

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

FUNDACIÓN ADSIS - 2023

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	12

Datos Generales del Estudio

El Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias presenta por tercer 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 22/23, permiten realizar un diagnóstico de las Tecnoadicciones conociendo en qué invierten más tiempo cuando navegan en internet o qué usos dan a la tecnología Smartphone.

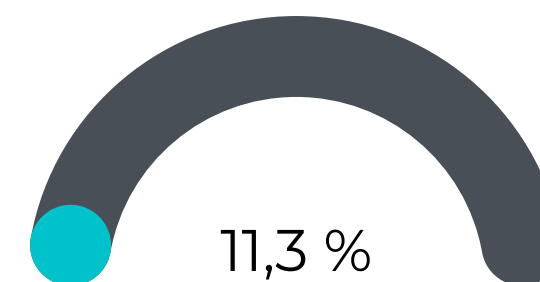
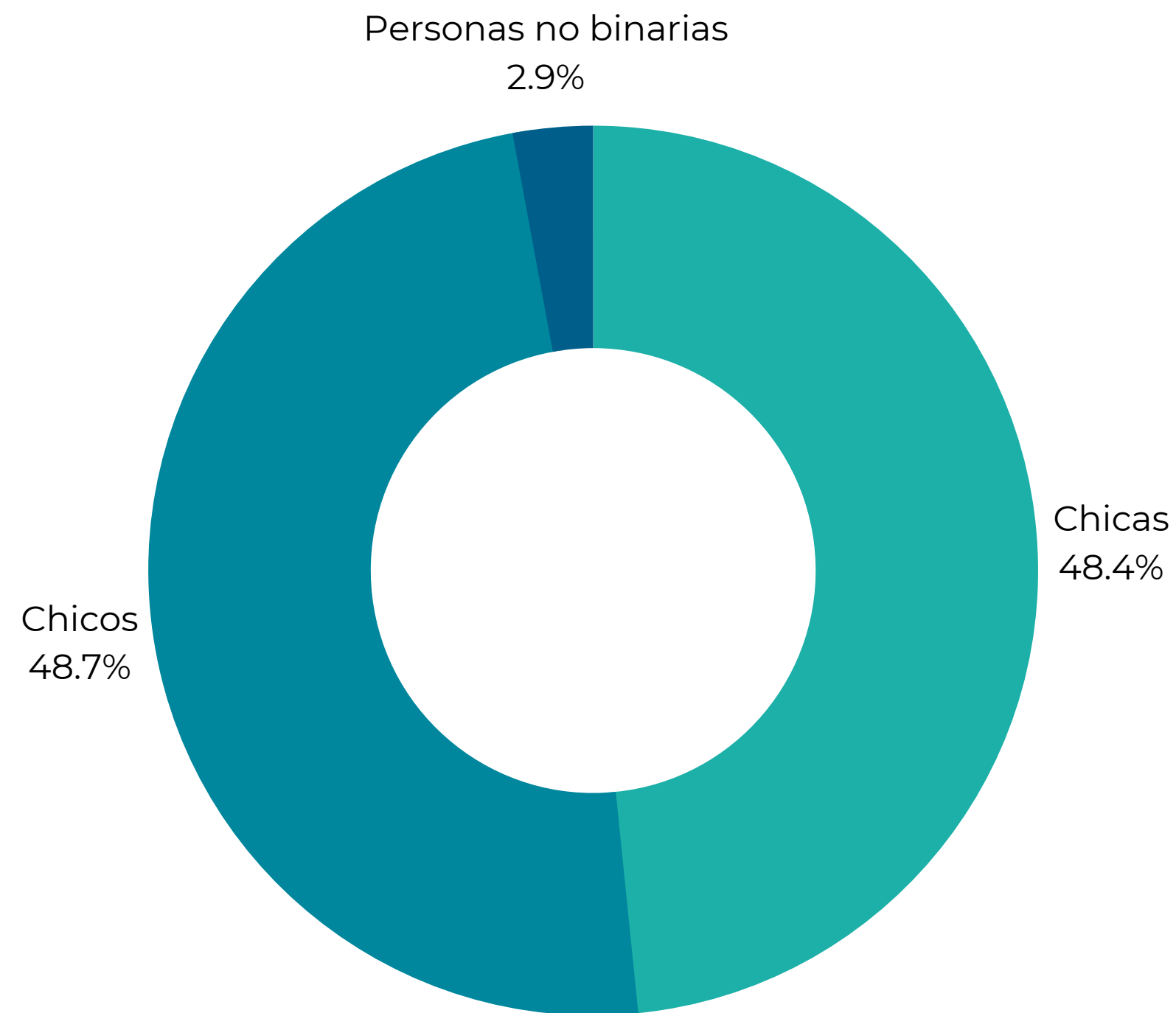
La finalidad ha sido explorar hasta que punto la población joven presenta **usos abusivos o adictivos de las tecnologías**: móvil/internet, videojuegos y redes sociales.

