%
21-24 años		8,0%
25-34 años		3,4%
35-44 años		1,7%
45-64 años		1,1%
Hombre	12-13 años	5,5%
	14-15 años	10,5%
	16-20 años	12,8%
	21-24 años	9,6%
	25-34 años	3,7%
	35-44 años	1,6%
	45-64 años	,4%
Mujer	12-13 años	4,8%
	14-15 años	15,6%
	16-20 años	13,5%
	21-24 años	6,2%
	25-34 años	3,2%
	35-44 años	1,8%
	45-64 años	1,8%





### 3.3. PERFIL DE RIESGO DE LA ADICCIÓN POTENCIAL A REDES SOCIALES

---

En general, puede decirse, por tanto, según lo observado en el apartado anterior, que el uso problemático o adicción potencial a redes sociales se presenta de forma similar tanto entre hombres como entre mujeres, si bien la prevalencia es levemente superior entre estas últimas (3,9% frente a 3,2%). Atendiendo a las diferencias detectadas por edad, las prevalencias de adicción potenciales se concentran en los grupos etarios de 12 a 13 y de 14 a 15 años (13,0% y 13,1%), es decir, en la etapa adolescente. Por este motivo, volveremos a centrarnos en los grupos de edad adolescentes a la hora de analizar factores que puedan influir en el desarrollo del uso problemático de las redes sociales, tales como el uso del tiempo libre y a los hábitos de ocio.

Tal como puede observarse en la tabla a continuación, la participación en actividades semanales de tipo cultural, deportivo o musical es más frecuente entre quienes no presentan un uso problemático de las redes sociales, si bien esta diferencia no se ha detectado en el grupo etario de 14 a 15 años, en el que el porcentaje de adolescentes que realizan este tipo de actividades es levemente superior entre los que presentan un uso problemático; a la hora de interpretar este dato, no puede olvidarse que el tamaño muestral de adolescentes de 14 a 15 años con un uso problemático de redes que se está analizado es muy reducido (se trata de 14 personas), por lo que el azar puede haber influido en estos resultados.

Lo mismo se observa en relación a la participación en asociaciones de tipo cultural, político, religioso, social o de voluntariado: esa participación es mayor entre quienes no presentan un uso problemático, salvo en el grupo etario de 14 a 15 años, en el que no se detectan diferencias.

		12-13 años		14-15 años		16-20 años	
		Resultado de la escala Bergen		Resultado de la escala Bergen		Resultado de la escala Bergen	
		Sin riesgo	Riesgo adicción	Sin riesgo	Riesgo adicción	Sin riesgo	Riesgo adicción
Realiza alguna actividad deportiva, musical o cultural al menos un día por semana	Alguna actividad semanal	80,7%	64,1%	72,7%	76,9%	61,2%	49,2%
	Ninguna	19,3%	35,9%	27,3%	23,1%	38,8%	50,8%
Participa en alguna asociación de tipo cultural, política, religiosa, social, de voluntariado	Sí	7,5%	,0%	9,7%	9,8%	12,6%	6,0%
	No	92,5%	100,0%	90,3%	90,2%	87,4%	94,0%
Ir al cine o al teatro	Nunca	9,2%	38,0%	13,7%	21,1%	21,0%	28,1%
	Si realiza	90,8%	62,0%	86,3%	78,9%	78,5%	71,9%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,5%	,0%
Ir a centros comerciales	Nunca	2,9%	6,7%	2,8%	11,6%	2,4%	,0%
	Si realiza	97,1%	93,3%	97,2%	88,4%	97,2%	100,0%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,4%	,0%
Salir de bares o discotecas	Nunca	73,1%	56,5%	52,1%	60,5%	12,8%	18,3%
	Si realiza	26,4%	35,5%	47,9%	39,5%	87,2%	81,7%
	NS/NC	,5%	8,0%	,0%	,0%	,0%	,0%
Actividades al aire libre en espacios naturales (playa, senderismo, escalada,...)	Nunca	14,0%	25,1%	20,9%	43,2%	17,3%	28,4%
	Si realiza	85,6%	74,9%	78,8%	56,8%	82,3%	71,6%
	NS/NC	,4%	,0%	,3%	,0%	,4%	,0%
Ir a conciertos o actuaciones	Nunca	71,5%	63,3%	63,6%	68,3%	45,2%	42,9%
	Si realiza	28,0%	36,7%	36,4%	31,7%	54,4%	57,1%
	NS/NC	,4%	,0%	,0%	,0%	,4%	,0%
Leer novelas u otro tipo de libros por entretenimiento	Nunca	45,5%	77,5%	52,9%	71,7%	51,8%	64,6%
	Si realiza	54,5%	22,5%	47,1%	21,8%	47,7%	35,4%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	6,6%	,5%	,0%
Asistir a exposiciones o museos	Nunca	80,4%	78,9%	76,7%	83,3%	72,1%	85,3%
	Si realiza	19,6%	21,1%	23,3%	16,7%	27,5%	14,7%
	NS/NC	,0%	,0%	,0%	,0%	,5%	,0%
Reunirse con amistades en espacios públicos o de ocio	Nunca	1,2%	,0%	,5%	,0%	,7%	,0%
	Si realiza	98,3%	100,0%	99,5%	100,0%	98,4%	100,0%
	NS/NC	,4%	,0%	,0%	,0%	,9%	,0%

En cuanto a actividades concretas de ocio, nuevamente, la práctica del hábito de lectura por placer o entretenimiento es uno de los que mayores diferencias introducen, siendo un factor de protección frente al desarrollo de un uso problemático de las redes sociales. La misma tendencia se observa en relación a la realización de actividades al aire libre en espacios naturales y al hábito de ir al cine o al teatro. Hasta los 15 años, acudir a centros comerciales es también ligeramente más frecuente entre quienes no tienen un uso problemático, diferencia que se invierte en el grupo etario de 16 a 20 años.

En cuanto a acudir a bares o discotecas, se observa un porcentaje más elevado entre quienes presentan un uso problemático de redes sociales en el tramo etario de 12 a 13 años, y posteriormente se invierte. Esto podría indicar un inicio más temprano en este tipo de actividades entre quienes desarrollan esta adicción; sin embargo en etapas posteriores, las personas con adicción potencial a redes podrían salir menos a este tipo de establecimientos.

En los grupos de edad analizados, de 12 a 20 años, el 80% de las personas entrevistadas eran estudiantes. Se ha analizado la relación existente entre el resultado en la escala Bergen de adicción potencial a redes sociales y su rendimiento académico, medido en términos de haber repetido curso alguna vez anteriormente y el número de asignaturas suspendidas en el curso anterior.

Tal como puede observarse en la siguiente tabla, el porcentaje de personas que había repetido algún curso anteriormente es notablemente superior en los grupos de adolescentes con riesgo potencial de adicción a redes sociales, siendo la diferencia mayor cuanto más joven el grupo de edad analizado. Así, entre los y las adolescentes de 12 a 13 años, el 40,5% de quienes presentan adicción potencial a redes sociales había repetido algún curso, frente al 17,1% de los que no presentan adicción. Asimismo, el 72,5% de quienes no tienen adicción potencial en ese grupo etario no había suspendido ninguna asignatura en el curso anterior, frente al 15,8% de quienes sí presentan una adicción potencial.

Se observa por tanto una clara relación entre la adicción potencial a redes sociales y el rendimiento académico, y esa relación es mayor cuanto menor sea la edad de las personas observadas.

**Riesgo de adicción a redes sociales y rendimiento académico**

		12-13		14-15		16-20	
		Escala de Bergen					
		Sin riesgo	Riesgo adicción	Sin riesgo	Riesgo adicción	Sin riesgo	Riesgo adicción
Ha repetido curso anteriormente	No, nunca	82,9%	59,5%	68,2%	53,4%	59,8%	40,5%
	Sí, al menos una vez	17,1%	40,5%	31,8%	46,6%	40,2%	59,5%
Nº de suspensos en el curso anterior	Ninguno	72,5%	15,8%	55,7%	33,8%	52,6%	19,3%
	1	10,3%	18,3%	10,2%	18,9%	15,0%	30,1%
	2	6,7%	,0%	7,6%	6,4%	12,6%	12,8%
	3	2,1%	24,2%	5,6%	3,5%	9,9%	,0%
	4	3,2%	26,7%	8,9%	9,2%	3,6%	16,6%
	5	2,6%	7,7%	1,9%	9,2%	2,8%	4,9%
	Más de 5	3%	7%	10%	19%	4%	16%

Dado que el dispositivo más utilizado para conectarse a las redes sociales es el móvil (tal como se ha visto en este estudio, el 91,2% de las personas encuestadas lo señalan como el que más utilizan para conectarse a las redes), se ha realizado un análisis sobre el uso del móvil y su relación con el uso problemático de redes sociales entre los y las menores de 18 años (edades que concentran las prevalencias más elevadas de adicción potencial).

Tal como puede observarse, el porcentaje de menores que disponen de móvil propio es mayor en el grupo con riesgo de adicciones a redes sociales o uso problemático de las mismas (99% frente a 95,9%), además, aunque la diferencia no resulta estadísticamente significativa ( $t$  de Student= 1,101;  $gl$ =283; Sig. 0,272), la media de edad a la que tuvieron su primer móvil es inferior que la de quienes no presentan puntuaciones de riesgo de adicción a redes.

Por otra parte, el porcentaje de quienes indicaron que sus progenitores o tutores legales realizan algún tipo de control sobre su uso del móvil es mayor en el grupo que no presenta un uso problemático de las redes (47,8% frente a 41,1%). Entre los y las adolescentes que afirman tener algún tipo de control, tener un horario limitado, usarlo solo en días determinados, tener instaladas aplicaciones de control parental y el establecimiento de contraseñas conocidas por los progenitores son medidas de control más presentes en el grupo que no presenta un uso problemático. Por el contrario, el establecimiento de un límite de gasto que no pueden superar, es la medida de control más mencionada en el grupo de adolescentes con uso problemático. Es posible que las actuales tarifas planas para uso de datos, unido a la disponibilidad de redes wifi para la conexión, limiten la efectividad de esta medida de control, lo que explicaría que sea la más mencionada en el grupo de adolescentes que presentan un uso problemático.

	Sin uso problemático	Uso problemático de redes sociales
Dispone de móvil propio	95,9%	99,0%
Edad 1er móvil propio	11,4	11,1
Móvil con datos	92,2%	97,7%
Control de uso por progenitores	47,8%	41,1%
Tiene un tiempo limitado para el uso del móvil	49,9%	43,1%
Sólo puede usarlo algunos días por semana	23,5%	19,4%
Tiene un límite de gasto que no puede superar	43,7%	67,5%
El móvil tiene instalada una aplicación de control parental	11,1%	,0%
No puede poner contraseña o sus padres tienen que conocerla	30,2%	8,9%

Por otra parte, también se ha procedido a analizar la posible relación entre la puntuación de la escala de adicción potencial a redes sociales y las tres escalas contempladas en este estudio sobre aspectos psicológicos. Para ello se ha realizado un análisis de diferencia de medias, a través de la “t de Student”, de las puntuaciones obtenidas en las escalas de satisfacción vital (SWLS5), impulsividad (BSC9) y malestar psicológico (K10) entre las personas con puntuaciones de riesgo de adicción potencial a redes sociales y sin este riesgo, según la adaptación de la escala de Bergen utilizada.

Tal como muestran los análisis de la “t de Student” realizados, la diferencia de las medias obtenidas para cada uno de los grupos es estadísticamente significativa para los tres factores psicológicos considerados. Además, el estadístico “d de Cohen” nos indica que el tamaño del efecto de esa diferencia es elevado en el caso de la escala de autocontrol y el malestar psicológico, si bien la satisfacción vital tiene un efecto moderado. Es decir, la impulsividad y el malestar psicológico tienen una mayor relación con el desarrollo de esta adicción potencial.

#### Estadísticos de grupo

	Riesgo de adicción al juego online	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	d de Cohen
Puntuación SWLS5	No presenta riesgo de adicción	3498	5,1338	1,08510	,01835	0.293
	Riesgo de adicción	125	4,8127	1,32398	,11831	
Puntuación BSC9	No presenta riesgo de adicción	3498	2,9031	,44020	,00744	-0,893
	Riesgo de adicción	125	3,3028	,47763	,04268	
Puntuación K10	No presenta riesgo de adicción	3498	1,0520	,17132	,00290	-0,874
	Riesgo de adicción	125	1,2107	,33189	,02966	



		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntuación SWLS5	Se han asumido varianzas iguales	9,671	,002	3,227	3621	,001	,32109	,09951	,12599	,51618
	No se han asumido varianzas iguales			2,682	130,280	,008	,32109	,11972	,08424	,55794
Puntuación BSC9	Se han asumido varianzas iguales	1,197	,274	-9,952	3621	,000	-,39964	,04016	-,47837	-,32091
	No se han asumido varianzas iguales			-9,224	131,903	,000	-,39964	,04332	-,48534	-,31394
Puntuación K10	Se han asumido varianzas iguales	156,144	,000	-9,735	3621	,000	-,15869	,01630	-,19065	-,12673
	No se han asumido varianzas iguales			-5,325	126,617	,000	-,15869	,02980	-,21765	-,09972

En el caso de la adicción potencial a redes sociales, se ha realizado un análisis específico sobre su relación con diversas modalidades o tipos de uso de estas redes. Para ello se ha utilizado una versión preliminar de la escala de tipos de uso de redes sociales, diseñada por la Universidad de Sevilla (Pertegal, M.A., Rodríguez-Meirinhos, A., & Oliva, A (2020). The evaluation of the types of use of social networking sites: user profiles and their relationships with psychological adjustment. Artículo en revisión), que distingue entre cinco tipos de uso:

- Uso activo: utilización de las redes sociales aportando contenidos, tales como fotos, comentarios, actualizaciones frecuentes del perfil o estado.
- Uso pasivo: uso orientado a consultar información y publicaciones realizadas por otras personas, publicando escasos contenidos propios.
- Uso compensatorio: se trata de un tipo de uso que busca compensar sentimientos de tristeza o soledad a través de las redes sociales.
- Uso comunicativo de banda estrecha: se refiere al estilo de comunicación que incluye prácticamente sólo a conocidos de la vida real y grupos de amistades habituales.
- Uso comunicativo de banda ancha: se trata de un uso dirigido a conocer gente nueva, ampliar el círculo de amistades o descubrir cosas nuevas.

