



**CONSIDERACIÓN DE LOS PELIGROS POTENCIALES POR ADICCIÓN A
INTERNET SEGÚN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**

Agustín Fuentes Jiménez

Master: Intervención Psicopedagógica

Director: Antonio Fernández Cano

Curso 2010-2011

INDICE

Iª PARTE. MARCO TEÓRICO

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Caracterizando a Internet	4
1.2. La adicción a Internet	6
1.2.1. IAD: <i>Internet Addiction Disorder: Desorden de Adicción a Internet</i> ..	8
1.2.2. PIU: <i>Pathological Internet Use: Uso Patológico de Internet</i>	9
1.2.3. <i>Ciberadicción</i>	9
1.3. Postura contraria a la existencia de la Adicción a Internet	9
1.4. Postura intermedia: entre la adicción y el exceso	12
1.5. Postura favorable a la existencia de la “Adicción a Internet”	12
1.6. Características de Internet que hacen posible desarrollar adicción	14
1.7. Diagnóstico de la adicción a Internet	16
1.8. Investigaciones que sostienen la existencia de la Adicción a Internet	18
1.9. Pioneros en el tratamiento de la adicción a Internet	22
2. TIPOLOGIAS DE ADICCIONES A INTERNET	23
2.1. La problemática de las redes sociales	23
2.1.1. <i>Acercamiento al concepto</i>	24
2.1.2. <i>Evolución histórica</i>	25
2.1.3. <i>El uso actual de las redes sociales</i>	26
2.1.4. <i>La adicción a las redes sociales</i>	27
2.2. Adicción a los juegos en línea	31
2.2.1. <i>Acercamiento conceptual</i>	31
2.2.2. <i>Problemas relacionados con la interacción social en juegos online</i> ...	33
2.2.3. <i>Problemas psicológicos</i>	34
2.2.4. <i>Problemas relacionados con la agresividad</i>	35
2.2.5. <i>Problemas relacionados con la vida académica o profesional</i>	35
2.2.6. <i>Tipos de juegos online proclives a la adicción</i>	36
2.3. Adicción a las compras online	37
2.3.1. <i>Caracterización de la adicción por compras online</i>	38
2.4. Adicción al sexo online	41
2.4.1. <i>Acercamiento al concepto de cibersexo</i>	41
2.4.2. <i>Tipos de usuarios de cibersexo</i>	42
2.4.3. <i>Buscando una racionalidad de la adicción al cibersexo</i>	44
2.4.4. <i>Características de los adictos al cibersexo</i>	46
2.4.5. <i>Cibersexo en los jóvenes (menores de 18 años)</i>	47
2.4.6. <i>Posible sintomatología de una adicción al cibersexo</i>	48
2.4.7. <i>Perfil psicológico del adicto al cibersexo</i>	49
2.5. Adicción a los juegos de azar online	50
2.5.1. <i>Acercamiento al concepto de adicción al juego de azar</i>	51
2.5.2. <i>Síntomas asociados a la adicción a los juegos de azar</i>	53
2.5.3. <i>Estadísticas en torno a los afectados por adicción al ciberjuego</i>	54
2.5.4. <i>Características del adicto al juego</i>	54
2.5.5. <i>La juventud y los problemas de adicción a los juegos de azar</i>	56

3. ¿VERACIDAD EN INTERNET? MENTIRAS EN LA RED	57
3.1. Principales fuentes de engaño para jóvenes en Internet.....	60
3.1.1. <i>Mentiras en las web de trabajos escolares</i>	60
3.1.2. <i>Mentiras en las noticias o informaciones en la web</i>	61
3.1.3. <i>Mentiras en las enciclopedias online</i>	62
3.1.4. <i>Mentiras en las web de consultas de salud</i>	63

IIª PARTE. ESTUDIO EMPIRICO

4. MÉTODO	66
4.1. La cuestión que se indaga.....	66
4.1.1. <i>Definición de términos-clave</i>	66
4.1.2. <i>Racionalidad de este estudio</i>	69
4.1.3. <i>Bibliografía de investigación afín al problema</i>	70
4.2. Variables a considerar	77
4.3. Muestra.....	79
4.4. Instrumento.....	79
4.5. Tipo de diseño	81
4.6. Técnicas de análisis a utilizar	82
5. RESULTADOS.....	83
A) Análisis univariados: valores frecuenciales según ítem	83
B) Análisis Bivariado: Tablas de contingencia comparando 2 ítems	119
C) Análisis clasificatorios de los ítems y los sujetos.....	128
C.1. Solución factorial por análisis de Clúster, procedimiento K medias....	128
C.2. Análisis de clúster usando método de Ward	130
6. DISCUSIÓN DE HALLAZGOS	132
6.1. Hallazgos más relevantes, relacionados con los estudios revisados.....	132
6.2. Dificultades encontradas en el estudio.....	140
6.3. Avances futuros de este estudio.....	140
7. BIBLIOGRAFÍA	142
ANEXOS	
Anexo 1	160

CONSIDERACIÓN DE LOS PELIGROS POTENCIALES POR ADICCIÓN A INTERNET EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Iª PARTE. MARCO TEÓRICO

1. INTRODUCCIÓN

Podemos asegurar, que Internet se ha convertido en algo más que una simple herramienta de comunicación. Ya no es algo nuevo, éste, ha ido cambiando y adquiriendo una dimensión superior, algo tan evolucionado, que podríamos considerarlo como un “ente” o un “organismo” dotado de vida propia.

Esta metáfora nos sirve para afirmar, la capacidad de cambio, de “desarrollo y maduración”, que posee, abarcando cada vez más sectores de información, intercambios de experiencias y posibilidades de comunicación.

Hasta hace poco, cuando era una novedad, se consideraba minoritario, algo para una elite de internautas, de “digerati” (Castells, 2001). Pero en la actualidad, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Esto significa que Internet es ya y será aún más, el medio de comunicación y de relación esencial sobre el que se basa una nueva forma de sociedad que ya vivimos, que Castells llama “la sociedad red”.

1.1. Caracterizando a Internet

Internet, presenta una característica que lo hace imprevisible, y es la “falta de límites”, es decir, tiene la capacidad de extenderse, introduciéndose cada vez más, en distintos ámbitos de la vida. Gracias a nuestro estado de bienestar, en los últimos 10 años ha pasado de su uso casi exclusivo en ordenadores, a implantarse en diversos

dispositivos: móviles, videoconsolas, televisiones, etc., y se ha creado una concepción de utilidad en torno al mismo, que lo hace llegar cada vez a más hogares.

Podemos afirmar que la gran diferencia entre Internet y el resto de medios de comunicación es su bidireccionalidad. Internet se constituye a partir de las aportaciones de los usuarios, permite intercambiar información de una forma rápida y eficaz.

Este intercambio de información ha permitido un crecimiento exponencial de las relaciones, a nivel comercial en todo el mundo. Se ha convertido en un centro de reunión donde las personas se encuentran para charlar, discutir, conocer gente...

Sin embargo, a raíz de estos grandes avances y mejoras cualitativas y cuantitativas en sus posibilidades de uso, se produce una importante paradoja, que sigue ésta máxima: “La mayor disponibilidad de bienes de consumo, se relaciona con la aparición de ciertas patologías antes inexistentes” (Diener y Seligman, 2004).

Esto nos plantea que, el uso tan generalizado Internet y en general de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), promueve la aparición de nuevos problemas y patrones de comportamiento capaces de implicar un abuso y cierta dependencia hacia ellas. (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008).

En cuanto a estos problemas, podemos destacar los relacionados con la adicción a distintos contenidos online, la pérdida de privacidad, la descarga ilegal de materiales de autor, el *ciberbullying*, la exposición a los juegos de azar, la publicación de información irreal, los delitos, fraudes y estafas a través de la red, la exposición del usuario a webs de alto contenido sexual y violencia (Cranmer, Selwyn y Potter, 2009). Con mucha frecuencia, encontramos en los medios de comunicación noticias relacionadas con alguna de estas problemáticas, que precisamente afectan a aquellos

miembros de la sociedad, más “vulnerables” al engaño o la manipulación, como los niños o adolescentes.

A continuación realizaré una conceptualización de cada uno de los problemas a los que pueden enfrentarse los usuarios de la red, recogiendo datos de diferentes estudios que apoyan la necesidad de intervenir educativamente para evitar estas situaciones.

1.2. La adicción a Internet

Si los usos de Internet se han duplicado, el tiempo medio que dedicamos, no se ha quedado atrás. Las conexiones a Internet cada vez son más rápidas y nos han permitido hacer cada vez más cosas, por minuto, que pasamos conectados.

Haciendo un barrido, a lo largo de distintos estudios que abordan el tiempo de uso de Internet, se pueden destacar los datos de algunos de ellos, en distintas poblaciones.

En un estudio de Nielsen (2009) detectó que el tiempo gastado en Internet se había incrementado en un 63 % durante los cinco últimos años.

Forrester (2009) sin embargo denotó que entre europeos se había producido un profundo descenso.

En el informe de TNS Global (2010) podemos observar que hacia 2009, los adultos de América del Norte, le dedicaban una media de 12 horas semanales, lo que constituye, el doble del promedio correspondiente a 2005. Pero si se tienen en cuenta los datos referidos solo a los adultos con acceso a Internet, las horas de conexión a la red aumentan considerablemente.

Para los adultos más jóvenes, la cifra es aún mayor, los veinteañeros pasan más de 19 horas a la semana y los niños de entre 2 y 12 años, pasan más de 11 a la semana. En cuanto a Europa, el adulto europeo se conectó casi 8 horas a la semana en 2009, un 30% más que en 2005. Entre los europeos de veintitantos años, esta cifra se sitúa alrededor de las doce horas semanales.

Para España, en última instancia, podemos encontrar el estudio *Mediascope* realizado por la Asociación Europea de Publicidad Interactiva (2010). En este estudio, se recogen datos como que en el año 2008 en España, se calcula que había 18 millones de personas que se conectaban todas las semanas y además que dedicaban una media de 12,1 horas a navegar en Internet durante la semana.

Según distintos expertos, éste incremento del uso de Internet está dando pie a un nuevo tipo de trastorno relacionado con el uso de ordenadores y la red: la adicción a Internet.

Definir la adicción a Internet, es una labor difícil, ya que actualmente se constituye como un tema muy controvertido en los círculos científicos. Existen dos grandes perspectivas, que se posicionan a favor o en contra de la existencia de este tipo de adicción.

Unos autores que consideran real su existencia, han intentado definirla a partir de estos tres conceptos:

- *IAD: Internet Addiction Disorder*: Desorden de Adicción a Internet.
- *PIU: Pathological Internet Use*: Uso Patológico de Internet.
- *Ciberadiction*: Ciberadicción.

Se pasa a comentar cada uno de ellos:

1.2.1. IAD: *Internet Addiction Disorder*: Desorden de Adicción a Internet

Este término nace a partir de una lista de correo llamada *Internet Addiction Support Group* (IASG), moderado por Ivan Goldberg (1995). Este psiquiatra, intentaba hacer una parodia del DSM-IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) de la APA (American Psychiatric Association). Para ello publicó la existencia de una nueva enfermedad (IAD, en inglés): “desorden de adicción a Internet”. Recogió sus supuestos síntomas y ésta broma, circuló rápidamente por Internet.

A pesar de su carácter cómico, esta nueva enfermedad, fue respaldada por muchos expertos, que investigaban sobre el tema y que consideran posible su existencia, describiéndola como un trastorno de características adictivas-compulsivas determinado por la existencia de tolerancia, dependencia y síndrome de abstinencia. Actualmente continúan existiendo las posturas enfrentadas, con defensores y detractores de la misma.

Después de que Goldberg popularizara el término IAD, la doctora Young (1996) lo respalda, publicando su artículo *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. En este trabajo, el IAD, se define a partir de criterios diagnósticos del DSM-IV (APA 1994), para el juego patológico, conceptualización que ha sido posteriormente muy criticada. Pero la autora, parte de la existencia de la dependencia de los ordenadores y la dependencia de los videojuegos, además acepta el rango de igualdad con el resto de dependencias.

Young (1996) define el IAD, como: *un deterioro en el control de su uso, manifestándose un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Generándose en la persona adicta una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales.*

1.2.2. PIU: Pathological Internet Use: Uso Patológico de Internet

Morahan-Martin y Schumacker (1997) definen el “Uso Patológico de Internet” como aquel uso de Internet que presenta patrones alterados. El PIU, se caracteriza por unas condiciones de uso de Internet, que causan una serie de síntomas específicos, incluyendo la modificación de conducta, el incumplimiento de las obligaciones habituales y el sentimiento de culpa y deseo.

1.2.3. Ciberadicción

Lacoste (1998) define la Ciberadicción como: “la pérdida del control frente al uso racional de Internet”. En ella, se deben valorar una serie de parámetros como puede ser el nivel de interferencia y de distorsión en la vida personal, familiar y profesional del individuo. Por ejemplo, si una persona se pasa horas y horas conectada, desatendiendo obligaciones familiares, personales y profesionales de forma reiterada, podíamos estar entrando en una situación de adicción.

Una vez abordada la definición de este concepto al que hacemos referencia, recogeré de una forma objetiva y ecléctica, los principios de las diferentes posturas existentes en cuanto a este supuesto trastorno.

1.3. Postura contraria a la existencia de la Adicción a Internet

Al principio de este apartado, se han recogido datos relativos al tiempo de conexión a Internet, ya que algunos autores consideran que éste, es un factor determinante, en el desarrollo de una posible una adicción a la red. Pero realmente, ¿el tiempo de uso es un criterio válido para definir una adicción?

Investigadores como Holmes (1997), Estallo (2001) o Grohol (2003), entre otros muchos, niegan la existencia de la adicción a Internet, se apoyan en distintas razones para argumentar la inexistencia o inexactitud del uso del término “adicción a Internet”, algunas de ellas, son:

- El tiempo de uso de Internet no puede ser considerado como un factor para detectar este tipo de adicciones, ya que no se ha definido todavía cuál es la “normalidad o anormalidad” en el tiempo de uso de Internet.
- Muchas personas pasan gran cantidad de tiempo conectadas por motivos de trabajo y esto no puede constituir una adicción.
- El tiempo de uso de Internet no sirve como criterio para definir una adicción, ya que, éstas siempre se han definido en función de la sustancia que las causa.
- En un principio, el término “adicción a Internet” fue fruto de una broma del psiquiatra Ivan Goldberg, sin ningún fundamento científico.
- Se producen sesgos en la selección de población sobre la que se realizan la mayoría de estudios que defienden la existencia de la adicción a Internet.
- Para este tipo de adicción, se han tomado prestados los criterios diagnósticos del juego patológico (adicción psicológica sin sustancia). Tras estos criterios existe una teoría y una formulación que justifica su desarrollo, teoría que evidentemente no es aplicable al uso de la red.
- Las escalas que valoran este tipo de adicción se han tomado “prestadas” del juego patológico, por lo que se compromete seriamente la validez de esos instrumentos.

- En la mayoría de estudios que tratan de defender la existencia de la adicción a Internet, no se tienen en cuenta los posibles antecedentes psiquiátricos personales, problemas médicos, discapacidades, situaciones de soledad, déficits y dificultades de relación interpersonal, etc., que en muchos casos podrían ser un condicionante en el diagnóstico de este tipo de adicción.
- La adicción a Internet no se recoge en el DSM IV, el manual de la Asociación Americana de Psiquiatría más actualizado y tampoco ha sido aceptado por la Asociación Americana de Psicología.
- La adicción a Internet no se parece a las adicciones recogidas en los manuales de psiquiatría y psicología.
- Para que pueda considerarse una adicción debe darse un abuso del recurso en cuestión y unas condiciones de tolerancia y dependencia.
- Cada vez sería necesario un uso mayor de Internet y si no fuera así, el usuario debería experimentar síntomas similares a la abstinencia.

Por lo tanto, estos autores, afirman que hablar de hipotéticas enfermedades es un acto de sensacionalismo y alarma social innecesaria y que es preciso actuar con mucha prudencia en estos aspectos.

Estallo (2001) propone que en el uso de Internet puede darse algún tipo de comportamiento compulsivo, como en cualquier otro aspecto de la vida, pero que nada tiene que ver con una adicción. Además, estos autores defienden la imposibilidad de utilizar el término “adicción a Internet” como tal, ya que en el caso de que las personas pudieran ser adictas a Internet, lo serían a uno o varios contenidos del mismo (juegos online, apuestas, redes sociales...) y no a todo Internet.

1.4. Postura intermedia: entre la adicción y el exceso

Finalmente, se puede destacar la existencia de un modelo (que defienden los detractores de la adicción a Internet) y que intenta explicar los “síntomas” parecidos a la adicción que aparecen cuando se usa Internet.

Creasey y Myers (1986) defienden que cuando se es un nuevo usuario o se descubre un nuevo recurso en Internet se produce una fase de encanto, que se caracteriza por elevados tiempos de consumo y cierta “obsesión, después aparece una caída del uso que corresponde a una percepción más objetiva de lo que es Internet, apareciendo una fase de desencanto. Finalmente aparece una fase de estabilidad donde el recurso o el uso de Internet en si mismo halla su espacio natural en las actividades del sujeto. Por eso llaman a la prudencia, interpretando que las observaciones realizadas sobre sujetos recién llegados a la red pueden encontrarse en la primera fase.

1.5. Postura favorable a la existencia de la “Adicción a Internet”

Los defensores de la existencia de la adicción a Internet, se escudan en la relativa “novedad” de este trastorno, para explicar que no se recoja en el DSM-IV, que es el manual elaborado por la APA (*American Psychological Association*, 1994), donde se recogen todos los trastornos psicológicos existentes.

Las adicciones a Internet, podrían incluirse en el grupo “psicológico” y “no químico”, dentro de la clasificación de adicciones que se recogen en el DSM – IV (APA, 1994). Griffiths (1997) defiende esta idea y señala la existencia de “adicciones tecnológicas”, que estarían dentro de las “no químicas” y pone de manifiesto la relación (hombre-máquina). Según este autor existen dos tipos de “adicciones tecnológicas”:

pasivas: como la TV, y activas: como los juegos de PC o Internet. Las considera una modalidad dentro de las adicciones psicológico conductuales.

Suler (1996), por su parte, clasifica los tipos de adicción dependiendo del uso que se hace de Internet. Según este autor, existen dos tipos de usos en las personas adictas:

1. Sujetos muy aficionados a sus ordenadores que utilizan la red para recoger información, jugar en solitario, obtener nuevos programas..., pero sin establecer contacto interpersonal, solo el imprescindible para conseguir sus objetivos.
2. Sujetos que frecuentan los chats, juegos online, redes sociales y listas de correo. Todos tienen en común, la búsqueda de estimulación social. Las necesidades de filiación, ser reconocidos, poderosos o amados se encuentran en este tipo de uso de la red.

Echeburúa y Fernández-Montalvo (2003) defienden la existencia de ésta, apoyándose en la idea de que posee unas características comunes a las adicciones a sustancias nocivas, como son: la pérdida de control, el síndrome de abstinencia, el acaparamiento total de la vida de la persona a causa de la dependencia, con sus notables y serias implicaciones en la vida individual y familiar de quienes las sufren. Echeburúa y Corral (1994), afirman que: “Cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo”

Cuatro son las consecuencias, que Echeburúa (2003), plantea como definitorias de estos trastornos adictivos:

1. Pérdida de control.
2. Fuerte dependencia psicológica.

3. Pérdida de interés por otras actividades gratificantes.

4. Interferencia grave en la vida cotidiana.

En definitiva, los partidarios de la existencia de la Adicción a Internet, afirman que aunque el tiempo no sea el factor clave, para determinar estas adicciones. Se podrían hacer usos anormales de una conducta en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último término, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas. Los componentes fundamentales de los trastornos adictivos serían la pérdida de control y la dependencia.

Finalmente, Echeburúa (1999), defiende la necesidad de diferenciar los “adictos en la Red”, de los “adictos a Internet”, ya que existen compradores compulsivos, ludópatas y enganchados al sexo que han hallado en la red un camino para calmar sus ansias, pero no serían parte de los adictos a Internet.

1.6. Características de Internet que hacen posible desarrollar una adicción

Greenfield (1999) afirma que Internet posee tres cualidades que lo hacen potencialmente adictivo: velocidad, accesibilidad e intensidad de información a la que se accede. De este modo, equipara Internet a las drogas, en las que la velocidad de absorción es proporcional al potencial adictivo de las mismas.

Esta idea, respalda que las adicciones a distintos contenidos de Internet, como pueden ser chats, redes sociales o juegos online, no puedan darse fuera de la red. Es necesaria esa velocidad, intensidad y accesibilidad que ofrece Internet, para que se produzcan ese “enganche emocional”.

Según Young (1997) son varios los refuerzos que ofrece Internet, que inducen a la formación del hábito:

- Aplicaciones adictivas: Se encuentra que las aplicaciones que más poder adictivo tienen son las que permiten al usuario interactuar con otros, como los chats, las redes sociales y los foros. Al parecer, si hay algo que diferencia a los usuarios dependientes de los que no lo son es el tipo de aplicaciones que utilizan. Los usuarios no dependientes usan Internet para encontrar información y mantener relaciones preexistentes, mientras que los dependientes la usan para socializarse y conocer nueva gente, para implicarse en un grupo. De acuerdo con esto se determinan tres principales áreas de reforzamiento: apoyo social, realización sexual y creación de un personaje.

- Apoyo social: Los grupos se forman rápido en el ciberespacio. Las visitas continuadas a un determinado chat, red social o foro hacen que se establezca una intimidad con los demás miembros, alentada por la desinhibición que se muestra en la red. Esta desinhibición es consecuencia directa del anonimato que proporciona la comunicación mediada por ordenador.

- Satisfacción sexual: Hay multitud de *chats* que han sido diseñados para la interacción erótica, desde los más clásicos basados en texto a los más novedosos que incorporan vídeo en tiempo real. Por otro lado las personas que se sienten poco atractivas físicamente se ven liberadas de este problema.

- Creación de personalidad ficticia: Internet permite crear una personalidad virtual modificando las propias características físicas que en el mundo real son inamovibles. Es una forma de reinventarse a sí mismo, de cubrir necesidades psicológicas previamente no afrontadas enmascarando la inseguridad

interpersonal. Dos de estas necesidades psicológicas son la expresión de un rasgo de personalidad reprimido y los sentimientos de reconocimiento y poder.

- Personalidades reveladas: Internet puede ayudar a sacar a la luz aspectos de la personalidad que estaban ocultos o reprimidos, como puede ser la agresividad.
- Reconocimiento y poder: Este es un elemento que se deriva de los juegos *online*, en los que se crea un personaje que va aumentando su poder a medida que consigue puntos, pudiendo llegar al liderato de otros jugadores subordinados.

1.7. Diagnóstico de la adicción a Internet

En 1995, Goldberg, propone un conjunto de criterios para el diagnóstico del desorden de adicción a Internet (IAD) basados en los criterios diagnósticos del abuso de sustancias:

Una adicción a Internet, consistiría en un patrón desadaptativo de uso de Internet, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo, expresado por tres o más de los ítems siguientes en algún momento de un periodo continuado de 12 meses:

1) Tolerancia, definida por cualquiera de los siguientes:

- * Una necesidad de incrementar notablemente la cantidad de tiempo en Internet para lograr satisfacción.
- * Notable disminución de los efectos con el uso continuado de la misma cantidad de tiempo en Internet.

2) Abstinencia, manifestado por cualquiera de los siguientes:

a. El característico síndrome de abstinencia:

* Cesación o reducción de un uso de Internet que ha sido grande y prolongado

* Dos o más de los siguientes, desarrollados algunos días durante un mes antes:

- Agitación psicomotora.

- Ansiedad.

- Pensamientos obsesivos acerca de lo que estará sucediendo en Internet.

- Fantasías o sueños a cerca de Internet.

- Movimientos de tecleo voluntarios o involuntarios.

- Los síntomas causan malestar o deterioro en las áreas social, laboral u otra área importante de funcionamiento.

b. El uso de Internet o un servicio similar está dirigido a aliviar o evitar los síntomas de la abstinencia.

3) Se accede a Internet con más frecuencia o por periodos más largos de lo que inicialmente se pretendía.

4) Deseo persistente o esfuerzos infructuosos de controlar o interrumpir el uso de Internet.

5) Se emplea mucho tiempo en actividades relacionadas al uso de Internet (por ejemplo, comprando libros sobre Internet, probando nuevos navegadores, indagando proveedores de Internet, organizando ficheros o descargando materiales).

6) Actividades sociales, ocupacionales o recreativas se dejan o reducen a causa del uso de Internet.

7) Internet se continúa usando a pesar de saber que se tiene un persistente o recurrente problema físico, social, ocupacional o psicológico que parece ser causado o exacerbado por el uso de Internet (privación de sueño, dificultades maritales, llegar tarde a las citas por las mañanas, abandono de los deberes profesionales, o sentimientos de abandono de personas significativas).

1.8. Investigaciones que sostienen la existencia de la “Adicción a Internet”

A continuación se realiza una revisión de estudios que avalan la existencia de adicción a Internet.

* Scherer (1997) encontró que los sujetos clasificados como dependientes conectaban una media de 11 hrs/semana.

* Morahan-Martin y Schumaker (1997) establecieron la cifra de 8,5 hrs/semana como promedio del grupo de usuarios patológicos. Estos sujetos eran usuarios especialmente importantes de FTP y de los juegos interactivos.

* Kraut et al. (1998) realizaron una investigación sobre el impacto de Internet en 169 personas y encontraron que un gran uso de Internet estaba asociado con un decremento en la comunicación con los miembros de la familia, un decremento en el tamaño de su círculo social y un incremento en su depresión y soledad.

* Siguiendo algunos de los hallazgos detectados, Pratarelli et al. (1999), defienden que se produce un ciclo en el que la soledad y la depresión alimentan el uso del ordenador/Internet, y esto lleva a una mayor soledad y depresión.

* En el mismo año, Echeburúa, (1999) plantea que el medio en el que se desenvuelve la “Adicción a Internet” acarrea también una serie de *cambios psicológicos negativos*, consistentes en alteraciones del humor, ansiedad o impaciencia por la lentitud de las conexiones o por no encontrar lo que se busca o a quien se busca, estado de conciencia alterado (total focalización atencional), irritabilidad en caso de interrupción, incapacidad para salirse de la pantalla, etc.

* En un estudio realizado por Muñoz-Rivas et al. (2003) con universitarios españoles de la Universidad Complutense de Madrid, se encontró que el 57% de los estudiantes eran usuarios activos de la red, de los que el 52,7% utilizaban la red de 0 a 2 horas y el 27,6% de 3 a 6 horas, y donde se observaba que el recurso más utilizado y en el que se invertían más horas era el acceso a páginas *webs* (77%), el 37,4% para el acceso a líneas de *chats* y el 16,8% a juegos en red. A estos estudiantes, el uso de Internet que hacían, les había provocado consecuencias negativas en su vida diaria como descuidar sus obligaciones (10,9%), problemas con la familia (3,6%), disminución del rendimiento escolar (2,4%) e incluso el 0,9% declaró que habían perdido amigos por el tiempo empleado en la red.

* En otro estudio, mas actual, se describe la relación entre la frecuencia de uso de Internet y variables psicosociales entre estudiantes universitarios españoles (García et al., 2008). En este trabajo, se encontró que un 73,9% se conectaba semanalmente con un tiempo medio de 84.81 minutos. De los estudiantes que se conectaban, el 80,5% estaban más de media hora y hasta dos horas.