Esta anualidad obtiene un análisis del tiempo de dedicación a las tecnologías y la incidencia de Riesgos TIC en población adolescente y joven. Además, se establece una comparativa con respecto al curso anterior sobre usos y conductas adictivas mediadas por lo digital.

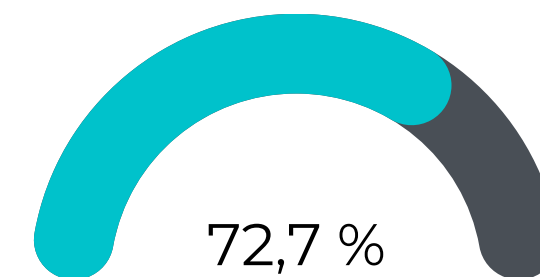
La muestra final del estudio que cumplimenta el cuestionario es de **1.775 adolescentes y jóvenes**, de los que **48,4% son chicas**, **48,7% chicos** y **2,9% personas no binarias**. El **11,3%** son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el **70,7%** adolescentes de entre 13 y 16 años y un **16%** jóvenes de entre 17 y 20 años.

Estudio en Gráficos

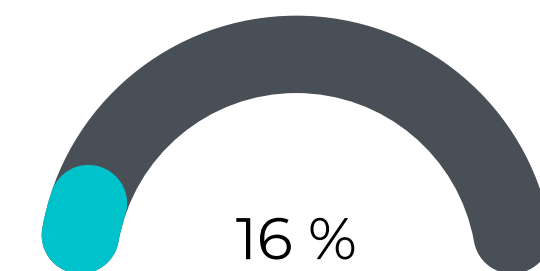
Datos sociodemográficos: género y edad



Preadolescentes



Adolescentes



Jóvenes

Resultados de los Usos TIC

Los usos tecnológicos más extendidos entre la población adolescente y joven son: WhatsApp con un 87,4%, TikTok 77,1% e Instagram 75%. Pasando YouTube al cuarto lugar con un descenso hasta el 68,1% y jugar a videojuegos al quinto con un 44,5%.

Resultados en porcentajes

- Un 12,6% de la población adolescente y joven no hace uso frecuente de las TIC.
- Entre el 68% y el 87% de la población adolescente y joven canaria pasa la mayor parte de su tiempo digital entre **WhatsApp, TikTok, Instagram y YouTube**.
- El **7,2% reconoce hacer un uso de Riesgo TIC**, es decir, inadecuado y peligroso de la tecnología. Este dato ha disminuido respecto al curso anterior, e incluso está por debajo de los datos del curso 20/21 donde el uso de Riesgo TIC era de un 8,9%. Por lo que disminuye la exposición a riesgos TIC con respecto a los dos cursos anteriores.

La exposición a riesgos TIC en población vulnerable como la adolescente ha disminuido.