Tal como puede apreciarse a través de los análisis estadísticos realizados sobre comparación de medias, existe una relación estadísticamente significativa entre la adicción potencial a las redes sociales y el tipo de uso activo, compensatorio, de banda ancha y de banda estrecha. El tipo de uso pasivo no introduce una diferencia estadísticamente significativa, es decir, mantener este modelo de uso basado en la obtención de información o lectura de mensajes de otras personas, no influye en el desarrollo de una adicción potencial a las redes sociales, al contrario de lo que ocurre con el uso activo o centrado en la publicación de fotos, contenidos y estados o perfiles propios.

Atendiendo al tamaño del efecto que supone cada uno de estos usos, observamos que el efecto de mayor tamaño es el que implica el uso compensatorio de estados de tristeza y soledad, siendo este el tipo que más influye en la aparición de un uso adictivo de las redes. Le sigue el efecto producido por el modelo de uso de banda ancha, es decir, el orientado a conocer otras personas y ampliar el círculo de relaciones y es también un efecto de gran tamaño el que aporta el uso activo de las redes. Sin embargo, el efecto del uso de banda estrecha, esto es, el que se circunscribe al círculo habitual de amistades, no tienen un efecto sobre el desarrollo de la adicción potencial.

Por tanto, un modelo de uso de las redes sociales basado en compensar estados de tristeza y soledad, que implique la aportación activa y frecuente de contenidos propios y que busque ampliar las relaciones sociales más allá del círculo habitual sería el tipo de mayor riesgo para el desarrollo de una adicción a las redes sociales.

**Estadísticos de grupo**

	Resultado de la es-cala Bergen	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la me-dia	d de Cohen
Punt_UsosActivo	Uso pro-blemático	2265	3,5208	1,46933	,03088	-1,012
	Sin riesgo	125	5,0357	1,23065	,10997	
Punt_UsosPasivo	Uso pro-blemático	2265	4,6978	1,39212	,02925	-,045
	Sin riesgo	125	4,7601	1,17887	,10534	
Punt_UsosCompensatorio	Uso pro-blemático	2265	3,0489	1,40944	,02962	-1,397
	Sin riesgo	125	5,0937	1,01022	,09027	
Punt_UsosComBandEstrech	Uso pro-blemático	2265	4,9959	1,29727	,02726	-,182
	Sin riesgo	125	5,2297	1,05572	,09434	
Punt_UsosComBandAncha	Uso pro-blemático	2265	3,4930	1,39068	,02922	-1,104
	Sin riesgo	125	5,0606	1,07126	,09573	

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error tip. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Punt_Uso Activo	Se han asumido varianzas iguales	11,585	,001	-11,320	2388	,000	-1,51486	,13383	-1,77729	-1,25243
	No se han asumido varianzas iguales			-13,262	144,547	,000	-1,51486	,11422	-1,74062	-1,28910
Punt_Uso Pasivo	Se han asumido varianzas iguales	8,226	,004	-,491	2388	,623	-,06230	,12685	-,31104	,18644
	No se han asumido varianzas iguales			-,570	144,090	,570	-,06230	,10933	-,27839	,15380
Punt_Uso Compen-satorio	Se han asumido varianzas iguales	36,101	,000	-16,008	2388	,000	-2,04475	,12773	-2,29523	-1,79426
	No se han asumido varianzas iguales			-21,522	152,326	,000	-2,04475	,09501	-2,23245	-1,85705
Punt_Uso Com Band Estrech	Se han asumido varianzas iguales	4,738	,030	-1,981	2388	,048	-,23379	,11803	-,46525	-,00233
	No se han asumido varianzas iguales			-2,381	145,795	,019	-,23379	,09820	-,42786	-,03972
Punt_Uso Com Band Ancha	Se han asumido varianzas iguales	33,821	,000	-12,411	2388	,000	-1,56754	,12630	-1,81521	-1,31987
	No se han asumido varianzas iguales			-15,662	148,401	,000	-1,56754	,10009	-1,76532	-1,36976



## 4. JUEGO PATOLÓGICO

### 4.1. LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON DINERO EN LA POBLACIÓN ANDALUZA

El concepto de juego patológico implica necesariamente tratarse de un juego con dinero, es decir, el componente económico está implícito en el propio concepto de juego patológico. Por este motivo, en el actual estudio se preguntó por las prácticas de cinco juegos concretos, especificando si había jugado con dinero, ya fuera a través de apuestas o por premios en dinero, a alguno de esos juegos en el último año.

Los cinco tipos de juegos con dinero considerados son: juegos de cartas; lotería o similares tales como quinielas, primitiva, bonoloto.; juegos de casino (ruleta, black jack, dados...); bingo, ya sea en sala o a través de máquinas; máquinas tragaperras. Se añadió la opción de otros tipos de juego con dinero, tales como apuestas en carreras de caballos, porras, etc.

Al analizar la frecuencia de juego de estas modalidades durante el último año, se observa que son minoritarias entre la población andaluza de 12 a 64 años: más del 96% refiere no haber jugado nunca a cartas con dinero, juegos de casino, bingo o máquinas tragaperras. En el caso de la lotería, bonoloto, quinielas o primitiva es el 49,6% el que indica no haberlo hecho nunca en el último año. Las mujeres refieren jugar menos que los hombres.

Teniendo en cuenta cualquiera de los tipos de juego, el 52,9% de la población andaluza responde haber jugado en el último año. En el caso de los hombres, ese porcentaje es del 58,7% y en el de las mujeres del 47%.

Según la encuesta poblacional EDADES, realizada por el Plan Nacional sobre Drogas en 2017/2018, un 60,2% de la población española de 15 a 64 años ha jugado juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres). Este porcentaje se sitúa por encima del encontrado en la encuesta en Andalucía. Es preciso de nuevo advertir sobre las diferencias entre ambas muestras, siendo la más importante el inicio de la muestra andaluza en los 12 años y de la nacional en los 15.





Sin duda, entre los 12 y los 15 años el juego con dinero es prácticamente inexistente, lo que ya de por sí implica una prevalencia menor para el conjunto de la población analizada.

La encuesta del Plan Nacional diferencia también entre el juego por dinero online y presencial. En la modalidad presencial, el porcentaje de población española de 15 a 64 años que refiere haber jugado en el último año es del 59,5% (62,4% en el caso de los hombres y 56,6% en el de las mujeres). Se observa una gran diferencia con respecto al juego online dado que el 3,5% de la población señala haber jugado online por dinero en el último año (5,8% de los hombres y 1,2% de las mujeres). Pese a ser un porcentaje reducido, el Plan Nacional sobre Drogas detecta en 2017 un incremento de la modalidad de juego con dinero a través de internet con respecto a 2015, año en que se situaba en el 2,7%.

También en nuestro estudio se observa que la práctica del juego con dinero se realiza principalmente fuera de internet, detectándose los porcentajes de juego a través de internet más elevados en el caso de los juegos de cartas con dinero (15,8% juegan por internet y el 15,3% a través de internet y también fuera) y en los juegos de casino (15,6% a través de internet y el 8,2% tanto a través de internet como presencialmente).

El porcentaje de personas que señalan jugar con dinero en el grupo de 14 a 15 años es muy reducido, pero es destacable el porcentaje de esas personas que señalan jugar a través de internet: juego de cartas con dinero (53% de los que juegan), bingo (21,2% de los que juegan), máquinas tragaperras (35,6% de los que juegan) y otros juegos con dinero (55,3% de los que juegan). Como es sabido, internet es un medio para evadir los controles de acceso al juego a menores de edad.

En el caso de los juegos de cartas y otros juegos por dinero, el porcentaje que lo realiza a través de internet es mayor entre las mujeres que entre los hombres.



Tabla 4.1. Prácticas de juego por dinero entre la población andaluza

	Jugar a primitiva, quinielas, primitiva, bono-loto							
	Nunca	Menos de una vez al mes	Dos o tres veces al mes	Una vez o más por semana	Entre quienes afirman haber jugado alguna vez...			
					¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste? Media	Por internet	Fuera de internet	Ambos modos
Total	49,6%	20,8%	8,6%	21,0%	23	0,8%	97,2%	2,0%
Hombre	45,3%	18,9%	9,9%	25,9%	22	1,0%	96,2%	2,8%
Mujer	53,9%	22,8%	7,2%	16,0%	25	0,5%	98,4%	1,1%
12-13 años	99,2%	0,4%	0,0%	0,4%	8	0,0%	0,0%	100,0%
14-15 años	96,9%	1,5%	1,3%	0,4%	13	14,0%	73,1%	12,9%
16-20 años	80,4%	8,1%	6,5%	4,9%	17	6,4%	88,0%	5,6%
21-24 años	75,9%	11,2%	4,1%	8,8%	19	2,2%	93,7%	4,1%
25-34 años	55,6%	24,1%	7,8%	12,6%	21	1,5%	94,1%	4,4%
35-44 años	43,9%	25,5%	9,0%	21,5%	23	0,7%	97,7%	1,6%
45-64 años	32,8%	23,5%	11,0%	32,6%	25	0,2%	98,7%	1,0%

Jugar a cartas apostando dinero								
	Nunca	Menos de una vez al mes	Dos o tres veces al mes	Una vez o más por semana	Entre quienes afirman haber jugado alguna vez...			
					¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste? Media	Por internet	Fuera de internet	Ambos modos
Total	97,3%	1,8%	0,5%	0,4%	22	15,8%	68,9%	15,3%
Hombre	95,6%	2,9%	0,7%	0,8%	22	12,4%	69,6%	18,0%
Mujer	99,0%	0,7%	0,3%	0,1%	24	31,6%	65,8%	2,7%
12-13 años	99,6%	0,0%	0,0%	0,4%	5	0,0%	0,0%	100,0%
14-15 años	97,5%	1,2%	0,8%	0,4%	13	53,0%	47,0%	0,0%
16-20 años	95,5%	3,3%	1,2%	0,0%	16	26,4%	64,9%	8,7%
21-24 años	97,1%	1,8%	1,1%	0,0%	18	11,6%	54,8%	33,7%
25-34 años	95,3%	2,7%	1,1%	0,9%	21	18,9%	63,0%	18,1%
35-44 años	97,3%	1,9%	0,2%	0,5%	25	19,9%	54,0%	26,1%
45-64 años	98,3%	1,2%	0,1%	0,4%	26	0,0%	100,0%	0,0%

Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados,...)								
	Nunca	Menos de una vez al mes	Dos o tres veces al mes	Una vez o más por semana	Entre quienes afirman haber jugado alguna vez...			
					¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste? Media	Por internet	Fuera de internet	Ambos modos
Total	97,6%	1,4%	0,7%	0,4%	21,4	15,6%	76,2%	8,2%
Hombre	95,9%	2,5%	1,1%	0,5%	21,3	15,5%	76,2%	8,3%
Mujer	99,3%	0,3%	0,2%	0,2%	21,9	16,4%	76,4%	7,3%
12-13 años	99,6%	0,0%	0,0%	0,4%	9,0	0,0%	0,0%	100,0%
14-15 años	98,9%	0,0%	0,8%	0,3%	8,5	0,0%	39,1%	60,9%
16-20 años	94,1%	3,4%	1,7%	0,9%	17,6	14,4%	77,7%	7,9%
21-24 años	94,9%	1,8%	2,1%	1,2%	18,7	8,4%	81,6%	10,0%
25-34 años	96,3%	2,1%	0,9%	0,7%	20,3	14,2%	71,0%	14,8%
35-44 años	98,1%	1,1%	0,5%	0,3%	26,6	32,4%	67,6%	0,0%
45-64 años	98,7%	1,1%	0,3%	0,0%	24,1	9,9%	90,1%	0,0%

Jugar a bingo (en sala o máquinas)								
	Nunca	Menos de una vez al mes	Dos o tres veces al mes	Una vez o más por semana	Entre quienes afirman haber jugado alguna vez...			
					¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste? Media	Por internet	Fuera de internet	Ambos modos
Total	97,2%	2,1%	0,5%	0,2%	22	7,0%	83,2%	9,8%
Hombre	96,3%	2,9%	0,7%	0,2%	21	7,6%	83,9%	8,5%
Mujer	98,2%	1,4%	0,3%	0,2%	25	5,7%	81,7%	12,6%
12-13 años	100%	0,0%	0,0%	0,0%	-	0,0%	0,0%	0,0%
14-15 años	97,9%	1,2%	0,0%	0,8%	12	21,2%	59,3%	19,5%
16-20 años	96,8%	2,0%	0,8%	0,4%	17	12,1%	62,4%	25,5%
21-24 años	95,7%	3,8%	0,0%	0,5%	19	9,4%	90,6%	0,0%
25-34 años	96,7%	2,5%	0,6%	0,2%	20	11,1%	77,3%	11,6%
35-44 años	97,5%	2,0%	0,4%	0,0%	22	10,8%	74,5%	14,7%
45-64 años	97,4%	2,0%	0,5%	0,1%	26	0,0%	96,8%	3,2%

Jugar a máquinas tragaperras								
	Nunca	Menos de una vez al mes	Dos o tres veces al mes	Una vez o más por semana	Entre quienes afirman haber jugado alguna vez...			
					¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste? Media	Por internet	Fuera de internet	Ambos modos
Total	96,9%	1,3%	0,7%	1,1%	23	2,4%	95,8%	1,8%
Hombre	94,2%	2,4%	1,3%	2,1%	23	2,5%	95,6%	1,9%
Mujer	99,7%	0,1%	0,1%	0,1%	22	0,0%	100,0%	0,0%
12-13 años	99,6%	0,0%	0,0%	0,4%	7	0,0%	100,0%	0,0%
14-15 años	98,8%	0,4%	0,4%	0,4%	12	35,6%	64,4%	0,0%
16-20 años	97,6%	1,6%	0,5%	0,3%	17	0,0%	100,0%	0,0%
21-24 años	96,4%	2,2%	0,5%	0,9%	17	0,0%	100,0%	0,0%
25-34 años	98,5%	0,6%	0,5%	0,3%	21	0,0%	88,8%	11,2%
35-44 años	97,4%	1,3%	0,7%	0,5%	23	10,2%	85,5%	4,3%
45-64 años	95,5%	1,6%	0,9%	2,0%	24	0,0%	100,0%	0,0%





Otros (carreras de caballos, porras, etc.)