* Por otro lado, una investigación, realizada en la Universidad de Córdoba analiza los comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. (Ruiz-Olivares, Lucena, Pino y Herruzo, 2010). Según los datos recogidos, parece que ser mujer es un factor protector para la adicción a

Internet y al Juego *Online*, ser estudiante de ciencias es un factor de riesgo para una posible adicción al Juego, ser estudiante de letras y tener más edad son factores de riesgo ante una posible adicción a las compras.

* Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix, (2010), llevan a cabo un estudio sobre los indicadores de patología en el uso de Internet. Los resultados han demostrado que el uso excesivo de Internet, se relaciona con varias características de las adicciones de comportamiento, tales como su uso para aliviar el sufrimiento emocional, pérdida de control del comportamiento de la conexión, la aparición de cambios en los hábitos de salud, y la interferencia en la vida social, familia, nivel académico o profesional.

* De esta manera, la persona llega a emplear Internet como una válvula de escape para hacer frente a diversos problemas (Young, 2005). Los resultados también proponen una relación entre el uso excesivo de Internet y una pérdida de control del comportamiento. Un dato curioso a destacar en este trabajo, es que el 8,5% de los jóvenes declaró que desde que empezó a utilizar Internet tuvo que aumentar progresivamente su importe de tiempo en línea para sentirse satisfecho.

* Hay estudios que relacionan el tiempo pasado en Internet, con alteraciones de alimentación, del peso y los patrones de sueño, así como otros hábitos de salud. Estos datos sugieren que el uso excesivo de esta herramienta se asocia con la aparición de efectos contraproducentes en la salud física personal y el bienestar (Brenner, 1997; Morahan-Martin y Schumacker, 2000).

* Mesquita y Reimão, (2010) presentan un trabajo, en el cual se demuestra que existe una significativa reducción de los horarios y un aumento de los trastornos del sueño, asociados con el uso de los medios de comunicación. En base a los resultados, se plantea que usar el ordenador entre las 19:00 y las 24:00, induce un efecto de luz significativo, capaz de cambiar los ciclos del sueño de los participantes y contribuir a

empobrecer la calidad del sueño. La fuerza, la variación y la temporalización de la luz proyectada sobre la retina por estos dispositivos puede interrumpir la liberación normal de melatonina en el cuerpo (la hormona que controla el sueño), dando lugar a cambios en la calidad del sueño.

* También Young et al., (1999), planteaban que la privación de sueño se produce por la inhabilidad del adicto a cortar la conexión, permaneciendo despierto hasta altas horas de la madrugada, lo cual podría dar lugar a fatiga, debilitación del sistema inmunitario y un deterioro de la salud.

* La adicción a Internet es muy común entre los usuarios más jóvenes, especialmente aquellos que no tienen hermanos y hermanas, o provienen de familias con algún tipo de problemas (Zboralski et al. 2009). Un estudio llevado a cabo por estos autores, confirma que uno de cada cuatro alumnos son adictos a Internet. Además, el uso más frecuente de Internet está relacionado con los niveles más altos de agresión y ansiedad. El análisis estadístico reveló que la adicción a Internet está de alguna manera relacionada con la edad y el género. Los resultados sugieren que este tipo de adicción es más común entre los usuarios más jóvenes y varones.

A modo de conclusión y tras recoger estos hallazgos de investigación, se puede afirmar que pese al debate que suscita la existencia o no, de la adicción a Internet, existen una serie de problemas derivados de un uso excesivo del mismo, que salen a la luz en estos estudios.

Internet tiene una gran capacidad de penetración en las nuevas generaciones. Algunos autores como Castell (2001), están de acuerdo en considerar la existencia de la “Generación Red”, constituida por los “nativos” de las nuevas tecnologías. Esta generación, se enfrenta a la “necesidad” de un uso diario de Internet para sentirse

integrado en la sociedad, lo que constituye un grupo de riesgo, vulnerable a las problemáticas reseñadas anteriormente.

Teniendo esto en cuenta, la mayoría de investigadores, destacan la importancia de comprobar a qué se hacen adictos los adictos a Internet, si al contenido al que acceden o a Internet en sí, es decir, un adicto al sexo *online*, podría considerarse tanto un adicto al sexo como un adicto a Internet.

1.9. Pioneros en el tratamiento de la adicción a Internet

Finalmente, otro de los aspectos que pueden reforzar la aceptación de la existencia de este tipo de adicción, es la apertura de dos clínicas, dedicadas exclusivamente a tratar esa patología, en Italia.

Según un artículo de la agencia de noticias NTX / IAMR (2010), el objetivo de las clínicas es el de contener el malestar de abstinencia de la red y proporcionar asistencia psicológica.

La intervención en estos centros, contempla tres pasos: un análisis inicial para diagnosticar la adicción, reuniones sucesivas de detección de la psicopatología del paciente (con posible uso de psicofármacos) y la participación en grupos de rehabilitación que estimulen las relaciones interpersonales reales.

La mayoría de pacientes de adicción a Internet son adolescentes del sexo masculino de entre 13 y 20 años de edad. En esos casos, son los padres los que, alarmados por el creciente retiro “virtual” de sus hijos, se ponen en contacto con la clínica para pedir ayuda.

En conclusión, todo este tipo de opiniones respaldan la posible existencia de adicción a las redes sociales y se considera como un importante grupo de riesgo los menores y adolescentes.

2. TIPOLOGIAS DE ADICCIONES A INTERNET

Siguiendo esta idea, a continuación, voy a recoger algunos de los “subtipos” que plantean distintos autores, de adicciones relacionados con el uso de distintos contenidos de Internet. La figura 1 siguiente no ofrece una visión general relacionada de tales tipologías de adicciones a Internet.



FIGURA 1. *Diversos tipos de adicciones en la red.*

2.1. La problemática de las redes sociales.

En este apartado, me voy a centrar de forma más específica en las redes sociales debido a su relativa novedad y al uso tan frecuente que realizan los jóvenes de estos servicios. Sin embargo, las conclusiones recogidas en este apartado, son aplicables a

todos los servicios de intercambio de mensajes en Internet (*chat*, correo electrónico, *Messenger*, foros...)

2.1.1. Acercamiento al concepto

Una definición simplista de redes sociales, desde el punto de vista de la sociología, podría ser la que considera una red social, como aquella estructura donde diversos individuos mantienen distintos tipos de relaciones (de amistad, comerciales, sexuales, etc.). Éste concepto, llevado a Internet, hace referencia a aquellos servicios *online*, que permiten a las personas interactuar con otros usuarios de la red.

En las redes sociales de Internet, los usuarios se comunican con otras personas aunque no las conozcan, el sistema es abierto y se va construyendo con lo que cada suscripto a la red aporta, permite que el contenido publicado por un usuario, prolifere a través de una red de contactos y sub-contactos. Son instrumentos que posibilitan, generar un perfil público, compartir información, colaborar en la generación de contenidos y participar de forma espontánea.

La interactividad de las redes sociales se basa en una serie de aplicaciones (salas de chat, mensajería, juegos, foros, creación de eventos...) que permiten el intercambio de información entre los usuarios. Además de eso, ofrecen la posibilidad de introducir elementos multimedia como imágenes alojadas en el perfil de cada usuario, videoconferencia, video alojado en otras webs, etc.

2.1.2. Evolución histórica

En 1995 aparece la primera red social en Internet: *Classmates.com*, el objetivo inicial de esta red, consistía en ayudar a las personas a encontrar compañeros de colegio, instituto, universidad, servicio militar... Posteriormente, en 1997 se puso en marcha *SixDegrees.com*, este sitio permitía a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y ver amigos de sus amigos.

De 1997 a 2001, *AsianAvenue*, *Blackplanet* y *MiGente*, posibilitaba mantener relaciones personales y profesionales a partir de perfiles de cada uno de los usuarios.

En 2001 *Ryze.com* se creó con el objetivo de crear redes profesionales. Para ello, permitía buscar puestos de trabajo, hacer conexiones a empresas y potenciar las comunidades virtuales para cubrir las necesidades de las empresas.

Linkedin, fue creado con el mismo motivo que *Ryze.com* y actualmente, es el estándar de la industria profesional para la creación de redes.

En 2003 comenzó su andadura *Myspace* y se ha diferenciado de otros sitios porque permite a los usuarios personalizar sus páginas.

En 2004 se creó *Facebook*, originalmente para apoyar a las redes universitarias. Posteriormente se amplió para incluir a los estudiantes de secundaria, profesionales, y finalmente todos los usuarios potenciales de Internet. A partir de esta red, y su forma de funcionamiento, surgieron muchas otras: *yahoo*, *neurona*, *hi5*, *Netlog*, *wamba*... algunas siguen funcionando pero otras han desaparecido o se han fusionado.

La revolución de las redes sociales se inicia con la creación de *Facebook*, una red social que presenta un diseño y funcionamiento innovador y ofrece servicios que hasta el momento, no se conseguían de forma sencilla. A partir de esta red, surgen algunas que han calado especialmente entre los usuarios de nuestro país como son

Tuenti y Twitter. Tuenti, es la red social española, creada en 2006 y de características muy similares a *Facebook*, en la que una gran parte de usuarios son adolescentes.

Twitter se crea en 2006 y es diferente a *Tuenti* y *Facebook*, esta red social, permite a sus usuarios enviar micro-mensajes de texto, denominadas "*tweets*", de una longitud máxima de 140 caracteres. Los usuarios pueden suscribirse a los *tweets* de otros usuarios. Los mensajes son públicos, pudiendo difundirse privadamente mostrándolos únicamente a seguidores.

2.1.3. *El uso actual de las redes sociales*

Según datos extraídos del Observatorio de las Redes Sociales (2010), se constata que.

- * Un 85% de la población internauta es usuaria de redes sociales.
- * El número medio de redes a las que pertenece un usuario son 2.
- * El acceso diario a redes sociales en el móvil se dispara: mientras que en 2009 sólo un 9% accedía diariamente a redes sociales en movilidad, este dato pasa a un 29% en el año 2010.
- * *Facebook* es la herramienta de comunicación más utilizada, imponiéndose en penetración a cualquier red social: el 78% de los internautas son usuarios de *Facebook*.
- * *Tuenti* y *Twitter* se consolidan en sus respectivos territorios. *Tuenti* con 35% de penetración vive un momento de afianzamiento, mientras *Twitter* despegaba desde el 9% (2.009) hasta un 14% de internautas usuarios de esta red de *microblogging*, muy vinculado a un aumento de usuarios jóvenes.

* Por otro lado, continúan en una dinámica negativa *Hi5*, *Myspace* y *Fotolog* con las mayores tasas de abandono de redes (por encima del 20% y por tercer año consecutivo en dinámica de pérdida de usuarios).

* En *Facebook* y *Tuenti* las actividades más frecuentes tienen que ver con la comunicación con los contactos. En segundo lugar “ver fotos y perfiles de otros usuarios, cotillear”, siendo en *Tuenti* más intensiva. Cuando acceden a través del móvil el usuario tiende a ser “pasivo” (ver y leer), aunque en *Tuenti* muestran algo más de actividad (un 36% declaran acceder tanto para publicar como para ver/leer publicaciones).

* Mientras en *Twitter* se centra más en seguir la actividad de los contactos (la mitad de los usuarios lo hacen con frecuencia) mientras que sólo un tercio dicen publicar *tweets* con frecuencia.

2.1.4. La adicción a las redes sociales

Las redes sociales, son uno de los servicios más utilizados por los jóvenes en Internet, les permite comunicarse de una forma sencilla, barata e instantánea. Se han convertido en un instrumento que consideran “imprescindible” en sus relaciones cotidianas.

Según Echeburua et al. (2009), la adicción a las redes sociales, suele afectar a las personas que psicológicamente o por la edad son más vulnerables. Un grupo al que hay que prestar especial atención son los adolescentes porque reúnen características de riesgo: impulsividad externa, necesidad de relaciones nuevas y autoestima baja.

Algunos estudios, que recogeré a continuación, respaldan con datos, las ideas de los distintos trabajos citados durante en el anterior apartado, relacionado con la adicción

a Internet. Las redes sociales pueden constituirse como un contenido adictivo de Internet.

En una investigación elaborada por Hudson (2011) para *Intersperience* (empresa dedicada a realizar estudios internacionales sobre los comportamientos del consumidor y la experiencia del cliente), denominada “*Digital ties that bind*”, podemos encontrar algunos datos, que demuestran que las personas reaccionan como adictos nerviosos cuando se les obliga a renunciar al acceso a Internet y redes sociales, pues:

- Renunciar a la tecnología era considerado por algunos algo tan difícil como dejar de fumar o dejar de beber para un alcohólico.
- El 53% de los 1000 encuestados, dijeron sentirse “molestos” cuando fueron “privados de la conexión a Internet.
- El 40% de esas personas se sienten solos cuando no pueden estar *online*.
- Sólo el 5,4% de los usuarios asegura que quiere pasar unos días sin estar conectado a redes sociales.
- El 12,6% de las personas, afirman que al tener mayor tiempo vacacional se “engancharán” más en las redes sociales.
- El 49,1% de los usuarios señala que usa su teléfono para conectarse, sobre todo para mirar el correo, actualizar su estado en redes sociales o buscar información.

Gaudin (2010), muestra en otro estudio la obsesión de algunos, por actualizar su estado en las redes sociales y por intercambiar mensajes, chatear o *twitear* con amigos, colegas y familiares, ya sea al comer, desde el baño, en el medio de transporte donde se está viajando y hasta desde la cama.

El “Centro Internacional para Medios de Comunicación y Asuntos Públicos” (*International Center for Media & Public Affairs, ICMPA*) de EE.UU, ha realizado un estudio en el que han participado mil estudiantes de diez países diferentes en 5 continentes. El estudio revela los siguientes datos preocupantes:

- Los síntomas de abstinencia aparecen como reales y también la ansiedad y la depresión.
- En todos los países, una clara mayoría de estudiantes admitieron no poder pasar un día completo desconectado de las redes sociales.
- Los estudiantes informaron que los medios de comunicación, en particular sus teléfonos y las redes sociales, se han convertido literalmente en parte de sus cuerpos. Por lo tanto, prescindir de ellos los hizo sentirse como si hubiesen perdido parte de sí mismos.
- Estudiantes de todo el mundo informaron que estar conectados a la tecnología digital las 24 horas del día, los siete días de la semana no sólo es un hábito, sino que es fundamental para la manera en que establecen y manejan sus relaciones de amistad y su vida social.
- Muchos estudiantes, de todos los continentes, literalmente no podían imaginarse cómo llenar sus horas vacías sin los medios de comunicación.

A la vista de estos datos, es preciso analizar los riesgos que este sistema de comunicación está teniendo en la salud de todos los públicos, especialmente en los más pequeños.

Los profesionales, advierten de un uso problemático en jóvenes, que puede desembocar en serios daños psicológicos, llegando incluso a la adicción y, en el peor de los casos, ser la vía de contacto de sectas o pederastas para captarles.

Un estudio de Moreno et al (2009), realizado entre la Universidad de Washington y el Instituto de Investigación del Hospital Infantil de Seattle, en Estados Unidos, arroja los siguientes datos:

- El 54% de los adolescentes hacen referencia al sexo, al consumo de sustancias y otras conductas de riesgo en este tipo de círculos.
- De los 500 perfiles de libre acceso que los investigadores consultaron, en *MySpace*, que cuenta con más de 200 millones de perfiles:
 - o El 25% eran menores de edad.
 - o En más de la mitad se hacía referencia a conductas peligrosas.
 - o Un 41% hablaba de abuso de sustancias.
 - o El 24% hablaban de temas sexuales y el 14% sobre violencia.

Estos hallazgos demuestran que los menores opinan sobre temas “delicados” en la red, de una forma libre y expuesta a todo tipo de personas.

Por otro lado, los resultados de un informe de la Comisión Europea (2007), sobre una encuesta realizada a 1400 personas, desvelan que:

- El 38% reconoció controlar poco o nada el uso que los pequeños hacen de Internet.
- El 35% de los progenitores no sabe a qué se dedican sus hijos cuando están delante de la pantalla del ordenador.

Estos hallazgos muestran que los menores sufren la desatención de sus padres en estos asuntos. Además, existen jóvenes que sufren el silencio de su familia, aquellos hogares donde no existe una comunicación adecuada.

Castells (2001) argumenta que “los jóvenes quieren huir del anonimato, vivir unos minutos de gloria, salir en el escaparate global”. El problema es que termina por

convertirse en una pantalla preservativo, que evita el contacto con la realidad y se crean visiones idealizadas de ellos mismos con el fin de agradar a los demás. Dando lugar a problemas de socialización y aislamiento.

A lo anterior, podemos sumar que en las redes sociales de Internet, se puede entrar en contacto con muchas personas a las que no se conoce en la realidad; según Echeburúa, Labrador y Becoña, E. (2009) este hecho atrae a quienes apenas tienen una red social formada, que tienden a sobreexponerse para ser más conocidos: mandan fotos, chatean y cuelgan fotografías incluso de su intimidad. También Echeburúa, Labrador y Becoña (2009) piensan que las nuevas tecnologías permiten que con un solo clic la persona pueda desinhibirse rápidamente, crear identidades falsas o dar una imagen propia que no corresponde con la realidad lo que genera una tensión emocional que favorece la adicción.

2.2. Adicción a los juegos en línea

2.2.1. Acercamiento conceptual

En este apartado recogeré datos extraídos de distintos estudios, que afirman la existencia de la adicción a los “juegos *online*”. Además, se incluye, otra serie de problemáticas que se derivan del mal uso de este tipo de juegos.

Comúnmente, cuando se habla de “juegos *online*”, se hace referencia a aquellos videojuegos que se practican gracias a una conexión a Internet y en los que participan varios jugadores.

Estos juegos gozan de una gran aceptación y popularidad sobre todo en los más jóvenes, aunque en los últimos años, la diversidad de plataformas y la variedad de títulos existentes, hace que lleguen cada vez más a distintos perfiles de usuario.

En España, según datos de ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) (2010) la crisis, la piratería y el auge de los juegos en redes sociales, está cambiando el mercado del entretenimiento, sin embargo, en 2010, se facturaron 1.245 millones de Euros, lo que demuestra el gran volumen de uso de estas “herramientas de entretenimiento”.

Los juegos *online*, contribuyen al posible desarrollo de una adicción, esta afirmación puede fundamentarse en distintos estudios:

- Investigaciones recientes, apoyan la hipótesis de que el juego online parece ser una de las razones más frecuentes en el uso problemático o adictivo de Internet (Morahan-Martin y Schumacher, 2000).
- Caplan (2009), así como Young et al. (1999), hace casi una década, señalaron que, sobre todo las aplicaciones con componentes de alta inmersión interactiva, juegan un papel importante en el desarrollo de conductas problemáticas de adicción al juego.
- Ko et al. (2009) encontraron similitudes en los cerebros de los jugadores adictos al juego *online* y las personas con adicciones a sustancias.
- Stetina et al. (2011) plantea que los usuarios de juegos online, afirmaban jugar con mucha más frecuencia con el fin de escapar de los problemas reales, por lo que pueden considerarse como una válvula de escape, pero también podría llevar a un comportamiento de juego problemático.
- Arbinaga (2000) planteó, en un estudio epidemiológico sobre el juego *online*, realizado con estudiantes de 8-17 años, realizado en el municipio de

Punta Umbría (Huelva) que el 11,5% de los estudiantes presentaban problemas leves con el juego y el 5,4% se podría clasificar como jugador patológico.

- Los jugadores en línea son por lo general jóvenes con más tiempo libre que los adultos. Los hombres demuestran más facilidad de “enganche” que las mujeres en este tipo de juegos. (Chou y Tsai, 2007; Griffiths et al. 2004; McClure y Mears, 1984).

Por otro lado, el uso excesivo de juegos online, puede desembocar en una serie de problemas de diversa índole, que se han recogido en distintos estudios a nivel internacional:

2.2.2. *Problemas relacionados con la interacción social en los juegos online*

Algunos jugadores consideran que las relaciones en las redes sociales y la interacción en los “juegos online” son más satisfactorias que sus relaciones reales (Ng y Wiemer Hastings, 2005).

Parece demostrado que las personas tímidas, encuentran más fácil interactuar con personas de forma online o en el juego, que en la vida real (Liu y Peng, 2009 y Lo et al. 2005). Algunos autores (por ejemplo, Ng y Wiemer-Hastings, 2005; Smahel et al. 2009) destacan que jugar *online* tiene un alto componente social y los jugadores pasan largos periodos de tiempo continuo para formar amistades en el juego, buscar relaciones y convertirse en un miembro de una comunidad.

Hay caso de jugadores. que pese a que preferían los amigos offline y que sus vidas sociales se habían visto severamente afectadas por los videojuegos, mantenían conversaciones en el mundo virtual de los videojuegos, porque les proporcionaban experiencias y sentimientos mejores que las de sus vidas reales (Williams 2006; Smyth 2007; Hussain and Griffiths 2008).

En diversos estudios, (Williams, 2006; Smyth 2007; Hussain y Griffiths 2009), se demuestra, que existe una yuxtaposición entre el incremento de la socialización *online* con el decremento de la socialización *offline*.

2.2.3. Problemas psicológicos

La falta de autoestima, parece ser una variable necesaria para explicar el comportamiento problemático del uso de Internet (Kim y Davis, 2009) y tal vez también para problemas de juego online. Bessièrè, Seay y Kiesler (2007) muestran que los jugadores con una alta autoestima recrean sus avatares en los juegos MMPGR (siglas en inglés, utilizadas para designar los juegos de rol online multijugador. *Massively multi-player game of rol*), de acuerdo a su ser real, sin embargo, las personas con niveles más bajos de autoestima crean un avatar idealizado.

También se observa que algunos jugadores están utilizando los juegos online, más allá del entretenimiento, para escapar del mundo real (Chappell et al. 2006; Grüsser et al. 2007; Peters y Malesky 2008).

Algunos estudios demuestran que el abuso de los juegos *online*, está llevando a una mayor aparición de depresión en los usuarios, trastornos bipolares, trastornos de ansiedad o TOC. (Ceyhan y Ceyhan, 2008; Shapira et al. 2000; Shapira et al. 2003; Sheperd y Edelman, 2005; Spada et al. 2008; Ybarra, et al 2005; Young y Rogers, 1998).

La soledad y la aparición de tendencias depresivas también se consideran como alguno de los problemas relacionados con el abuso de los juegos online (Amichai-Hamburger y Ben Artzi, 2003; Caplan, 2003; Morahan-Martin y Schumacher, 2003; Stepanikova, Nie y He, 2010).

La disminución de las habilidades sociales y la aparición de algunos casos de ansiedad social en los jugadores online, se han puesto de manifiesto por autores como (Caplan, 2005, 2007; Liu Peng, 2009; Lo, Wang, y Fang, 2005). Sin embargo, algunos autores como Young (1998), proponen que estos problemas pueden aparecer antes de que estas personas utilicen la red y tal vez coexisten después en forma de un círculo vicioso.

2.2.4. *Problemas relacionados con la agresividad*

En algunos estudios (Grüsser et al. 2007; Wei, 2007; Kim et al. 2008) se ha encontrado una correlación significativa entre los juegos online y la mayor agresividad de sus usuarios. Otros autores relacionan el incremento de agresividad de los jugadores *online* con el tipo de juego que utilizan (Grüsser, Thalemann, y Griffiths, 2007); en concreto y según Stetina (2011), con juegos *online* de tipo FPS (siglas en inglés de First Person Shooter. Juegos de disparos en primera persona).

2.2.5. *Problemas relacionados con la vida académica o profesional*

Algunos estudios comparan el rendimiento académico o el profesional, con el tiempo gastado en videojuegos *online*. Sin embargo, autores como Smyth (2007) no verificó que los jugadores de videojuegos *online* vieses afectado su rendimiento académico o laboral.

Sin embargo, la mayoría de estos autores (Grüsser et al. 2007; Wei 2007; Kim et al. 2008; Stetina (2011); Smyth (2007)) encontraron una relación entre el número de horas jugando y una peor salud y calidad del sueño.

2.2.6. Tipos de juegos online proclives a la adicción

Stetina et al. (2011) proponen la existencia de tres tipos de juego *online*, que predisponen a sus usuarios al desarrollo de una adicción; estos son:

- OES (*Online Ego Shotters*) o FPS (*First Person Shotters*): son juegos en los que el jugador observa un mundo virtual desde el punto de vista del protagonista. El jugador debe desplazarse por varios escenarios, disparando y acabando con distintos enemigos.
- RTS (*Real Time Strategy*) o videojuegos de estrategia en tiempo real: son juegos que se centran en la acción militar y en la gestión de recursos y personajes en un escenario. En estos juegos se producen batallas y se enfrentan diversos ejércitos.
- MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*): son videojuegos de rol, que permiten a miles de jugadores interactuar en un mundo virtual a través de Internet. Estos juegos consisten en crear un personaje que se introduce en el juego y va aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o realizando diversas misiones.

De entre estos tres tipos, Stetina et al. (2011) afirman que los MMORPG son los más peligrosos, ya que poseen una mayor capacidad para generar adicción en sus usuarios, debido a las características que se recogen a continuación:

- Los juegos MMOPRG, poseen entornos virtuales que permiten una interacción permanente entre las personas que los usan (Ng y Wiemer Hastings, 2005).
- Smahel, Sevcikova, Blinka, y Vesela (2009) proponen tres características adictivas, presentes en estos juegos:
 - o Completar misiones.

- Interactuar con otros jugadores.
- Subir de nivel el Avatar.
- Los juegos MMOPRG, son infinitos, es lo que los diferencia de otro tipo de juegos *online* como los FPS o RTS.
- Otro factor importante es que no es un juego individual, los jugadores tienen que colaborar en "gremios" (grupos virtuales de los jugadores con sus propias reglas sociales y estructura) para obtener metas más altas o más complejas. (Bilzzard, 2008).
- Desde este punto de vista, el componente social podría ser un importante factor para estar más en el juego. Ng y Wiemer Hastings (2005), demuestran que los usuarios de MMORPG pasan más horas jugando que otros jugadores en línea.

Como podemos ver, son diversas las problemáticas relacionadas con el juego *online*. Además, en los últimos años han ganado mucha aceptación y popularidad, por lo tanto, surge la necesidad de atender a estos usuarios a través del tratamiento de sus consecuencias negativas y sobre todo en la prevención y la educación en el manejo.

2.3. Adicción a las compras online

Las compras *online* son consideradas por muchos autores, como uno de los contenidos más adictivos de Internet. La adicción a las compras u Oniomanía (deseo compulsivo de comprar), se traduce en un impulso reactivo incontrolable por adquirir bienes. La gratificación o recompensa que sienten los afectados, se encuentra en el proceso de comprar y no en el producto adquirido.

2.3.1. Caracterización de la adicción por compras on line

Según De La Gándara, (1996) los principales rasgos de la conducta anómala son:

- Se compra por comprar.
- Las compras son excesivas.
- Los objetos adquiridos son innecesarios.
- El sujeto es consciente de ello, pero no puede refrenar el impulso.
- El sujeto afectado, puede sufrir un síndrome de abstinencia, si se expone a situaciones en las que puede efectuar una compra.

Aunque el sentimiento de necesidad, se satisface con la conducta de comprar, hay una pérdida de interés por los productos una vez comprados. Según Ortega (2010) el ciclo habitual de esta conducta adictiva es el siguiente:

1. Estado de ánimo disfórico.
2. Excitación ante las expectativas de comprar.
3. Adquisición placentera de objetos superfluos.
4. Arrepentimiento y autorreproches por el dinero gastado y por la pérdida de control.
5. Repetición del ciclo para la superación del malestar.