El 7,2% reconoce hacer un uso de Riesgo TIC, es decir, inadecuado y peligroso de la tecnología. Se constata un descenso del (-3%) con respecto al curso anterior.

Resultados de los Usos TIC

Destaca el descenso de apps relacionadas con visualización de vídeos y streaming (directos) durante los dos últimos cursos.

Resultados en porcentajes

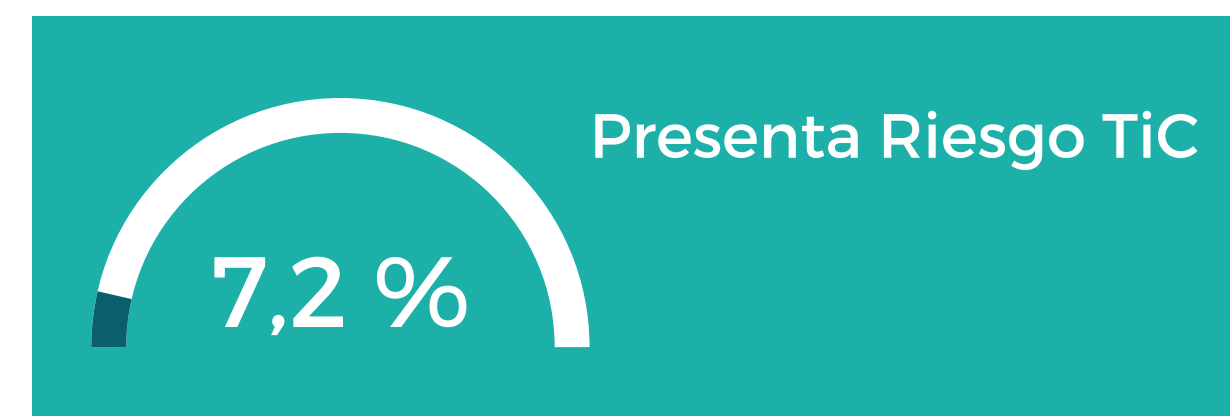
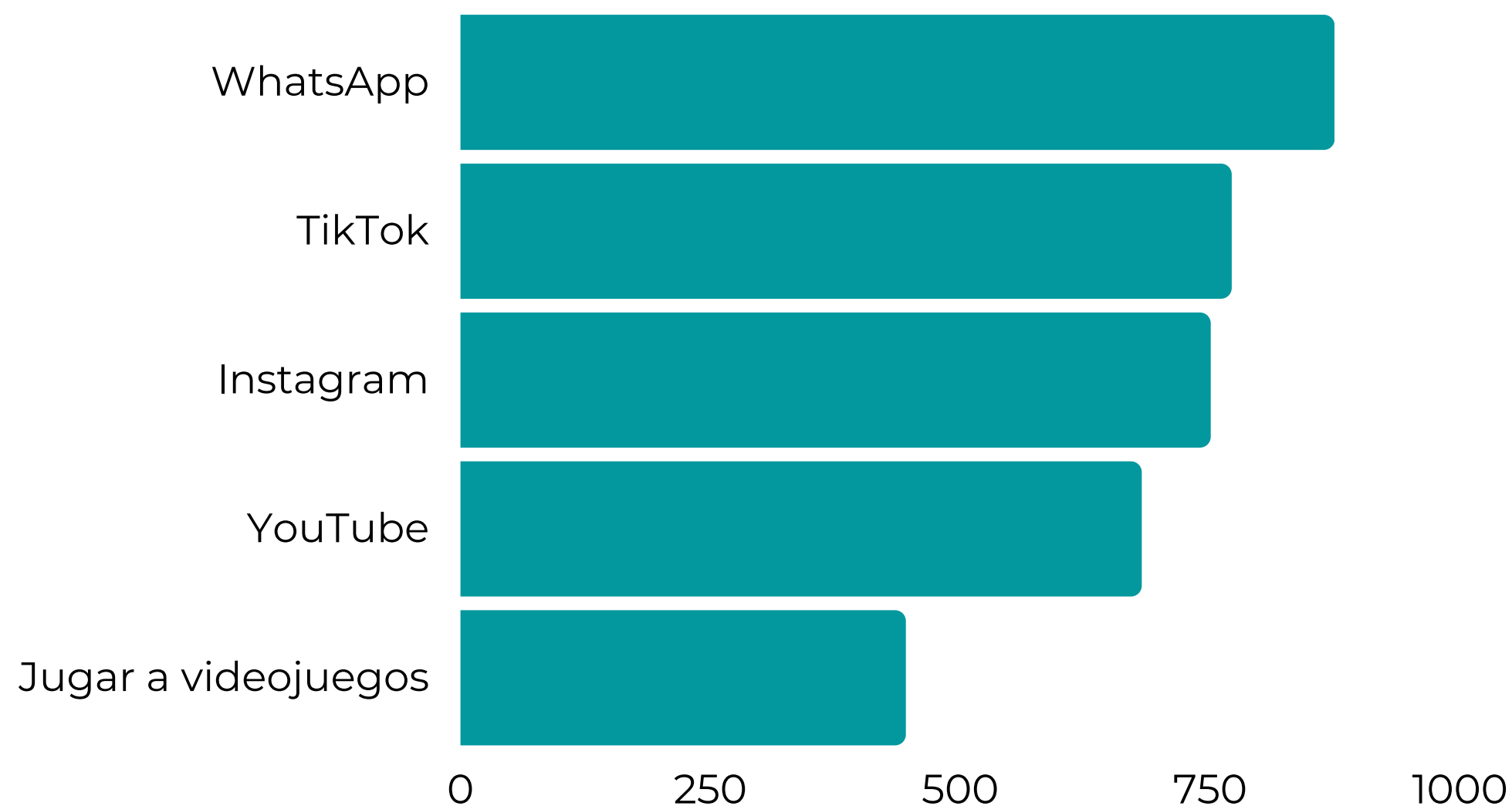
- **YouTube** desciende en un -13,3%, pasando de 81,4% al 68,1%.
Twitch baja un -9,8%, pasando del 32,6% al 22,8%.
- Otras redes sociales como **BeReal** incrementan el +3,2% posicionándose como alternativas a las bajadas de **WhatsApp** del -5,4% y de **TikTok** del -1,8%.
- El uso del **móvil para jugar a videojuegos** desciende, pasando del 51,4% en el curso 20/21 al 44,5% en el curso 22/23.