	Nunca	Menos de una vez al mes	Dos o tres veces al mes	Una vez o más por semana	Entre quienes afirman haber jugado alguna vez...			
					¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste? Media	Por internet	Fuera de internet	Ambos modos
Total	98,4%	0,9%	0,2%	0,5%	22,6	33,9%	55,9%	10,2%
Hombre	97,2%	1,6%	0,3%	0,9%	22,5	32,9%	56,5%	10,6%
Mujer	99,6%	0,2%	0,1%	0,1%	23,2	41,6%	51,3%	7,1%
12-13 años	99,2%	0,4%	0,0%	0,4%	6,4	0,0%	48,3%	51,7%
14-15 años	99,2%	0,8%	0,0%	0,0%	14,6	55,3%	44,7%	0,0%
16-20 años	98,4%	0,0%	0,8%	0,8%	17,1	77,8%	0,0%	22,2%
21-24 años	98,7%	0,0%	1,0%	0,3%	20,3	55,2%	0,0%	44,8%
25-34 años	96,6%	2,3%	0,2%	0,9%	21,1	49,5%	38,8%	11,6%
35-44 años	98,7%	1,0%	0,0%	0,3%	23,1	27,3%	67,8%	4,9%
45-64 años	98,9%	0,6%	0,0%	0,4%	27,9	0,0%	100,0%	0,0%

Las edades de inicio a los diversos tipos de juego oscilan entre los 21.4 años de los juegos de casino y los 23 años en el caso de las máquinas tragaperras y las loterías, primitiva o quinielas.





## 4.2. PREVALENCIA DE RIESGO DE JUEGO PATOLÓGICO

---

Con objeto de identificar el riesgo de presentar un trastorno por juego patológico, se aplicó la escala de screening elaborada por Stinchfield, a las personas que señalaron jugar a algún tipo de juego una vez por semana o con más frecuencia en el último año y, si se trataba de lotería u otros juegos no especificados, hubieran gastado más de 20€ de media semanalmente. Se trata de una escala basada en los criterios diagnósticos establecidos para el juego patológico, según la DSM-5, que establece el riesgo de adicción al juego para las personas que cumplan al menos 4 de los 10 criterios que la componen.

Atendiendo a estos criterios, y según la señalada escala, la prevalencia de riesgo de juego patológico es del 1,5% de la población de 12 a 64 años. Se trata de una prevalencia inferior a la detectada para el resto de potenciales adicciones comportamentales estudiadas. Entre la población masculina, la prevalencia es del 2,7%, mientras que entre las mujeres afectaría al 0,2%.

Atendiendo a la edad, el grupo más joven, de 12 a 13 años, presenta una prevalencia del 0% y a partir de esa etapa las prevalencias oscilan entre 1% y el 1,9%, sin que pueda observarse una tendencia clara entre los grupos de edad estudiados. Esto puede deberse a que se trata de prevalencias muy reducidas lo que hace que el margen de error muestral afecte a estas variaciones.

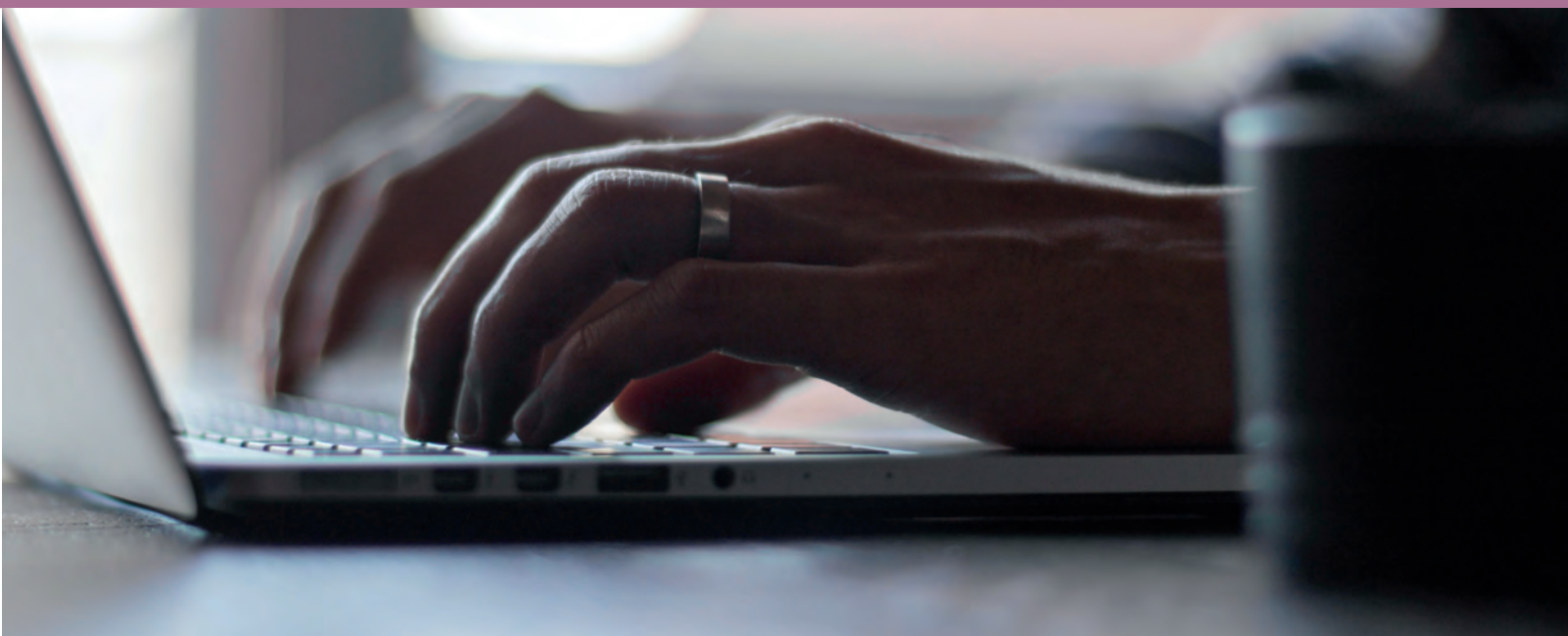


Tabla 4.2. Prevalencias de riesgo de juego patológico

		Riesgo de juego patológico
Total		1,5%
Hombre		2,7%
Mujer		0,2%
12-13 años		,0%
14-15 años		1,1%
16-20 años		1,6%
21-24 años		1,2%
25-34 años		1,7%
35-44 años		1,0%
45-64 años		1,9%
Hombre	12-13 años	,0%
	14-15 años	1,4%
	16-20 años	2,4%
	21-24 años	2,4%
	25-34 años	3,3%
	35-44 años	1,7%
	45-64 años	3,6%
Mujer	12-13 años	,0%
	14-15 años	,8%
	16-20 años	,8%
	21-24 años	,0%
	25-34 años	,0%
	35-44 años	,3%
	45-64 años	,2%

Entre los hombres sí se aprecia una tendencia a que las prevalencias de juego patológico aumenten con la edad, detectándose la más elevada entre los hombres de 45 a 64 años (3,6%).

Entre las mujeres los porcentajes reflejados en la tabla corresponden a una base muestral ínfima sobre la que no es posible extraer conclusiones.

En la edición 2017 de la encuesta EDADES se introdujo una escala basada directamente en la aplicación de los criterios diagnósticos DSM-V para explorar la existencia de posible juego problemático, distinta a la empleada en el presente estudio.

### Criterios diagnósticos DSM-V de trastorno por juego:

A) El trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante 12 meses:

- Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
- Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
- A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. Reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
- A menudo apuesta cuando siente desasosiego (desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
- Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
- Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
- Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B) Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maniaco.

Atendiendo a esta escala, en la población española de 15 a 64 años, el 2,0% de personas realizarían un posible juego problemático (2,9% en hombres y 1,1% en mujeres) y un 0,5% presentarían un posible trastorno del juego.

Estas prevalencias se encuentran por encima de las detectadas en la Comunidad Autónoma Andaluza. Al igual que ocurría con las prevalencias de uso compulsivo de internet, la estructura poblacional de ambos entornos podría explicar estas diferencias, si bien, en con un efecto contrario: dado que la población andaluza es más joven que la media nacional, la prevalencia de uso compulsivo de internet –que afecta a las edades más jóvenes– resultaría superior en Andalucía, al contrario de lo que ocurre con el juego patológico, que va incrementando su prevalencia con la edad.

Además, es preciso tener en cuenta que las escalas utilizadas en ambos estudios son diferentes, lo que también podría explicar parte de las divergencias encontradas.

En cuanto a las admisiones a tratamiento por juego patológico en la Red Pública de Atención a las Adicciones en Andalucía, en 2018 se notificaron 1.083 admisiones, siendo éste el número más alto de toda la serie histórica. Desde que se inició la notificación de esta adicción en la Red Pública de Atención a las Adicciones, en 2003, el número de admisiones a tratamiento por juego patológico aumentó de forma constante hasta 2010, y de manera especialmente notable entre 2008 y 2010, coincidiendo con la concertación de nueve nuevos centros específicos para el tratamiento de esta adicción. Entre 2011 y 2014 el número de admisiones anuales por esta adicción disminuyó, observándose un cambio de tendencia a partir de 2015, con incrementos anuales que se mantienen hasta la actualidad.

Se trata de la adicción en la que el porcentaje de mujeres atendidas es menor. Concretamente, en 2018 el 95% de las personas admitidas por juego patológico fueron hombres, y solo un 5% fueron mujeres. La media de edad de las personas admitidas por juego patológico fue de 36,9 años. Las personas menores de edad representaron el 1,5% de las admitidas a tratamiento por juego (1,6% entre los hombres y 0,0% entre las mujeres).



#### 4.3. HÁBITOS DE JUEGO Y PREVALENCIAS DE JUEGO PATOLÓGICO EN LA POBLACIÓN MENOR DE EDAD

---

Pese a la prohibición de acceso a este tipo de juegos para la población menor de edad, el 6,1% afirma haber jugado por dinero (apuestas o premios en dinero) en el último año a alguno de los juegos considerados en el estudio: juegos de cartas, lotería o similares tales como quinielas, primitiva, bonoloto..., juegos de casino (ruleta, black jack, dados...), bingo, ya sea en sala o a través de máquinas, máquinas tragaperras u otros tipos de juego por dinero, tales como apuestas en carreras de caballos, porras, etc.

Se trata de una práctica más extendida entre los chicos que entre las chicas menores de edad: el 8,7% de ellos indica haber jugado frente al 3,2% de ellas.

En la siguiente tabla puede verse el porcentaje de frecuencia de cada uno de los juegos analizados. Tal como puede observarse, se observan porcentajes de juego mayores en el caso de loterías, quinielas, primitiva o bono-loto (el 5,2% de los varones y el 2,9% de las mujeres señala haber jugado en el último año) y en el caso de los juegos de cartas (3,3% de los chicos y el 1,4% de las chicas).