La adicción a las compras llevada a Internet, presentaría las mismas características que la adicción que se produce sin utilizar este medio. Sin embargo, las transacciones en Internet son mucho más rápidas y se pueden realizar desde cualquier lugar, lo que incrementa la peligrosidad de la misma, permitiendo acceder a más bienes con menor esfuerzo.

DeSarbo y Edwards (1996) sugieren que existen dos grupos o tipologías de compradores adictos:

1. Grupo formado por personas que se encuentran impulsados principalmente por el materialismo y el deseo de acumular objetos.
2. Grupo formado por personas cuya compra se encuentra motivada por sentimientos internos, tales como la baja autoestima y tener un sentimiento de escaso poder. Este segundo grupo podría ser más propenso a tener depresión.

Siguiendo a los anteriores, Mueller et al. (2011) confirman que existe una relación entre el materialismo y la adicción a las compras. También se demuestra una relación entre la adicción a las compras y la aparición de conductas depresivas, trastornos de ansiedad o de la conducta alimentaria. Todos estos problemas denotan una baja autoestima y una falta de autocontrol, reflejo de la impulsividad del sujeto.

Grant et al. (2011) propone en una reciente investigación que en Estados Unidos se emplean aproximadamente 6 horas a la semana en compras *on line*.

Koran et al. (2006) observaron que la existencia de este tipo de adicción ronda unas tasas del 5.8% de la población. De este porcentaje, la adicción se presentaría en una proporción de 4 para las mujeres y 1 para los hombres. La mayoría de estas personas estaban alrededor de los 30 años; aunque el estudio de Grant (2011) cotejó que la mayoría de los adultos con problemas de compras afirman que su conducta comenzó durante la adolescencia. Este autor, ha encontrado que aproximadamente el 3,5% de los estudiantes de secundaria tenía un problema relacionado con la adicción a las compras.

Según el estudio de Koran et al. (2006), en la adolescencia, muchos jóvenes americanos, suelen adquirir sus primeras tarjetas de crédito y tienen ingresos

disponibles. Aproximadamente el 40% de los adolescentes tienen cuentas de ahorro, y un tercio de los estudiantes de secundaria tienen una tarjeta de crédito propia. De hecho, los adolescentes con edades comprendidas entre 12 y 17 años gastaron 112,5 mil millones de dólares sólo en 2003.

Además, esta investigación de Koran et al. (2006), arroja un dato curioso, ya que estima que los adolescentes de Estados Unidos emplean 21 horas, de media semanales, viendo la televisión. Ver televisión puede aumentar el deseo de comprar. La publicidad, transmite mensajes que incitan a los adolescentes a la compra de determinados productos.

Si continuamos analizando los resultados de los estudios de los anteriores autores, podemos afirmar que la mujer es más propensa al desarrollo de este tipo de adicciones, porque por lo general, está más sujeta al dictado de la moda y pueden padecer más sentimientos de soledad y baja autoestima.

Los bienes adquiridos por los compradores compulsivos serían distintos en hombres y mujeres. Ellas se inclinan más por objetos que están relacionados con el atractivo físico (ropa, joyas, cosméticos...); ellos, por material informático, videos, accesorios de coche....

Estos estudios, recogen la situación de este tipo de adictos en el ámbito estadounidense, pero podemos encontrar evidencias de que las características son aplicables al contexto europeo y español.

Según anunciaba el periódico digital MarketingNews.es (2011), durante los últimos diez años, las ventas a través de Internet han crecido mucho más rápido que las ventas al por menor a través de establecimientos. En España han crecido a un ritmo

endiablado del 49% desde 2008 hasta 2010, lo que supone el cuarto crecimiento más alto de Europa.

La penetración de este medio de compra, puede representar un riesgo para las personas propensas a la compra compulsiva, ya que se facilita el anonimato y la eficacia al realizar esta actividad. Por lo tanto se hace necesario, trabajar en la prevención y la educación al consumidor, para evitar situaciones y problemáticas relacionadas con la adicción a este tipo de compra.

2.4. Adicción al sexo online

Dada la amplia cantidad de contenidos sexuales en la red, podemos afirmar que la adicción al cibersexo es uno de los problemas más destacados en relación al uso de Internet.

2.4.1. Acercamiento al concepto de cibersexo

Para definir cibersexo, en primer lugar hay que hacer una distinción que algunos autores como Rimington y Gast (2007) establecen. El consumo de sexo *online*, podría clasificarse en tipos: OSA (*Online Sexual Activity*) o Actividad Sexual en Internet y cibersexo.

OSA se consideraría al uso de Internet para alguna actividad relacionada con la sexualidad; por ejemplo, búsqueda de texto, audio, imágenes. Esto incluye recreación, entretenimiento, exploración, educación y compra de material sexual y búsqueda de compañeros sexuales.

El cibersexo, sería definido como una subcategoría del OSA, y ocurre cuando los individuos utilizan Internet para lograr una actividad sexual gratificante, que puede incluir: mirar imágenes, participar en un chat sexual, intercambiar correos electrónicos y masturbarse mientras se interviene en un chat.

Schneider (2004), considera el cibersexo como cualquier forma de expresión sexual que se lleva a cabo a través del ordenador.

Cooper et al. (2004) definen el cibersexo como el uso de Internet para conseguir actividades gratificantes a nivel sexual.

Finalmente esta definición se presenta de forma más específica por Daneback et al. (2005), se considera cibersexo cuando: “dos o más personas participan en conversaciones simuladas de sexo y que pueden incluir o no masturbación por uno o más de los participantes. Estas conversaciones se llevarían a cabo a través de la utilización de correos electrónicos, salas de chat, mensajería instantánea o cámaras web.

A diferencia de otras relaciones sexuales, el cibersexo no es motivo de sanción cultural, en la medida que está exento casi por completo de complicaciones sentimentales, estas finalizan al apagar el ordenador y volver a la vida cotidiana (Búrdalo, 2000).

2.4.2. Tipos de usuarios de cibersexo

Delmonico (2001) propuso un modelo para clasificar a las distintas personas que practican el cibersexo:

- Usuario recreacional: Hay una participación en el cibersexo sin presentar ninguna secuela o consecuencia negativa en su vida.

- Usuario recreacional inadecuado: Aunque su práctica del cibersexo no llega al nivel de la compulsión, con frecuencia usa materiales eróticos obtenidos en la red en momentos inadecuados (bromas 'verdes' en el trabajo; salvapantallas eróticos; relatos fuera de contexto...) o con la gente inapropiada. Da la impresión de no contar con una etiqueta social o de ser consciente de ciertos límites o normas culturales. Su comportamiento es intrusivo, a veces en un intento de atraer atención o resultar divertido.
- Usuario por descubrimiento: Se refiere a la persona que empieza usando Internet de forma compulsiva, sin haber mostrado antes fantasías sexuales inadecuadas ni conductas eróticas inapropiadas. La red, en este caso, se convierte en una activadora del comportamiento sexual problemático.
- Usuario predispuesto: Aquí, la persona muestra indicadores de comportamiento sexual problemático en otras áreas de su vida. Por ejemplo, puede que ya haya tenido problemas por su conducta sexual. Puede que durante años haya estado batallando contra algunas fantasías sexuales inadecuadas. Ahora, Internet le está sirviendo de 'carburante' para acelerar la conducta sexual problemática.
- Usuario con una compulsión sexual de toda la vida: Éste ha tenido dificultades durante toda su vida debidas a un comportamiento sexual compulsivo. Internet puede:
 1. Ser una extensión de su conducta y simplemente una forma más de darle una salida
 2. Disminuir los riesgos de mostrar la conducta sexual problemática

3. Convertirse en una forma de aumentar la excitación y añadir un nuevo riesgo a los patrones existentes de su conducta sexual problemática.

2.4.3. *Buscando una racionalidad de la adicción al cibersexo*

Estas actividades sexuales en la red OSA parecen estar alimentadas por la teoría de la “Triple A”: *accessibility, affordability, and anonymity*, es decir: accesibilidad, asequibilidad y anonimato (Cooper, 1998). Entendiendo por:

- *Accesibilidad*, todos podemos comprobar que introduciendo en cualquier buscador la palabra sexo, se puede encontrar, sin límite de edad, contenidos de este tipo.
- *Asequibilidad*, en la red podemos encontrar muchas formas gratuitas de sexo, desde la participación en foros, correo electrónico, chat...
- *Anonimato*, facilita la comunicación abierta y franca con otros usuarios y puede aumentar la sensación de comodidad, porque hay una disminución de la capacidad para buscar y detectar los signos de sinceridad y desaprobación que sí se propician en la expresión facial, como ocurre en las relaciones interpersonales en vivo (Cooper y Sportolari, 1997).

Además de la teoría de la “Triple A”, las autoras Dorton y Gast (2007), proponen la teoría del *Flow*. Esta teoría afirma que la persona puede verse absorbida por su actividad *online* de tal forma que pierde el sentido del tiempo y todo lo que le rodea se vuelve trivial y sin importancia.

La naturaleza adictiva del cibersexo se explica técnicamente como un proceso de recompensa intermitente, que es el refuerzo más adictivo de todos. Las imágenes, los

mensajes, y las visitas que se reciben, son la clave para generar adicción. El tiempo transcurre de forma muy rápida cuando estamos inmersos en un intercambio de este tipo.

Algunos autores como Peele y Bronsky (2000) aseguran que la necesidad de esa recompensa o estímulo, puede usarse como una distracción temporal para llenar un vacío emocional.

Según Young et al. (1999), los adictos al sexo en Internet se sienten frustrados, preocupados, ansiosos y deprimidos cuando están desconectados y cuando se conectan a Internet, se sienten entusiasmados, emocionados, desinhibidos, atractivos, apoyados y más deseables. Esto, refuerza la conducta. De aquí, que las personas que sufren una baja autoestima, que se sienten solos, ansiosos pueden utilizar el ciberespacio y conectarse con otros para sentirse mejor.

También para algunos jóvenes, con menos habilidades sociales puede resultar más fácil participar en ciber-relaciones que en la vida real. El adicto se vuelve cada vez más hacia este mundo y siente a estos *amigos* como más reales que los de su entorno.

La adicción al sexo en Internet es un problema progresivo. Las conductas con el tiempo, se vuelven más frecuentes, más extremas o ambas cosas.

La adicción al sexo en Internet puede clasificarse en cinco etapas sucesivas e interdependientes según Young et al. (1999); éstas serían:

1ª El descubrimiento.

2ª La experimentación.

3ª La escalada

4ª La compulsión.

5ª La desesperanza.

La progresión a través de las etapas y el cambio del uso al abuso puede ser gradual, o puede ocurrir de repente.

2.4.4. *Características de los adictos al cibersexo*

Alonso-Fernández (2003) afirma, que la prevalencia de la adicción al cibersexo entre los usuarios de Internet es superior al 7%, por lo que se estima que afecta a más de 12 millones de personas en el mundo. De los aproximadamente 20 millones de adictos a Internet registrados en el mundo, más de la mitad lo son al cibersexo. Este mismo autor, afirma que más del 50% de los usuarios del sexo por Internet han pasado del consumo abusivo a la adicción. Esto se constata cuando el cibersexoadicto dedica a este fin, entre 15 y 20 horas semanales.

Según este autor, existen una mayor proporción de personas homosexuales entre los cibersexoadictos. Debido a los problemas de aceptación a nivel social de su condición, este medio les sirve como válvula de escape.

En un estudio publicado por Cooper et al. (2004), se concluyó que cerca del 83% de las personas que practican cibersexo no presenta ningún tipo de dificultad significativa en su vida como resultado de su afición al sexo virtual. Sin embargo, el otro 17% muestra problemas como resultado de esa práctica. Esto implica que, para algunos, el sexo en Internet se ha convertido en una especie de droga, que les lleva a poner en un segundo plano todos los otros aspectos de su vida.

Ross et al. (2005) presentan un estudio en el que se demuestra que el 42,7% de los consumidores de cibersexo estaban casados o viviendo con sus parejas, mientras que el 54,7% no lo estaban.

El 50% de los adictos que tienen pareja estable, señala un estudio de Sánchez, S. y Iruarrizaga, I. (2009) para la Universidad Complutense de Madrid, llegan a sufrir una interrupción de las relaciones de pareja.

En el estudio anteriormente señalado de Cooper et al. (2004), demostraron que a pesar de que los hombres están en línea con fines sexuales más frecuentemente que las mujeres, ellas, son más propensas a desarrollar conductas adictivas al cibersexo. Esto respalda un estudio de Ferree (2000) en el que se afirma, que las mujeres son más propensas a buscar romances y relaciones en sus experiencias sexuales en Internet, lo que hace que la adicción sea más prevalente entre las mujeres.

Schneider (2000) demostró que el 80% de las mujeres que habían mantenido una relación *online*, habían tenido un encuentro en la vida real con ese compañero. Sin embargo, en cuanto a los hombres, se demuestra que no necesitan el aspecto relacional tanto como las mujeres y que el componente visual de la *web*, es suficiente para satisfacer sus deseos.

2.4.5. *Cibersexo en los jóvenes (menores de 18 años)*

Debido al efecto tan negativo que acarrea el uso compulsivo del cibersexo en los usuarios y sus relaciones familiares, es crucial comprender cuando y como empieza la conducta.

La mayoría de estudios, investigan el impacto de la adicción al cibersexo en personas adultas, pero muchas veces, estos problemas surgen en la adolescencia o en los primeros años de edad adulta. Por lo tanto se hace necesario estudiar la forma en que se deben tratar estos problemas y considero que uno de los principales pilares en los que se debe apoyar la intervención es la prevención.

Es muy difícil calcular cuántos jóvenes acceden al cibersexo, porque se practica de forma anónima. Además los adultos y jóvenes, suelen cambiar su edad en las salas de *chat*. Esto es un problema para la sociedad, ya que es ilegal su uso por debajo de los 18 años, pero muchos de ellos, navegan sin problema por todo este tipo de contenidos.

En sus estudios, Cooper et al (2004) encontraron que una gran cantidad de estudiantes de instituto, se podrían considerar dentro del grupo de usuarios adictos al cibersexo.

2.4.6. Posible sintomatología de una adicción al cibersexo.

Young et al. (2000) presentan una serie de síntomas que definirían a una persona con un problema de adicción al cibersexo:

- Habitualmente gastan cantidades significativas de tiempo en las salas de *chat* y mensajería privadas con el único propósito de encontrar pornografía en línea o cibersexo.
- Se sienten ansiosos por encontrar actividades en línea sobre sexo.
- Participan en fantasías sexuales que no suelen llevarse a cabo en la vida real.
- Prevén la próxima sesión en línea con la expectativa de que van a encontrar excitación sexual o gratificación. A menudo pasan de cibersexo a sexo telefónico o a sexo real.
- Esconden sus interacciones en línea a su entorno más significativo.
- Sienten culpa o vergüenza acerca del uso de la red.
- Se masturban mientras buscan pornografía o con el chat erótico.

- Invierten menos tiempo en sus relaciones sexuales reales o prefieren la pornografía o el cibersexo como principal forma de gratificación sexual.

Por su parte, Dorton y Gast (2007) proponen las siguientes caracterizaciones respecto a :

- Tiempo: si se intensifica el uso de Internet relacionado con el cibersexo, y especialmente, si ya no tiene tiempo para otras actividades que antes disfrutaba.
- Estado de ánimo: si una persona está utilizando el cibersexo para hacer frente a la depresión o el estrés.
- La culpa: si un individuo siente culpa o remordimiento después de su uso el cibersexo.
- Relaciones: si las relaciones personales son descuidadas o ignoradas.
- Responsabilidades: si las responsabilidades laborales, familiares o académicas se descuidan.
- La preocupación de los demás: si el uso del cibersexo preocupa a los demás.
- Actividades ilegales: si un individuo está violando las leyes en relación con los usos del cibersexo.
- Pérdida de control: si una persona tiene el deseo de dejar o reducir el uso de cibersexo, pero no puede hacerlo.

2.4.7. Perfil psicológico del adicto al cibersexo

La mayoría de autores coinciden en que las personas con un perfil psicológico como el descrito a continuación, serían propensos a sufrir un problema de adicción:

- Personas con baja autoestima

- Presencia de disfunciones sexuales
- Una imagen corporal distorsionada
- Presencia de otras adicciones y cualquier otro hecho que haga que la persona se sienta angustiada o insegura ante las relaciones sexuales directas o reales con otro individuo.

Para estas personas, Internet puede parecer un lugar seguro donde experimentar con el sexo sin sufrir este tipo de angustias o inseguridades.

2.5. Adicción a los juegos de azar online

En los últimos años, se ha hecho fuerte, el fenómeno del juego de apuestas *online*. El panorama de este tipo de juegos, ha crecido exponencialmente, utilizando Internet, para extenderse de forma muy rápida.

Actualmente, Europa se ha convertido en el mayor mercado de juego de azar online del mundo. Según la consultora, H2 Gambling Capital (2010), el juego *online* en Europa ingresa 12.500 millones de dólares. Además, en España, según la Asociación Española de Apostadores por Internet (AEDAPI (2011), el sector del juego *online* generó en el año 2010, unos beneficios de 315 millones de euros, lo que la convierte en una de las potencias mundiales, en este sector.

Cada vez hay mayor disponibilidad de oportunidades de juego, desde nuestros propios hogares y durante las veinticuatro horas del día. Un gran número de páginas *web* han aparecido en la red, dedicadas a las apuestas *online* (deportivas, sorteos, hípicas...).

La velocidad de las transacciones y los pagos en la red permiten que millones de usuarios hagan sus apuestas a través de este medio, debido a las ventajas que la red

presenta. Las apuestas deportivas y los juegos de casino online son los más utilizados por los usuarios, siendo el bingo y el póker los más populares.

A todo esto, ha de sumarse el cariz cultural que se ha asociado a este tipo de juegos y la presencia en los medios de comunicación (anuncios en prensa, radio, televisión), carteles publicitarios y también en la *web*, como *banners* (anuncios), en los que al hacer “clic”, se nos redirecciona a una página *web* de apuestas.

Como podemos ver, los juegos de azar, forman parte de nuestra vida y son aceptados y seguidos por la mayor parte de la población, por lo que no deberían constituir un problema en sí mismos. Sin embargo, hay personas que exceden la “normalidad”. Estas personas, desarrollan una adicción a los juegos de azar que les impulsa a jugar, ya que cuando lo hacen experimentan un intenso placer que los evade de cualquier problema, acabando en una dependencia emocional al juego que afecta de forma negativa a su vida personal, familiar y profesional.

Por lo tanto, podríamos considerar la existencia de dos tipos de jugadores: los sociales y los patológicos. Mientras los primeros serían aquellos que juegan esporádicamente y tienen control sobre su conducta, los jugadores patológicos se caracterizarían por jugar frecuentemente y sin control de su conducta de juego.

2.5.1. Acercamiento al concepto de adicción al juego de azar

La adicción al juego, todavía no se recoge como tal, ni en el DSM IV-TR (2000), ni en el CIE-10. En lugar de adicción al juego, se tipifica como “juego patológico”.

El juego patológico fue reconocido oficialmente como trastorno de salud mental, en 1980 cuando la (APA), “Sociedad Americana de Psiquiatría” lo incluye por primera

vez, en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, en su tercera edición (1984). En ella, los criterios diagnósticos del juego patológico aparecen reflejados entre los trastornos de control de impulsos, no clasificados en otras categorías o trastornos residuales.

La CIE-10 (Clasificación Internacional de Enfermedades) (1992), o sea, la clasificación de enfermedades establecida internacionalmente, define el juego patológico como: "La alteración consiste en frecuentes y repetidas participaciones en juegos de azar, que dominan la vida del paciente en cuestión y que conllevan la ruina de los valores y compromisos sociales, laborales, materiales y familiares.

El juego se convierte en patología cuando aparecen la *dependencia psicológica* y los *efectos perjudiciales* (Echeburúa, 1999). En este sentido podemos hablar de una auténtica "adicción conductual", similar a la adicción a ciertas sustancias.

Según Heedt (s.f), la adicción a los juegos de azar, tiene las siguientes características, en común con otro tipo de adicciones:

- El juego de azar, comienza a ser consumido por obligación, aun cuando ya no vaya unido a ninguna satisfacción.
- Se llega a una pérdida de control cada vez mayor.
- El juego de azar se utiliza como una evasión de la realidad.
- Finalmente, la adicción se vuelve continua, a pesar de que ya se hayan producido numerosas consecuencias negativas.

2.5.2. *Síntomas asociados a la adicción a los juegos de azar.*

La Asociación Americana de Psiquiatría, en su DSM IV-TR indicó en 2000 que hay juego patológico cuando se dan al menos cinco de estas circunstancias:

- Preocupación por el juego (por ejemplo, idear formas de conseguir dinero para jugar)
- Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
- Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas.
- Después de perder dinero en el juego, se vuelve a jugar para intentar recuperarlo.
- Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación en el juego.
- Se cometen actos ilegales como falsificaciones, fraude, robo o abusos de confianza para financiar el juego.
- Se han puesto en riesgo o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo u oportunidades profesionales por causa del juego.
- Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la situación financiera causada por el juego.

2.5.3. *Estadísticas en torno a los afectados por adicción al ciberjuego.*

Aunque no es fácil determinar con exactitud cuántas personas pueden estar afectadas por esta patología se estima que, en España, la cifra alcanza hasta un 2% de la población (Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 2000).

En otros estudios, encontramos que en España más de 500.000 personas sufren serios problemas con el juego y casi 800.000 presentan algunos de los síntomas característicos de los ludópatas. (Ochoa y Labrador, 1994). En Andalucía, los datos de Irurita (1996) nos reflejan que el 1,8% del conjunto de la población andaluza probablemente sea jugadora patológica frente al 4,4% que mantendría problemas leves con el juego.

Sólo 1 de cada 10 jugadores con problemas busca tratamiento. Esta renuncia a buscar ayuda se debe principalmente a la vergüenza, la negación y el deseo de manejar el problema por su cuenta. (*The Lancet*, noticias 19 de mayo de 2011)

2.5.4. *Características del adicto al juego.*

Según la mayoría de trabajos, los sujetos más afectados por este tipo de adicción son hombres que viven solos en grandes ciudades y con una edad promedio de 30 años. El comienzo de la adicción se da sobre todo en la adolescencia, mientras que en mujeres llega en la mediana edad.

Frecuentemente, el juego patológico está asociado a otros trastornos. Sin embargo, no es necesario padecer un trastorno mental o un trastorno de personalidad para llegar a ser adicto. Hay factores o circunstancias en la vida de una persona que pueden hacerla más vulnerable frente a los posibles problemas de adicción:

- La ansiedad y la depresión son factores esenciales y principales mantenedores del juego, que a su vez, se convertiría en una estrategia de afrontamiento ante dichos problemas, al igual que ocurre en otras adicciones (Cano-Vindel et al., 1994). Otros trastornos pueden ser simultáneos o paralelos a la aparición de una adicción a los juegos de azar:
- El consumo de alcohol puede desarrollarse en paralelo al del juego. Lesieur (1985), en Estados Unidos, ya señalaba que el 15% de los jugadores patológicos también mostraban adicción al alcohol y/u otro tipo de drogas. En España, también se ha demostrado, que el 25% de los jugadores patológicos consumen 100 cc. o más de alcohol que la población general, Rodríguez Martos (1987)

También existen una serie de problemas que son consecuencia de la conducta adictiva a los juegos de azar; a saber:

- Pueden padecer trastornos psicosomáticos como inquietud, irritabilidad, cefaleas, migrañas, insomnio, trastornos del aparato digestivo (Rosenthal y Lesieur, 1992) o las alteraciones de conducta en el trabajo o los estudios, como retrasos, excusas para faltar, bajas por padecimientos físicos, falta de concentración, etc. (Becoña, 1996).
- Otra particularidad de la adicción al juego son las alteraciones de la personalidad de carácter antisocial, que se manifiesta a través de una falta de atención por las obligaciones sociales y un desinterés por los sentimientos.
- El jugador puede caer en una profunda depresión al ser consciente de las consecuencias económicas, familiares, legales, etcétera, que le ha provocado el juego. (Roy et al. 1988; McCormick, 1993). Relacionado con ello, parece que se dan ciertas coincidencias entre actividades de juego y el suicidio (Phillips, Welty y Smith, 1997).

2.5.5. La juventud y los problemas de adicción a los juegos de azar

Recientemente, en el panorama internacional encontramos estudios sobre jóvenes, donde Westphal et al. (2000) con una muestra de 11.736 estudiantes (6º-12º grado) reflejan que el 10,1% de los mismos presentaban problemas con el juego. Esto, nos lleva a pensar que la prevalencia de estos problemas entre los jóvenes, es bastante elevada.

En un estudio con menores, en la localidad de Punta Umbría (Huelva), se destaca que el 16,3% de los que presentaban problemas con el juego, decían consumir tabaco, y el 11% de los que tenían problemas con el juego, reconocían beber (Arbinaga, 2000). Esto demuestra que la adicción al juego de azar suele verse asociada a otro tipo de problemas de adicción, lo que puede agravar la solución de los mismos.

En un estudio realizado con jóvenes británicos, los niños identificados como adictos al juego de azar, manifestaban que sus padres jugaban mucho y participan en múltiples actividades de juego (Fisher, 1996). Por lo que podemos comprobar la influencia de los padres sobre sus hijos en el desarrollo de este tipo de adicciones.

A partir de estos datos, podemos afirmar que los problemas de adicción a los juegos de azar o juego compulsivo, se encuentran presentes entre los adolescentes y son una lacra para nuestra sociedad, que acarrea una serie de perjuicios a las personas que los sufren y su entorno más inmediato.

Algunos autores (Roy et al.1988; Fisher, 1996; Arbinaga, 2000; McCormick, 1993) afirman en sus estudios, que la edad de aparición, más frecuente, de estos trastornos, se encuentra en torno a la adolescencia. Sin embargo, la mayoría de los padres (61%) no consideran el juego como un problema grave entre los adolescentes.

Por lo tanto, se hace necesario intervenir educativamente con los adolescentes y con las familias. Con los adolescentes, que son los más vulnerables por sus características psicológicas y los que mayor uso de Internet hacen, viéndose más expuestos a los peligros de los juegos de azar *online* y con las familias, a través de programas para que tomen conciencia de los riesgos potenciales de este tipo de conductas en sus hijos.

3. ¿VERACIDAD EN INTERNET? MENTIRAS EN LA RED.

Actualmente, Internet se ha convertido en el instrumento más poderoso de información y comunicación. En la red, podemos encontrar prácticamente toda la información que existe sobre cualquier cosa que busquemos y, además de eso, la cantidad de información aumenta exponencialmente.

Internet es el resultado de la actividad de sus usuarios. Esto quiere decir, que los usuarios son los que hacen posible la existencia de esta red mundial, gracias a sus colaboraciones. Además, cada vez es mayor su impacto social, lo que hace que cada vez seamos más dependientes de esta herramienta.

Esto, ha permitido una revolución en cuanto a la transmisión y acceso a la información. Siguiendo a Castells (2001), Internet ha dotado de libertad al pueblo, para que se pueda expresar de forma horizontal, es decir, de ciudadano a ciudadano. Por lo tanto cada ciudadano puede crear su propio sistema de información en Internet y transmitir su opinión al resto de usuarios.

