

# Estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones en población adolescente y joven. Canarias

**FUNDACIÓN ADSIS - 2022**

# Índice

Datos Generales del Estudio	03
Resultados de los Usos TIC	05
Resultados de Tecnoadicciones I: Uso Compulsivo de móvil e Internet	08
Resultados de Tecnoadicciones II: Trastorno por Videojuegos	10
Conclusiones del Estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones	11

# Datos Generales del Estudio

El Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias presenta por segundo año consecutivo un estudio con población adolescente y joven escolarizada entre 9 y 20 años, de centros educativos y de educación no formal de Canarias. Los datos obtenidos, durante el curso 21/22, permiten realizar un diagnóstico de las Tecnoadicciones conociendo en qué invierten más tiempo cuando navegan en internet o qué usos dan a la tecnología Smartphone.

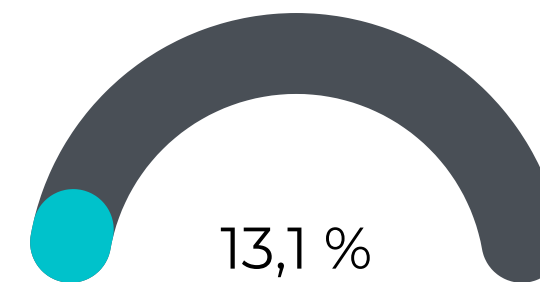
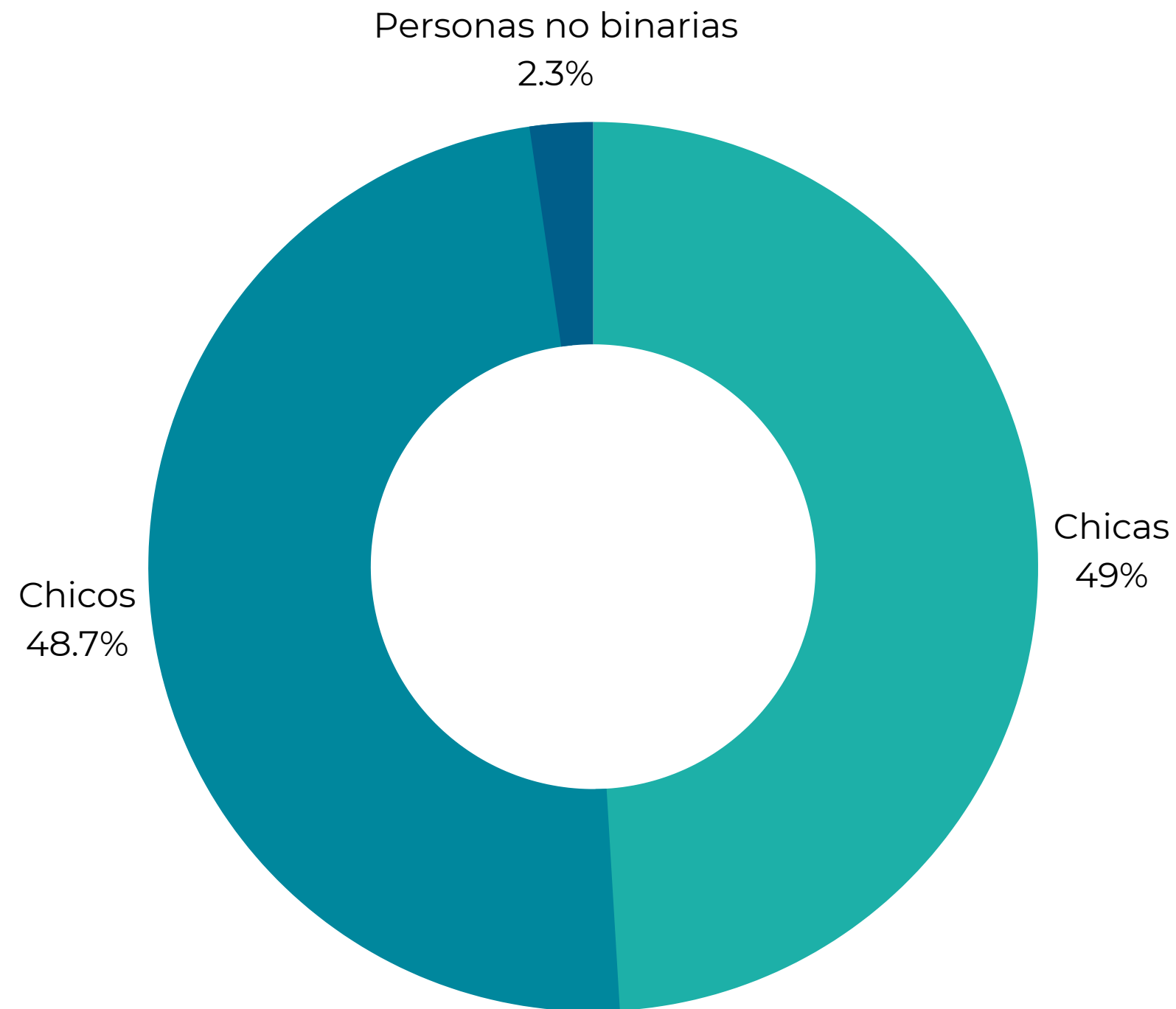
La finalidad ha sido explorar hasta que punto la población joven presenta **usos abusivos o adictivos de las tecnologías**: móvil/internet, videojuegos y redes sociales.