		Hombre	Mujer	Total
Jugar a cartas apostando dinero	Nunca	96,7%	98,6%	97,6%
	Menos de una vez al mes	2,1%	,0%	1,1%
	Dos o tres veces al mes	,9%	1,1%	1,0%
	Una vez o más por semana	,3%	,3%	,3%
Jugar a la lotería, quinielas, primitiva, bono-loto,...	Nunca	94,8%	97,1%	95,9%
	Menos de una vez al mes	1,7%	,9%	1,4%
	Dos o tres veces al mes	2,5%	1,7%	2,1%
	Una vez o más por semana	,9%	,3%	,6%
Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados,...)	Nunca	98,1%	99,4%	98,7%
	Menos de una vez al mes	,7%	,0%	,4%
	Dos o tres veces al mes	1,0%	,3%	,7%
	Una vez o más por semana	,2%	,3%	,2%
Jugar al bingo (en sala o máquinas)	Nunca	99,2%	99,1%	99,1%
	Menos de una vez al mes	,5%	,3%	,4%
	Dos o tres veces al mes	,0%	,0%	,0%
	Una vez o más por semana	,3%	,6%	,4%
Jugar a las máquinas tragaperras	Nunca	99,4%	99,4%	99,4%
	Menos de una vez al mes	,3%	,0%	,1%
	Dos o tres veces al mes	,0%	,3%	,1%
	Una vez o más por semana	,3%	,3%	,3%
Otros (carreras de caballos, porras, etc.)	Nunca	98,6%	99,7%	99,1%
	Menos de una vez al mes	,8%	,0%	,4%
	Dos o tres veces al mes	,0%	,0%	,0%
	Una vez o más por semana	,6%	,3%	,5%

Por otro lado, el porcentaje de los que indican haber jugado a través de internet es superior entre los y las menores que en el conjunto de la población. El porcentaje más alto de modalidad online se observa en el juego de cartas por dinero (47,9% de los y las menores que han jugado lo han hecho a través de internet exclusivamente y un 6,3% tanto presencial como online). Los juegos de casino online también presentan porcentajes elevados.



		Hombre	Mujer	Total
Jugar a cartas apostando dinero	Por internet	36,7%	77,3%	47,9%
	Fuera de internet	63,3%	,0%	45,8%
	Ambos modos	,0%	22,7%	6,3%
Jugar a la lotería, quinielas, primitiva, bono-loto,...	Por internet	17,6%	26,2%	20,5%
	Fuera de internet	77,3%	53,1%	69,0%
	Ambos modos	5,1%	20,7%	10,4%
Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados,...)	Por internet	37,2%	,0%	28,8%
	Fuera de internet	52,8%	,0%	40,8%
	Ambos modos	10,0%	100,0%	30,4%
Jugar al bingo (en sala o máquinas)	Por internet	35,0%	,0%	17,6%
	Fuera de internet	65,0%	32,9%	49,1%
	Ambos modos	,0%	67,1%	33,3%
Jugar a las máquinas tragaperras	Por internet	53,0%	,0%	26,5%
	Fuera de internet	47,0%	100,0%	73,5%
	Ambos modos	,0%	,0%	,0%
Otros (carreras de caballos, porras, etc.)	Por internet	20,9%	,0%	17,3%
	Fuera de internet	36,2%	,0%	30,0%
	Ambos modos	42,9%	100,0%	52,7%

Por lo que se refiere a la prevalencia de riesgo de juego patológico, según este estudio afectaría al 0,4% de la población menor de edad en Andalucía. Entre los varones esta prevalencia es del 0,5% y entre las mujeres menores de edad, del 0,3%.

Entre las personas menores de edad que habían jugado en el último año a alguno de los juegos considerados, el 6,4% cumple al menos cuatro de los criterios de adicción al juego, es decir, se encontraría en riesgo de juego patológico.



#### 4.4. PERFIL DE RIESGO PARA EL JUEGO PATOLÓGICO

El perfil de las personas con problemas de juego patológico es claramente diferente al de las adicciones comportamentales vistas hasta el momento. La principal diferencia se refiere a la edad en la que se concentra la prevalencia de este trastorno, que va aumentando con la edad hasta alcanzar la prevalencia más elevada en el grupo etario de 45 a 64 años (1,9%). Además, el juego patológico se concentra de forma más clara en hombres (2,7%) que en mujeres (0,2%). Entre los hombres de 45 a 64 años la prevalencia alcanza el 3,6%.

Al analizar el tipo de juego entre personas con puntuaciones de riesgo para el juego patológico y personas sin riesgo, también se observan diferencias. La frecuencia de juego una vez por semana o más es más elevada entre las personas con puntuaciones de riesgo para todos los tipos de juego considerados, pero son especialmente elevadas en el caso de loterías, quinielas, primitivas o bono-loto (60,4%) y el juego con máquinas tragaperras (54%).

		Resultado de la escala Stinchfield	
		Sin riesgo	Riesgo de juego patológico
Jugar a cartas apostando dinero	Nunca	97,7%	69,1%
	Menos de una vez al mes	1,7%	6,6%
	Dos o tres veces al mes	,5%	2,8%
	Una vez o más por semana	,1%	21,5%
Jugar a la lotería, quinielas, primitiva, bono-loto,...	Nunca	50,1%	19,6%
	Menos de una vez al mes	21,0%	12,0%
	Dos o tres veces al mes	8,6%	8,0%
	Una vez o más por semana	20,4%	60,4%
Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados,...)	Nunca	98,0%	68,2%
	Menos de una vez al mes	1,3%	10,0%
	Dos o tres veces al mes	,6%	5,5%
	Una vez o más por semana	,1%	16,3%
Jugar al bingo (en sala o máquinas)	Nunca	97,5%	77,4%
	Menos de una vez al mes	2,1%	7,2%
	Dos o tres veces al mes	,4%	6,6%
	Una vez o más por semana	,0%	8,8%
Jugar a las máquinas tragaperras	Nunca	97,7%	43,1%
	Menos de una vez al mes	1,3%	,0%
	Dos o tres veces al mes	,7%	2,9%
	Una vez o más por semana	,3%	54,0%
Otros (carreras de caballos, porras, etc.)	Nunca	98,7%	77,3%
	Menos de una vez al mes	,8%	7,1%
	Dos o tres veces al mes	,1%	1,9%
	Una vez o más por semana	,3%	13,7%

En cuanto al uso de internet para el juego, las personas con puntuaciones de riesgo no utilizan esta vía en mayor medida que quienes no presentan puntuaciones de riesgo, sino que al contrario, en general, mencionan en mayor proporción la modalidad presencial de juego, pero también la opción de tanto presencial como a través de internet. Es posible que el perfil de las personas afectadas, entre las que se encuentra un porcentaje elevado de personas de los grupos de más edad, condicione este resultado.

		Resultado de la escala Stinchfield	
		Sin riesgo	Riesgo de juego patológico
Jugar a cartas apostando dinero	Por internet	17,2%	9,4%
	Fuera de internet	68,4%	71,2%
	Ambos modos	14,4%	19,4%
Jugar a la lotería, quinielas, primitiva, bono-loto,...	Por internet	,8%	1,1%
	Fuera de internet	97,2%	96,2%
	Ambos modos	2,0%	2,7%
Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados,...)	Por internet	19,4%	,0%
	Fuera de internet	75,0%	81,1%
	Ambos modos	5,5%	18,9%
Jugar al bingo (en sala o máquinas)	Por internet	7,4%	3,9%
	Fuera de internet	83,1%	84,0%
	Ambos modos	9,5%	12,1%
Jugar a las máquinas tragaperras	Por internet	2,8%	1,6%
	Fuera de internet	94,8%	98,4%
	Ambos modos	2,5%	,0%
Otros (carreras de caballos, porras, etc.)	Por internet	33,6%	34,9%
	Fuera de internet	53,5%	65,1%
	Ambos modos	13,0%	,0%

Se ha realizado también un análisis sobre los hábitos de ocio y uso del tiempo libre entre las personas con riesgo de juego patológico y sin él. Tal como puede apreciarse en la siguiente tabla, las personas que no presentan puntuaciones de riesgo en relación a esta adicción realizan en mayor proporción actividades semanales de tipo cultural, musical o deportivo (48,3% frente al 35,8% entre quienes presentaron puntuaciones de riesgo).

Sin embargo, en cuanto a la participación en alguna asociación de cualquier tipo, no se detectan diferencias entre los dos grupos.

Al analizar actividades concretas de ocio, se observa que las personas con puntuaciones que no reflejan riesgo para el juego patológico van en mayor porcentaje al cine o al teatro, a centros comerciales, a conciertos o actuaciones, a museos o exposiciones, realizan en mayor medida actividades de naturaleza y leen más por placer. Sin embargo, salir a bares o discotecas y reunirse con amistades en espacios públicos de ocio no introduce diferencias entre los dos grupos o incluso lo realizan en mayor medida las personas con puntuaciones de riesgo.

		Resultado de la escala Stinchfield	
		Sin riesgo	Riesgo de juego patológico
¿Realizas alguna de las siguientes actividades como mínimo un día por semana?	Alguna actividad semanal	48,3%	35,8%
	Ninguna	51,7%	64,2%
¿Participas en alguna asociación de tipo cultural, política, religiosa, social, de voluntariado...?	Sí	14,5%	14,2%
	No	85,4%	85,8%
	NS/NC	,1%	,0%
Ir al cine o al teatro	Nunca	29,4%	72,9%
	Si realiza	70,6%	27,1%
Ir a centros comerciales	Nunca	10,0%	38,1%
	Si realiza	90,0%	61,9%
Salir de bares o discotecas	Nunca	17,2%	15,8%
	Si realiza	82,7%	84,2%
Actividades al aire libre en espacios naturales (playa, senderismo, escalada,...)	Nunca	22,4%	59,1%
	Si realiza	77,6%	40,3%
Ir a conciertos o actuaciones	Nunca	53,2%	77,1%
	Si realiza	46,8%	22,9%
	NS/NC	,1%	,0%
Leer novelas u otro tipo de libros por entretenimiento	Nunca	47,2%	82,8%
	Si realiza	52,7%	16,3%
	NS/NC	,1%	,9%
Asistir a exposiciones o museos	Nunca	68,3%	92,3%
	Si realiza	31,6%	7,7%
	NS/NC	,1%	,0%
Reunirme con mis amistades en espacios públicos o de ocio	Nunca	2,8%	,0%
	Si realiza	96,9%	100,0%
	NS/NC	,3%	,0%

Por último, se ha procedido a realizar un análisis de comparación de medias de las puntuaciones obtenidas por uno y otro grupo en las tres escalas sobre aspectos psicológicos contenidas en el estudio: satisfacción vital (SWLS5), autocontrol (BSC9) y malestar psicológico (K10).



Los análisis estadísticos realizados indican que la diferencia entre medias solamente es estadísticamente significativa en las medias obtenidas en relación al autocontrol, si bien, el efecto de esa diferencia de medias es pequeño, según informa el estadístico “d de Cohen”.

**Estadísticos de grupo**

	Resultado de la escala Stinchfield	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	d de Cohen
Punt_SWLS5	Sin riesgo	3569	5,1262	1,08859	,01822	
	Riesgo de juego patológico	54	4,8899	1,47912	,20074	
Punt_BSC9	Sin riesgo	3569	2,9150	,44805	,00750	-0,288
	Riesgo de juego patológico	54	3,0440	,39066	,05302	
Punt_K10	Sin riesgo	3569	1,0564	,17932	,00300	
	Riesgo de juego patológico	54	1,1257	,28698	,03895	

## Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias							
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
										Inferior	Superior
Punt_SWLS5	Se han asumido varianzas iguales	12,277	,000	1,578	3621	,115	,23628	,14978	-,05738	,52994	
	No se han asumido varianzas iguales			1,172	54,177	,246	,23628	,20156	-,16780	,64035	
Punt_BSC9	Se han asumido varianzas iguales	2,039	,153	-2,110	3621	,035	-,12905	,06116	-,24896	-,00914	
	No se han asumido varianzas iguales			-2,410	55,449	,019	-,12905	,05355	-,23634	-,02176	
Punt_K10	Se han asumido varianzas iguales	18,262	,000	-2,792	3621	,005	-,06923	,02480	-,11786	-,02061	
	No se han asumido varianzas iguales			-1,772	53,930	,082	-,06923	,03906	-,14755	,00908	



## 5. ALCOHOL Y ADICCIONES COMPORTAMENTALES

En este apartado se analizan las prevalencias de consumo de alcohol alguna vez en la vida y en el último año, así como las intoxicaciones etílicas en el último mes de las personas que presentan puntuaciones de riesgo para cada una de las adicciones comportamentales estudiadas (internet, juego online, redes sociales y juego patológico) y quiénes no. Así mismo se ofrece el dato de la media de edad de inicio al consumo de alcohol en cada caso.

El consumo de alcohol está muy relacionado con la edad de las personas entrevistadas, por lo que estos análisis se ofrecen desagregados por grupos de edad, con el objetivo de controlar el efecto de esa variable.

Tal como puede observarse en la siguiente tabla, en la etapa adolescente las prevalencias de consumo de alcohol son mayores entre las personas con un uso compulsivo de internet, igualándoles prácticamente en el grupo de edad de 16 a 20 años. En la etapa adulta las prevalencias de consumo de alcohol son similares entre ambos grupos, e incluso las personas con un uso no compulsivo de internet presentan prevalencias superiores.

Sin embargo, en lo que se refiere a las intoxicaciones etílicas en el último mes, que es uno de los indicadores de consumo problemático de alcohol, el porcentaje es notablemente superior entre las personas con un uso compulsivo de internet, excepto en el grupo etario de 12 a 13 años, en el que no se detectan casos de intoxicaciones etílicas y en el de 25 a 34 años en el que se encuentran prácticamente igualados quienes presentan un uso compulsivo y quienes no.