Por primera vez en la historia, existe una capacidad de comunicación global, sin que ésta se encuentre mediatizada, por los medios de comunicación de masas. Sin embargo, aquí surge el problema de la credibilidad en Internet, ya que, a la hora de

transmitir información *online*, se han heredado las mismas prácticas que en la vida real; por lo tanto, en la red, encontramos gente que miente, manipula y se dedica al rumor. Además, el problema, se ve agravado por las características propias de Internet, que al mismo tiempo, que lo hacen una herramienta extraordinaria, lo convierten en un instrumento perfecto para la mentira y la manipulación.

Monereo (2005) propone una serie de características de Internet que influyen en la forma en que se transmite la información en este medio:

- Internet es una fuente de información compartida mundialmente.
- Internet es una maraña de millones de documentos interconectados a través de hipervínculos. (una información se une con otra).
- Internet rompe con las barreras del espacio y el tiempo.
- Internet permite acceder a cualquier tipo de género o temática, sin apenas control o censura.
- Internet es el medio más abierto y democrático.
- Internet permite el anonimato.
- Internet facilita mucho la publicación de contenidos.

Como podemos ver, es el medio más sencillo para difundir información y para que esta llegue de forma rápida a todos los rincones del mundo. Teniendo todo esto en cuenta, surge una cuestión: ¿Quién nos garantiza que lo que leemos en Internet es real? Es decir, muchas veces visitamos sitios, páginas web, donde nos informan sobre cosas, temas, servicios, etc. pero no sabemos si lo que estamos leyendo es verdad o es mentira.

Realmente en Internet no hay nadie que controle la información, por tanto nadie puede asegurar que todo lo que leemos en la red es totalmente cierto.

La preocupación por el uso que se está haciendo de la Red para difundir informaciones que no son veraces, ha llevado al mismo creador de la *World Wide Web* (www), Tim Berners-Lee, a anunciar la creación de una fundación para estudiar la fiabilidad de los portales de Internet. La *World Wide Web Foundation* pondrá su sello de credibilidad a aquellos portales que demuestren que son fuentes de información veraces.

En cuanto a los sellos de calidad, se comprueba, que la única forma de asegurar la credibilidad en Internet, es gracias a un sello o una marca. Por ejemplo, las grandes empresas dedicadas a la información, tienen sus versiones de periódicos *online*, que son seguidas por millones de usuarios diariamente. En este caso, la marca o el nombre de estos periódicos, son garantía suficiente para que los usuarios se sientan seguros ante dichas informaciones.

El problema surge, cuando no sabemos identificar, que información es “fiable” y cual no. Este tipo de problema, no afecta en gran medida, a los adultos con un nivel cultural medio, ya que se supone que poseen ciertos conocimientos sobre estos temas. Sin embargo, a quien realmente puede afectar es a los más jóvenes, ya que ellos son más vulnerables y no tienen las herramientas suficientes para detectar la mentira en la red. La complejidad, cantidad y arbitrariedad de la información puede llevar a la desorientación y al agobio de los usuarios más jóvenes, dando por hecho la fiabilidad de algunos sitios web.

3.1. Principales fuentes de engaño para jóvenes en Internet.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, a continuación se recogen las principales mentiras o fuentes de engaño a las que pueden enfrentarse los jóvenes en su día a día en Internet, quedando resumidas en la figura 2.

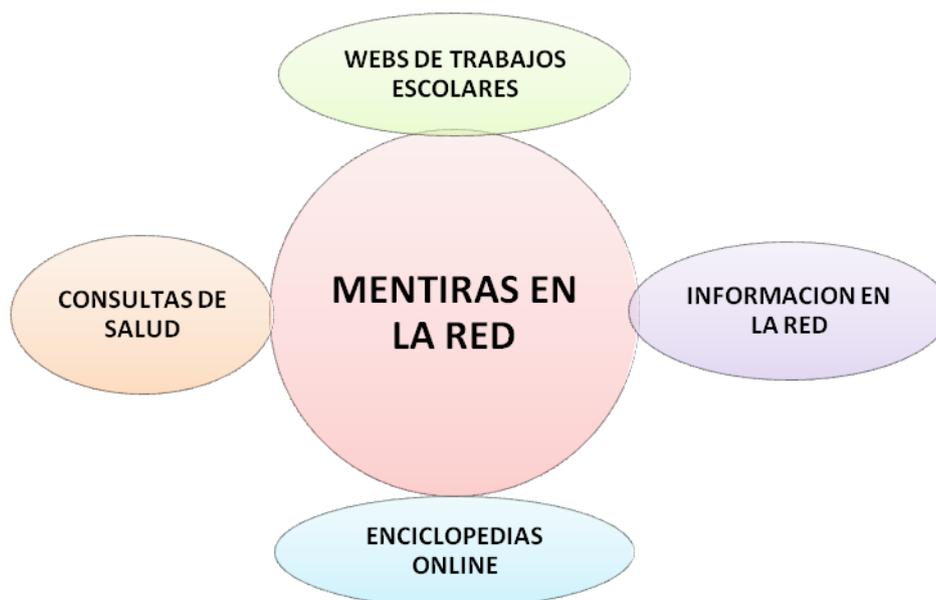


FIGURA 2. Principales fuentes de engaño en la red.

3.1. 1. Mentiras en las web de trabajos escolares

Como todos sabemos, en Internet proliferan una serie de páginas web, dedicadas a recoger diversos trabajos o estudios escolares. El funcionamiento de estas páginas web se basa en la donación altruista de los usuarios, que pueden enviar fácilmente sus trabajos a la web, para que otros jóvenes los utilicen.

Algunas de las páginas web como (www.elrincondelvago.com), (www.resumido.com) o (www.monografias.com), reciben diariamente millones de visitas, por parte de jóvenes en busca de información o de un trabajo ya elaborado.

El problema de estas páginas *webs* es que no existen personas encargadas de contrastar la veracidad de lo que se publica, sino que la *web* funciona como un simple intermediario entre el usuario que aporta y el usuario que descarga. Por lo tanto, es una fuente de información de dudosa veracidad, a la que se enfrentan los jóvenes y que debe tenerse en cuenta, en el caso de llevar a cabo una intervención educativa relacionada con los peligros de Internet.

3.1.2. Mentiras en las noticias o informaciones en la web.

Para hablar de este tipo de mentiras, empezaré definiendo el término inglés *hoax* (bulo). Los *hoax* son noticias o informaciones falsas, que circulan por la web. Estos bulos, no son un invento de Internet, siempre han existido, aunque en los últimos años se les ha llamado así especialmente a los que aparecen en la *web*.

Los *hoax*, afectan a la credibilidad de este medio de comunicación, ya que pueden convertirse en un fenómeno imparable en la Red, si se les otorga credibilidad.

El objetivo principal de estos bulos es ser divulgado de manera masiva a la mayor cantidad de personas posibles, con la intención de crear alarma social, desprestigio a algún personaje público o confusión en la población. Las herramientas utilizadas más frecuentemente para la transmisión de estas informaciones son los foros y las cadenas de correos electrónicos.

En un medio como Internet, hay todavía una gran parte de la población que no dispone de las herramientas para distinguir una noticia de un bulo y que no pueden concebir que una cadena de *e-mails* solidarios, puede resultar una gran mentira.

La Asociación de Internautas, ha realizado un estudio independiente a 3.129 internautas demostrando que 7 de cada 10 no saben distinguir entre una noticia

verdadera y un bulo. Una parte importante de estas personas son jóvenes, que lejos de contrastar las fuentes de las que reciben información, se preocupan más por difundir estas informaciones curiosas o sorprendentes.

Alguno de los temas más recurrentes de los *hoax*, que han circulado por la red, son:

- Alertas sobre virus incurables.
- Mensajes de temática religiosa.
- Cadenas de solidaridad.
- Cadenas de la suerte.
- Leyendas urbanas.
- Métodos para hacerse millonario.
- Regalos de grandes compañías.

3.1.3. Mentiras en las enciclopedias online

Las enciclopedias *online* existen gracias a la creación de la *web 2.0*. Este tipo de *webs* se caracterizan por estar diseñadas para permitir que su mantenimiento y funcionamiento se lleve a cabo, gracias a la participación de los usuarios.

Actualmente, su uso se ha generalizado en la población y los libros impresos, las enciclopedias y revistas en papel se han convertido en fuentes secundarias de información para los estudiantes y profesores. Un trabajo de Jones (2002) revela que aproximadamente el 73% de los estudiantes universitarios indican que ellos utilizan más Internet que las bibliotecas.

Las enciclopedias *online* acumulan millones de artículos, gracias a las personas que las utilizan. Los mismos usuarios son los encargados de la edición, redacción y lectura de artículos. Sin embargo, además de los propios usuarios, no existe la supervisión editorial centralizada. Cualquier persona puede escribir o borrar lo que quiera. La mayor parte de la obra y de artículos, se realizan de manera voluntaria. Por lo tanto, si es creada por los usuarios de Internet, cualquiera puede modificar una información, crear un artículo, escribir lo que quiera, y que posteriormente, varios miles de usuarios lo lean.

Aquí surge el problema de la veracidad y credibilidad en estas *webs*. Personas con distintas intenciones, pueden manipular artículos de la enciclopedia, cambiando datos relevantes y llevando a la confusión o el engaño del usuario.

La misión de determinar la credibilidad de esta información ha caído sobre los usuarios de estas páginas *web*, que en su mayoría son estudiantes. Como hemos recogido anteriormente, si no poseen unas herramientas suficientes para discriminar la información veraz, de la no veraz, pueden ser víctimas de la manipulación o el engaño.

3.1.4. Mentiras en las web de consultas de salud

Otro ejemplo de los problemas con la información de Internet, se encuentra en la proliferación de páginas *web*, en las que los usuarios intercambian consejos de salud que pueden resultar muy perniciosos para la población en general y para los jóvenes en particular.

La mayor facilidad de acceso a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, hace que la búsqueda de Información de salud en Internet sea un fenómeno creciente. Esto tiene ventajas indudables para los usuarios, pero también

riesgos debidos a la posible mala calidad de la información, fraudes y falta de respeto a la intimidad de las personas u otros derechos de los usuarios.

La salud, es un terreno propicio para engaños ya que es un tema sensible, que nos interesa y afecta. Las implicaciones que tiene el mantenimiento de nuestra salud y de las personas que nos rodean, nos hacen vulnerables y víctimas potenciales del engaño.

Estas páginas web, no cumplen con los requisitos mínimos de calidad exigibles por las guías de práctica clínica, se aconsejan remedios basados en la subjetividad del paciente y con escasa o nula validez médica.

Cline y Haynes (2001) demuestran que las páginas web de salud contienen información incompleta e inexacta. Esta información puede ser obsoleta o no pasar por un filtro de control, por lo que puede dañar a los pacientes, en caso de seguir los consejos que se ofrecen.

Uno de los ejemplos más representativos de los problemas relacionados con la información sobre salud en la web, se encuentra en Corea. Yun y Park (2010) hallaron que el 84% de los usuarios de Internet en este país, son asiduos a la búsqueda de remedios y consejos de salud a través de Internet, con las consecuencias que esto acarrea.

Stinson et al. (2011) pidieron a jóvenes enfermos de cáncer y a sus padres que buscaran información en Internet sobre el cáncer Infantil. Los resultados de este trabajo muestran que encontraron 720 URLs con información sobre este tema; pero si embargo, sólo 61 de esas 720 direcciones, un 8%, contenían información relevante sobre cáncer infantil y además, sólo en 29 de los 61 sitios había índices altos de calidad.

Cienki y Zaret (2010) realizan un trabajo, donde se recoge un estudio de casos clínicos, relacionados con pacientes afectados de cáncer de piel, que se auto-aplicaron una pomada de Sanguinaria Canadienses (una planta perenne originaria de América del Norte) aconsejada en distintos *blogs* de Internet para la cura de esta enfermedad. Esta pomada, no alivió sus males, sino que incluso los incrementó.

Por su parte, Downing (2011) demostró que, en general, los sitios *web* dedicados a la asplenia, carecían de información veraz y adecuada sobre el tratamiento de los afectados.

Todo esto nos hace ver que, las páginas *web* que tratan temas de salud en Internet, deben ser analizadas críticamente, para comprobar la validez de sus contenidos y que es necesario concienciar a la población más vulnerable de los peligros que entraña la automedicación y la aplicación de remedios de este tipo, sin supervisión médica.

IIª PARTE. ESTUDIO EMPÍRICO

4. MÉTODO

4.1. La cuestión que se indaga

Con este estudio, se pretende conocer la opinión que tienen un grupo de universitarios granadinos de los potenciales peligros por adicción o engaño que entraña un uso inadecuado de Internet. Esta opinión, va a servir para sondear el nivel de conciencia de la sociedad ante estas problemáticas, desde el punto de vista de personas jóvenes y futuros profesionales de la docencia.

Con esto, queremos dibujar un amplio marco que recoja la situación actual, apoyado en la opinión de los encuestados y compararlo con las principales afirmaciones recogidas en la literatura.

En concreto, se van a tener en cuenta varios aspectos como: la población a la que puede afectar estos problemas, los contenidos de Internet que posibilitan la aparición de la problemática, las consecuencias o repercusiones para las personas afectadas, las posibles soluciones, la actitud de los jóvenes durante el uso de Internet, etc.

4.1.1. Definición de términos-clave:

Adicción a Internet:

Podría considerarse como un trastorno de características adictivo-compulsivas, que se manifiesta a través de un deterioro de los patrones de uso normalizado de Internet y que conlleva una pérdida de control frente al uso racional del mismo.

Este tipo de adicciones, adquieren rango de igualdad con el resto de adicciones, dando lugar a un conjunto de síntomas de tipo: cognitivo, conductuales y fisiológicos.

Entre ellos, caben destacar: deseo, dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia, sentimiento de culpa e incumplimiento de obligaciones a nivel familiar, personal y profesional.

El tiempo de uso de Internet, no sería un criterio para definir una adicción, sino el nivel de afectación de los ámbitos vitales del individuo.

A nivel científico, las adicciones a Internet, podrían incluirse en el grupo “psicológico” y “no químico”, dentro de la clasificación de adicciones que se recogen en el DSM – IV (APA, 1994). Aunque algunos autores como Griffiths (1997) prefieren la creación del término “adicciones tecnológicas”, que estarían dentro de las “no químicas” y pone de manifiesto la relación (hombre-máquina).

Potenciales adictos:

En cuanto a los potenciales adictos a Internet, podríamos clasificarlos en dos grupos:

1. Sujetos vulnerables psicológicamente hacia la adicción (Echeburúa, 1999), que englobaría personas con:
 - Déficits de personalidad: baja autoestima, introversión, alto nivel de búsqueda de nuevas sensaciones.
 - Déficits en las relaciones interpersonales: timidez y fobia social.
 - Déficits cognitivos: fantasía descontrolada, atención dispersa y tendencia a la distraibilidad.
 - Alteraciones psicopatológicas: adicciones químicas o psicológicas y depresión.

2. Personas jóvenes, en búsqueda de experiencias interpersonales, fácilmente influenciables, cuya personalidad está en proceso de formación y hábiles con el uso de las nuevas tecnologías.

De estas dos tipologías de personas propensas a la adicción a Internet, podemos destacar que los jóvenes adolescentes, menores de edad, son un grupo de riesgo muy interesante para los profesionales de la educación, ya que sus problemas pueden verse mermados o eliminados, gracias a una buena educación en el uso de Internet.

Estos jóvenes, utilizan Internet a diario y son los que mayor partido sacan de todas las aplicaciones que ofrece la red, desde búsqueda de información, juegos, programas, chats, redes sociales, foros, etc. Además, son sujetos que se caracterizan por la búsqueda de estimulación social y las necesidades de carácter afectivo, todavía no han desarrollado plenamente su personalidad y en cuanto a la autoestima, suele ser deficitaria en estas edades.

Por lo tanto, encontramos en ellos una serie de características que los hacen “candidatos perfectos” para sufrir un problema de adicción.

Estudiantes universitarios:

Con el termino estudiante universitario, se hace referencia a aquellos alumnos matriculados en estudios superiores, encaminados a la obtención de un título de Diplomado, Ingeniero técnico, Arquitecto técnico, Licenciado, Ingeniero, Arquitecto, Graduado, Máster universitario o Doctorado.

Estos alumnos, recibirán su formación en alguna facultad, escuela o instituto perteneciente a la Universidad en la que se hallen matriculados.

Para llevar a cabo la investigación, se han seleccionado estudiantes universitarios matriculados en la asignatura “Evaluación de Programas Centros y Profesores” de 5º curso de la Licenciatura de Pedagogía.

Con este estudio, se pretendía conocer el grado de percepción de este problema, que existe, entre los futuros profesionales de la enseñanza. Los estudiantes seleccionados, son personas que van a trabajar con adolescentes en el ámbito educativo.

Mentiras en Internet:

Internet es el instrumento más poderoso de información y comunicación. Sin embargo, es un producto elaborado por sus propios usuarios. Esto ha permitido, que la comunicación sea directa, veloz y efectiva, pero al mismo tiempo, incontrolable.

Como en la vida real, en la red, encontramos gente que miente, manipula y se dedica a propagar el rumor. Por lo tanto, en ocasiones visitamos sitios, páginas web, donde nos informan, pero no sabemos si lo que estamos leyendo es verdad o es mentira.

El problema está, en identificar, qué información es “fiable” y cual no. Este tipo de problema, puede afectar a los más jóvenes, ya que ellos son más vulnerables y no tienen las herramientas suficientes para detectar la mentira en la red.

4.1.2. Racionalidad de este estudio:

La idea de realizar este estudio, surge de la situación actual en cuanto al uso de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes. Es fácil encontrar en los medios de comunicación, situaciones o casos en los que adolescentes se ven perjudicados por un uso de Internet indebido.

Como profesional de la educación, surge la inquietud de comprobar si la intervención de los docentes en un tema como este, puede subsanar la problemática detectada.

Para ello, en primer lugar, se hace preciso detectar la presencia de fenómenos de este tipo en nuestro contexto más cercano. Esto, se pretende conseguir a partir de las opiniones en cuanto a esta problemática, de estudiantes universitarios, ligados al mundo de la educación.

Este trabajo recoge todas las impresiones que futuros profesionales de la docencia (orientadores escolares), tienen sobre Internet y su uso sin control.

4.1.3. Bibliografía de investigación afín al problema

A continuación se presentan un conjunto de trabajos, en los que se analizan las adicciones a Internet y las adicciones a los distintos contenidos de la red, teniendo en cuenta a los más jóvenes, estudiantes y universitarios.

Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones: Revista de Socidrogalcohol*, 12(4), 493-505.
Disponible en: <http://www.adicciones.es/files/493-505%20Original.pdf>

En este estudio, se presentan datos sobre el juego patológico, que se obtuvieron de la muestra seleccionada, (población menor o igual a 17 años). Ésta se compuso de 130 personas (45,4% mujer y 54,6% varón). El instrumento utilizado fue el South Oaks Gambling Screen (SOGS-RA) para adolescentes, donde podemos observar que el

83,1% no presentaría problemas de juego, el 11,5% sería jugador con problemas leves y el 5,4% podría considerarse como probable jugador patológico.

Caplan, S.E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625–648.
Disponible en: <http://crx.sagepub.com/content/30/6/625.full.pdf>.

En este estudio, participaron 386 estudiantes universitarios (270 hombres y 116 mujeres) en un rango de edad de 18 a 57 años. La mitad de los participantes fueron reclutados de un curso de introducción a la comunicación, donde recibieron créditos extra por su participación.

Como instrumento se utilizó el GPIUS (Generalized Problematic Internet Use Scale) de Caplan, (2002). Es un instrumento que permite auto-evaluar los síntomas conductuales de la utilización perjudicial de Internet y los resultados negativos de éste, a nivel personal, académico o profesional.

Chou, C. y Tsai, M.-J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 812-824.
Disponible en:
<http://www.genderbias.net/docs/resources/guideline/Gender%20differences%20in%20Taiwan%20high.pdf>

Para llevar a cabo este estudio, fueron distribuidos un total de 1.150 cuestionarios de papel y lápiz a estudiantes (de 15 a 18 años de edad) en 30 clases de 15 escuelas secundarias situadas en cuatro áreas geográficas (Norte, Sur, Este y Central) en Taiwán. La mitad de los estudiantes que recibieron los cuestionarios eran hombres y la otra la mitad eran mujeres. Se recogieron un total de 1000 muestras válidas. Entre ellos, 535 (53,5%) indicaron que usaban frecuentemente el juego en línea, en el momento en que los cuestionarios fueron distribuidos. El promedio edad de los jugadores es de 16.88 años. Entre ellos, 372 (69,53%) eran hombres y 163 (30,47%) eran mujeres.

El cuestionario utilizado en este estudio consistió en cinco secciones. En la primera sección, los jugadores se diferenciaban de los no jugadores. La segunda sección fue la escala de motivación, que le preguntó por qué jugaban a juegos de computadora.

La tercera sección fue la escala de disfrute, que solicitó información sobre el disfrute de la experiencia de jugar a los juegos.

La cuarta sección de la encuesta solicitó información demográfica, como sexo, edad, nivel de estudios y la información de comportamiento de juego, por ejemplo: cuando juegan, a qué tipo de juegos juegan, etc.

La quinta sección de la encuesta preguntó a los sujetos sobre el impacto de jugar a juegos de ordenador, en seis dimensiones de su vida: estudios, rutinas de la vida diaria, salud, relaciones con los amigos, las relaciones con los padres y las relaciones con los profesores.

García del Castillo, J. A., Terol, M. C., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M. y Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones: Revista de Socidrogalcohol*, 20(2), 131-142

En este estudio participaron 391 estudiantes, 26,1% son hombres y el 73,9% son mujeres con una edad media de edad de 19.59 años.

Se utilizó un cuestionario de variables sociodemográficas, el Cuestionario de Expresión Social (Caballo, E.V., 1993, EMES-C y EMES-M), el cuestionario de personalidad (E.P.I. Eysenck y Eysenck, 1982) y un Cuestionario de Uso y Abuso de Internet (adaptado de Bruner, 1997, Suler, 1996 y Young, 1996a, García del Castillo y Terol, 2007).

Mesquita, G. y Reimão R. (2010). Quality of sleep among university students: effects of nighttime computer and television use. *Arquivos de Neuro-Psiquiatria*. 68(5), 720-725.

En este estudio se utilizó Pittsburgh Sleep Quality Index (PSQI), como instrumento. Este cuestionario, evaluó de forma subjetiva, los hábitos de uso nocturno de televisión e Internet durante la semana y la calidad de sueño percibida entre los estudiantes universitarios. El grupo de estudio estuvo compuesto por 710 estudiantes universitarios de entre 17-25 años.

Moreno, M.A., Parks M.R., Zimmerman F.J., Brito, T.E. y Christakis, D.A. (2009) Display of Health Risk Behaviors on MySpace by Adolescents. Prevalence and Associations. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*. 163(1), 27-34.

Este estudio, se centra en el análisis de contenido Web accesible en los perfiles de la red social, MySpace entre 15 de julio y 30 de septiembre de 2007.

Los criterios de inclusión para este estudio fueron tener un perfil personal a disposición del público en MySpace y haber recogido la edad de 18 años en el propio perfil. Se utilizaron aquellos perfiles que los usuarios tenían abiertos a toda la red.

Muñoz-Rivas, M., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2010). Análisis de los Indicadores de uso de Internet patológico en estudiantes universitarios españoles. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707.

El presente estudio tuvo una muestra final de 1.301 estudiantes universitarios de ambos sexos (28,7% hombres y 71,3% mujeres) comprendidos entre las edades de 18 y 30 años.

La mayoría de la muestra se compone de estudiantes de la licenciatura de Periodismo (37,7%), Psicología (24,7%), Biblioteconomía y Documentación (17,7%) y Marketing (11,2%) y en menor medida por estudiantes de medicina (7,4%), Derecho (1,1%) y Comunicación Audiovisual (0,2%).

Como instrumento, se ha elaborado una encuesta que consta de 19 artículos y 69 categóricas dicotómicas (con las opciones de respuesta verdadero / falso). Este instrumento recoge información sobre las características demográficas, las razones para el uso de la Internet, las relaciones sociales y los indicadores de uso patológico de Internet.

Muñoz-Rivas, M., Navarro, M. E. y Ortega, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones: Revista de Socidrogalcohol*, 15(2), 137-144.

Este estudio, contó con una muestra de 1346 estudiantes universitarios de diferentes licenciaturas provenientes del Centro de Enseñanza Superior San Pablo-CEU y de la Universidad Complutense de Madrid.

Como instrumento, se ha desarrollado una encuesta compuesta por 19 ítems categóricos y 69 ítems dicotómicos (con opciones de respuesta verdadero/falso), que recoge información sobre diversos aspectos, como datos demográficos, parámetros de uso de Internet tanto de forma global como de utilización específica de los diferentes recursos que ofrece, motivos para utilizarlos, relaciones sociales a través de la red e indicadores de uso patológico de Internet.

Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M.J., y Herruzo, J. (2010), Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones: Revista de Socidrogalcohol*, 22(4), 301-309.

En este estudio, se ha realizado un diseño ex post facto prospectivo de grupo único (Montero y León, 2007). La población objetivo eran 15.000 alumnos de la Universidad de Córdoba (UCO).

En el estudio han participado 1011 estudiantes universitarios de los diferentes centros que componen la Universidad de Córdoba, siendo el 42% (428) hombres y 56% (575) mujeres; el 59,3% (600) estudian una carrera de la macro área de ciencias y el 40,7% (411) una carrera de la macro área de humanidades, ciencias sociales y jurídicas. Por edades, la muestra se distribuye en un 53% (536) de 18-20 años, un 30,6% (309) de 21-23 años, un 11,1% (112) de 24-26 años, un 2,6% (26) de 27-29 años y 2,5% (25) más de 29 años.

Las principales fuentes para elaborar el cuestionario fueron la encuesta sobre drogas del Plan Nacional sobre Drogas y del Plan Andaluz sobre Drogas, y el cuestionario utilizado en el trabajo de Arenas, Carmona, Rodríguez y Tatnell (2002). Para evaluar las compras, se utilizó el *Test de adicción a las compras* de Echeburúa (2003). Para valorar el comportamiento relacionado con el juego patológico, se utilizó el *Cuestionario Breve de Juego Patológico* (CBJP) (α de Cronbach= 0,94) de Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez (1995). Para valorar la posible adicción al uso de Internet, se ha utilizado el *Test de adicción a Internet* (Echeburúa, 2003). Para valorar el uso del teléfono móvil, se incluyeron una serie de ítems que hacían referencia al tiempo en horas que pasaban hablando o al número de mensajes que mandaban al día los estudiantes (Bianchi y Phillips, 2005) (α de Cronbach= 0,93).