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

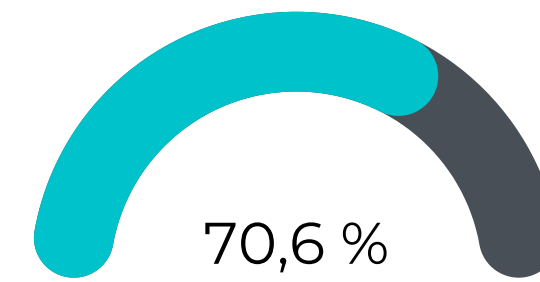
La muestra final del estudio que cumplimenta el cuestionario es de **2.355** adolescentes y jóvenes, de los que **49,04%** son chicas, **48,66%** chicos y **2,29%** personas no binarias. El **13,08%** son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el **70,57%** adolescentes de entre 13 y 16 años y un **16,35%** jóvenes de entre 17 y 20 años.

# Estudio en Gráficos

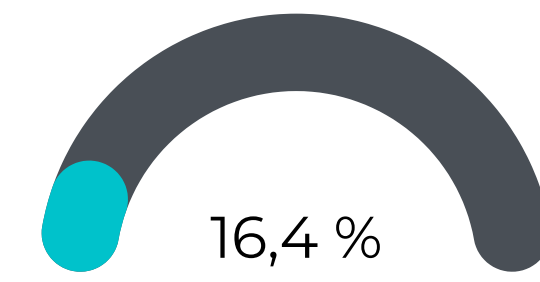
## Datos sociodemográficos: género y edad



Preadolescentes



Adolescentes



Jóvenes

# Resultados de los Usos TIC

Los usos tecnológicos más extendidos entre la población adolescente y joven son el WhatsApp con un 92,8% de población que lo utiliza, TikTok con un 78,9%, YouTube con un 74,7% e Instagram lo utiliza el 74,2%.

## Resultados en porcentajes

- Solo un 8% de la población adolescente y joven no hace uso frecuente de las TIC.
- Entre el 74% y el 92% de la población adolescente y joven canaria pasa la mayor parte de su tiempo digital entre el WhatsApp, TikTok, YouTube e Instagram.
- El 10,11% reconoce hacer un uso de Riesgo TIC, es decir, inadecuado y peligroso de la tecnología. Este dato se ha incrementado en un 1,21% con respecto al curso anterior (2020-2021), donde el uso de Riesgo TIC era de un 8,9%.