		Alguna vez en la vida	Último mes	Intoxicaciones étlicas último mes
12-13 años	Uso compulsivo	28,6%	8,7%	,0%
	Resto	5,7%	1,3%	,0%
14-15 años	Uso compulsivo	78,1%	52,9%	25,4%
	Resto	43,0%	23,4%	9%
16-20 años	Uso compulsivo	90,8%	68,5%	38,4%
	Resto	90,5%	66,9%	29,6%
21-24 años	Uso compulsivo	87,7%	71,0%	45,1%
	Resto	97,8%	73,8%	28,4%
25-34 años	Uso compulsivo	94,0%	63,2%	21,5%
	Resto	98,2%	72,7%	22,5%
35-44 años	Uso compulsivo	91,6%	63,5%	23,7%
	Resto	96,7%	74,8%	12,8%
45-64 años	Uso compulsivo	96,1%	87,0%	30,7%
	Resto	97,6%	70,1%	4,8%

En cuanto a la edad de inicio al consumo de alcohol, el análisis se ha centrado en los tres grupos de edad más jóvenes (hasta los 20 años), ya que en el caso de las personas de más edad, la iniciación al alcohol no pudo tener relación con el uso de internet por encontrarse ésta en una fase de escaso desarrollo.

Centrándonos en esa etapa, solamente se detectan diferencias en el grupo de edad más joven, de 12 a 13 años, en el que la media de edad de inicio es en torno a un año menor entre quienes no presentan un uso compulsivo de internet.

	12-13 años		14-15 años		16-20 años	
	Uso compulsivo	Resto	Uso compulsivo	Resto	Uso compulsivo	Resto
Edad de inicio	12,4	11,3	13,2	13,5	14,9	15,0

En el caso de la adicción potencial a redes sociales, se observan las mismas tendencias que para el uso compulsivo de internet: durante la adolescencia, las prevalencias de consumo de alcohol son mayores entre las personas con un uso problemático de las redes sociales. En este caso, se igualan a partir de los 20 años e incluso, en la etapa adulta, las prevalencias de consumo de alcohol alguna vez en la vida y en el último mes son mayores en el grupo de personas que no tienen un uso problemático de las redes.

El porcentaje de quienes refieren intoxicaciones etílicas en el último mes es siempre mayor entre las personas con un uso problemático de redes, excepto en el grupo etario de 35 a 44 años. No se detectó ninguna intoxicación etílica en el grupo de 12 y 13 años.

		Alguna vez	Último mes	Intoxicaciones etílicas último mes
12-13 años	Adicción potencial	44,5%	13,8%	,0%
	Resto	6,5%	1,6%	,0%
14-15 años	Adicción potencial	63,9%	32,1%	23,2%
	Resto	45,6%	26,9%	9,5%
16-20 años	Adicción potencial	97,2%	66,5%	43,3%
	Resto	89,5%	67,3%	29,3%
21-24 años	Adicción potencial	88,0%	74,9%	33,9%
	Resto	97,1%	73,3%	30,4%
25-34 años	Adicción potencial	100,0%	67,0%	29,6%
	Resto	97,8%	72,2%	22,1%
35-44 años	Adicción potencial	100,0%	80,8%	6,6%
	Resto	96,5%	74,2%	13,3%
45-64 años	Adicción potencial	95,9%	95,9%	23,5%
	Resto	96,9%	68,7%	5,4%

Se observa el mismo fenómeno en relación al consumo de alcohol entre las personas con un uso problemático o una adicción potencial a juego on line o videojuegos: las prevalencias de consumo son mayores en las etapas adolescentes, si bien posteriormente tienden a igualarse y los porcentajes de personas que han sufrido intoxicaciones etílicas en el último mes son superiores entre quienes tienen un uso problemático en todos los grupos etarios.



		Alguna vez	Último mes	Intoxicaciones etílicas último mes
12-13 años	Adicción potencial	13,4%	,0%	,0%
	Resto	7,6%	2,6%	,0%
14-15 años	Adicción potencial	64,7%	45,4%	24,7%
	Resto	46,2%	25,7%	9,9%
16-20 años	Adicción potencial	100,0%	60,9%	46,0%
	Resto	89,8%	67,7%	30,0%
21-24 años	Adicción potencial	90,2%	75,5%	60,9%
	Resto	96,7%	73,3%	29,0%
25-34 años	Adicción potencial	100,0%	81,1%	53,8%
	Resto	97,8%	71,7%	21,5%
35-44 años	Adicción potencial	100,0%	75,0%	33,5%
	Resto	96,5%	74,3%	13,0%
45-64 años	Adicción potencial	100,0%	86,1%	6,2%
	Resto	96,9%	68,9%	5,6%

En el caso del juego patológico, el análisis se ha realizado a partir del grupo etario de 14 a 15 años, ya que en el de 12 a 13 años nadie obtuvo una puntuación de riesgo en la escala de juego patológico utilizada (Stinchfield). Las prevalencias son muy reducidas en todos los grupos de edad, y sobre todo en las etapas adolescentes, lo que debe de ser tenido en cuenta, ya que el análisis se ha realizado sobre bases muestrales pequeñas.

Nuevamente, se observan prevalencias de consumo de alcohol más elevadas entre los y las adolescentes con puntuaciones de riesgo en relación al juego por dinero. Además, las intoxicaciones etílicas vuelven a ser más frecuentes entre las personas con esta condición de riesgo.

		Alguna vez	Último mes	Intoxicaciones etílicas último mes
14-15 años	Juego patológico	100,0%	74,9%	74,9%
	Resto	47,4%	27,0%	10,6%
16-20 años	Juego patológico	100,0%	55,6%	55,6%
	Resto	90,4%	67,4%	30,8%
21-24 años	Juego patológico	100,0%	27,4%	27,4%
	Resto	96,4%	74,0%	30,7%
25-34 años	Juego patológico	93,4%	78,9%	55,2%
	Resto	97,9%	71,9%	21,8%
35-44 años	Juego patológico	100,0%	33,2%	19,8%
	Resto	96,5%	74,8%	13,2%
45-64 años	Juego patológico	100,0%	94,1%	43,5%
	Resto	96,8%	68,6%	4,9%

Por lo tanto, el patrón detectado en relación al consumo de alcohol es prácticamente el mismo para todas las adicciones comportamentales analizadas: en las etapas adolescentes el consumo de alcohol es más habitual entre quienes tienen un uso problemático o una potencial adicción comportamental. Además, el consumo abusivo de alcohol, observado a través del indicador de intoxicaciones etílicas en el último mes, es mayor a lo largo de toda la vida para estas personas.

Es posible que esta relación entre un mayor consumo en etapas tempranas y un mayor uso abusivo del alcohol entre las personas con problemas de adicción comportamental se deba a los rasgos de impulsividad de la personalidad que, tal como se ha tenido ocasión de comprobar en este estudio, se relacionan de manera significativa con el desarrollo de todas las adicciones comportamentales estudiadas. La literatura científica señala otros factores de la personalidad que podrían influir en la aparición de adicciones, ya sea con o sin sustancias relacionadas, llegando a señalar que es posible que deba hablarse de un perfil de persona propensa a sufrir adicciones en general (Cía, A., 2013).

En cualquier caso, estos datos muestran que en Andalucía un uso compulsivo de internet, de redes sociales o de videojuegos no supone un indicador de retraso del consumo de alcohol. Es posible que la expansión de este tipo de tecnologías como herramientas de ocio entre la población adolescente sea uno de los elementos que ha podido incidir en el descenso de prácticas relacionadas con el consumo de alcohol en esas etapas y, consiguientemente, con la reducción de las prevalencias de consumo en las edades adolescentes (La población andaluza ante las drogas 2018). Sin embargo, ese descenso no debe relacionarse con patrones problemáticos de uso de esas tecnologías, tal como puede deducirse de los resultados de este estudio.

Es decir, el uso generalizado de estas tecnologías como medio de ocio y de conectividad con amistades puede estar relacionado con un menor consumo de alcohol en la adolescencia actual, sin embargo, cuando nos centramos en patrones de uso compulsivo y adicciones a esas tecnologías, detectamos un inicio más temprano del consumo de alcohol y mayores prevalencias de patrones abusivos, tales como intoxicaciones etílicas, en las diversas edades.

Este hallazgo puede estar relacionado con la presencia de aspectos psicológicos que se relacionan con la aparición tanto de patrones problemáticos de uso de sustancias o de otros comportamientos adictivos sin sustancia. Sería preciso continuar en esta línea de investigación para realizar estudios específicos que permitieran corroborar o refutar esta hipótesis.







## PRINCIPALES RESULTADOS Y CONCLUSIONES





## INTERNET

---

- A lo largo de la última década el uso de internet se ha generalizado en España en general y en Andalucía en particular. Según este estudio el 89,4% de la población andaluza utiliza internet diariamente. Su uso aumenta con la edad, hasta alcanzar el 97,9% en el grupo etario de 16 a 20 años; a partir de los 34 años comienza a descender.
- El dispositivo más utilizado para conectarse a internet es el móvil: el 92,2% de las personas encuestadas lo señalan como el más utilizado.
- Según los resultados de la escala CIUS, el uso compulsivo de internet afecta al 5,7% de la población estudiada en Andalucía, encontrándose prácticamente igualado para hombres (5,6%) y mujeres (5,8%). Esta prevalencia es superior a la detectada en la encuesta EDADES 2017/2018 del Plan Nacional sobre Drogas para el conjunto del país (2,9%), pero próxima a la que la misma encuesta EDADES obtiene para la Comunidad Autónoma Andaluza, 4,7%. A la hora de interpretar esta diferencia es preciso tener en cuenta que la estructura poblacional andaluza es notablemente más joven que la de la media de España y además, nuestra encuesta específica incluye grupos de edad más jóvenes, desde los 12 años, en vez de a partir de los 15 como la encuesta EDADES del Plan Nacional.
- Las etapas preadolescente y adolescente es donde se concentran los porcentajes más elevados de uso compulsivo de internet, aumentando hasta el grupo etario de 16 a 20 años (en el que el uso compulsivo afecta al 17,6%). A partir de esa edad, la prevalencia va descendiendo de manera continuada hasta el 1,6% en el grupo de más de edad, de 45 a 64 años.
- Entre las personas menores de edad que presentan un uso compulsivo de internet se observa un menor control parental sobre el tiempo de uso que los y las menores sin uso compulsivo.
- Además la población joven que no presenta un uso compulsivo de internet refiere leer por placer, asistir a exposiciones y museos y realizar actividades de ocio al aire libre en espacios naturales en mayor medida que quienes sí han desarrollado un uso compulsivo. Sin embargo, los y las adolescentes que presentan un uso problemático de internet salen en mayor medida a bares y discotecas en los primeros grupo etarios, igualándose en el de 16 a 20 años.
- El rendimiento escolar, medido en términos de número de asignaturas suspendidas en el curso anterior y repetición de curso en años anteriores, también presenta una relación con el uso compulsivo de internet, sobre todo en los segmentos de edad más joven. La impulsividad y el malestar psicológico presentan una fuerte relación con el desarrollo de un uso compulsivo de internet. Así mismo, quienes tienen este tipo de uso problemático presentan una menor satisfacción vital.
- Por otro lado, el 8,7% de las personas que utilizan internet, según esta encuesta, han sufrido cyberbullying o acoso a través de internet en alguna ocasión y el 2,8% sexting, o acoso de contenido sexual. Ambos fenómenos afectan en mayor medida a adolescentes y jóvenes y el sexting más a las mujeres en esas edades (el 7,9% de las chicas de 14 a 15 años y el 6,5% de las que tienen entre 16 y 20 lo han sufrido).



## VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE

---

- La OMS ha incluido el trastorno por juego online en la clasificación CIE 11 y se encuentra clasificado como “pendiente de estudio” en la clasificación americana DSM-V.
- El uso de este tipo de juegos se concentra en la etapa adolescente y principalmente en varones: el 42,6% de los niños de 12 a 13 años señalan jugar diariamente a estos juegos y otro 40,2% señala jugar varias veces en semana.
- Los varones juegan más a través de consolas, sobre todo hasta los 25 años, luego hay un porcentaje importante que señala el móvil. Las mujeres optan en mayor medida por el móvil en todas las edades.
- En el caso de las consolas y videojuegos, el porcentaje de quienes refieren tener algún control parental sobre el uso es mayor entre los chicos que entre las chicas, lo que podría estar relacionado con el mayor uso que hacen ellos de estas tecnologías. Por tanto, los controles parecen instaurarse en el caso de que el uso exceda el considerado adecuado en la familia. Entre menores de edad el tipo de control parental más habitual en este caso es la limitación del tiempo de uso (67,8% de quienes tienen algún tipo de control lo menciona) y de los días a la semana en que puede jugar (41,8%).
- Según los resultados de la escala de screening de trastorno por juego online, IGD9, el 2,9% de la población andaluza podría presentar este trastorno, siendo mayor la prevalencia entre los hombres (3,9%) que entre las mujeres (1,2%). Además, a menor edad, mayor es la prevalencia detectada, afectando principalmente a los varones de 12 y 13 años (24,2%). Entre los hombres la prevalencia de adicción potencial a videojuegos supera el 10% en todos los grupos etarios menores de 20 años.
- Las diferencias más elevadas entre jóvenes con una adicción potencial a videojuegos y el resto se observan en relación al hábito de lectura, ver exposiciones o museos, realizar actividades de naturaleza al aire libre y asistir a conciertos. Contrariamente a lo esperado la participación en asociaciones y en actividades regulares, tales como talleres o extraescolares ya sean de carácter deportivo o cultural se presentan en mayor proporción entre las personas que puntuaron más alto en la escala de riesgo de adicción a videojuegos online.
- La adicción potencial a videojuegos se relaciona con un menor rendimiento académico, así el grupo que presenta esta adicción potencial suspendió asignaturas en el curso pasado en mayor medida que quienes no la presentan y habían repetido cursos anteriores en mayor proporción.
- Las personas que presentan adicción potencial a videojuegos o juegos online tienen puntuaciones significativamente más bajas en cuanto a satisfacción vital y más altas en las escalas de falta de autocontrol y malestar psicológico que las personas que no tienen un uso problemático de este tipo de juegos.