4.2. Variables a considerar

Las variables que se han tenido en cuenta en este trabajo, son las siguientes:

- 4.2.1. Variable 1. Existencia de la adicción a Internet.
- 4.2.2. Variable 2. Problemática de la adicción a Internet.
- 4.2.3. Variable 3. Contenidos adictivos de Internet.
- 4.2.4. Variable 4. Conocimiento ajeno de adictos.
- 4.2.5. Variable 5. Tiempo de uso considerado adicción.
- 4.2.6. Variable 6. Solución a los problemas de adicción a Internet.
- 4.2.7. Variable 7. Repercusión de la adicción a Internet en la vida diaria.
- 4.2.8. Variable 8. Cantidad de afectados.
- 4.2.9. Variable 9. Rango de edad expuesto al problema.
- 4.2.10. Variable 10. Otros peligros presentes en el uso de Internet.
- 4.2.11. Variable 11. Realización de compras en Internet.
- 4.2.12. Variable 12. Riesgos de las compras en Internet.
- 4.2.13. Variable 13. Conocimiento de actividades delictivas relacionadas con el uso de Internet.
- 4.2.14. Variable 14. Conocimiento de juegos online.
- 4.2.15. Variable 15. Frecuencia de juego online.
- 4.2.16. Variable 16. Adictividad de los juegos online.
- 4.2.17. Variable 17. Peligrosidad de Internet para los niños.
- 4.2.18. Variable 18. Mentiras en la red.

- 4.2.19. Variable 19. Peligrosidad de fiarse de informaciones en Internet.
- 4.2.20. Variable 20. Opinión sobre las redes sociales.
- 4.2.21. Variable 21. Opinión sobre las relaciones de pareja online.
- 4.2.22. Variable 22. Peligrosidad de los chats.
- 4.2.23. Variable 23. Pérdida de privacidad en la red.
- 4.2.24. Variable 24. Accesibilidad a las páginas web de contenido sexual.
- 4.2.25. Variable 25. Accesibilidad a las páginas web de contenido violento.
- 4.2.26. Variable 26. Formas de evitar los peligros de Internet.
- 4.2.27. Variable 27. Compra de medicamentos a través de Internet.
- 4.2.28. Variable 28. Eficacia de los medicamentos comprados a través de la red.
- 4.2.29. Variable 29. Consulta de webs sobre problemas de salud.
- 4.2.30. Variable 30. Consideraciones finales.

Las escalas de medida variaban desde:

- Nominal nominal-dicotómica: V1-V2-V3-V4-V6-V7-V10-V11-V12-V13-V14-V15-V16-V17-V18-V19-V20-V21-V22-V23-V24-V25-V26-V27-V28-V29-V30.
- Nominal policotómica: V8.

“¿Crees que son muchas las personas que pueden estar afectados?” Posibles respuestas: muchas, regular, pocas muy pocas o ninguna.
- Intervalo: V9.

“¿Qué rango de edad sería el más expuesto a este problema?” Posibles respuestas: infancia, juventud, adultos y tercera edad.

- Razón: V5

“¿Cuánto tiempo de uso diario de Internet, estimas que podría considerarse ya un problema de adicción?”

4.3. Muestra

Este estudio, se ha realizado sobre una muestra de 72 sujetos. Los participantes que se han seleccionado, son estudiantes matriculados en la asignatura “Evaluación de Programas Centros y Profesores” de 5º curso de la Licenciatura en Pedagogía, en el curso escolar 2010-2012, de la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada.

Se trata por tanto, de alumnas y alumnos en su último año de estudios universitarios, los cuales, están muy sensibilizados en temas educativos y se ofrecieron voluntariamente a responder al cuestionario.

A estos alumnos, les administré el cuestionario en horario de prácticas de la asignatura, proporcionándoles todo el tiempo necesario para responder. Los alumnos tardaron alrededor de una media hora en completar este cuestionario.

Finalmente, el tipo de muestreo utilizado es: no aleatorio, disponible y de voluntarios.

4.4 Instrumento

El instrumento que se utiliza en este trabajo es un cuestionario de lápiz y papel, elaborado en colaboración con el profesor Fernández Cano, que consta de 30 ítems. Los ítems tiene una doble estructura: una cuestión abierta-cerrada con posibles respuestas de

carácter nominal y otra cuestión totalmente abierta que el respondiente debe añadir si lo considera procedente.

Item ejemplo:

- 1. ¿Conoces alguna actividad delictiva que esté relacionada con el uso de Internet o pueda desarrollarse a través de este medio? ¿Cuál?**

Estos ítems, giran en torno a las distintas temáticas, relacionadas con los problemas de utilización de Internet, que han surgido tras realizar una revisión de la literatura existente sobre el objeto de estudio.

A partir de una solución factorial por análisis de clúster, procedimiento k medias, se pueden agrupar los ítems que lo constituyen, en varios grupos o factores de ítems:

Factor general I: *Consideración global de las amenazas de Internet.* Este grupo de cuestiones son aquellas que indagan sobre aspectos generales relacionados con el peligro de Internet. Los ítems que se incluyen son: 1, 2, 7, 10, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 24 y 25.

Factores específicos:

- **FACTOR II.** *Conocimiento de los peligros de Internet.* Este grupo de cuestiones, son aquellas que indagan sobre aspectos de conocimiento sobre el tema o explicación de conceptos. Los ítems que incluye son: 4, 21 y 29.
- **FACTOR III.** *Opinión personal.* Este grupo de cuestiones son aquellas que indagan sobre opiniones personales. El ítem que incluye es el 23.
- **FACTOR IV.** *Opinión generalizable.* Este factor de cuestiones, incluye aquellas que indagan sobre opiniones generalizables. El ítem que incluye es el 8

Para validar el cuestionario se ha utilizado el procedimiento de juicio de expertos. En cuanto a la fiabilidad: se comprueba gracias a la concordancia de respuestas entre dos administraciones pre-post a nivel de prueba de ensayo.

El cuestionario se adjunta en el Anexo I.

4.5. Tipo de diseño:

Se ha optado por un estudio muestral, en el que se han considerado los alumnos matriculados en una asignatura obligatoria (Evaluación de Programas Centros y Profesores), como representación de la población estudio, que serían los alumnos de 5º curso de la Licenciatura en Pedagogía, ya que se encuentran en el último año de sus estudios y sus opiniones pueden ser un fiel reflejo de las de la mayoría de estudiantes de esta licenciatura.

Se ha elegido esta muestra, debido a la posibilidad de acceso a la misma, ya que los docentes que imparten la asignatura se han mostrado receptivos y han colaborado en todo momento.

Además, es un estudio de tipo descriptivo, diseñado para conocer la distribución y características de los problemas, relacionados con el uso de Internet, que afectan a las personas y saber cómo es y cómo se manifiesta este fenómeno, y cuando es problemático o grave.

Las evidencias recogidas en la muestra de individuos se emplean para identificar los signos y síntomas de estas problemáticas, para lograr crear un marco, de detección y de posibles acciones, para llegar a una solución.

En definitiva, se pretende describir, resumir y presentar de forma sencilla los resultados obtenidos de la muestra.

Como instrumento en este diseño, se ha optado por el cuestionario donde se han realizado un conjunto de preguntas, que ofrecen la posibilidad de proporcionar respuestas abiertas.

El método general empleado ha sido la encuesta. La encuesta es un método muy versátil que permite recoger información tanto de tipo cuantitativo, como de tipo cualitativo y además, que el encuestado muestre su opinión de forma sencilla y sin ataduras.

4.6. Técnicas de análisis utilizadas:

Las técnicas de análisis estadístico cuantitativo, que se han llevado a cabo para trabajar con los datos de la encuesta, se han realizado con el paquete estadístico SPSS versión 17.0, éstas, han sido las siguientes:

- Frecuencias: para cada una de las variables, se han representado las frecuencias absolutas.
- Porcentajes: para todas las variables, se han calculado los porcentajes que representan cada una de las opciones de respuesta.
- Análisis Bivariado: se han utilizado tablas de contingencia, para comparar dos ítems.
- Análisis de *clústers* o conglomerados: utilizando el procedimiento k medias (*k-means*) que agrupa los ítems en varios conglomerados, grupos o factores de ítems.
- Estadísticos de fiabilidad para escala nominal: Phi, V de Cramer y C de contingencia

- Diagramas:
 - Cajas y bigotes: en el ítem nº 5 para representar las respuestas de los encuestados.
 - Dendograma a partir del análisis de *clústers* usando método de Ward: para agrupar a los sujetos en conglomerados.

La técnica de análisis cualitativo utilizada es: análisis de contenido de las respuestas abiertas aportadas por los encuestados en cada una de las preguntas.

5. RESULTADOS

A) Análisis univariados: valores frecuenciales según ítem.

A continuación, se presentan las frecuencias de respuesta, obtenida en cada uno de los ítems del cuestionario. Además para cada ítem, se incluye la información de tipo cualitativo que los encuestados han aportado.

5.1. Ítem 1: Existencia de la adicción a Internet.

TABLA 1. Resultados cerrados al ítem 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI	71	98,6	98,6
	NO	1	1,4	100,0
	Total	72	100,0	

Como podemos comprobar en la tabla, la inmensa mayoría (98,6%) de los encuestados considera que es posible llegar a adquirir una adicción relacionada con el uso de Internet.

5.2. Ítem 2. Problemática de la adicción a Internet.

TABLA 2. *Resultados cerrados al ítem 2*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI	71	98,6	98,6
	NS/NC	1	1,4	100,0
	Total	72	100,0	

En esta cuestión, podemos comprobar que, de nuevo, la mayoría de los encuestados (98,6%) coincide en que resultaría problemático sufrir una adicción a uso de Internet.

En la segunda parte de este ítem, se pide que se responda, por qué resultaría problemático ser adicto a Internet.

Las respuestas se agrupan en torno a “respuestas tipo” y se presentan en una tabla de frecuencias a continuación.

TABLA 3. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 2.*

Tipos de problemas	Frecuencia
Trastornos mentales y de conducta	11
Aislamiento	10
Problemas laborales y de estudio	7
Marginación social	6
Pérdida de relaciones sociales	5
Otros: restricción de las salidas, alejamiento de la realidad, falta de contacto humano, dificultad de relaciones sociales, afecta al trato personal, crea personas antisociales, Interfiere en el comportamiento habitual, aparición de problemas mentales y nerviosos, sedentarismo y consumismo, abandono de obligaciones, dejar de hacer otras actividades, resta tiempo a otras tareas...	

Tras un análisis cualitativo de las respuestas, podemos agrupar los datos obtenidos, en torno a varios campos y subcampos:

1. Problemas en el ámbito social.
 - 1.1. Aislamiento.
 - 1.1.1. Restricción de las salidas.
 - 1.1.2. Alejamiento de la realidad.
 - 1.1.3. Falta de contacto humano.
 - 1.2. Marginación social.
 - 1.3. Pérdida de relaciones sociales.
 - 1.3.1. Dificulta las relaciones sociales.
 - 1.3.2. Afecta al trato personal.
 - 1.3.3. Genera personas antisociales.
2. Trastornos mentales y de conducta.
 - 2.1. Interfiere en el comportamiento habitual.
 - 2.2. Aparición de problemas mentales y nerviosos.
 - 2.3. Sedentarismo y consumismo.
3. Problemas laborales y de estudio.
 - 3.1. Abandono de obligaciones.
 - 3.2. Dejar de hacer otras actividades.
 - 3.3. Resta tiempo a otras tareas.

5.3. Ítem 3. Contenidos adictivos de Internet.

TABLA 4. *Resultados cerrados al ítem 3*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos SI APORTA	72	100,0	100,0

El 100% de los encuestados aporta contenidos de Internet, que considera peligrosos y factores de riesgo para la adquisición de una adicción.

A continuación se presenta una tabla, donde se recogen los distintos tipos de contenido peligroso, relacionados con las frecuencias de repetición de los mismos.

TABLA 5. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 3.*

Contenidos peligrosos	Frecuencia
Redes sociales	55
Juegos online	39
Chats	19
Páginas web de juegos	11
Pornografía	8
Mensajería instantánea	6
Youtube	4
Compras online	4
Descargas	3
Películas online	2
Otros: foros, ropa, belleza, culto al cuerpo, dietas, empleo, paginas de contactos, contenidos violentos...	

Tras el análisis cualitativo de las respuestas, podemos agrupar los datos obtenidos, en torno a varios campos y subcampos:

1. Contenidos que implican relación social.
 - 1.1. Redes sociales.
 - 1.2. Chats.
 - 1.3. Mensajería instantánea.
 - 1.4. Foros.
 - 1.5. Páginas de contactos.
2. Contenidos de carácter lúdico.
 - 2.1. Juegos online.
 - 2.2. Páginas web con juegos.
 - 2.3. Youtube.
 - 2.4. Descargas.
3. Contenidos inapropiados.
 - 3.1. Pornografía.
 - 3.2. Contenidos violentos.
4. Cuidado personal.
 - 4.1. Compras.
 - 4.2. Ropa.
 - 4.3. Belleza.
5. Otros
 - 5.1. Foros.
 - 5.2. Páginas de contactos.
 - 5.3. Empleo.

5.4. Ítem 4. Conocimiento ajeno de adictos.

TABLA 6. Resultados cerrados al ítem 4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI CONOZCO	41	56,9	56,9
	NO CONOZCO	30	41,7	98,6
	NS/NC	1	1,4	100,0
	Total	72	100,0	

En esta pregunta, podemos observar que existe un alto porcentaje, casi un 60% de los encuestados, que conoce a alguna persona en su entorno, que debido a sus características y comportamiento, puede ser considerado un adicto a Internet.

En cuanto a los datos en que se apoyan para afirmar que una persona pueda resultar adicta, se pueden agrupar en distintas “respuestas tipo”, que se recogen en la siguiente tabla de frecuencias:

TABLA 7. Análisis de respuestas abiertas al ítem 4.

Características del sujeto	Frecuencia
Demasiadas horas de uso. Ejemplos: 10 horas jugando, 24h en una red social, todo el tiempo libre dedicado a Internet, tardes enteras en Internet.	16
Cambio de comportamiento. Ejemplos: malas relaciones familiares, trastorna sus horas de sueño, se encuentra ausente, se medica para no dormir, come delante del PC, se conecta a altas horas de la madrugada.	10
Problemas con los estudios	6
Frecuencia de uso exagerada	5
Aislamiento social	4
Manifestaciones psicológicas. Ejemplo: siente agobio, necesidad, obsesión.	4
Otros: usa el móvil constantemente para conectarse a Internet,	

1. Anormalidad en el tiempo y frecuencia de uso.
 - 1.1. Hasta 10 horas jugando.
 - 1.2. Estar las 24 horas del día, pendiente de una red social
 - 1.3. Todo el tiempo libre dedicado a Internet.
 - 1.4. Conectarse a las redes cada 5 min.
 - 1.5. Utilizar el móvil para acceder a Internet en todo momento.
2. Cambios en el comportamiento.
 - 2.1. Se produce un trastorno de sus horas de sueño.
 - 2.2. Se encuentra ausente.
 - 2.3. Se medica para no dormir.
 - 2.4. Come delante del PC.
 - 2.5. Se conecta a altas horas de la madrugada.
3. Problemas derivados.
 - 3.1. Absentismo escolar.
 - 3.2. Problemas con los estudios.
 - 3.3. Conflictos familiares.
 - 3.4. Aislamiento.
4. Implicaciones a nivel psicológico.
 - 4.1. Sentimiento de agobio.
 - 4.2. Necesidad de uso.
 - 4.3. Obsesión.
 - 4.4. No es consciente de su necesidad.

5.5. Ítem 5. Tiempo de uso considerado adicción.

TABLA 8. Resultados cerrados al ítem 5

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
5. tiempo de uso diario como adicción	57	2,0	13,0	5,281	2,5705
N válido (según lista)	57				

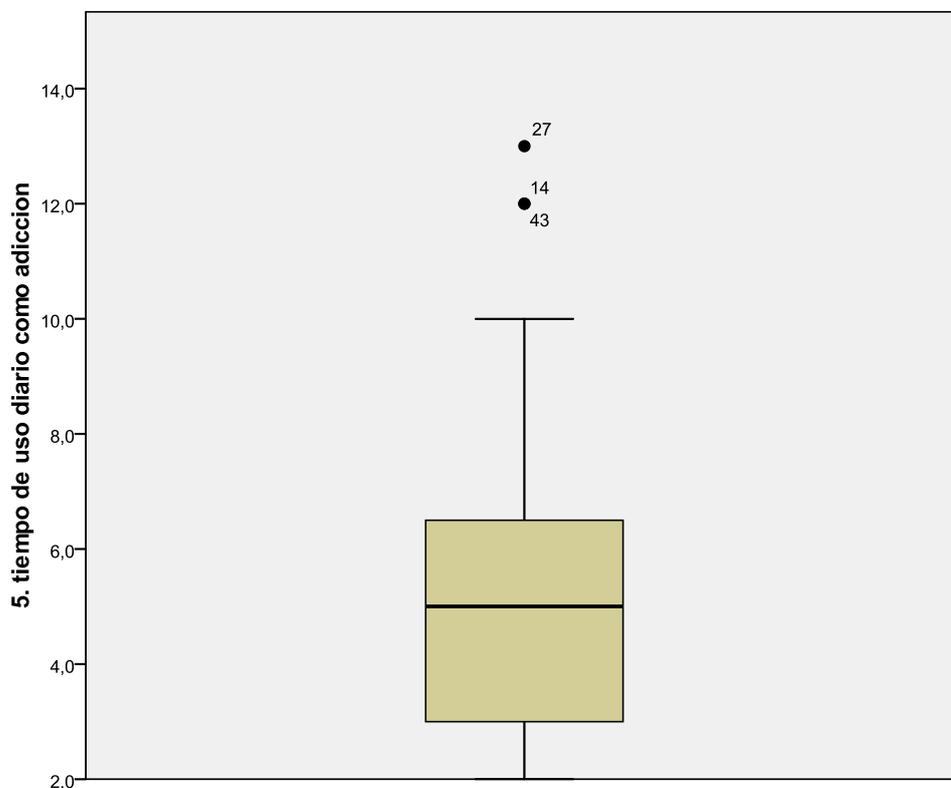


FIGURA 3. *Tiempo de uso diario de la red, considerado como adicción.*

En esta cuestión, se indaga sobre el número de horas de uso diario, que podría considerarse necesario, para decir que una persona está sometida a una adicción. Como podemos observar en el gráfico, el valor mínimo planteado por los encuestados son 2 horas diarias y el valor máximo 13 horas.

La media de horas obtenida en las respuestas, se sitúa en 5 horas diarias.

El 25% de la muestra, piensa que se puede considerar una adicción con menos de 3 horas de uso diario.

El 75% de la muestra, piensa que se puede considerar una adicción, con un uso por debajo de las 7 horas diarias.

Existen 3 casos, que se encuentran fuera de las respuestas “típicas”, marcando valores muy extremos (12 y 13 horas), estos son los sujetos 27, 14 y 43

Al ser un cuestionario con respuestas abiertas, los encuestados han añadido algunas ideas, para complementar su respuesta sobre el número de horas. La información obtenida, puede organizarse en dos grandes categorías.

Categoría 1. Depende del uso que se le dé.

Categoría 2. Otros:

- Si produce omisión de otras tareas.
- Si limita las relaciones sociales.
- Si quita tiempo.
- Si produce falta de descanso.
- Si no se es consciente de los efectos de la pérdida de ese tiempo.

5.6. Ítem 6. Solución a los problemas de adicción a Internet.

TABLA 9. Resultados cerrados al ítem 6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI FACIL	16	22,2	22,2
	NO DIFICIL	50	69,4	91,7
	NS/NC	6	8,3	100,0
	Total	72	100,0	

En esta pregunta observamos que un alto número de las personas encuestadas (69,4%) coinciden en que estas adicciones tienen una difícil solución, debido a sus características y peculiaridades.

En la segunda parte de la pregunta, aportan información sobre la forma en que podría darse solución a la problemática de la adicción a Internet. En la siguiente tabla de frecuencias, pueden verse recogidas sus respuestas.

TABLA 10. Análisis de respuestas abiertas al ítem 6.

Medidas para alcanzar una solución	Frecuencia
Internet es difícil de controlar porque es muy amplio	10
Depende del individuo	8
Tener conciencia del abuso	6
Es equiparable a otras adicciones	6
Requiere atención especializada	5
Se podría evitar haciendo otras actividades	5
Depende del entorno	4
No es fácil, porque socialmente no se percibe como problemático	3

Los datos obtenidos en estas respuestas, pueden agruparse en distintos campos y subcampos, para facilitar su comprensión. Por lo tanto, según los encuestados para solucionar estos problemas sería preciso:

1. Cambio individual.

- 1.1. Ser consciente del abuso.

- 1.2. Hacer otras actividades.

- 1.3. Quitarse Internet.

2. Actuación de lo que los rodean.

- 2.1. Requiere atención especializada.

- 2.2. Es equiparable a otras adicciones.

- 2.3. Depende de su entorno.

- 2.4. Debe percibirse como problemático en su entorno social más cercano.

3. Necesita tiempo.

Existe también una postura pesimista que considera que es muy difícil de solucionar, porque Internet es muy amplio y llega a todos los ámbitos de nuestra vida, por lo que el afectado, no puede desvincularse fácilmente de la red.

5.7. Ítem 7. Repercusión de la adicción a Internet en la vida diaria.

TABLA 11. *Resultados cerrados al ítem 7*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos SI REPERCUTE	72	100,0	100,0

Como podemos comprobar, el 100% de los encuestados coincide en que ser adicto a Internet tiene una repercusión en la vida de la persona afectada.

Esta respuesta, es justificada por las personas que responden el cuestionario. A continuación se recoge una tabla de frecuencias, con la información recogida en las justificaciones de esta afirmación:

TABLA 12. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 7.*

Repercusión de Internet en la vida diaria	Frecuencia
Dificultad para relacionarse	8
Aislamiento	8
Las relaciones se limitan a Internet	4
Roba tiempo a otras cosas	4
Se limita la cantidad de relaciones	3
Surgen problemas de comunicación y expresión	2
Surgen problemas de salud	2
Otros: pasividad para relacionarse, introversión, individualismo, sobrepeso, problemas familiares, problemas laborales, ansiedad, consumismo	

Las respuestas obtenidas pueden agruparse en las siguientes categorías:

1. Problemas en las relaciones sociales:

- 1.1. Solo por Internet.
- 1.2. Limitadas.
- 1.3. Pasividad para relacionarse.
- 1.4. Introversión.
- 1.5. Aislamiento.
- 1.6. Individualismo.
- 1.7. Problemas con familiares, amigos y laborales.

2. Problemas físicos:

- 2.1. De salud.
- 2.2. Sobrepeso.
- 2.3. Musculares.

3. Problemas relacionados con el descuido de obligaciones:

- 3.1. Evasión de los problemas reales.
- 3.2. Robar tiempo a otras actividades.

4. Problemas psicológicos:

- 4.1. Ansiedad.
- 4.2. Consumismo.

5.8. Ítem 8. Cantidad de afectados.

TABLA 13. Resultados cerrados al ítem 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	MUCHAS	59	81,9	81,9
	REGULAR	3	4,2	86,1
	POCAS	4	5,6	91,7
	MUY POCAS	3	4,2	95,8
	NS/NC	3	4,2	100,0
	Total	72	100,0	

En cuanto a la cantidad de personas que puede estar afectada de estas adicciones, un 81,9% de los encuestados coincide en que son MUCHAS, las que actualmente, pueden estar sufriendo estas adicciones.

Además de esta consideración, los encuestados aportan alguna información que complementa sus respuestas y se recoge en la siguiente tabla.

TABLA 14. Análisis de respuestas abiertas al ítem 8.

La cantidad de afectados	Frecuencia
La cifra de afectados va en aumento	14
Hay muchas personas con problemas de adicción que no son conscientes	8
La gran mayoría de usuarios	7
Cada día hay más gente	1
No hay mucha adicción, pero si mucha dependencia	1
No hay muchos afectados, pero si mucha población en riesgo	1
La cantidad de afectados es mayor en las grandes ciudades	1

5.9. Ítem 9. Rango de edad expuesto al problema.

TABLA 15. *Resultados cerrados al ítem 9*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	INFANCIA 0-14 AÑOS	1	1,4	1,4
	JUVENTUD 15-30 AÑOS	70	97,2	98,6
	NS/NC	1	1,4	100,0
	Total	72	100,0	

El 97,2% de los encuestados coincide en que el rango de edad más expuesto a las adicciones relacionadas con Internet, es la Juventud (15 a 30 años).

Estos datos, se complementan con los obtenidos en las respuestas de los encuestados, para esta pregunta. En la siguiente tabla se presentan las frecuencias de repetición de las distintas etapas de la vida, consideradas como más expuestas a la adicción a Internet.

TABLA 16. *Resultados del ítem 9.*

Etapa de la vida	Frecuencia
Niñez	9
Adolescencia	19
Adultez	11

5.10. Ítem 10. Otros peligros presentes en el uso de Internet.

TABLA 17. Resultados cerrados al ítem 10

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI CONOCE	70	97,2	97,2
	NO CONOCE	2	2,8	100,0
	Total	72	100,0	

La mayor parte de encuestados (97,2%) conoce algunos peligros relacionados con el uso de Internet además de las adicciones.

En esta pregunta los encuestados, recogen los peligrosos más frecuentes, que encuentran en Internet. Estos contenidos se presentan en una tabla de frecuencias a continuación.

TABLA 18. Análisis de respuestas abiertas al ítem 10.

Peligros	Frecuencia
Acoso online	14
Acceso a informacion perniciososa	15
Perdida de privacidad	11
Estafas	9
Compras online compulsivas	9
Pederastia	8
Ludopatía	6
Pornografía infantil	6
Otros: maltrato, prostitución, piratería, consumo de sustancias perjudiciales.	

Estos peligros pueden agruparse y clasificarse en distintas categorías, para un mejor manejo y reconocimiento:

1. Peligros para la persona producidos por sí mismo en Internet:

- 1.1. Ludopatía.
- 1.2. Consumo de sustancias ilegales.
- 1.3. Compras compulsivas.
- 1.4. Piratería.

2. Peligros para la persona producidos por terceras personas en Internet:

- 2.1. Acoso.
- 2.2. Estafas.
- 2.3. Pederastia.
- 2.4. Perdida de privacidad.
- 2.5. Exposición a información perniciosa.
- 2.6. Maltrato.
- 2.7. Prostitución.
- 2.8. Pornografía infantil.

5.11. Ítem 11. Realización de compras en Internet.

TABLA 19. Resultados cerrados al ítem 11

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI COMPRA	27	37,5	37,5
	NO COMPRA	45	62,5	100,0
	Total	72	100,0	

En esta cuestión, observamos que existe un mayor porcentaje de personas que no suele comprar a través de Internet, por lo que podemos interpretar que todavía no se encuentra muy extendido este tipo de compras entre la población universitaria estudiada.

En cuanto a los artículos que suelen comprar las personas encuestadas vía Internet, se presentan a continuación en una tabla de frecuencias.

TABLA 20. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 11.*

Artículos comprados por Internet	Frecuencia
Billetes de medios de transporte: autobús, tren, etc.	10
Ropa	6
Artículos de electrónica	4
Alimentación	3
Entradas para espectáculos o monumentos	3
Libros	3
Videojuegos	2
Calzado	2
Otros: videoconsolas, cosméticos, discos...	

5.12. Ítem 12. Riesgos de las compras en Internet.

TABLA 21. *Resultados cerrados al ítem 12*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI HAY RIESGO	68	94,4	94,4
	NO HAY RIESGO	1	1,4	95,8
	NS/NC	3	4,2	100,0
	Total	72	100,0	

Observando los resultados de esta pregunta, podemos concluir que la mayoría de personas encuestadas (94,4%), considera peligroso realizar compras a través de la red.

En esta pregunta también se preguntaba sobre los motivos existentes para considerar peligrosa la compra de artículos online. Los motivos expuestos por los encuestados, se presentan en la siguiente tabla:

TABLA 22. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 12.*

Motivos	Frecuencia
Robo de datos bancarios	16
Estafas en relación con los artículos comprados	15
Envío de productos erróneos o estropeados	6
Peligro de “enganche” a las compras online	5
Vulneración de los derechos del consumidor	4

5.13. Ítem 13. Conocimiento de actividades delictivas relacionadas con el uso de Internet.