Se incrementa la exposición a riesgos TICs en población vulnerable como la adolescente.

El 10% reconoce hacer un uso de Riesgo TIC, es decir, inadecuado y peligroso de la tecnología.

# Resultados de los Usos TIC

Los usos del móvil para jugar a videojuegos se incrementa notablemente alcanzando a más del 50% de los y las jóvenes. YouTube y otras redes sociales reducen sus porcentajes.

## Resultados en porcentajes

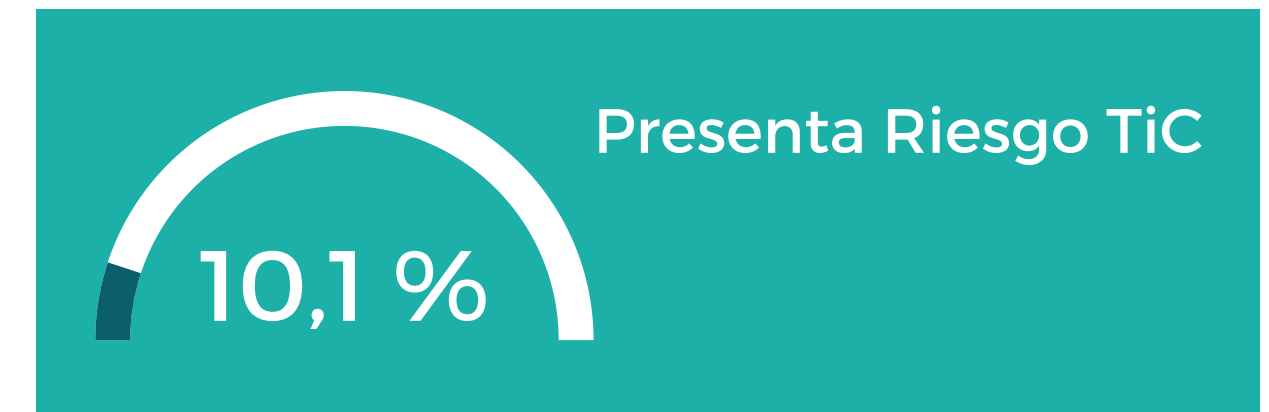
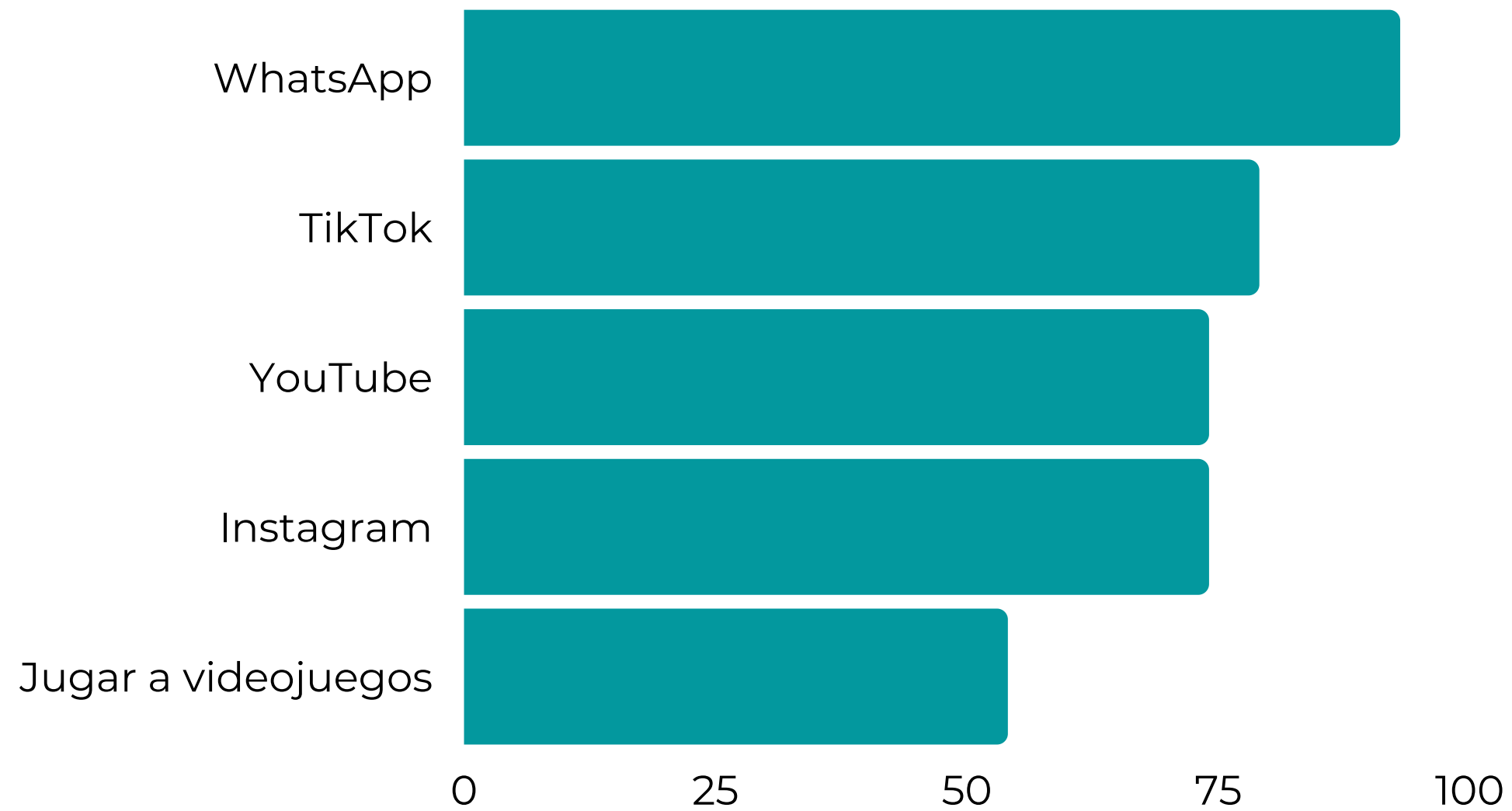
- El uso del móvil para jugar a videojuegos ha aumentado en un +2,7% pasando de un 48,7% en el anterior curso al 51,4% en el curso 21/22.
- El uso de YouTube ha tenido un retroceso con un -6,7% menos de personas (81,4% curso 20/21 a 74,7% en el curso 21/22), aunque se mantiene como una de las herramientas más empleadas.
- Otras redes sociales alejadas de las más utilizadas (TikTok e Instagram) también han perdido usuarios/usuarios en un -5,5% pasando de 26,8% a 21,3%.