## REDES SOCIALES

---

- El uso de las redes sociales en nuestro entorno se encuentra claramente generalizado. El 75,9% de las personas entrevistadas las utiliza. En el caso de las mujeres este porcentaje es del 79,4% las utiliza, mientras que entre los hombres, el 72,4%.
- El 52,5% de la población andaluza de 12 a 64 años es usuaria diaria de redes sociales. Este porcentaje se eleva al 57,65 en el caso de las mujeres, que utilizan más las redes sociales que los hombres en todos los grupos etarios.
- El uso diario de redes se concentra de manera especial en la etapa adolescente, sobre todo de 16 a 20 años; el 80,3% de los hombres y el 88,1% de las mujeres en esa edad, lo que refleja una importante diferencia en función del género.
- Para el 91,2% de las personas que utilizan las redes, el dispositivo principal para la conexión es el móvil.
- Según la escala de screening adaptada de Bergen, el 3,5% de la población andaluza entre 12 y 64 años presenta riesgo de adicción o uso compulsivo de las redes sociales. Las prevalencias más elevadas se detectan en la etapa adolescente, de 14 a 15 años (13%) y de 16 a 20 (13,1%). Entre las mujeres, la prevalencia más elevada se da en el grupo de 14 a 15 años (15,6%) y entre los hombres, de 16 a 20 (12,8%).
- En cuanto a actividades concretas de ocio, nuevamente, la práctica del hábito de lectura por placer o entretenimiento es uno de los que mayores diferencias introducen, siendo un factor de protección frente al desarrollo de un uso problemático de las redes sociales. La misma tendencia se observa en relación a la realización de actividades al aire libre en espacios naturales y al hábito de ir al cine o al teatro.
- En cuanto a acudir a bares o discotecas, se observa un porcentaje más elevado entre quienes presentan un uso problemático de redes sociales en el tramo etario de 12 a 13 años, y posteriormente se invierte. Esto podría indicar un inicio más temprano en este tipo de actividades entre quienes desarrollan este uso problemático; sin embargo en etapas posteriores, las personas con adicción potencial a redes podrían salir menos a este tipo de establecimientos.
- Se observa también una clara relación entre la adicción potencial a redes sociales y el menor rendimiento académico, y esa relación es mayor cuanto menor sea la edad de las personas observadas
- La falta de autocontrol y el malestar psicológico se encuentran ampliamente relacionados con el desarrollo de una adicción potencial a redes. Estas personas también presentan un menor grado de satisfacción vital.
- En cuanto al tipo de uso de redes sociales, un uso basado en compensar estados de tristeza y soledad, que implique la aportación activa y frecuente de contenidos propios y que busque ampliar las relaciones sociales más allá del círculo habitual sería el modelo de mayor riesgo para el desarrollo de una adicción a las redes sociales.



## JUEGO PATOLÓGICO

---

- Teniendo en cuenta cualquier tipo de juego que implique premios en dinero, el 52,9% de la población andaluza ha jugado con dinero en el último año. En el caso de los hombres ese porcentaje es del 58,7% y en el de las mujeres del 47%. Estos datos son inferiores a los que la encuesta nacional EDADES 2017/2018, elaborada por el Plan Nacional sobre Drogas, señala para el conjunto de España, que indica que el 60,2% de la población de 15 a 64 años jugó con dinero en la modalidad presencial, online o ambos.
- La práctica del juego por dinero se realiza principalmente fuera de internet detectándose los porcentajes de juego a través de internet más elevados en el caso de los juegos de cartas por dinero (15,8% juegan por internet y el 15,3% a través de internet y también fuera) y en los juegos de casino (15,6% a través de internet y el 8,2% tanto a través de internet como presencialmente).
- Atendiendo a los resultados de la escala utilizada para medir la prevalencia de juego patológico, escala Stinchfield, 1,5% de la población de 12 a 64 años se encontraría afectada por juego patológico en Andalucía. Se trata de una prevalencia inferior a la detectada para el resto de potenciales adicciones comportamentales estudiadas. Entre la población masculina, la prevalencia es del 2,7%, mientras que entre las mujeres afectaría al 0,2%.
- Entre los hombres sí se aprecia una tendencia a que las prevalencias de juego patológico aumenten con la edad, detectándose la más elevada entre los hombres de 45 a 64 años (3,6%). La base muestral de mujeres con puntuaciones de juego patológico es muy reducida, por lo que no es posible extraer conclusiones.
- Pese a la prohibición de acceso a este tipo de juegos para la población menor de edad, el 6,1% afirma haber jugado por dinero. Se trata de una práctica más extendida entre los chicos que entre las chicas menores de edad: el 8,7% de ellos indica haber jugado frente al 3,2% de ellas. El porcentaje de los que indican haber jugado a través de internet es superior entre los y las menores que en el conjunto de la población. El porcentaje más alto de modalidad online se observa en el juego de cartas por dinero (47,9% de los y las menores que han jugado lo han hecho a través de internet exclusivamente y un 6,3% tanto presencial como online).
- Por lo que se refiere a la prevalencia de riesgo de juego patológico, según este estudio afectaría al 0,4% de la población menor de edad en Andalucía. Entre los varones esta prevalencia es del 0,5% y entre las mujeres menores de edad, del 0,3%. Entre quienes han jugado en el último año, esa prevalencia es del 6,4%.
- El perfil de las personas con problemas de juego patológico es claramente diferente al de las adicciones comportamentales vistas hasta el momento. La principal diferencia se refiere a la edad en la que se concentra la prevalencia de este trastorno, que va aumentando con la edad hasta alcanzar la prevalencia más elevada en el grupo etario de 45 a 64 años (1,9%). Además, el juego patológico se concentra de forma más clara en hombres (2,7%) que en mujeres (0,2%).



- En cuanto a los hábitos de ocio y uso del tiempo libre las personas que no presentan puntuaciones de riesgo en relación a esta adicción realizan en mayor proporción actividades semanales de tipo cultural, musical o deportivo. Sin embargo, en cuanto a la participación en alguna asociación de cualquier tipo, no se detectan diferencias entre los dos grupos.
- Al analizar actividades concretas de ocio, se observa una que las personas con puntuaciones que no reflejan riesgo para el juego patológico van en mayor porcentaje al cine o al teatro, a centros comerciales, a conciertos o actuaciones, a museos o exposiciones, realizan en mayor medida actividades de naturaleza y leen más por placer.
- En el caso del juego patológico, las personas afectadas por esta adicción presentan puntuaciones más elevadas de falta de autocontrol, pero no así de malestar psicológico ni inferiores puntuaciones de satisfacción vital, como sí se observó en relación a otras adicciones comportamentales.









## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



- Anderson, L.; Steen, E.; Stavropoulos, V. (2017) Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22:4, 430-454, doi: 10.1080/02673843.2016.1227716. <https://doi.org>
- Arias Rodríguez, O.; Gallego Pañeda, V.; Rodríguez Nistal, M.J.; del Pozo López, M.A. Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las Adicciones*, vol. 1, 2012, pp.2-6.
- Becoña, E. y Cortes, M. (2016). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*. Barcelona: Socidrogalcohol.
- Beranuy, M.; Oberst, U.; Carbonell, X.; Chamarro, A. Problematic internet and mobile phone use and clinical symptoms in college students: the role of emotional intelligence. *Computers in Human Behavior* 25 (2009)1182-1187.
- Besoli, G.; Palomas, N.; Chamarro, A. Uso del móvil en padres, niños y adolescentes: creencias acerca de sus riesgos y beneficios. *Aloma Revista de Psicología, Ciències de l' Educació i de l' Esport* 2018, 36 (1), 29-39.
- Boyd, D.M., Ellison, N.B. (2008) Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 210-230. Doi: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Brand, M.; Young, K.S.; Laier, C.; Wölfling, K.; Potenza, M.N. Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 71 (2016) 252-266.
- Carbonell, X.; Chamarro, A.; Oberst, U.; Rodrigo, B.; Prades, M. Problematic Use of the Internet and Smartphones in University Students: 2006-2017. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2018, 15, 475; doi: 10.3390/ijerph15030475
- Carbonell, X. From Pong to Pokemon Go, catching the essence of the Internet Gaming Disorder diagnosis: Commentary on: Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues.
- Cía A.H. Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categorías vigentes. *Revista de Neuropsiquiatría*, 76 (4), 2013, pp. 210-217.
- Consejería de Igualdad y Políticas Sociales, *La Población Andaluza ante las Drogas*, 1998, 2000, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2015.
- Demetrovics, Z.; Szeredi, B.; Rozsa, S. (2008) The three-factor model of Internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire. *Behavior Research Methods*, 2008, 40 (2), 563-574.

- Informe Consumo Móvil 2017 elaborado por Ditrendia, [http://www.amic.media/media/files/file\\_352\\_1289.pdf](http://www.amic.media/media/files/file_352_1289.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística, Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares (2006-2017).
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Gentile, D.A. The internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*. Advance online publication. Enero nº 5, 2015. D.O.I. 10.1037/pas0000062.
- Méndez Gago, S; González Robledo, L.; Pedredo Pérez, E. et al. (2018) Uso y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación por adolescentes. Un estudio representativo de la ciudad de Madrid. Universidad de Camilo José Cela.
- Observatorio Español sobre Drogas, Informe 2016. Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España.
- Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías, Informe Europeo sobre Drogas. Tendencias y novedades, 2017.
- Observatorio Español sobre Drogas, Informe Adicciones comportamentales 2019.
- Oliva A., Hidalgo M.V et al, Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. Consejería de Salud y Bienestar Social de la Junta de Andalucía, 2012.
- Oliva, A., M.A., Pertegal, M. A., Reina, M.C. & Rodríguez-Meirinhos, A. (2020). Adaptación al castellano de la escala FAS de Bergen. Memoria no publicada del Proyecto de Investigación I+D+I: Redes Sociales y Desarrollo Positivo Adolescente (PSI2015-64211-R). Universidad de Sevilla.
- Oliva, A. Antolín-Suárez, L. y Rodríguez-Meirinhos, A. (2019). Uncovering the Link between Self-control, Age, and Psychological Maladjustment among Spanish Adolescents and Young Adults. *Psychosocial Intervention*, 28, 49-55. doi: 0.5093/pi2019a1
- Pertegal, M. A., Oliva, A., & Rodríguez-Meirinhos, A. (2019). Revisión sistemática del panorama de la investigación sobre redes sociales: Taxonomía sobre experiencias de uso Comunicar, 27(60), 81-91.
- Pertegal, M.A., Rodríguez-Meirinhos, A. , & Oliva, A (2020). The types of use of social networking sites: evaluation, user profiles and relationships with psychological adjustment.. Artículo en revisión.
- Pontes H.M., Griffiths M.D. Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation as a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior* 45 (2015) 137-143.



- Rial Boubeta, A.; Gómez Salgado, P.; Folgar I., M.; Araujo Gallego, M.; Varela Mallou, J. EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes. Desarrollo y validación psicométrica. *Adicciones*, 2015, vol. 27, nº 1, 47-63.
- Schou Andreassen C., Torsheim T., Scott Brunborg G., Pallesen S.: Development of a facebook addiction scale. *Psychological Reports*, 2012, 110,2, 501-517.
- Twenge, J.M. *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*, Ed. Atria Books, 2017.
- Uddin S., Al Mamum A.: Facebook addiction disorder: is facebook really addictive? *Abnormal and Behavioural Psychology*, 4:1, 2018. DOI: 10.4172/2472-0496.1000135.
- Vallejos Flores, M.A., Copez Lonzoy A., Capa Luque W. (2018) ¿Hay alguien en línea?: Validez y fiabilidad de la versión en español de la Bergen Facebook Addition Scale (BFAS) en universitarios. *Health and Addictions*, vol. 18, nº2, 175-184.
- Yuvaraj, T.; Suresh, A. A review on the definition of internet overuse behavior. *International Journal of Academic Research and Development*, vol. 3; issue 2: Marzo 2018, 1158-1162.