TABLA 23. *Resultados cerrados al ítem 13*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI CONOCE	55	76,4	76,4
	NO CONOCE	13	18,1	94,4
	NS/NC	4	5,6	100,0
	Total	72	100,0	

En esta cuestión observamos que un gran porcentaje de los encuestados (76,4%), afirma que conoce algunas actividades delictivas que se realizan a través de la red.

La segunda parte de esta pregunta, indaga sobre las actividades delictivas relacionadas con Internet que conocen los encuestados. Las respuestas se presentan en una tabla de frecuencias a continuación:

TABLA 24. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 13.*

Actividades delictivas	Frecuencia
Violación de datos personales	4
Descargas ilegales	3
Estafas	3
Pornografía infantil	2
Pederastia	1
Piratería	1
Robo de contraseñas	1
Tráfico de armas y drogas	1
Robo de red inalámbrica de Internet	1
Fotos de menores	1
Pedofilia	1
Abusos sexuales	1

Las actividades delictivas presentes en Internet, pueden clasificarse en distintos grupos:

1. Delitos de carácter sexual.

1.1. Tenencia de fotos de menores.

1.2. Pornografía infantil.

1.3. Pedofilia.

1.4. Pederastia.

1.5. Abusos sexuales.

2. Delitos relacionados con el robo de información privada.

2.1. Robo de contraseñas.

2.2. Robo de datos.

3. Otros delitos realizados por el usuario.

3.1. Descarga de contenidos ilegales.

3.2. Piratería.

3.3. Tráfico de armas y drogas.

3.4. Violación de datos.

3.5. Conexión a redes inalámbricas de otras personas.

5.14. Ítem 14. Conocimiento de juegos online.

TABLA 25. Resultados cerrados al ítem 14

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI CONOCE	51	70,8	70,8
	NO CONOCE	21	29,2	100,0
	Total	72	100,0	

En esta pregunta, observamos que el (70,8%) de los encuestados conoce juegos que se desarrollan a través de la red.

Los juegos que se proponen por los encuestados se recogen en la siguiente tabla:

TABLA 26. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 14.*

Juegos online	Frecuencia
Juegos de redes sociales: facebook y tuenti	5
Juegos de paginas especializadas en minijuegos flash	2
Póker	2
Juegos de videoconsolas online	1
Juegos de rol online	1
Títulos de videojuegos: World of warcraft, Lineage, Cityville, Sims Online, Second Life, Killzone 3, Counter Strike	

5.15. Ítem 15. Frecuencia de juego online.

TABLA 27. *Resultados cerrados al ítem 15*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI JUEGO	23	31,9	31,9
	NO JUEGO	48	66,7	98,6
	NS/NC	1	1,4	100,0
	Total	72	100,0	

En esta pregunta, podemos observar cómo un 66,7 % de los encuestados, no juega a juegos online habitualmente. Siendo un 31,9% los que si lo hacen.

En cuanto a la frecuencia de juego, los encuestados que han respondido positivamente, arrojan la siguiente informacion:

TABLA 28 *Análisis de respuestas abiertas al ítem 15.*

Frecuencia de juego	Frecuencia
A diario	5
Los fines de semana	3
3 o 4 veces en semana	2
No mucho	2
Casi todos los días por la noche	1
2 veces al día	1

5.16. Ítem 16. Adictividad de los juegos online.

TABLA 29. *Resultados cerrados al ítem 16*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI PUEDEN	65	90,3	90,3
	NO PUEDEN	3	4,2	94,4
	NS/NC	4	5,6	100,0
	Total	72	100,0	

Como podemos observar en esta pregunta, casi la inmensa mayoría de los encuestados, considera que los juegos online pueden resultar adictivos.

Las razones que aportan los encuestados para afirmar que los juegos online son adictivos se recogen en el siguiente mapa conceptual.

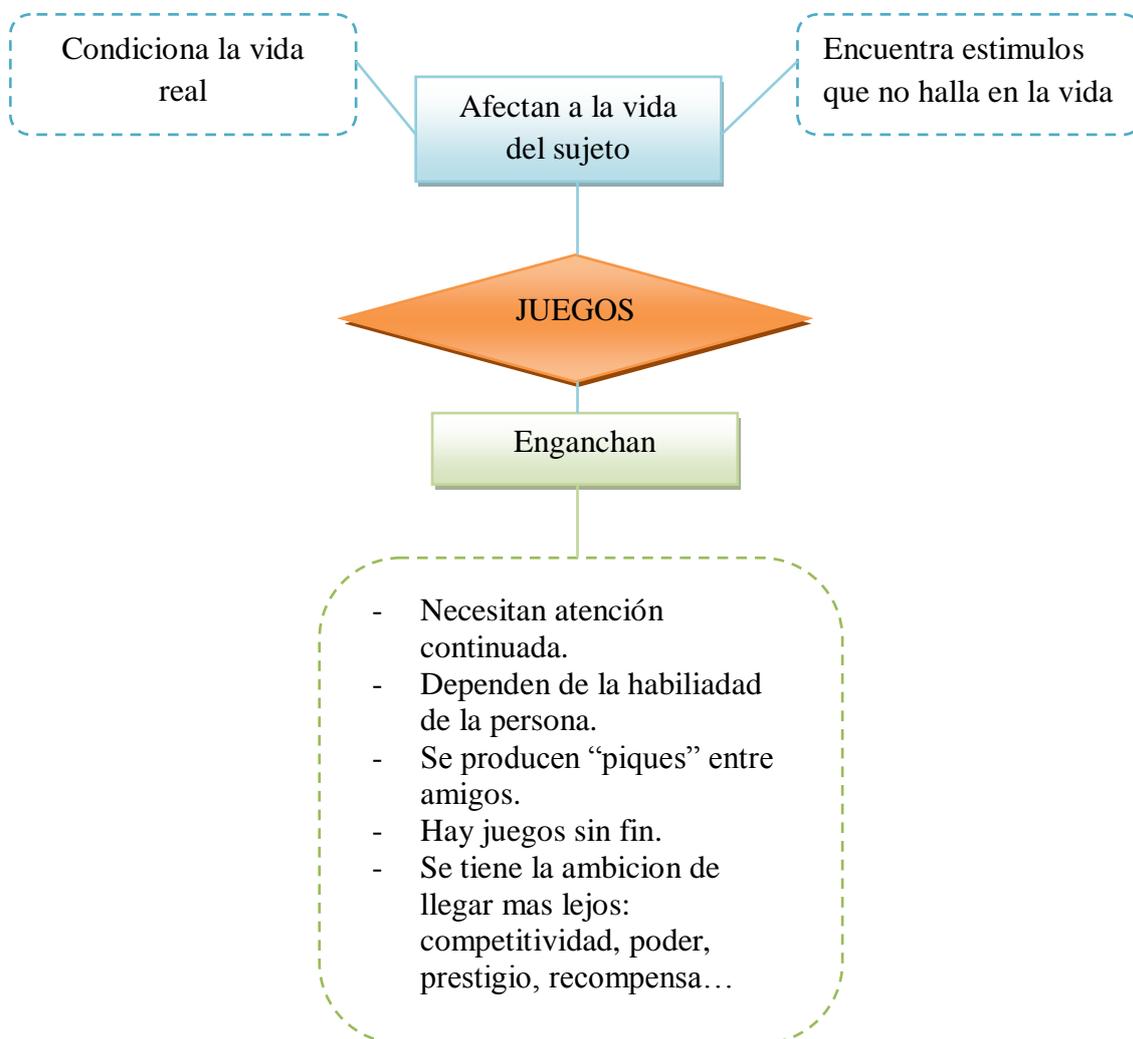


FIGURA 4. Características que hacen a los juegos online adictivos.

5.17. Ítem 17. Peligrosidad de Internet para los niños.

TABLA 30. Resultados cerrados al ítem 17

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos SI PUEDE	72	100,0	100,0

En esta respuesta, se muestra que el 100% de los encuestados, está de acuerdo en que utilizar Internet sin supervisión, puede resultar peligroso.

Además de esto, se les pide a los encuestados que justifiquen el por qué, de la peligrosidad del uso de Internet para los niños, sin supervisión. Sus respuestas se clasifican en los siguientes grupos:

- Acceso a contenidos peligrosos.
 - Páginas con un lenguaje para adultos.
 - Páginas con contenidos violentos.
 - Páginas con contenidos sexuales.
 - Videojuegos violentos.
- 2. Pérdida de datos personales.
- 3. Engaños y estafas.
- 4. Pederastia.
- 5. Manipulación.

5.18. Ítem 18. Mentiras en la red.

TABLA 31. *Resultados cerrados al ítem 18*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI HAY	70	97,2	97,2
	NO HAY	2	2,8	100,0
	Total	72	100,0	

Como podemos comprobar en esta pregunta, casi el 100% de los encuestados considera que se miente en Internet y hay información falsa en este medio.

Esta información, se complementa con las opiniones que los encuestados aportan para esta pregunta. En la tabla podemos ver los grados de mentira que consideran los encuestados y alguna información que complementa sus respuestas.

TABLA 32. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 18.*

Respuestas	Frecuencia
Se miente	11
Se miente mucho	8
Se miente poco	3
Otras respuestas: <ul style="list-style-type: none"> - Se miente para conseguir diferentes fines. - Se manipula mucho. - Es muy difícil verificar la información. - Es un medio en el que se opina y todo es válido. - Hay poca regulación y mucha libertad. - La información es muy manipulable. 	

5.19. Ítem 19. Peligrosidad de fiarse de informaciones en Internet.

TABLA 33. *Resultados cerrados al ítem 19*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI PUEDE	64	88,9	88,9
	NO PUEDE	5	6,9	95,8
	NS/NC	3	4,2	100,0
	Total	72	100,0	

En cuanto a la peligrosidad de fiarse de la información de Internet, casi un 90% de los encuestados considera que puede resultar peligroso hacerlo.

Los encuestados recogen ejemplos de situaciones, en las que fiarse de la información recogida en Internet puede ser perjudicial:

TABLA 34. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 19.*

Ejemplos
Personajes públicos perjudicados por rumores.
Personas que llevan a la práctica consejos que leen en Internet y son perjudiciales
Personas que utilizan trabajos o resúmenes de libros de Internet y resultan ser erróneos.
Paginas que incitan a la anorexia.
Paginas que hablan sobre cómo construir armas.
Pueden ocurrir desapariciones o asesinatos.
Tras una ruptura, la pareja destrozó la vida de una chica publicando información y fotos de ella.
Pueden engañarte haciéndose pasar por otro.
Fiarse de correos con publicidad o premios engañosos.
Fiarse de remedios de salud caseros.
Seguir dietas milagro, que juegan con la salud.
Encontrar el amor de tu vida y que luego sea un fiasco.

5.20. Ítem 20. Opinión sobre las redes sociales ¿modifican la forma de relación?

TABLA 35. *Resultados cerrados al ítem 20*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos SI LA MODIFICAN	72	100,0	100,0

El 100% de los encuestados, considera que las redes sociales modifican la forma de relacionarse de las personas.

Las opiniones que arrojan en torno a este asunto, se recogen en la siguiente tabla:

TABLA 36. *Análisis de respuestas abiertas al ítem 20.*

Motivos
Negativos Hay una pérdida de intimidad. Se pierden los valores tradicionales. Las relaciones se vuelven más frías y distantes. Hay personas que derivan sus vidas al uso de estas redes, solo viven por ahí. Quitán mucho tiempo. Hay que ser cautos con ellas. Las relaciones cara a cara pasan a un segundo plano. La gente se desvincula de sus amigos.
Positivas Son un gran avance. Son atractivas. Ahorran dinero de móvil y disminuyen el uso del mismo. El mundo está más cercano y se rompen barreras.
Postura intermedia Tienen tanto de positivo como de negativo.

5.21. Ítem 21. Opinión sobre las relaciones de pareja online.

TABLA 37. Resultados cerrados al ítem 21

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI OPINA	64	88,9	88,9
	NO OPINA	4	5,6	94,4
	NS/NC	4	5,6	100,0
	Total	72	100,0	

En cuanto al asunto de las parejas online, el (88,9%) de los encuestados, ha proporcionado su opinión al respecto.

Las opiniones recogidas, se muestran en la siguiente tabla, clasificadas según sean positivas o negativas:

TABLA 38 Análisis de respuestas abiertas al ítem 21

Opiniones
<p>Positivas</p> <p>Hacen feliz a la gente.</p> <p>Pueden ser beneficiosas si se busca la afinidad de sentimientos.</p> <p>Son positivas, ayudan a conocer gente.</p>
<p>Negativas</p> <p>Son relaciones platónicas.</p> <p>Puedes llegar a enamorarte de alguien que no existe.</p> <p>No son buenas, porque no hay contacto físico.</p> <p>Son abstractas.</p> <p>Son poco fiables.</p> <p>Son absurdas.</p> <p>Es una tontería.</p> <p>Son raras.</p> <p>Son falsas, no se pueden considerar relación.</p>

5.22. Ítem 22. Peligrosidad de los chats.

TABLA 39. *Resultados cerrados al ítem 22*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI PUEDEN	69	95,8	95,8
	NO PUEDEN	2	2,8	98,6
	NS/NC	1	1,4	100,0
	Total	72	100,0	

En esta pregunta, el 95,8% de los encuestados, considera que pueden resultar peligrosas las salas de chats de Internet, frente a un 2,8% que considera que no lo son.

Los encuestados además, han recogido cuales son los peligros más importantes que pueden tener lugar en la utilización del chat.

TABLA 40 *Análisis de respuestas abiertas al ítem 22*

Peligros del chat
Pueden contactar contigo con intereses ocultos.
Quedar con personas del chat puede resultar peligroso.
Se tiene que ser crítico y saber usarlo.
Se pueden encontrar perturbados, violadores y psicópatas.
Puede producirse acoso.
No se conoce la identidad de la otra persona, se crea un personaje.
Hay mentira.

5.23. Ítem 23. Pérdida de privacidad en la red.

TABLA 41. *Resultados cerrados al ítem 23*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI CONOCE	45	62,5	62,5
	NO CONOCE	19	26,4	88,9
	NS/NC	8	11,1	100,0
	Total	72	100,0	

El 62,5% de los encuestados conoce alguna situación en la que su privacidad puede verse afectada, durante el uso de Internet. El 26,4% no conoce ninguna y el 11,1% de los encuestados no sabe o no contesta.

Las situaciones en las que la privacidad del usuario puede verse afectada según los encuestados son:

TABLA 42 *Análisis de respuestas abiertas al ítem 23*

Situaciones que afectan la privacidad
Información confidencial que circula por Internet.
Robo de contraseñas.
Videos de personas colgados sin permiso.
En las redes sociales: fotos y datos que se hacen públicos.
Exposición de datos bancarios al realizar compras.
Mal uso de la Información rellena por los usuarios en los registros webs.

5.24. Ítem 24. Accesibilidad a las páginas web de contenido sexual.

TABLA 43. *Resultados cerrados al ítem 24*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI ES FACIL	65	90,3	90,3
	NO ES FACIL	1	1,4	91,7
	NS/NC	6	8,3	100,0
	Total	72	100,0	

Una gran mayoría, el 90,3% de los encuestados considera fácil, acceder a páginas web con alto contenido sexual.

5.25. Ítem 25. Accesibilidad a las páginas web de contenido violento.

TABLA 44. *Resultados cerrados al ítem 25*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI ES FACIL	60	83,3	83,3
	NO ES FACIL	6	8,3	91,7
	NS/NC	6	8,3	100,0
	Total	72	100,0	

En cuanto a los contenidos violentos, el 83,3% de los encuestados, considera que resulta fácil acceder a sitios web con alto contenido violento

5.26. Ítem 26. Formas de evitar los peligros de Internet.

TABLA 45. Resultados cerrados al ítem 26

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI PODRIAN EVITARSE	58	80,6	80,6
	NO PODRIAN EVITARSE	3	4,2	84,7
	NS/NC	11	15,3	100,0
	Total	72	100,0	

Como podemos comprobar, el 80,6% de los encuestados consideran que podrían evitarse situaciones peligrosas de uso de Internet.

Los métodos o soluciones que plantean para acabar con estos problemas se recogen en la siguiente tabla:

TABLA 46. Análisis de respuestas abiertas al ítem 26

Soluciones
Restringiendo el acceso mediante: <ul style="list-style-type: none"> - Filtros. - Claves. - Programas. - Prohibiciones. - Sanciones.
Controlando los contenidos: pago por determinados contenidos.
Educando para un uso responsable: <ul style="list-style-type: none"> - Concienciación. - Uso correcto. - Acompañando a los niños durante su uso.
Usando el DNI, para controlar el acceso.
Dificultando el acceso a este tipo de páginas.
Prohibir publicidad de esas páginas en otras

5.27. Ítem 27. Compra de medicamentos a través de Internet.

TABLA 47. Resultados cerrados al ítem 27

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	NO HE COMPRADO	67	93,1	93,1
	NS/NC	5	6,9	100,0
	Total	72	100,0	

Como podemos comprobar en esta cuestión, ninguno de los encuestados ha comprado medicamentos a través de Internet.

5.28. Ítem 28. Eficacia de los medicamentos comprados a través de la red.

TABLA 48. Resultados cerrados al ítem 28

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI EFICACES	2	2,8	2,8
	NO EFICACES	6	8,3	11,1
	NS/NC	64	88,9	100,0
	Total	72	100,0	

La mayoría de los encuestados, un 88,9%, no ha contestado esta pregunta.

5.29. Ítem 29. Consulta de webs sobre problemas de salud.

TABLA 49. Resultados cerrados al ítem 29

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI HE CONSULTADO	38	52,8	52,8
	NO HE CONSULTADO	29	40,3	93,1
	NS/NC	5	6,9	100,0
	Total	72	100,0	

En esta cuestión encontramos una división de resultados, por un lado, el 52,8% de los encuestados ha consultado problemas de salud en la web y por otro lado, el 40,3% de los encuestados no los ha consultado.

Los encuestados han recogido los problemas de salud, que más frecuentemente han consultados en la web. Se muestran en la siguiente tabla:

TABLA 50. Análisis de respuestas abiertas al ítem 29

Problemas de salud consultados
Para conocer las causas de algún problema, a partir de una sintomatología.
Dolores menstruales.
Temas sexuales: pastillas anticonceptivas.
Problemas ginecológicos.
Dolor de cabeza.
Dolor de estomago.
Cáncer.
Cistitis.
Dolores de espalda.
Tenias.
VIH
Trastornos del sueño.
Perder peso.

Herpes.
Indicaciones de algún medicamento.
Estreñimiento.
Conocer el significado de alguna enfermedad.

5.30. Ítem 30. Consideraciones finales.

TABLA 51. Resultados cerrados al ítem 30

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	SI AÑADE	20	27,8	27,8
	NO AÑADE	10	13,9	41,7
	NS/NC	42	58,3	100,0
	Total	72	100,0	

Solo un 27,8% de los encuestados añade alguna reflexión final.

Las reflexiones finales sobre el cuestionario y la temática del mismo, realizadas por los encuestados son las siguientes:

TABLA 52. Análisis de respuestas abiertas al ítem 30

Reflexiones finales
Pienso que todo lo que se hace en exceso es malo, y tiene repercusiones negativas tarde o temprano. La sociedad actual está plagada de nuevas tecnologías pero hay que difundir su buen uso.
A veces me gustaría no haber conocido Internet, otras sí.
Con un uso adecuado, Internet no tendría contraindicaciones
Hay que tener cuidado con el uso excesivo de Internet, ya que puede acarrear problemas
Para usarlo correctamente hay que educar
Internet ofrece todo lo que necesitamos, su utilidad debe ir más allá del ocio
Mucho cuidado con el uso de Internet sobre todo en los más pequeños. Educar reflexivamente y de forma crítica el uso de las TICS porque no todo son ventajas
Existe un documental sobre chats e Internet en el que se explica la manipulación en las redes sociales
Pienso que no solo los educadores profesionales, sino toda la sociedad es la que debe concienciarse y ser crítica con este tema para poder abordarlo de manera oportuna

Pienso que se debería de controlar más el uso de Internet por parte de los padres y profesores
El cuestionario ha sido muy interesante, espero haber servido de ayuda, que cumpláis vuestros objetivos, pero ha sido muy largo
Internet es un buen medio siempre que se utilice dentro de unos límites y para cosas necesarias
Internet está a la orden del día y es importante. Pero deberíamos estar mejor informados
Este tema creo que hay que realizarlo desde una perspectiva de educación para el consumidor

B) Análisis Bivariado: Tablas de contingencia comparando 2 ítems.

En este apartado, se recogen unas tablas de contingencia donde se relacionan dos ítems en cada una de ellas. Con esto, se pretende cruzar las respuestas de dos preguntas del cuestionario, para conocer la relación existente entre las respuestas de ambas.

Para ello, se han llevado a cabo análisis estadísticos de fiabilidad para escala nominal (Phi, V de Cramer y C de contingencia), cruzando todas las cuestiones.

A continuación se presentan, los cruces de ítems cuyos resultados arrojan cierta significatividad, en cuanto a su relación:

TABLA 53. *Tabla de contingencia cruzando ítem nº 4 “Conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción” e ítem nº 8 “Cantidad de personas afectadas”(I4XI8)*

			8. cantidad de personas afectadas					Total
			MUCHAS	REGULAR	POCAS	MUY POCAS	NS/NC	
4.	SI	Recuento	36	1	2	1	1	41
conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar	CONOZCO	% dentro de 4. conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción	87,8%	2,4%	4,9%	2,4%	2,4%	100,0%
		% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	61,0%	33,3%	50,0%	33,3%	33,3%	56,9%

adicción	% del total	50,0%	1,4%	2,8%	1,4%	1,4%	56,9%
NO CONOZCO	Recuento	23	2	2	1	2	30
	% dentro de 4. conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción	76,7%	6,7%	6,7%	3,3%	6,7%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	39,0%	66,7%	50,0%	33,3%	66,7%	41,7%
	% del total	31,9%	2,8%	2,8%	1,4%	2,8%	41,7%
NS/NC	Recuento	0	0	0	1	0	1
	% dentro de 4. conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción	,0%	,0%	,0%	100,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	,0%	,0%	,0%	33,3%	,0%	1,4%
	% del total	,0%	,0%	,0%	1,4%	,0%	1,4%
Total	Recuento	59	3	4	3	3	72
	% dentro de 4. conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción	81,9%	4,2%	5,6%	4,2%	4,2%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	81,9%	4,2%	5,6%	4,2%	4,2%	100,0%

TABLA 54. *Tabla de medidas simétricas, resultado de cruzar ítem n° 4 “Conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción” e ítem n° 8 “Cantidad de personas afectadas” (I4X18)*

Medidas simétricas

	Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal Phi	,592	,001
V de Cramer	,418	,001
Coficiente de contingencia	,509	,001
N de casos válidos	72	

Podemos comprobar cómo existe una gran relación entre estas dos cuestiones, ya que los resultados son los siguientes:

- El 50% de las personas del total, afirma que conocen a alguien en su entorno que pueda estar afectado por una adicción, y a su vez consideran que son muchas las personas que pueden estar afectadas en la sociedad.
- También observamos que en torno al 30% de los encuestados, afirma que no conocen a alguien en su entorno que pueda estar afectado por una adicción y a su vez, consideran que son muchas las personas que pueden estar afectadas en la sociedad.

TABLA 55. *Tabla de contingencia cruzando ítem nº 5 “Tiempo de uso diario como adicción” e ítem nº 8 “Cantidad de personas afectadas”(15X18)*

			8. cantidad de personas afectadas					Total
			MUCHA S	REGULA R	POCA S	MUY POCAS	NS/ NC	
5. tiempo de uso diario como adicción	2,0	Recuento	2	0	1	1	0	4
		% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	50,0%	,0%	25,0%	25,0%	,0%	100,0%
		% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	4,3%	,0%	25,0%	50,0%	,0%	7,0%
		% del total	3,5%	,0%	1,8%	1,8%	,0%	7,0%
2,5		Recuento	0	1	0	0	0	1
		% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	,0%	100,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
		% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	,0%	100,0%	,0%	,0%	,0%	1,8%
		% del total	,0%	1,8%	,0%	,0%	,0%	1,8%
3,0		Recuento	8	0	1	1	0	10
		% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	80,0%	,0%	10,0%	10,0%	,0%	100,0%
		% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	17,0%	,0%	25,0%	50,0%	,0%	17,5%
		% del total	14,0%	,0%	1,8%	1,8%	,0%	17,5%
3,5		Recuento	6	0	0	0	0	6

	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	12,8%	,0%	,0%	,0%	,0%	10,5%
	% del total	10,5%	,0%	,0%	,0%	,0%	10,5%
4,0	Recuento	3	0	0	0	0	3
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	6,4%	,0%	,0%	,0%	,0%	5,3%
	% del total	5,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	5,3%
4,5	Recuento	1	0	0	0	1	2
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	50,0%	,0%	,0%	,0%	50,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	2,1%	,0%	,0%	,0%	33,3%	3,5%
	% del total	1,8%	,0%	,0%	,0%	1,8%	3,5%
5,0	Recuento	6	0	0	0	0	6
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	12,8%	,0%	,0%	,0%	,0%	10,5%
	% del total	10,5%	,0%	,0%	,0%	,0%	10,5%
5,5	Recuento	4	0	1	0	1	6
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	66,7%	,0%	16,7%	,0%	16,7%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	8,5%	,0%	25,0%	,0%	33,3%	10,5%
	% del total	7,0%	,0%	1,8%	,0%	1,8%	10,5%
6,0	Recuento	3	0	0	0	0	3
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	6,4%	,0%	,0%	,0%	,0%	5,3%
	% del total	5,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	5,3%
6,5	Recuento	2	0	0	0	0	2

	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	4,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	3,5%
	% del total	3,5%	,0%	,0%	,0%	,0%	3,5%
7,0	Recuento	3	0	0	0	0	3
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	6,4%	,0%	,0%	,0%	,0%	5,3%
	% del total	5,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	5,3%
7,5	Recuento	2	0	0	0	0	2
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	4,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	3,5%
	% del total	3,5%	,0%	,0%	,0%	,0%	3,5%
8,0	Recuento	2	0	0	0	0	2
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	4,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	3,5%
	% del total	3,5%	,0%	,0%	,0%	,0%	3,5%
8,5	Recuento	2	0	1	0	0	3
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	66,7%	,0%	33,3%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	4,3%	,0%	25,0%	,0%	,0%	5,3%
	% del total	3,5%	,0%	1,8%	,0%	,0%	5,3%
10,0	Recuento	1	0	0	0	0	1
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	2,1%	,0%	,0%	,0%	,0%	1,8%
	% del total	1,8%	,0%	,0%	,0%	,0%	1,8%
12,0	Recuento	1	0	0	0	1	2
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	50,0%	,0%	,0%	,0%	50,0%	100,0%

	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	2,1%	,0%	,0%	,0%	33,3%	3,5%
	% del total	1,8%	,0%	,0%	,0%	1,8%	3,5%
13,0	Recuento	1	0	0	0	0	1
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	100,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	2,1%	,0%	,0%	,0%	,0%	1,8%
	% del total	1,8%	,0%	,0%	,0%	,0%	1,8%
Total	Recuento	47	1	4	2	3	57
	% dentro de 5. tiempo de uso diario como adicción	82,5%	1,8%	7,0%	3,5%	5,3%	100,0%
	% dentro de 8. cantidad de personas afectadas	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	82,5%	1,8%	7,0%	3,5%	5,3%	100,0%

TABLA 56. *Tabla de medidas simétricas, resultado de cruzar ítem n° 5 “Tiempo de uso diario como adicción” e ítem n° 8 “Cantidad de personas afectadas”(I5X18)*

Medidas simétricas

	Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal Phi	1,287	,008
V de Cramer	,644	,008
Coefficiente de contingencia	,790	,008
N de casos válidos	57	

En esta relación de cuestiones, podemos observar cómo, en líneas generales, las personas que consideran necesario un mayor número de horas para adquirir una adicción, también opinan que son muchas las personas que pueden estar afectadas de estas adicciones.