El mundo del gaming vuelve a la preferencia por el uso de consolas y pc gaming frente a dispositivos móviles.

Se constata el progresivo descenso de las tradicionales Redes Sociales y el aumento de las nuevas como BeReal.

Estudio en Gráficos

Resultados de los usos TIC del móvil e internet



Resultados de Tecnoadicciones I: Uso Compulsivo de móvil e Internet

Desciende la percepción de riesgo adictivo en población adolescente y joven, pasando del 20 al 14% las personas que reconocen estar “enredadas” o “enganchadas” a la tecnología. Sin embargo, este no es tan grande cuando lo que se mide son los indicadores adictivos como nerviosismo, grado de afectación en su vida y no poder dejar de pensar en ella.

Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud

El 4,9% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud cuando no puede usar el móvil o conectarse a internet. Incremento de 2 décimas con el curso anterior.

Afectación en su vida

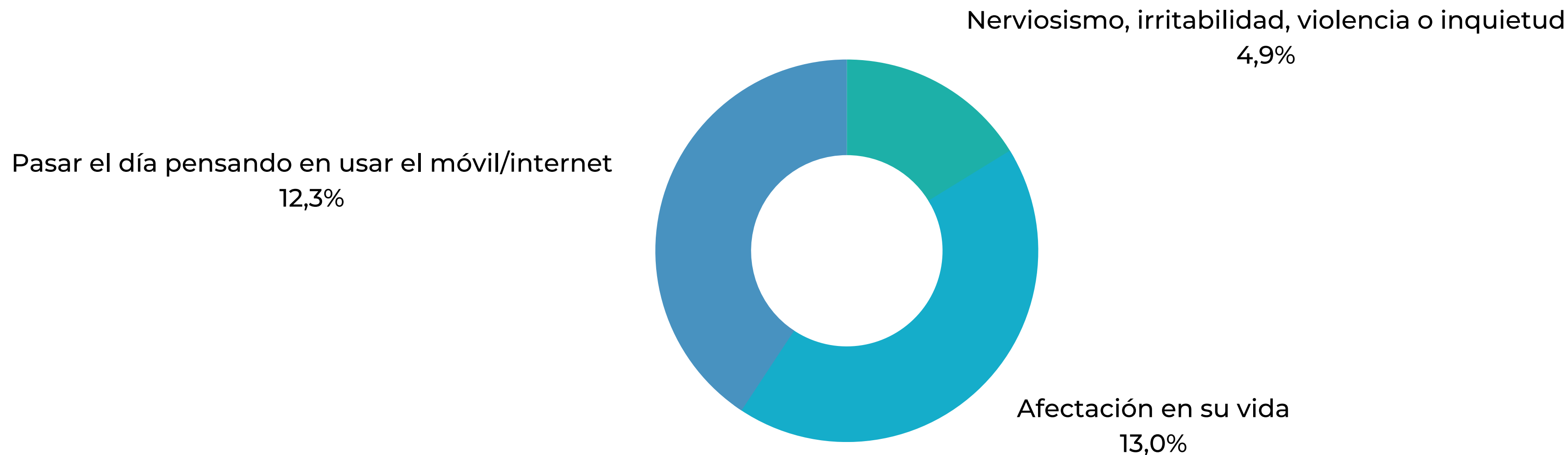
El 13% ha dejado de hacer actividades importantes por usar móvil/internet, es decir sufre afectación en su vida. Leve descenso de 1,65 puntos con respecto al curso anterior.

Pasar el día pensando en usar el móvil/internet

El 12,3% se pasa el día pensando en usar el móvil o internet. Un descenso del 1,2% con respecto al curso anterior.

Estudio en Gráficos

Resultados de Tecnoadicciones I: uso compulsivo de móvil e Internet



Resultados de Tecnoadicciones II: Trastorno por Videojuegos

Incrementa la población adolescente y joven canaria con indicadores de adicción a los videojuegos. Sube +0,6% en nerviosismo y violencia; +0,4% la afectación en su vida y +0,3% pensamientos recurrentes con ellos.

Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud

El **3,7%** reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia e inquietud si no puede jugar a videojuegos. Frente al 3,1% del año anterior.