El mundo del gaming ya se localiza en los aplicativos smartphones, más allá de las consolas convencionales o los propios ordenadores o tablets.

Se reducen los porcentajes de uso de YouTube y otras redes sociales fuera de TikTok e Instagram.

# Estudio en Gráficos

## Resultados de los usos TIC del móvil e internet



# Resultados de Tecnoadicciones I: Uso Compulsivo de móvil e Internet

El 20% de la población joven reconoce estar “enredada” o “enganchada” a la tecnología y en torno al 14% presenta indicadores adictivos como afectación en su vida y no poder dejar de pensar en ello.

## Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud

El 4,84% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud cuando no puede usar el móvil o conectarse a internet.

## Afectación en su vida

El 14,65% ha dejado de hacer actividades importantes por usar móvil/internet, es decir sufre afectación en su vida, dato que se ha incrementado en un 2,1% con respecto al curso 2020-2021.

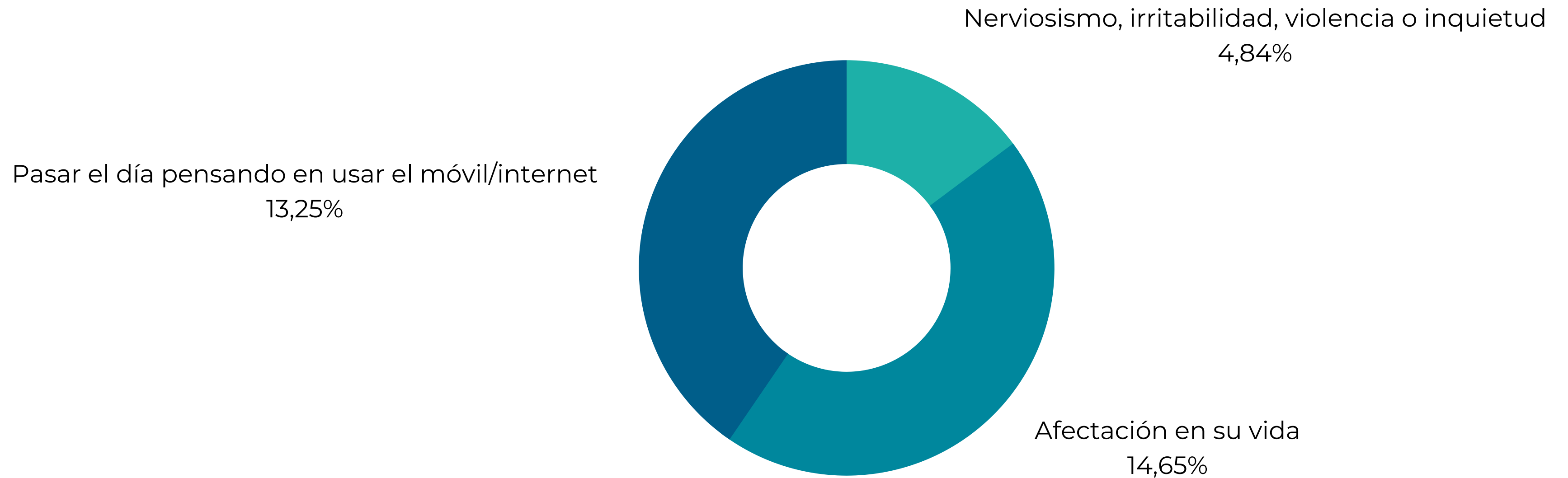
## Pasar el día pensando en usar el móvil/internet

El 13,25% se pasa el día pensando en usar el móvil o internet.



# Estudio en Gráficos

## Resultados de Tecnoadicciones I: uso compulsivo de móvil e Internet



# Resultados de Tecnoadicciones II: Trastorno por Videojuegos

Casi el 8% de la población adolescente y joven canaria reconoce afectación en su vida por los videojuegos y cerca del 6% no puede dejar de pensar en ellos.

## Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud

El 3,10% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia e inquietud si no puede jugar a videojuegos.