TABLA 57. Tabla de contingencia cruzando ítem n° 15 “Sueles jugar online” e ítem n° 16 “pueden ser adictivos los juegos online”(I15 X I16)

			16. pueden ser adictivos			Total
			SI PUEDEN	NO PUEDEN	NS/NC	
15. sueles jugar online	SI JUEGO	Recuento	22	1	0	23
		% dentro de 15. sueles jugar online	95,7%	4,3%	,0%	100,0%
		% dentro de 16. pueden ser adictivos	33,8%	33,3%	,0%	31,9%
		% del total	30,6%	1,4%	,0%	31,9%
	NO JUEGO	Recuento	43	2	3	48
		% dentro de 15. sueles jugar online	89,6%	4,2%	6,3%	100,0%
		% dentro de 16. pueden ser adictivos	66,2%	66,7%	75,0%	66,7%
		% del total	59,7%	2,8%	4,2%	66,7%
	NS/NC	Recuento	0	0	1	1
		% dentro de 15. sueles jugar online	,0%	,0%	100,0%	100,0%
		% dentro de 16. pueden ser adictivos	,0%	,0%	25,0%	1,4%
		% del total	,0%	,0%	1,4%	1,4%
Total	Recuento	65	3	4	72	
	% dentro de 15. sueles jugar online	90,3%	4,2%	5,6%	100,0%	
	% dentro de 16. pueden ser adictivos	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	90,3%	4,2%	5,6%	100,0%	

TABLA 58. Tabla de medidas simétricas, resultado de cruzar ítem n° 15 “Sueles jugar online” e ítem n° 16 “pueden ser adictivos los juegos online”(I15 X I16)

Medidas simétricas

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,505	,001
	V de Cramer	,357	,001
	Coficiente de contingencia	,451	,001
N de casos válidos		72	

En esta combinación de cuestiones, podemos comprobar que existen dos interacciones. Por un lado, la opción más repetida es la siguiente: gente que afirma que no juegan a juegos online, pero consideran que los juegos online pueden ser adictivos (59,7%). Por otro, aquellos que afirman que juegan a juegos online y que consideran que los juegos online pueden resultar adictivos (30,6%)

TABLA 59. *Tabla de contingencia cruzando ítem nº 18 “Veracidad de la información en Internet” e ítem nº 19 “puede resultar peligroso fiarse de información online”(I18X I19)*

		19. puede resultar peligro fiarse de información online			Total	
		SI PUEDE	NO PUEDE	NS/NC		
18. veracidad de información en Internet	SI HAY	Recuento	63	4	3	70
		% dentro de 18. veracidad de información en Internet	90,0%	5,7%	4,3%	100,0%
		% dentro de 19. puede resultar peligro fiarse de información online	98,4%	80,0%	100,0%	97,2%
		% del total	87,5%	5,6%	4,2%	97,2%
	NO HAY	Recuento	1	1	0	2
		% dentro de 18. veracidad de información en Internet	50,0%	50,0%	,0%	100,0%
		% dentro de 19. puede resultar peligro fiarse de información online	1,6%	20,0%	,0%	2,8%
		% del total	1,4%	1,4%	,0%	2,8%
Total		Recuento	64	5	3	72
		% dentro de 18. veracidad de información en Internet	88,9%	6,9%	4,2%	100,0%
		% dentro de 19. puede resultar peligro fiarse de información online	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	88,9%	6,9%	4,2%	100,0%

TABLA 60. *Tabla de medidas simétricas, resultado de cruzar ítem n° 18 “Veracidad de la información en Internet” e ítem n° 19 “puede resultar peligroso fiarse de información online”(I18X I19)*

Medidas simétricas		
	Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal Phi	,287	,052
V de Cramer	,287	,052
Coeficiente de contingencia	,276	,052
N de casos válidos	72	

Observando esta tabla, podemos concluir que la mayor parte de los encuestados, un 87,5%, están de acuerdo en que existen mentiras en la información publicada en Internet, y que además puede resultar peligroso fiarse de la información recogida en este medio.

TABLA 61. *Tabla de contingencia cruzando ítem n° 13 “delitos relacionados con el uso de Internet” e ítem n° 22 “pueden resultar peligrosos los chats”(I13X I22)*

		22. pueden resultar peligrosos los chats			Total
		SI PUEDEN	NO PUEDEN	NS/NC	
13. delitos con el uso de Internet	SI CONOCE	54	1	0	55
	NO CONOCE	13	0	0	13
	NS/NC	2	1	1	4
Total		69	2	1	72

TABLA 62. *Tabla de medidas simétricas, resultado de cruzar ítem n° 13 “delitos relacionados con el uso de Internet” e ítem n° 22 “pueden resultar peligrosos los chats”(I13X I22)*

Medidas simétricas		Valor	Sig. aproximada
Nominal por	Phi	,596	,000
nominal	V de Cramer	,422	,000
N de casos válidos		72	

Como podemos ver, al relacionar estas dos cuestiones, obtenemos que la mayor parte de los encuestados, conocen algunos delitos que se relacionan con el uso de Internet y además, opinan que los chats pueden resultar peligrosos.

C) Análisis clasificatorios de los ítems y los sujetos.

C.1. Solución factorial por análisis de Clúster, procedimiento K medias.

TABLA 63. *Tabla de conglomerados formados por los ítems del cuestionario.*

	Centros iniciales de los conglomerados	
	Conglomerado	
	1	2
1. consideras que puede llegarse a adquirir una adicción al uso de Internet	1	1
2. piensas que resultaría problemático ser adicto	1	1
4. conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar adicción	1	2
7. tiene repercusión ser adicto a Internet	1	1
8. cantidad de personas afectadas	4	1
10. otros peligros aparte de adicción	1	1
13. delitos con el uso de Internet	3	1
16. pueden ser adictivos	1	3
17. puede ser peligroso Internet sin supervisión	1	1

18. veracidad de información en Internet	1	1
19. puede resultar peligro fiarse de información online	1	3
20. las redes sociales modifican la forma de relacionarse de las personas	1	1
21. opinión sobre las relaciones de pareja online	3	1
22. pueden resultar peligrosos los chats	3	1
23. conoces alguna situación en que tu privacidad pueda verse afectada	3	1
24. es fácil acceder a webs con contenidos sexuales	3	1
25. es fácil acceder a webs con contenidos violentos	3	2
29. consulta web sobre problemas de salud	3	1

A partir de una solución factorial por análisis de clúster, procedimiento k medias, se han agrupado los ítems en varios grupos o factores de ítems:

Factor general I: *Consideración global de las amenazas de Internet.* Este grupo de cuestiones son aquellas que indagan sobre aspectos generales relacionados con el peligro de Internet. Los ítems que se incluyen son: 1, 2, 7, 10, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 24 y 25.

Factores específicos:

- FACTOR II. *Conocimiento de los peligros de Internet.* Este grupo de cuestiones, son aquellas que indagan sobre aspectos de conocimiento sobre el tema o explicación de conceptos. Los ítems que incluye son: 4, 21 y 29.
- FACTOR III. *Opinión personal.* Este grupo de cuestiones son aquellas que indagan sobre opiniones personales. El ítem que incluye es el 23.
- FACTOR IV. *Opinión generalizable.* Este factor de cuestiones, incluye aquellas que indagan sobre opiniones generalizables. El ítem que incluye es el 8.

C. 2. Análisis de clúster usando método de Ward nos expone el siguiente dendograma:

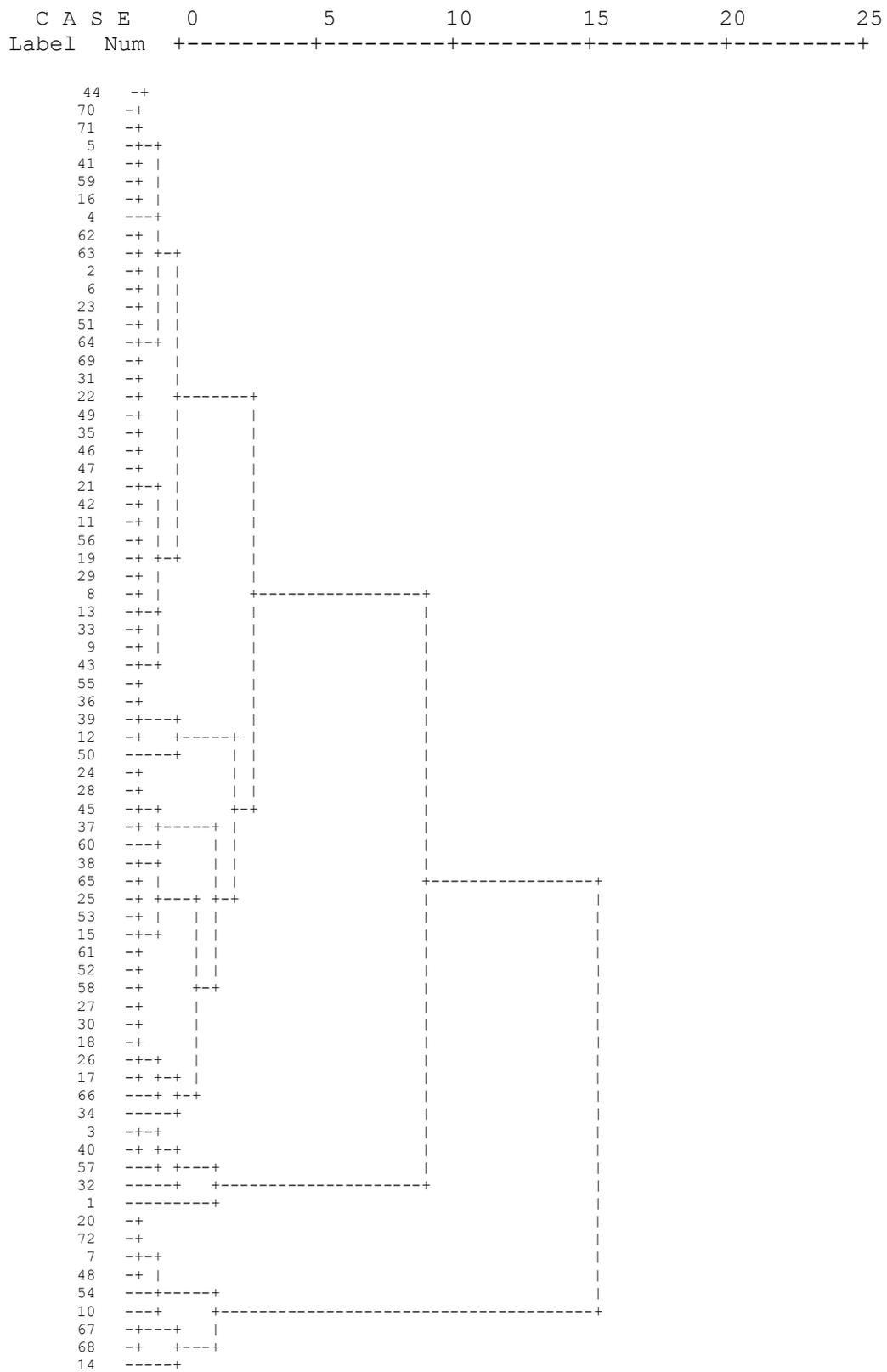


FIGURA 5. Dendograma del análisis de cluster sobre los 30 items del cuestionario para indagar las problemáticas de Internet.

Tras el análisis del dendrograma, donde se agrupan a los sujetos en clústeres, podemos comprobar que se forman los siguientes grandes grupos:

- **Grupo 1:** al que llamaremos “Muy implicados” que recoge los sujetos: 7, 48, 34, 10, 67, 68 y 14. Estos sujetos manifiestan un alto nivel de interés por el tema y un gran conocimiento de aspectos relacionados con el mismo, respondiendo a todos los epígrafes y aportando información valiosa.

- **Grupo 2:** al que dividiremos en dos subgrupos:
 - **Grupo 2.1:** que a su vez puede dividirse en dos subgrupos:
 - **Grupo 2.1.1:** al que llamaremos “Algo implicados”: Son aquellos sujetos que han respondido a la mayor parte de cuestiones planteadas y aportan datos en la mayoría de ítems que se requieren. Recoge a los sujetos: 33, 43, 9, 55, 13, 8, 29, 19, 56, 11, 42, 21, 47, 46, 35, 49, 22, 31, 69, 64, 51, 23, 6, 2, 63, 62, 4, 16, 59, 41, 5, 71, 70 y 44.
 - **Grupo 2.1.2:** al que llamaremos “Poco implicados”: son aquellos que no responden a muchas cuestiones y no muestran interés demasiado interés por el tema. Recoge a los sujetos: 36, 39, 12, 50, 24, 28, 45, 37, 60, 38, 65, 25, 53, 15, 61, 52, 58, 27, 30, 18, 26, 17, 66 y 34.
 - **Grupo 2.2:** al que llamaremos “Nada implicados”. Son sujetos que han respondido a muchos ítems con la opción NS/NC. Recoge a los sujetos: 3, 40, 57, 32 y 1.

Existen **2 (outliers) islotes**, son 2 sujetos que no pueden incluirse dentro de estos grupos, debido a su peculiaridad en las respuestas, en las que abunda la omisión o valores perdidos (missing data). Son los sujetos: 20 y 72.

6. DISCUSIÓN DE HALLAZGOS

6.1. Hallazgos más relevantes, relacionados con los estudios revisados

En cuanto a la variable nº 1. “*Existencia de la adicción a Internet*”, los resultados de este trabajo, muestran que la gran mayoría de los encuestados 98,6 %, considera posible adquirir una adicción a Internet. Estos resultados confirman lo ya descrito en otros trabajos de: Ivan Goldberg (1995) en torno a la Adicción a Internet, Young, K.S. (1996) sobre el IAD (*Internet addiction disorder*), Morahan-Martin y Schumacker (1997) sobre el PIU (Uso Patológico De Internet) o Lacoste (1998) y sus trabajos de ciberadicción.

En cuanto a *la repercusión de la adicción a Internet*, que incluye la variable 2. “*Problemática de la adicción a Internet*” y la variable 7 “*Repercusión de la adicción a Internet en la vida diaria*”, podemos destacar que el 98,6%, de los encuestados coincide en que resultaría problemático sufrir una adicción a uso de Internet.

Las consecuencias o problemas que los encuestados consideran más destacables de la adquisición de una adicción a Internet y la repercusión de esto, sobre la vida diaria, podría resumirse en:

- Problemas en el ámbito social (aislamiento, dificulta las relaciones sociales, restricción de las salidas, alejamiento de la realidad, falta de contacto humano, marginación social...). Todos estos síntomas pueden equipararse a los postulados en

otros trabajos como Echeburúa (2003) que opina que interfiere en la vida cotidiana y las relaciones con los demás, Kraut et al. (1998) que encontraron que un gran uso de Internet estaba asociado con un decremento en la comunicación con los miembros de la familia, un decremento en el tamaño de su círculo social y un incremento en su depresión y soledad. Goldberg (1995) que afirma que las actividades sociales, ocupacionales o recreativas se dejan o reducen a causa del uso de Internet.

- Trastornos mentales y de conducta (interfiere en el comportamiento habitual, aparición de problemas mentales y nerviosos, sedentarismo y consumismo). Estos resultados, apoyan los trabajos de autores como: Echeburúa (2003), que afirma que existe una pérdida de control y una fuerte dependencia psicológica hacia el uso de Internet en personas adictas, Echeburúa, (1999) plantea que el medio en el que se desenvuelve la “Adicción a Internet” acarrea también una serie de *cambios psicológicos negativos*, consistentes en alteraciones del humor, ansiedad, estado de conciencia alterado, irritabilidad en caso de interrupción, incapacidad para salirse de la pantalla, etc, Pratarelli et al. (1999), defienden que se produce un ciclo en el que la soledad y la depresión alimentan el uso del ordenador/Internet, y esto lleva a una mayor soledad y depresión.

- Problemas laborales y de estudio (abandono de obligaciones, dejar de hacer otras actividades, restar tiempo a otras tareas), estos problemas se corresponden con los que plantean autores como: Echeburúa (2003), que afirma que la adicción a Internet tiene una interferencia grave en la vida cotidiana, Muñoz-Rivas et al. (2003) encontraron que el uso de Internet que hacían los encuestados, les había provocado consecuencias negativas en su vida diaria como descuidar sus obligaciones (10,9%), problemas con la familia (3,6%), disminución del rendimiento escolar (2,4%) e incluso el 0,9% declaró que habían perdido amigos por el tiempo empleado en la red. Goldberg (1995), afirma

que Internet se continúa usando a pesar de saber que se tiene un persistente o recurrente problema físico, social, ocupacional o psicológico que parece ser causado o exacerbado por el uso de Internet (privación de sueño, dificultades maritales, llegar tarde a las citas por las mañanas, abandono de los deberes profesionales, o sentimientos de abandono de personas significativas).

En cuanto a la variable 3 “*Contenidos adictivos de Internet*”, la mayoría de encuestados proponen contenidos adictivos que coinciden con los detectados en otros trabajos, estos son:

- Contenidos que implican relación social (redes sociales, chats, mensajería instantánea, foros, paginas de contactos...). Gaudin (2010), muestra en su estudio la obsesión de algunos, por actualizar su estado en las redes sociales y por intercambiar mensajes, chatear o *twitear* con amigos, colegas y familiares, ya sea al comer, desde el baño, en el medio de transporte donde se está viajando y hasta desde la cama. El *Centro Internacional para Medios de Comunicación y Asuntos Públicos*” EE.UU, ha realizado un estudio que revela los siguientes datos preocupantes: la mayoría de estudiantes admitieron no poder pasar un día completo desconectado de las redes sociales, los estudiantes informaron que los medios de comunicación, en particular sus teléfonos y las redes sociales, se han convertido literalmente en parte de sus cuerpos. Por lo tanto, prescindir de ellos los hizo sentirse como si hubiesen perdido parte de sí mismos.

- Contenidos de carácter lúdico (juegos online, páginas web con juegos, youtube, descargas), las investigaciones recientes, apoyan la hipótesis de que el juego online parece ser una de las razones más frecuentes en el uso problemático o adictivo de internet (Morahan-Martin y Schumacher, 2000). Caplan (2009), así como Young et al. (1999), hace casi una década, señalaron que, sobre todo las

aplicaciones con componentes de alta inmersión interactiva, juegan un papel importante en el desarrollo de conductas problemáticas de adicción al juego. Ko et al. (2009) encontraron similitudes en los cerebros de los jugadores adictos al juego *online* y las personas con adicciones a sustancias. Los jugadores en línea son por lo general jóvenes con más tiempo libre que los adultos. Los hombres demuestran más facilidad de “enganche” que las mujeres en este tipo de juegos. (Chou y Tsai, 2007; Griffiths et al. 2004; McClure y Mears, 1984).

- Pornografía o cibersexo. Algunas de las investigaciones más destacables actualmente, apoyan esta opinión. Peele y Bronsky (2000) o Young et al. (1999), consideran que los adictos al sexo en internet se sienten frustrados, preocupados, ansiosos y deprimidos cuando están desconectados y cuando se conectan a Internet, se sienten entusiasmados, emocionados, desinhibidos, atractivos, apoyados y más deseables. Esto, refuerza la conducta. De aquí, que las personas que sufren una baja autoestima, que se sienten solos, ansiosos pueden utilizar el ciberespacio y conectarse con otros para sentirse mejor. Alonso-Fernández (2003) afirma, que la prevalencia de la adicción al cibersexo entre los usuarios de Internet es superior al 7%, por lo que se estima que afecta a más de 12 millones de personas en el mundo. De los aproximadamente 20 millones de adictos a Internet registrados en el mundo, más de la mitad lo son al cibersexo. Cooper et al (2004) encontraron que una gran cantidad de estudiantes de instituto, se podrían considerar dentro del grupo de usuarios adictos al cibersexo.

- Cuidado personal (compras, ropa, belleza). La adicción a las compras, también se contempla como uno de los contenidos más adictivos de Internet, por la mayoría de autores que investigan sobre el tema. Por ejemplo:

En cuanto a la variable nº 5 “*Tiempo de uso considerado adicción.*”, los encuestados consideran que el tiempo de uso diario, que podría considerarse como un problema de adicción, se sitúa en 5 horas diarias.

Sin embargo, la mayor parte de investigadores, Holmes (1997), Estallo (2001) o Grohol (2003), Creasey y Myers (1986) entre otros, coinciden en que el tiempo de uso diario, no sería un factor determinante en las adicciones, sino otros como: intensidad o frecuencia de uso, la cantidad de dinero invertida y el grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas.

En cuanto a la variable nº 9 “*Rango de edad expuesto al problema*” al igual que los encuestados, distintos autores, coinciden en destacar la juventud como una de las etapas vitales más vulnerables, ante la adquisición de este tipo de adicciones. Zboralski et al. (2009), afirman además, que especialmente aquellos que no tienen hermanos y hermanas, o provienen de familias con algún tipo de problemas. Un estudio llevado a cabo por estos autores, confirma que uno de cada cuatro alumnos es adicto a Internet.

Echeburúa, (1999), también considera que los jóvenes son unos sujetos muy vulnerables psicológicamente hacia la adicción, debido a su momento de conformación de la personalidad.

En cuanto a las *compras en Internet*, que incluye las variables 11 y 12 “*Realización de compras en Internet*” y “*Riesgos de las compras en Internet*”, podemos ver que todavía no se encuentra muy extendida este tipo de compras entre la población universitaria estudiada.

Por otro lado, la mayoría de encuestados (94,4%), coincide en considerar peligroso realizar compras a través de la red. Los principales peligros que perciben en

este tipo de actividad son: robo de datos bancarios, estafas en relación con los artículos comprados, vulneración de los derechos del consumidor y peligro de “enganche” a las compras online, en esto último coinciden autores recogidos en el marco teórico de este trabajo, como: De La Gándara, (1996), DeSarbo y Edwards (1996), Mueller et al. (2011) o Grant et al. (2011).

En cuanto a los *juegos online*, que incluye las variables 14, 15 y 16: “Conocimiento de juegos online” “Frecuencia de juego online” y “Adictividad de los juegos online”, podemos recoger lo siguiente:

El (70,8%) de los encuestados conoce juegos que se desarrollan a través de la red. Sin embargo, un 66,7 % de los mismos, no juega a juegos online habitualmente. Esto no coincide con lo recogido, en otros trabajos como por ejemplo:

(Chou y Tsai, 2007; Griffiths et al. 2004; McClure y Mears, 1984), que afirman que los jugadores en línea son por lo general jóvenes con más tiempo libre que los adultos. En este caso los encuestados son jóvenes universitarios, pero vemos que la cifra de jugadores no es muy significativa.

Sin embargo, si existen similitudes entre la opinión de los encuestados y los expertos en cuanto a la peligrosidad y la posibilidad de sufrir un problema de adicción a estos juegos:

- Investigaciones recientes, apoyan la hipótesis de que el juego online parece ser una de las razones más frecuentes en el uso problemático o adictivo de Internet (Morahan-Martin y Schumacher, 2000).
- Caplan (2009), así como Young et al. (1999), hace casi una década, señalaron que, sobre todo las aplicaciones con componentes de alta inmersión interactiva, juegan un papel importante en el desarrollo de conductas problemáticas de adicción al juego.

- Ko et al. (2009) encontraron similitudes en los cerebros de los jugadores adictos al juego *online* y las personas con adicciones a sustancias.

En cuanto a *la peligrosidad de Internet para los niños*, que hace referencia a la variable 17, tanto los encuestados como los principales autores reseñados anteriormente, que trabajan con esta temática, consideran que resulta peligroso que los niños y niñas, usen Internet sin supervisión y sin unas normas de uso y unos conocimientos previos.

En cuanto al tema de *las mentiras en la red*, que hace referencia a las variables 18 y 19, casi el 100% de los encuestados considera que se miente en Internet y que hay información falsa en este medio. Además, casi un 90% de los encuestados considera que puede resultar peligroso fiarse de lo recogido en Internet.

Los contenidos más peligrosos que podemos encontrar en la red, según los encuestados, que coinciden con las hipótesis iniciales, recogidos en el marco teórico, son:

- Personas que llevan a la práctica consejos que leen en Internet y son perjudiciales
- Personas que utilizan trabajos o resúmenes de libros de Internet y resultan ser erróneos.
- Fiarse de correos con publicidad o premios engañosos.
- Fiarse de remedios de salud caseros.
- Seguir dietas milagro, que juegan con la salud.

En cuanto a la opinión sobre las *herramientas de interacción social en la red (redes sociales, mensajería instantánea, chat)*, que hace referencia a la variable 20 y la 22, podemos ver que los encuestados coinciden en aportar un mayor número de características negativas, que de características positivas, en estas utilidades. Por lo que,

pese a ser usuarios activos y valorar su gran utilidad, también son conscientes de una serie de riesgos y problemáticas que acarrea su mal uso.

En cuanto a la *perdida de privacidad en la red*, que hace referencia a la variable 23, resulta ciertamente preocupante que un 37,5% de los encuestados, no conozca ninguna situación de uso de la red, que cause un riesgo para su intimidad. Esto hace pensar, que existe cierta desinformación en cuanto a este aspecto, ya que son muchas las situaciones en las que el usuario se expone a la pérdida de información privada durante el uso de Internet.

En cuanto a la *accesibilidad a las páginas web de alto contenido violento o sexual*, que hace referencia a las variables 24 y 25, podemos destacar que casi el 90% de los encuestados considera fácil acceder a este tipo de contenidos en la red.

Esto apoya alguno de los trabajos relacionados con la adicción al cibersexo que recojo en mi marco teórico, como Young et al. (1999), que afirman que para algunos jóvenes, con menos habilidades sociales, puede resultar más fácil participar en ciberrelaciones que en la vida real y consumir contenido sexual en la red.

En cuanto a los temas *de salud en Internet*, que hace referencia a las variables 27, 28 y 29, podemos comprobar cómo todavía en nuestro país no está generalizada la compra de medicamentos vía online, como se hace en otros países. Sin embargo, podemos destacar un dato curioso relacionado con la salud e Internet, un 52,8% de los encuestados ha consultado problemas de salud en la web. Estos usuarios, manifiestan que es una conducta habitual y queda demostrado en la variedad de consultas que proponen como ejemplos, a continuación se presentan algunas: dolores menstruales,

problemas ginecológicos, dolor de cabeza, dolor de estomago, cáncer, dolores de espalda, etc.

Finalmente, para *evitar los riesgos relacionados con los peligros de Internet*, los encuestados coinciden con la idea fundamental que motiva este trabajo, que es defender la necesidad de “educar para prevenir”.