Afectación en su vida

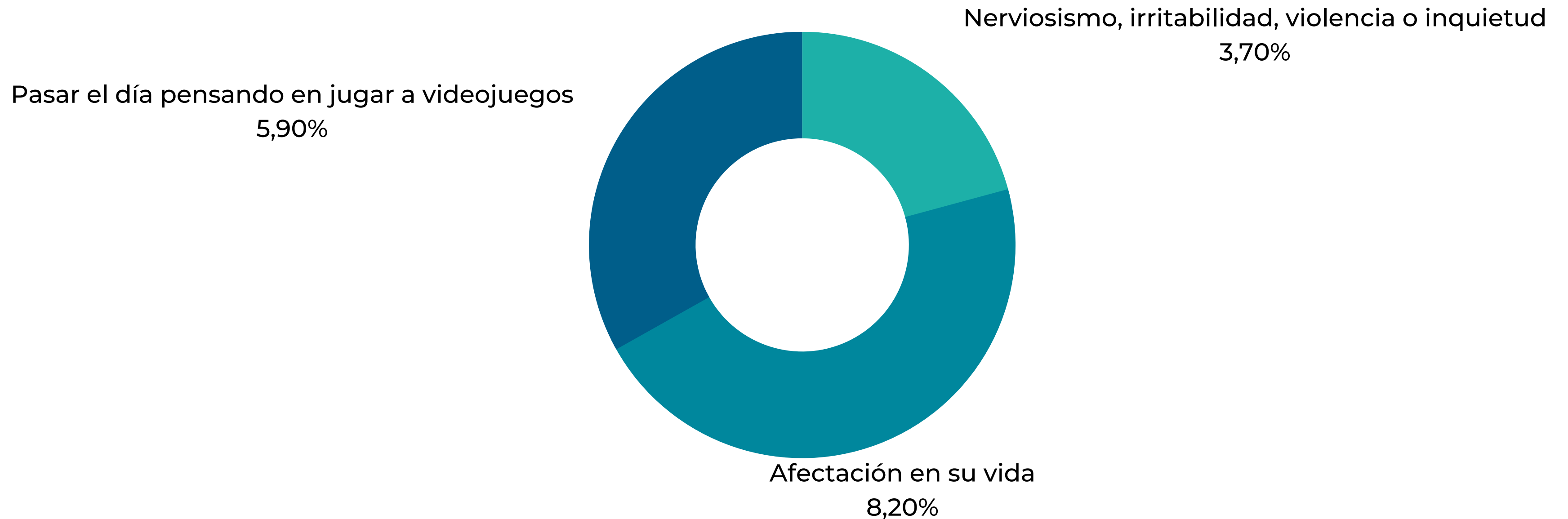
El **8,2%** ha dejado actividades importantes por jugar a videojuegos, tales como dejar de estudiar o hacer los deberes, salir menos con amistades, reducir actividades deportivas o lúdicas, pasar menos tiempo en familia, dormir pocas horas, etc. Frente al 7,8% del año anterior.

Pasar el día pensando en jugar a videojuegos

El **5,9%** reconoce que se pasa el día pensando en los videojuegos. Frente al 5,6% del año anterior

Estudio en Gráficos

Resultados de Tecnoadicciones II: trastorno por videojuegos



Conclusiones del estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones

Se obtiene un descenso en los indicadores adictivos del uso compulsivo de internet e incrementan los de trastorno por uso de videojuegos en población adolescente y joven canaria.

El trabajo en la prevención de los Riesgos TIC y Tecnoadicciones comienza a incidir en el aumento de conciencia y la reducción de conductas de riesgo frente a los efectos perjudiciales de la tecnología.

Son necesarios nuevos programas de prevención selectiva para regular y combatir los peligros TIC de un modo integral y eficaz, que incluyan la tecnología y permitan acompañar la formación de las identidades digitales de menores y jóvenes.

Disminuye la exposición a riesgos TIC en población adolescente y joven.

Aunque las tasas son elevadas tanto de conciencia de problema como de indicadores adictivos en cuanto al uso compulsivo de móvil e internet y otros riesgos derivados de las tecnologías.

Se consolida el aumento en el trastorno por uso de videojuegos.

Menores y jóvenes están expuestos a un incremento de los riesgos adictivos por uso de videojuegos. Se obtienen altas tasas de conductas adictivas y se vuelve al uso de consolas y pc para videojuegos.

Agradecimientos

- Gobierno de Canarias:

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

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

- **Cabildo de Fuerteventura. Consejería de Acción Social, Diversidad, LGTBIQ+, Participación Ciudadana y Gobierno Abierto.**

- **Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria. Concejalía de Gobierno del Área de Bienestar Social, Saludable, Deportivo e Igualdad, Diversidad, Participación Ciudadana y Juventud.**

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 adolescente 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 50.000 personas en España y más de 8.000 en América Latina.

www.fundacionadsis.org