## Afectación en su vida

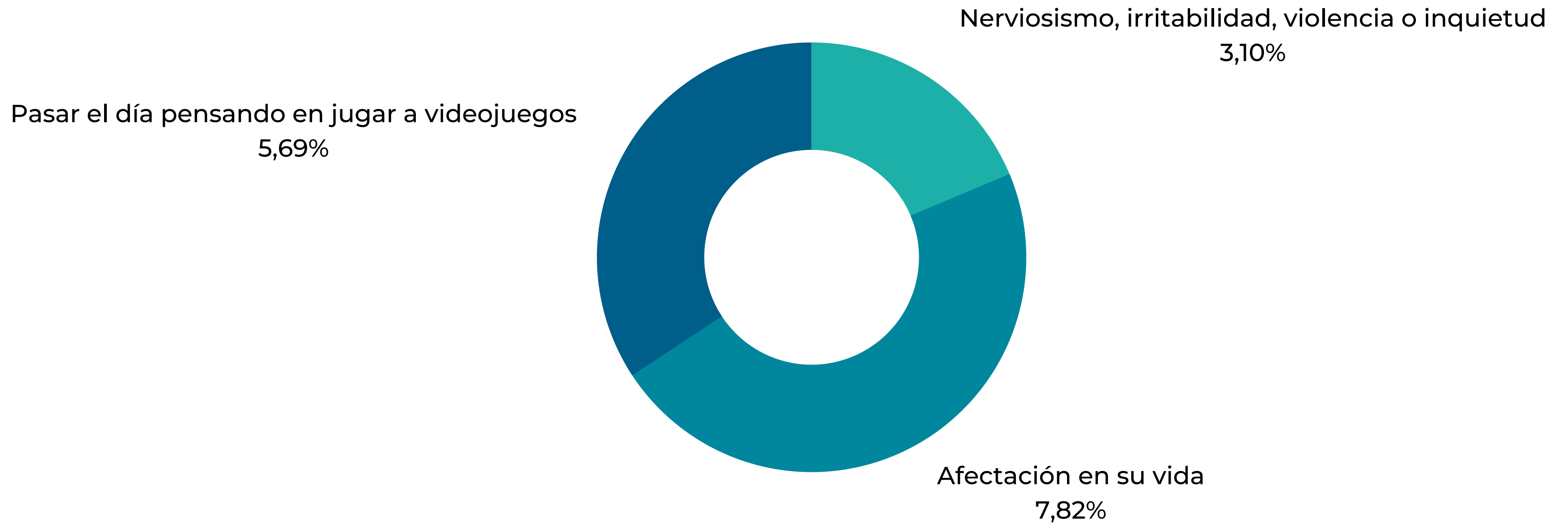
El 7,82% ha dejado actividades importantes por jugar a videojuegos, tales como dejar de estudiar o hacer los deberes, salir menos con amistades, reducir actividades deportivas o lúdicas, pasar menos tiempo en familia, dormir pocas horas, etc.

## Pasar el día pensando en jugar a videojuegos

El 5,69% reconoce que se pasa el día pensando en los videojuegos.

# Estudio en Gráficos

## Resultados de Tecnoadicciones II: trastorno por videojuegos



# Conclusiones del estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones

Los resultados obtenidos son preocupantes dado que muestran un incremento en los indicadores adictivos en población infanto-juvenil. La sobreexposición a las Tecnologías durante la “era pandémica” ha afectado especialmente a esta población.

En la prevención de los Riesgos TIC y Tecnoadicciones se ha incidido en la responsabilidad de las familias contra los efectos perjudiciales de la tecnología. Son necesarios estudios que midan el impacto en la salud mental, así como acciones para regular y combatir los peligros TIC de un modo integral y eficaz.

Los nuevos retos de salud pública en materia de prevención y tratamiento precoz en los próximos años precisan de la regulación de la industria del ocio digital para contrarrestar los efectos de la sobreexposición tecnológica sufrida por adolescentes y jóvenes.

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

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

## Se consolida el aumento en las Tecnoadicciones en población infantil y juvenil

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

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

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

# Agradecimientos

## - Gobierno de Canarias:

- Servicio de Coordinación Técnica de Atención a las Drogodependencias. Dirección General de Salud Pública. Consejería de Sanidad.
- Consejería de Derechos Sociales, Igualdad, Diversidad y Juventud.

- Consejería de Política Social y Accesibilidad. Cabildo de Gran Canaria.

- Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Recursos Humanos. Cabildo de Fuerteventura.

- Servicio de Acción Social. Consejería de Acción Social, Igualdad, Diversidad y Juventud. Cabildo de la Palma.

- Concejalía de gobierno del Área de Educación, Seguridad y Emergencias, Servicios Sociales, Participación Ciudadana y Juventud.

Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria.

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

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

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

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



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

[www.fundacionadsis.org](http://www.fundacionadsis.org)