## ANEXO CUESTIONARIO



## ESTUDIO "ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN ANDALUCÍA 2018"

Nº de Cuestionario				
Provincia	Almería Córdoba Huelva Málaga	Cádiz Granada Jaén Sevilla		
Habitat	-5000 hab. 50001-100000 hab.	5001-10000 hab. 100001-250000	10001-50000 hab. +250000 hab.	
Sexo	Hombre	Mujer		
Edad	12-13 años 16-20 años 35-44 años	14-15 años 21-24 años 45-54 años	25-34 años	

**Presentación:** Estamos realizando una encuesta anónima entre la población andaluza sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. El objetivo es de gran importancia y sus respuestas se tratarán exclusivamente con fines estadísticos y de forma completamente anónima. Esta encuesta está dirigida a personas que residen en la Comunidad Autónoma Andaluza, *resida ucl. en esta vivienda?*

1. Para empezar, ¿podría decirme qué edad tiene? \_\_\_\_\_

*Comprobar cuota de edad y género. Si cumple con las cuotas, continuamos la entrevista.*

*Si no lo cumple, preguntas ¿En esta casa reside alguna persona de XX a XX años?*

2. Por favor, podría indicar la frecuencia con la que realiza las siguientes actividades:

Para cada actividad que indique realizar, preguntar: Sin tener en cuenta el uso para el trabajo o estudios, ¿a través de qué dispositivo te conectas principalmente? ¿Algún otro? (Anotar el utilizado más habitualmente y el resto)

1. Ordenador
2. Tablet
3. Móvil
4. (Solo para juego) Consola
5. Otros dispositivos

	Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Todos los días	¿A través de qué dispositivo?	
						Más utilizado	Otro
A. Utilización de internet (chateando, mandando o recibiendo e-mails, WhatsApp, usando redes sociales, jugando con o sin dinero, escuchando o descargando música, viendo o descargándose videos,...)							

B. Conectarse a redes sociales (twitter, Facebook, Instagram...)							
C. Jugar con videojuegos, juegos de ordenador o juegos en el móvil							

**A MENORES DE 18 AÑOS:**

3. Si ha indicado que usa tablet, ¿A qué edad tuviste tu primera tablet de uso personal? \_\_\_\_\_  No tengo una propia

4. Si ha indicado que usa móvil, ¿Dispones de móvil propio?

1. Sí → 4.1. ¿A qué edad tuviste por primera vez móvil propio? \_\_\_\_\_  
4.2. ¿Tiene datos móviles? Sí/No
2. No
9. NS/NC

5. ¿Tus progenitores realizan algún tipo de control sobre el uso que haces del móvil?

1. Sí
2. No
9. NS/NC

6. Si indica "sí" en P5, ¿qué tipo de control? (respuesta múltiple)

- Tengo un tiempo limitado para el uso del móvil
- Sólo puedo usarlo algunos días por semana
- Tengo un límite de gasto que no puedo superar
- Mi móvil tiene instalada una aplicación de control parental
- No puedo poner contraseña o mis padres tienen que conocerla
- Otras formas. Especificar: \_\_\_\_\_

**SI ES MENOR DE 18 AÑOS QUE INDIQUE QUE UTILIZA INTERNET**

7. Y en cuanto al uso de Internet, ¿tus progenitores realizan algún tipo de control?

1. Sí
2. No
9. NS/NC

7.1. Si indica "sí" en P7, ¿qué tipo de control? (respuesta múltiple)

- Tengo un horario limitado para conectarme
- Sólo puedo usar internet en días concretos de la semana
- Tengo un control parental sobre las páginas a las que puedo acceder
- Otras formas. Especificar: \_\_\_\_\_

**SÓLO A MENORES DE 18 AÑOS QUE INDICAN QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS**

8. En cuanto a tus hábitos de juego con consolas, móvil u ordenador ¿tus progenitores realizan algún tipo de control?

1. Sí
2. No
9. NS/NC

8.1. Si indica "sí" en P8, ¿qué tipo de control? (respuesta múltiple)

- Tengo un tiempo limitado para poder jugar al día
- Sólo puedo jugar determinados días de la semana
- Mis padres autorizan los juegos que puede instalarse

- Otras formas. Especificar \_\_\_\_\_

### **BLOQUE DE INTERNET**

#### **PARA TODAS LAS PERSONAS QUE UTILICEN INTERNET (PZA DISTINTO DE "Nunca")**

9. Y centrándonos en tu uso de Internet, en general cuántas horas al día dedicas a cada una de las siguientes actividades en Internet, a través de cualquier tipo de conexión (ordenador, móvil, tablet...) en un día laboral? ¿Y en un día de fin de semana?

1. Nada de tiempo
2. Menos de una hora
3. 1 ó 2
4. 2 ó 3
5. 3 ó 4
6. Más de 4 horas al día

10. Si la persona indica que no realiza alguna de las actividades diariamente, anotar la frecuencia de uso no diario. Si no lo usa diariamente, indicar:

1. Nunca
2. Menos de una vez a la semana
3. Un día por semana
4. Dos o tres veces por semana
5. 4 ó 5 veces por semana

	(PZA- "Todos los días") USO DIARIO (Si alguna de las actividades no se diaria, anotar frecuencia de uso no diario)		USO NO DIARIO
	DÍA LABORAL	DÍA DE FIN DE SEMANA	FRECUENCIA
Obtener información para el trabajo o estudios			
Obtener información sobre temas de actualidad, noticias, temas de interés personal...			
Escuchar música			
Ver películas o videos (YouTube)			
Juegos on line			
Redes sociales			
Mensajería instantánea (Whatsapp, etc)			
Compras			
Para encontrar una pareja o para tener citas (Tinder)			

11. Escala preliminar de tipos de uso de redes sociales, adaptada por Portugal, M.A., Rodríguez-Meirinhos, A., & Oliva, A. No es posible reproducirla en este anexo por encontrarse en revisión el artículo sobre la adaptación de esta escala en el momento de publicación del presente informe.



12. ¿En alguna ocasión se ha sentido acosado/a desde el punto de vista sexual o ha sido víctima de sexting (se han amenazado o han colgado imágenes tuyas comprometedoras) a través de internet?

1. Sí
2. No
3. ns/nr

**BLOQUE DE ADICCIÓN AL JUEGO ONLINE. SOLO A QUIENES EN P.2.G HAYAN RESPONDIDO VARIAS VECES A LA SEMANA O TODOS LOS DÍAS**

13. A continuación vamos a hablar sobre el juego a través de internet, ya sea por medio de consolas, ordenadores o dispositivos móviles, que no implica apuestas o premios en dinero. Durante el último año...

	Sí	No
1. He habido periodos durante los cuales solo podía pensar en el momento en que pudiera ponerte a jugar?		
2. Te has sentido insatisfecho porque querías jugar más?		
3. Te has sentido triste o infeliz cuando no era posible jugar?		
4. Te has sentido incapaz de reducir tu tiempo de juego después de que otras personas hayan insistido en		

¿que debes jugar antes?			
5.	Hes jugado a juegos para evitar pensar en cosas desagradables?		
6.	Hes tenido peleas con otras personas sobre las consecuencias de tu comportamiento con el juego?		
7.	Hes cruzado a otras personas el tiempo que has pasado jugando?		
8.	Hes perdido interés en hobbies o en otras actividades porque jugar era lo único que querías hacer?		
9.	Hes experimentado serios conflictos con tu familia, amistades o pareja a causa del juego?		

**BLOQUE DE REDES SOCIALES. SOLO A QUIENES EN P.2. LE HAYAN RESPONDIDO VARIAS VECES A LA SEMANA O TODOS LOS DÍAS**

14. ¿Qué redes sociales usas habitualmente? Indicar tantas como proceda

1. Facebook	
2. Instagram	
3. Snapchat	
4. Twitter	
5. Flickr	
6. Tumblr	
7. Badoo	
8. Tinder	
9. Otras. Especificar	

15. De todas las redes que usas, ¿cuál es tu FAVORITA, es decir, la que más utilizas?:

1. Facebook	2. Instagram	3. Twitter	4. Snapchat	5. Flickr	6. Tumblr	7. Badoo	8. Tinder
-------------	--------------	------------	-------------	-----------	-----------	----------	-----------

16. (MATERIA AUTODADMINISTRADA) A continuación voy a presentarte una lista con una serie de afirmaciones sobre el USO de las redes sociales. Por favor, indica para cada una de ellas la respuesta más adecuada a tu tipo de uso

		Totamente falso	Bastante falso	Algo falso	NI falso, ni verdadero	Algo verdadero	Bastante verdadero	Totamente verdadero
1.	Me considero una persona activa en redes porque subo bastantes fotos	1	2	3	4	5	6	7
2.	Cuando uso las redes sociales no me siento tan solo/a.	1	2	3	4	5	6	7
3.	En las redes sociales casi todo el tiempo interactúo con los mismos amigos/as que tengo en el grupo de Whatsapp	1	2	3	4	5	6	7
4.	Casi siempre que me conecto a las redes sociales es para comentar o subir cosas propias	1	2	3	4	5	6	7
5.	Cuando me siento solo/a acudo a las redes para no sentirme así	1	2	3	4	5	6	7
6.	Relacionarme en las redes con gente diferente hace que quiera descubrir cosas nuevas	1	2	3	4	5	6	7
7.	Cuando entro en las redes es sobre todo para ver los perfiles y publicaciones de los demás	1	2	3	4	5	6	7
8.	Prefiero ver lo que publican los demás a publicar cosas mías	1	2	3	4	5	6	7
9.	Cuando me siento triste, trato de alegrarme buscando alguna reacción a lo que publico	1	2	3	4	5	6	7

10.	En las redes sociales me relaciono con el mismo grupo de amigos y amigos que en la vida real	1	2	3	4	5	6	7
11.	Lo que más me motiva de las redes es conocer gente nueva y ampliar mi círculo social	1	2	3	4	5	6	7
12.	Suelo actualizar mi perfil o estado con bastante frecuencia	1	2	3	4	5	6	7
13.	Para mí usar las redes sociales es la mejor manera de conocer a gente interesante	1	2	3	4	5	6	7
14.	Yo no publico casi nada, prefiero ver lo que publican los demás	1	2	3	4	5	6	7
15.	En las redes sociales normalmente me relaciono con la gente de mi pandilla	1	2	3	4	5	6	7

17. A continuación, voy a leerle otra serie de ítems, por favor, indica tu grado de acuerdo con cada uno de ellos, siendo 1 "totalmente falso" y 7 "totalmente verdadero".

		Totalmente falso	Bastante falso	Algo falso	NI falso, ni verdadero	Algo verdadero	Bastante verdadero	Totalmente verdadero
1.	Paso mucho tiempo pensando en las redes o planeando en usarlas	1	2	3	4	5	6	7
2.	Siento un deseo urgente de usar las redes cada vez más	1	2	3	4	5	6	7
3.	Uso las redes sociales para aparcar problemas personales	1	2	3	4	5	6	7
4.	He tratado de dejar las redes sociales sin conseguirlo	1	2	3	4	5	6	7
5.	He llegado a estar fastidiado/a o nervioso/a porque me han prohibido o limitado usar las redes sociales	1	2	3	4	5	6	7
6.	He usado tanto las redes sociales que han tenido una influencia negativa en mis estudios/trabajo	1	2	3	4	5	6	7

#### BLOQUE: JUEGO PATOLÓGICO

##### A TODAS LAS PERSONAS

18. CENTRÁNDONOS EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES, ¿con qué frecuencia HAS JUGADO POR DINERO (apostando o con premios en dinero) en los siguientes juegos?

19. Para cada juego que indique jugar, ¿Qué edad tenías la primera vez que jugaste?

20. Para cada juego que indique jugar, preguntar si juega a través de internet, fuera de internet o de ambos modos.

	NUNCA	MIENOS DE UNA VEZ AL MES	DOS O TRES VECES AL MES	UNA VEZ POR SEMANA O MÁS	NS/NC	19. ¿Qué edad tenías la 1ª vez que jugaste?	EN INTERNET	FUERA DE INTERNET
1. Jugar a cartas apostando dinero								
2. Jugar a la lotería, quinielas, primitiva, bono-leta,...								

3. Jugar a juegos de casino (ruleta, Black Jack, dados,...)								
4. Jugar al bingo (en sala o máquinas)								
5. Jugar a las máquinas tragaperras								
6. Otras (carreras de caballos, pórras, etc.)								

**P21. SI EN P.18 SOLO SEÑALA LA OPCIÓN 2 "Jugar a la lotería, quinielas, rifas, bingo, etc." O LA OPCIÓN 6 "Otras" y ningún otro juego, "UNA VEZ POR SEMANA O MÁS". PREGUNTAR: ¿Aproximadamente cuánto dinero gasta a la semana en este tipo de juegos?**

**Anotar \_\_\_\_\_**

**P22. (MATERIA AUTOADMINISTRADA) PREGUNTAR SÓLO A QUIENES HAYAN INDICADO JUGAR A ALGÚN TIPO DE JUEGO AL MENOS UNA VEZ POR SEMANA O MÁS, y en el caso de P21 SOLO SEÑALA LA OPCIÓN 2 O LA OPCIÓN 6 y ningún otro juego, "UNA VEZ POR SEMANA O MÁS" solo si gasta más de 20€ semanales.**  
**EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES...**

	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VEZ	A MENUDO	MUY FRECUENTEMENTE
1. ¿Con qué frecuencia has pensado repetidamente sobre tus experiencias de juego pasadas, planeando tus próximas actividades de juego, o pensando en maneras de obtener dinero para jugar?					
2. ¿Con qué frecuencia has necesitado jugar con más cantidades de dinero o con mayores apuestas para obtener la misma sensación de excitación?					
3. ¿Con qué frecuencia has intentado controlar, reducir o dejar de jugar y no lo has conseguido, por ejemplo estableciendo límites de dinero o de tiempo de juego para ti, que después has sobrepasado...?					
4. ¿Con qué frecuencia se ha sentido inquieto/a o irritado/a cuando ha intentado reducir o parar de jugar?					
5. ¿Con qué frecuencia ha sentido que el juego es un modo de evitar o de escapar de problemas personales o un modo de liberar emociones desagradables, tales como sensación de nerviosismo, tristeza, ansiedad, impotencia, culpa, ...?					
7. Después de perder dinero apostando, ¿con qué frecuencia has regresado otro día para tratar de recuperar tus pérdidas?					
8. ¿Con qué frecuencia has mentido a familiares, amistades u otras personas para ocultarles tu juego?					
9. ¿Con qué frecuencia has arriesgado o has perdido una relación con alguien importante para ti, un trabajo o una oportunidad en tu carrera debido al juego?					