6.2. Dificultades encontradas en el estudio

No se han tenido grandes dificultades para la realización de esta investigación. Se puede resaltar que alguno de los encuestados, se encontraba reticente a rellenar la opinión personal en algunas de las cuestiones. Además, la idea inicial de realizar el estudio con una muestra mayor, no fue posible, debido a la falta de tiempo y dificultad de acceso a más sectores de la población: padres, profesores y alumnos adolescentes.

6.3. Avances futuros de este estudio

Las posibles vías de trabajo en cuanto a esta temática, consistirán en la investigación de otros aspectos peligrosos, relacionados con el uso de Internet como pueden ser:

Ampliar la muestra

Mejorar validación del cuestionario

Integrar datos cualitativos obtendio de un grupo de discusión con cuantitativos.

- Pérdida de privacidad en Internet (cuando se realizan registros en páginas webs, rellenamos formularios, se participa en chats o se aporta informacion en las redes sociales).

- Peligros económicos derivados del uso de Internet (robos, negocios ilegales, estafa, violación de la propiedad intelectual, piratería).
- Peligros relacionados con el funcionamiento de Internet (virus, espionaje, *spam*).
- Acoso a través de la red (*ciberbullying*, *sexting*, *sextorsión*, ciberacoso, *grooming*, etc).

Finalmente un gran objetivo de trabajo, se constituiría en la elaboración de un instrumento de diagnóstico para estos problemas en jóvenes y la realización e implementación de un programa de intervención educativa, basado en la educación para la prevención.

-Comunicar al padres, alumnos y autoridades educativas los potenciales peligros de Internet considerados.

7. BIBLIOGRAFÍA

- ADESE (23 de marzo del 2011). Balance económico de la industria del videojuego 2010. *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento*. [Dossier de prensa] Recuperado el 13 de junio del 2011 en <http://www.adese.es/pdf/dossierbalanceeconomico2010.pdf>
- AEDAPI (31 de Enero del 2001) Resultados económicos del juego online en España. *Asociación Española de Apostadores por Internet*. Recuperado el 9 de marzo de 2011 en <http://www.aedapi.com/website/noticias/99-noticias/559-resultados-economicos-del-juego-online-en-espana.html>
- Aguiar, M.V. (2004). Internet en casa: naveguemos seguros. *Aula Abierta*, 84, 147-154. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1307846>
- AI (2 de Septiembre del 2011). Al 70% de los internautas le cuesta distinguir un bulo de una noticia fiable. *Asociación de internautas*. Recuperado el 11 de agosto del 2011 en: <http://www.internautas.org/html/5699.html>
- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA.
- American Psychiatric Association (1984), *DSM-III. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association (1994). *DSM – IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association (2000). *DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- Amichai-Hamburger, Y. y Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 71–80. Disponible en: <http://portal.colman.ac.il/users/www/86/shaked/loneliness.pdf>

- Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones: Revista de Socidrogalcohol*, 12(4), 493-505.
Disponible en: <http://www.adicciones.es/files/493-505%20Original.pdf>
- Becoña, E. (1996). The problem and pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 179-192.
Disponible en: <http://www.dipucadiz.es/opencms/export/sites/default/dipucadiz/galeriaFicheros/drogo dependencia/ponencias6/Evaluacixn y Tratamiento del juego patolxgic o.pdf>
- Bessiere, K., Seay, A. F. y Kiesler, S. (2007). The ideal elf: identity exploration in World of Warcraft.. *CyberPsychology and Behavior*, 10(4), 530–535.
Disponible en: <http://www.springerlink.com/content/r368r7p30pmn1v0p/>
- Blizzard Entertainment (2008). *World of Warcraft zählt jetzt mehr als 11,5 Millionen Abonnenten Weltweit*. Recuperado el 11 de Agosto del 2011 en <http://eu.blizzard.com/de/press/081223.html>.
- Brenner, V. (1997) Psychology of computer use: Parameters of Internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*; 80(3), 879-882. Disponible en: <http://www.units.muohio.edu/psybersite/cyberspace/addiction/addiction.shtml>
- Búrdalo, B. (2000). *Amor y Sexo en Internet*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Cano-Vindel, A., Miguel-Tobal, J.J., González, H., y Iruarrizaga, I. (1994). El afrontamiento de la ansiedad en las drogodependencias. Anxiety coping in drug dependence. *Anales de Psicología*, 10(2), 145-156. Disponible en: http://www.um.es/analesps/v10/v10_2/05-10_2.pdf

- Caplan, S.E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625–648. Disponible en: <http://crx.sagepub.com/content/30/6/625.full.pdf>.
- Caplan, S.E. (2005). A social skill account of problematic Internet use. *Journal of Communication*, 55(4), 721–736. Disponible en: <http://www.llrx.com/features/goodgoogle.htm>
- Caplan, S.E. (2007). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 10(2), 234–242. Disponible en: <http://www.mendeley.com/research/relations-among-loneliness-social-anxiety-problematic-Internet/>
- Caplan, S., Williams, D. y Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312-1319.
- Castells, M. (2001): *Internet y la Sociedad Red*. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Barcelona, España.
Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>
- Ceyhan, A.A., y Ceyhan, E. (2008). Loneliness, depression, and computer self-efficacy as predictors of problematic Internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 11(6), 699–701.

- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M., y Griffiths, M. (2006). EverQuest it's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205–216.
- Chou, C. y Tsai, M.-J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 812-824.
Disponible en:
<http://www.genderbias.net/docs/resources/guideline/Gender%20differences%20in%20Taiwan%20high.pdf>
- Cienki, J.J. y Zaret, L. (2010). An Internet misadventure: bloodroot salve toxicity. *Journal of Alternative and Complementary Medicine*. 16(10), 1125-1127.
- Cline, R.J. y Haynes, K.M. (2001) Consumer health information seeking on the Internet: the state of the art. *Health Education Research*, 16(6), 671–692.
- CMPA (2011) The world Unplugged. *Center for Media and Public affairs (Centro Internacional para Medios de Comunicación y Asuntos Públicos)* Recuperado el 14 de julio de 2011 en: <http://theworldunplugged.wordpress.com/>
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the Internet: Surfing into the new millennium. *CyberPsychology Behaviour*. 1(2), 181-187.
- Cooper A, Delmonico DL, Griffin-Shelly E, et al (2004). Online sexual activity: An examination of potentially problematic behaviors. *Sexual Addiction and Compulsibility*. 11(3), 129–143.
- Cooper, A., y Sportolari, L. (1997). Romance in cyberspace: Understanding online attraction. *Journal of Sex Education and Therapy*, 22(1), 7-14.

- Cranmer, S., Selwyn, N. y Potter, J. (2009) Exploring primary pupils experiences and understandings of e-safety. *Education and Information Technologies*, 14(2), 127-142.
- Creasey, G.L. y Myers, B.J. (1986). Video Games and children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork and Peer Involvement. *Merrill-Palmer Quarterly*, 32(3), 251-262.
- Daneback, K., Cooper, A. y Mansson, S-A. (2005). An Internet Study of Cybersex Participants. *Archives of Sexual Behavior*. 34(3), 321-328.
- De la Gándara. (1996): *Comprar por comprar*. Madrid: Cauce Editorial.
- Delmonico, D. L. (2001). Sex on the superhighway: Understanding and treating cybersex addiction. *Revista de Terapia Sexual y de Pareja*, 9, 44-68. Disponible en: <http://www.Internetbehavior.com/pdf/delmonico%20vita%202010.pdf>
- Derr, R. (2009). Sexual violence in the new media: A challenge for child and youth protection. *Monatsschr.Kinderheilkd.*, 157(5), 449-455.
- DeSarbo, W., y Edwards, E. (1996). Typologies of compulsive buying behavior: A constrained clusterwise regression approach. *Journal of Consumer Psychology*. 5(3), 231-262.
- Diener, E., y Seligman, M.E.P. (2004). Beyond money: Toward an economy of well-being. *Psychological Science in the Public Interest*, 5(1), 1-31.
- Directorate-General Information Society and Media. (2007). *Safer Internet for children. Qualitative study in 29 european countries. Summary report*. European Comission. Versalles. Francia. Disponible en: http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/quali/ql_safer_Internet_summary.pdf

- Dorton, D. y Gast, J. (2007) Cybersex use and abuse: Implications for health education. *American Journal of health Education*. 38(1), 34-40.
- Downing M.A., Omar A.H., Sabri, E. y McCarthy A.E. (2011). Information on the Internet for asplenic patients: a systematic review. *Canadian Journal of Surgery*. 54(4), 232-236.
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5(3), 251-258.
- Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (2003). Nuevas perspectivas en el tratamiento del juego patológico. *Revista Thomson de Psicología*, 1(2), 139-155.
- Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J. y Báez, C. (2000). Relapse prevention in the treatment of slot machine pathological gambling: Long-term outcome. *Behavior Therapy*, 31(2), 351-364.
- Echeburúa, E., Labrador, F.J. y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- EIAA (23 de febrero del 2010). Informe Mediascope. *Asociación Europea de Publicidad Interactiva*. Recuperado el 17 de julio de 2011 en: <http://www.eiaa.net/news/eiaa-articles-details.asp?id=218&lang=5>
- Estallo, J.A. (2001). Usos y abusos de Internet. *Anuario de Psicología*, 32(2), 95-108.
- Ferree MC. (2003). Women and the Web: Cybersex activities and implications. *Sexual and Relationship Therapy*. 18(3), 385–393.

- Fisher, S. (1996). *Gambling and Pathological Gambling Among Casino Patrons*. Report commissioned by the British Casino Industry. Plymouth: *Centre for Research into the Social Impact of Gambling*: University of Plymouth. Disponible en: <http://www.scotland.gov.uk/Resource/Doc/143770/0036514.pdf>
- Forrester, T. (2009). *A deep dive into European consumers*. Recuperado el 13 de Junio en www.forrester.com/research/document/0,7211,54524,00.html
- García del Castillo, J. A., Terol, M. C., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M. y Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20(2), 131-142.
- Gaudin, S. (17 de marzo del 2010) Social networking addicts updating from bed, bathroom. Study shows 48% check Facebook, Twitter at night or first thing in morning. *Computerworld*. Artículo disponible en: http://www.computerworld.com/s/article/9172378/Social_networking_addicts_updating_from_bed_bathroom
- Goldberg, I. (1995). Internet addiction disorder—Diagnostic criteria. *Internet Addiction Support Group (IASG)*. Recuperado el 22 de Agosto del 2010 en <http://users.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>
- Grant, J.E., Potenza N.C., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D.A. y Desai, R.A. (2011) Shopping problems among high school students *Comprehensive Psychiatry* 52(3), 247–252.
- Greenfield, D.N. (1999). *The nature of Internet Addiction: Psychological factors in compulsive Internet use*. Artículo presentado en la Annual Convention of the American Psychological Association. Massachussets. Estados Unidos de Norteamérica. Disponible en: <http://www.virtual-addiction.com/Internetaddiction.htm>.

- Griffiths, M.D. (1997). *Does Internet and computer "addiction" exist?: some case study evidence*. Artículo presentado en la Annual Conference of American Psychological Association, Chicago. IL. Estados Unidos de Norteamérica.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. y Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Grohol, J.M. (2003). *Internet Addiction Guide*. Recuperado el 10 de Agosto del 2010 en <http://www.psychcentral.com/netaddiction/>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., y Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology and Behavior*, 10(2), 290–292.
- Heeth, T. (s.f.) *Gambling addiction - Cause, outcome and a way out*. Recuperado el 10 de julio del 2010 en <http://www.pokerstrategy.com/strategy/psychology/695/1/>
- Hodgins, D.C., Stea J.N. y Grant, J.E. (19 de mayo del 2011). Gambling disorders. *The lancet*. Recuperado el 10 de Agosto del 2011 en <http://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736%2810%2962185-X/fulltext#>
- Holmes, L. (1997). *Internet addiction—is it real?* Mining co. guide to mental health resources. Recuperado el 14 de agosto del 2011 en <http://mentalhealth.tqn.com/library/weekly/aa031097.htm>.
- Hudson, P. (2011) *Digital ties that bind*. Recuperado el 10 de Julio del 2011 en http://www.intersperience.com/article_more.asp?art_id=42

Hussain, Z., y Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 747-753.

H2 Gambling Capital (3 de junio del 2010) *H2 Gambling Capital Presentations*

Recuperado el 11 de junio del 2011 en <http://www.h2gc.com/news.php?article=H2+Gambling+Capital+Presentations+May+2010>

Irurita, I.M. (1996). *Estudio sobre la prevalencia de los jugadores de azar en Andalucía*. Sevilla: Comisionado para la Droga, Consejería de Asuntos Sociales

Jones, S. (2002). *The Internet goes to college: How students are living in the future with today's technology*. Recuperado el 1 de Agosto del 2011 en <http://www.pewInternet.org/reports/pdfs/PIP%5FCollege%5FReport.pdf>

Kim, H. y Davis, K. (2009). What makes a difference in on-line impressions? Avatars, attribution, and cognitive processes. *African Journal of Psychology and Counseling*, 1(8), 123–133.

Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T., y Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218.

Ko, C. et al. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal or Psychiatric Research*, 43(7), 739-747.

Koran L.M., Faber R.J., Aboujoude E, Large M.D. y Serpe R.T. (2006). Estimated prevalence of compulsive buying behavior in the United States. *American Journal of Psychiatry*. 163(10), 1806-1812.

- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopahyay, T. y Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
- Lacoste, J.A. (1998). Internet: la tecnología al servicio de la prevención. *Comunicar. (Colectivo Andaluz para la Educación en Medios de Comunicación)* 10(2), 181-186.
- Lesieur, H.R. (1993). Prevalencia, características y tratamiento de los jugadores patológicos en Estados Unidos. *Psicología Conductual*, 1(3), 389-407.
- Liang, B.A. y Mackey, T. (2009). Searching for safety: Addressing search engine, website, and provider accountability for illicit online drug sales. *American Journal of Law & Medicine*, 35(1), 125-184.
- Liu, M., y Peng W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(2), 1306-1311.
- Lo, S.K., Wang, C.C. y Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15-20.
- MarketingNews.es (27 de enero del 2011). El comercio electrónico crecerá un 19% en España en 2011. *Medios y Marketing-Publidata.es*. Recuperado el 15 de julio del 2011 en: <http://www.marketingnews.es/tendencias/noticia/1054016029005/comercio-electronico-crecera-19-espana-2011.1.html>
- Mesquita, G. y Reimão R. (2010). Quality of sleep among university students: effects of nighttime computer and television use. *Archivos de Neuro-Psiquiatria*. 68(5), 720-725.

- McClure, R.F. y Mears, F.G. (1984). Video game players: personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports*. 55(1), 271-276.
- McCormick, R.A. (1993). La selección de tratamientos para los jugadores patológicos basados en factores clínicamente significativos. *Psicología Conductual*, 1(3), 441-454.
- Monereo, C. (coord.). (2005): *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona: Graó.
- Morahan-Martin, J.M. y Schumacker, P. (1997). *Incidence and correlates of pathological Internet use*. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association. Chicago, IL. Estados Unidos de Norteamérica.
- Morahan-Martin, J. y Schumacher, P. (2000). *New Technology, Gender and Computer and Internet competences and experiences*. Artículo presentado en la Annual Convention of the American Psychological Association. Estocolmo. Suiza.
- Morahan-Martin, J.M. y Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19(6), 659-671
- Moreno, M.A., Parks M.R., Zimmerman F.J., Brito, T.E. y Christakis, D.A. (2009) Display of Health Risk Behaviors on MySpace by Adolescents. Prevalence and Associations. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*. 163(1), 27-34.
- Mueller, A. et al (2011) Depression, materialism, and excessive Internet use in relation to compulsive buying. *Comprehensive Psychiatry*. 52(4), 420-4.
- Muñoz-Rivas, M., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2010). Análisis de los Indicadores de uso de Internet patológico en estudiantes universitarios españoles. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707.

- Muñoz-Rivas, M., Navarro, M. E. y Ortega, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones: Revista de Sociodrogalcohol*, 15(2), 137-144.
- Ng, B. D., y Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- Nielsen Company (2009). *Time spent online among kids increases 63% in the last five years*. Recuperado el 22 de agosto del 2011 en: www.nielsen-online.com/pr/pr_090706.pdf.
- NTX / IAMR (21 de marzo de 2010), Italia abre dos clínicas para curar la adicción a Internet. *Informador.com.mx*. Guadalajara. Jalisco. México. Recuperado el 19 de Agosto del 2010 en <http://www.informador.com.mx/tecnologia/2010/187502/6/italia-abre-dos-clinicas-para-curar-adiccion-a-Internet.htm>
- Ochoa, E. y Labrador, F.J. (1994). *El juego patológico*. Barcelona: Plaza & Janés.
- O.M.S. (1994). *CIE-10. Decima revisión de la clasificación internacional de enfermedades. Trastornos mentales y del comportamiento. Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico. Organización mundial de la salud. División de Salud Mental. Genève. Madrid: Meditor*
- Ortega, S. (2010) *Oniomanía: adicción a las compras*. Recuperado el 22 de junio del 2011 en [http://www.articulo.org/articulo/26807/oniomania adiccion a la compras.html](http://www.articulo.org/articulo/26807/oniomania%20adiccion%20a%20la%20compras.html)
- Peele, S., y Bronsky, A. (2000). Exploring psychological benefits associated with moderate alcohol use: A necessary corrective drinking outcomes. *Drug Alcohol Dependency*, 60(3), 249-250.

- Peters, C. S., y Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481-484.
- Phillips, D.P., Welty, W.R. y Smith, M.M. (1997). Elevate suicide levels associated with legalized gambling. *Suicide Life Threat Behaviour* 27(4), 373-378
- Pratarelli, M.E., Browne B.L. y Johnson, K. (1999). The bits and bytes of computer/Internet addiction: A factor analytic approach. *Behavior research methods, instruments and computers*, 31(2), 305-314.
- Rimington, D.D. y Gast, J. (2007). Cybersex Use and Abuse: Implications for Health Education. *American Journal of Health Education*. 38(1), 34-40.
- Rodríguez-Martos, A. (1987). *El juego... otro modelo de dependencia. Aspectos comunes y diferenciales con respecto a las drogodependencias*. Barcelona: APATS
- Rosenthal, R.J. y Lesieur, H.R. (1992). Self-reported withdrawal symptoms and pathological gambling. *The American Journal of Addictions*, 1(2), 150-154.
- Ross M.W, Mansson S., Daneback K.K. et al. (2005) Characteristics of men who have sex with men on the Internet but identify as heterosexual, compared with heterosexually identified men who have sex with women. *CyberPsychology & Behaviour*. 8(2), 131-139
- Roy, A, Custer, R., Lorenz, V. y Linnoila, M. (1988). Depressed pathological gamblers. *Acta Psychiatrica Scandinava*, 77(2), 163-165.
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M.J., y Herruzo, J. (2010), Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil,

compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones: Revista de Sociodrogalcohol*, 22(4), 301-309.

Salvoch, I. (13 de junio del 2010) Enrique Echeburúa Odriozola: “Internet interfiere de modo negativo en un 6% de los jóvenes” *Diario de Navarra*. Navarra. España. Recuperado el 22 de Agosto del 2011 en <http://www.diariodenavarra.es/20100613/navarra/enrique-echeburua-odriozola-Internet-interfiere-modo-negativo-6-ciento-jovenes.html?not=2010061302025854&idnot=2010061302025854&dia=20100613&seccion=navarra&seccion2=tecnologia>

Sánchez, S. y Iruarrizaga, I. (2009). Nuevas Dimensiones, Nuevas adicciones: La Adicción al Sexo en Internet. *Intervención Psicosocial*. 18(3), 255-268.

Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*. 20(2), 149-160. Disponible en: <http://www.adicciones.es/files/Sanchez-Carbonell.pdf>

Scherer, K. (1997). *College life online: Healthy and unhealthy Internet use*. Artículo presentado en la Annual Convention of the American Psychological Association. Chicago, IL. Estados Unidos de Norteamérica.

Schneider, J.P. (2000). A qualitative study of cybersex participants: Gender differences, recovery issues, and implications for therapists. *Sexual Addiction and Compulsivity*. 7(4), 249-278.

Shapira, N.A., Lessig, M.C., Goldsmith, T.D., Szabo, S.T., Lazoritz, M., Gold, M.S., et al. (2003). Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17(4), 207–216.

- Shapira, N.A., Goldsmith, T.G., Keck, P.E., Khosla, U.M., y McElroy, S.L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(1), 267–272.
- Sheperd, R.M., y Edelman, R.J. (2005). Reasons for Internet use and social anxiety. *Personality and Individual Differences*, 39(5), 949–958.
- Smahel, D., Blinka, L., y Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 715-718.
- Smahel, D., Sevcikova, A., Blinka, L., y Vesela, M. (2009). Abhängigkeit und Internet Applikationen: Spiele, Kommunikation und Sex-Webseiten. In B. U. Stetina & I. Kryspin-Exner (Eds.), *Gesundheit und Neue Medien* (pp. 235–260). Vienna: Springer.
- Smyth, J.M. (2007). Beyond self-selection in video game play: an experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 717–721.
- Spada, M.M., Langston, B., Nikcevic, A.V. y Moneta, G.B. (2008). The role of metacognitions in problematic Internet use. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2325–2335.
- Stepanikova, I., Nie, N.H. y He, X. (2010). Time on the Internet at home, loneliness, and life satisfaction: Evidence from panel time-diary data. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 329–338.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., y Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 473-479.

- Stinson JN, White M, Breakey V, Chong AL, Mak I, Low KK, et al. (2011). Perspectives on quality and content of information on the Internet for adolescents with cáncer. *Pediatric blood & cáncer*. 57(1), 97-104. Disponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21328524>
- Suler, J. (1996). *Why is this eating my life? Computer and cyberspace addiction at the "Palace"*. Recuperado a 12 de Agosto del 2011 en <http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/eatlife.htm>
- The cocktail analysis (22 de febrero de 2011). Publicamos la 2ª ola del Observatorio de las Redes Sociales. *Observatorio de las Redes Sociales*. Recuperado el 28 de Agosto del 2011 en <http://www.tcanalysis.com/2011/02/22/publicamos-la-3%C2%AA-ola-del-observatorio-de-redes-sociales/>
- TNS Global (2010). *Digital World, Digital life*. Recuperado el 21 de julio del 2011 en www.tnsglobal.com/assets/files/TNS_Market_Research_Digital_World_Digital_Life.pdf.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3), 371–380.
- Westphal, J.R., Rush, J.A., Stevens, L. y Johnson, L.J. (2000). Gambling behavior of Louisiana students in grades 6 through 12. *Psychiatric Services*, 51(1), 96-99.
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: the social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670.
- Ybarra, M.L., Alexander, C. y Mitchell, K.J. (2005). Depressive symptomatology, youth Internet use, and online interactions: A national survey. *Journal of Adolescent Health*, 36(1), 9–18.

- Young, K.S. (1996). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Artículo presentado en la Annual Conference of American Psychological Association. Toronto, Canadá.
- Young, K.S. (1997). *What makes the Internet Addictive: Potential explanations for pathological Internet use*. Artículo presentado en la Annual Conference of American Psychological Association, Chicago. IL. Estados Unidos de Norteamérica.
- Young, K.S. (2005). *New trends in the study of pathological Internet use*. Artículo presentado en la Annual Conference of American Psychological Association. Washington, DC. Estados Unidos de Norteamérica.
- Young, K.S., Cooper, A., Griffin-Shelley, E., O'Mara, J. y Buchanan, J. (2000). Cybersex and infidelity online: Implications for evaluation and treatment. *Sexual Addiction and Compulsivity*, 7(10), 59-74.
- Young, K.S., Pistner, M., O'Mara, J. y Buchanan, J. (1999). *Cyber-Disorders: The mental health concern for the new millenium*. Artículo presentado en el Annual Meeting of the American Psychological Association, Boston, MA. Estados Unidos de Norteamérica.
- Young, K.S. y Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 1(1), 25–28.
- Yun, E.K. y Park, H.A. (2010). Consumers' disease information-seeking behaviour on the Internet in Korea. *Journal of Clinical Nursing*. 19(19-20) 2860–2868.
- Zboralski, K., Orzechowska, A., Talarowska, M., Darmosz, A., Janiak, A., Janiak, M., et al. (2009). The prevalence of computer and Internet addiction among pupils. *Postepy Higieny I Medycyny Doswiadczalnej*, 63(1), 8-12.

ANEXOS

Cuestionario para indagar las problemáticas de Internet

ADICCION A INTERNET

1. ¿Consideras que puede llegarse a adquirir una adicción al uso de Internet?
2. ¿Piensas que resultaría problemático ser adicto a Internet? ¿Por qué?
3. ¿Qué tipo de contenidos online, consideras que son los más adictivos?
4. ¿Conoces a alguien de tu entorno que pueda presentar este tipo de adicción? En el caso de responder positivamente: ¿En qué te basas para afirmarlo?
5. ¿Cuánto tiempo de uso diario de Internet, estimas que podría considerarse ya un problema de adicción?

6. ¿Crees que este tipo de adicciones tienen fácil solución? Justifica tu respuesta.

7. ¿Piensas que ser adicto a Internet tiene repercusión en la vida diaria?

8. ¿Crees que son muchas las personas que pueden estar afectados?

9. ¿Qué rango de edad sería el más expuesto a este problema?

OTROS PELIGROS

10. ¿Conoces otros peligros que presente el uso de Internet, aparte de la adicción?
¿Cuáles?

COMPRAS ONLINE

11. ¿Sueles hacer compras a través de la red? Si la respuesta es afirmativa, ¿Qué tipo de artículos o servicios, son los que más consumes?

12. ¿Entraña algún tipo de riesgo hacer compras online? ¿Cuál?

13. ¿Conoces alguna actividad delictiva que esté relacionada con el uso de Internet o pueda desarrollarse a través de este medio? ¿Cuál?

JUEGOS ONLINE

14. ¿Conoces algún juego online? ¿Cuál?

15. ¿Sueles jugar online? ¿Con que frecuencia?

16. ¿Pueden resultar adictivos este tipo de juegos? Justifica tu respuesta:

USO DE LA RED

17. ¿Consideras peligroso para los niños usar Internet sin supervisión? ¿A qué peligros pueden enfrentarse?
18. ¿Qué opinas de la veracidad de la información recogida en Internet? ¿Se miente en la red?
19. ¿Puede resultar peligroso fiarse de rumores, consejos o informaciones recogidos en Internet? ¿Conoces algún caso en el que alguien haya salido perjudicado?

RELACIONES ONLINE

20. ¿Qué opinas de las redes sociales? ¿Consideras que están modificando la forma de relacionarse de las personas?
21. ¿Qué opinas de las relaciones de pareja online?
22. ¿Pueden resultar peligrosos los chats? ¿Por qué?

23. ¿Conoces alguna situación en la que tu privacidad pueda verse afectada durante el uso de Internet? ¿Cuál?

CONTENIDO ONLINE

24. ¿Es fácil acceder a webs con alto contenido sexual?

25. ¿Es fácil acceder a sitios webs con alto contenido de violencia explícita?

26. ¿De qué forma podrían evitarse situaciones peligrosas durante el uso de Internet?

SALUD ONLINE

27. ¿Has comprado alguna vez medicamentos a través de Internet?

28. En caso afirmativo ¿fueron eficaces esos medicamentos?

29. ¿Has consultado en alguna web, problemas relacionados con la salud? Indica el tipo de problema consultado:

30. ¿Hay algo que quieras agregar? Expón todo lo que consideres oportuno.