10. ¿Con qué frecuencia se ha apoyado en otras personas para pagar sus deudas de juego o sus gastos cuando tiene problemas de dinero causados por el juego?					
---	--	--	--	--	--

## **BLOQUE ALCOHOL**

**A TODAS LAS PERSONAS ENTREVISTADAS**

23. En lo que se refiere a las bebidas alcohólicas, tales como vino, cerveza, coñac, whisky y otras licoreras ¿alguna vez ha tomado alguna bebida alcohólica?

1. Sí → Pasar a la P. 24
2. No → Pasar a P. 27
3. NS/NC → Pasar a la P. 27

24. ¿A qué edad, aproximadamente, tomó o probó por primera vez una bebida alcohólica? No incluye sorbos de bebida de otra persona.

{NS/NC – 99}

25. Y en el último mes, ¿ha tomado algún tipo de bebida alcohólica?

1. Sí → Continuar en P. 26
2. No → Pasar a la P. 27
3. NS/NC → Pasar a la P. 27

**A QUIENES HAYAN CONSUMIDO ALCOHOL EN LOS ÚLTIMOS 30 DÍAS:**

26. Durante los últimos 30 días ¿Se ha emborrachado alguna vez?

1. No
2. Sí → Cuántas veces. Indicar \_\_\_\_\_
3. NS/NC

## **BLOQUE DE ASPECTOS PSICOLÓGICOS**

### **A TODAS LAS PERSONAS**

Muchas veces, el uso que hacemos de las nuevas tecnologías o del juego, está relacionado con aspectos de nuestra vida y forma de ser. Para poder analizar esta relación, necesitamos que nos responda a algunas preguntas.

### **SWLS-B**

27. A continuación hay cinco afirmaciones con las cuales usted puede estar de acuerdo o en desacuerdo. Lee cada una de ellas y después seleccione la respuesta que mejor describe en qué grado está de acuerdo o en desacuerdo. (BATERÍA AUTODIADMINISTRADA)

		Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.	En la mayoría de las cosas, mi vida está cerca del ideal	1	2	3	4	5	6	7
2.	Las condiciones de mi vida	1	2	3	4	5	6	7

son excelentes								
3.	Estoy satisfecho/a con mi vida	1	2	3	4	5	6	7
4.	Hasta ahora, he conseguido las cosas que para mí son importantes en la vida	1	2	3	4	5	6	7
5.	Si volviese a nacer, no cambiaría casi nada de mi vida	1	2	3	4	5	6	7

### BSC-9.

28. Señala en qué medida las siguientes afirmaciones reflejan tu forma de ser.

(MATERIA AUTOADMINISTRADA)

		Totamente en desacuerdo	En desacuerdo	NI de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totamente de acuerdo
1.	Hago algunas cosas que son malas para mí porque son divertidas	1	2	3	4	5
2.	A menudo no soy capaz de dejar de hacer algo, aunque sepa que está mal	1	2	3	4	5
3.	Rechazo las cosas que son malas para mí	1	2	3	4	5
4.	Digo cosas inadecuadas	1	2	3	4	5
5.	A veces actúo sin considerar todas las opciones	1	2	3	4	5
6.	Soy perezoso	1	2	3	4	5
7.	La gente diría que tengo mucho autocontrol	1	2	3	4	5
8.	Me gustaría tener más autocontrol	1	2	3	4	5
9.	Soy capaz de trabajar bien para conseguir objetivos a largo plazo	1	2	3	4	5

### K10-10

29. (MATERIA AUTOADMINISTRADA) Las siguientes preguntas describen formas en que la gente actúa o se siente. Marca la opción que mejor se adecua a tu situación actual, teniendo en cuenta el ÚLTIMO MES.

		Nunca	Pocas veces	A veces	Muchas veces	Siempre
1.	¿Con qué frecuencia te has sentido cansado/a, sin alguna buena razón?	1	2	3	4	5
2.	¿Con qué frecuencia te has sentido nervioso/a?	1	2	3	4	5
3.	¿Con qué frecuencia te has sentido tan nervioso/a que nada te podía calmar?	1	2	3	4	5
4.	¿Con qué frecuencia te has sentido desesperado/a?	1	2	3	4	5
5.	¿Con qué frecuencia te has sentido inquieto/a o intranquilo/a?	1	2	3	4	5
6.	¿Con qué frecuencia te has sentido tan impaciente que no has podido mantenerte quieto?	1	2	3	4	5
7.	¿Con qué frecuencia te has sentido deprimido/a?	1	2	3	4	5
8.	¿Con qué frecuencia has sentido que todo lo que haces representa un gran esfuerzo?	1	2	3	4	5
9.	¿Con qué frecuencia te has sentido tan triste que nada podía animarte?	1	2	3	4	5
10.	¿Con qué frecuencia te has sentido un inútil?	1	2	3	4	5

### BLOQUE: HÁBITOS DE OCIO

Y cambiando de tema,



30. ¿Realizas alguna de las siguientes actividades como mínimo un día por semana? (Mostrar etiqueta con las diversas opciones), marcar "sí" en el caso de que realice cualquier de ellas o varias.

1. Sí
2. No
9. NS/NC

Practico deporte
Clases de música o tocar instrumento musical
Clases de baile o grupo de baile
Clases o grupo de canto
Talleres o grupo de teatro
Actividades de pintura o dibujo
Clases de idiomas
Otros talleres o actividades. Especificar

31. ¿Participas en alguna asociación de tipo cultural, política, religiosa, social, de voluntariado...?

1. Sí
2. No
9. NS/NC

32. ¿Con qué frecuencia realizas alguna de las siguientes actividades de ocio?

	NUNCA	UNA VEZ AL MES O CON MENOR FRECUENCIA	DOS O TRES VECES AL MES	UNA O VARIAS VECES POR SEMANA	NS/NC
1. Ir al cine o al teatro					
2. Ir a centros comerciales					
3. Salir de bares o discotecas					
4. Actividades al aire libre en espacios naturales (playa, senderismo, escalada,...)					
5. Ir a conciertos o actuaciones					
6. Leer novelas u otro tipo de libros por entretenimiento					
7. Asistir a exposiciones o museos					
8. Reunirme con mis amistades en espacios públicos o de ocio					

33. ¿Podrías indicarme, aproximadamente, cuántas horas duermes al día habitualmente?

Horas: \_\_\_\_\_

34. En general, usted diría que su salud es:

1. Muy buena
2. Buena
3. Regular
4. Mala

5. Muy mala

9. NS/NC

#### BLOQUE: DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Para finalizar, necesitamos que nos indique algunos datos sociodemográficos:

35. ¿En qué país nació? \_\_\_\_\_

35.1. **SI NO NACIÓ EN ESPAÑA** ¿Cuántos años lleva viviendo en España, aproximadamente? \_\_\_\_\_

36. Actualmente con cuáles de las siguientes personas convive o comparte casa? Marcar todos aquellos con los que conviva

1. Madre	
2. Padre	
3. Pareja de tu madre, si los padres no viven juntos	
4. Pareja de tu padre, si los padres no viven juntos	
5. Hermanos/as	
6. Otros familiares (abuelos/as, tíos/as,...)	
7. Pareja (marido/mujer, novio/a, compañero/a,...)	
8. Hijos/as	
9. Otras personas no familiares (amigos/as, compañeros/as de piso,...)	
10. Vives sólo/a	
99. NS/NC	

37. ¿Cuáles son los estudios de más alto nivel oficial que ud. ha cursado? Por favor, especifique lo más posible, diciéndome el curso en que estaba cuando los terminó (o los interrumpió), y también el nombre que tenían entonces esos estudios (ej: 3 años de Estudios Primarios, Primaria, 5º de Bachillerato, Maestría Industrial, Preuniversitario, 4º de EGB, Licenciatura, Doctorado, FP1, etc.).

Pregunta abierta, si es posible se indicará directamente en la siguiente tabla la opción a la que corresponda la respuesta. Si se desconoce a qué opción corresponde o no corresponde a ninguna de las siguientes, se anotará literalmente, para codificarla posteriormente.

---

---

---

Nunca fue a la escuela y no sabe leer ni escribir	
Nunca fue a la escuela, pero sabe leer y escribir	
Menos de 5 años de escolarización	
Educación primaria	
ESO o Bachiller elemental	
FP de grado medio / Ciclo de grado medio	
Bachillerato LOGSE	

FP de grado superior / Ciclo de grado superior	
Diplomatura	
Licenciatura	
Estudios de grado	
Estudios de Postgrado o especialización	
NS / NC	

### **A TODOS**

**38. ¿Cuál es su actividad profesional u ocupación principal en la actualidad? (Una sola respuesta)**

**Mostrar TARJETA J**

1. Empresarios/as grandes y altos/as directivos/as de la empresa privada o la Administración
1. Empresarios/as medios/as y pequeños/as, autónomos/as, comerciantes/as y pequeños/as propietarios/as agrícolas
2. Profesionales, técnicos/as y cuadros medios
3. Funcionarios/as y miembros/as Fuerzas Armadas y de Seguridad
4. Trabajadores/as y empleados/as de los servicios
5. Trabajadores/as de la industria
6. Trabajadores/as y jornaleros del campo
7. En paro, con trabajo anterior, cobrando subsidio
8. En paro, con trabajo anterior, sin subsidio
9. Buscando primer empleo
10. Estudiante/a
11. Tareas del hogar sin remuneración económica
12. Tareas del hogar con remuneración económica
13. Pensionista o jubilado/a (minusvalías, etc.)
14. Otra situación, especificar \_\_\_\_\_

99. NS/NC

**39. Si indica la opción 10 en F38:**

¿Cuántas veces has REPETIDO curso? 0 1 2 3 4 5 {contando primaria y secundaria}

**40. Recuerda las notas finales del curso pasado y a continuación indica el número de suspensiones que tuviste y de asignaturas. Por favor, sé sincero, este cuestionario es anónimo.**

Nº de suspensiones \_\_\_\_\_

Nº total de asignaturas que cursó \_\_\_\_\_

### **A TODOS**

**41. Por último, ¿me podría indicar, aproximadamente, el intervalo en el que se encuentran los ingresos mensuales netos de su hogar (es decir, después de las retenciones a cuenta por impuestos, cotizaciones sociales y otros pagos asimilados)? Incluye, por favor, todas las fuentes de ingreso (en el caso de existir más de una), considerando (para los ingresos del trabajo por cuenta ajena) la parte proporcional de las pagas extraordinarias y otros ingresos extraordinarios percibidos regularmente.**

Entrevistador: anota el intervalo declarado. Se deberá contabilizar la suma de los ingresos regulares percibidos por todos los miembros del hogar en la actualidad, aporten ó no estos ingresos en su totalidad ó en parte para sufragar los gastos del hogar. En el cómputo del importe de estos ingresos mensuales se tendrá en cuenta:

-Para los ingresos de trabajo por cuenta ajena, debe sumarse al importe mensual el prorrateo de los ingresos regulares que no tengan periodicidad mensual (pagos extraordinarios y otros ingresos extraordinarios que se perciban regularmente).

-Para los ingresos de trabajo por cuenta propia, debe descontarse del importe de los ingresos mensuales, los gastos deducibles, retenciones ó pagos fraccionados.

1. Menos de 900 euros.....
2. De 900 a menos de 1.600 euros.....
3. De 1.600 a menos de 2.500 euros.....
4. De 2.500 a menos de 3.000 euros.....
5. 3.000 ó más euros.....
9. NS/NR.....

**MEJORES DE 18 AÑOS QUE EN P35 NO HAYAN MARCADO NINGUNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES DE CONVIVENCIA 7, 8, 9 Ó 10**

42. Indica el nivel educativo de tu PADRE (rodea la respuesta):

1. No sabe leer ni escribir
2. Estudios primarios sin finalizar (no tiene Graduado Escolar, ESO o Ciclo Formativo Medio)
3. Estudios primarios finalizados (tiene Graduado Escolar, ESO o Ciclo Formativo Medio)
4. Estudios secundarios (Bachillerato o Ciclo Superior)
5. Estudios Universitarios

43. Indica la situación laboral de tu PADRE:

1. Trabaja	2. Está en paro	3. Otros (tareas de la casa, jubilada, etc.)
------------	-----------------	--

44. Indica el nivel educativo de tu MADRE (rodea la respuesta):

1. No sabe leer ni escribir
2. Estudios primarios sin finalizar (no tiene Graduado Escolar, ESO o Ciclo Formativo Medio)
3. Estudios primarios finalizados (tiene Graduado Escolar, ESO o Ciclo Formativo Medio)
4. Estudios secundarios (Bachillerato o Ciclo Superior)
5. Estudios Universitarios

45. Indica la situación laboral de tu MADRE:

1. Trabaja	2. Está en paro	3. Otros (tareas de la casa, jubilada, etc.)
------------	-----------------	--

46. Anotar sexo:    1. Hombre    2. Mujer

**MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**





**Junta de Andalucía**

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales  
y Conciliación