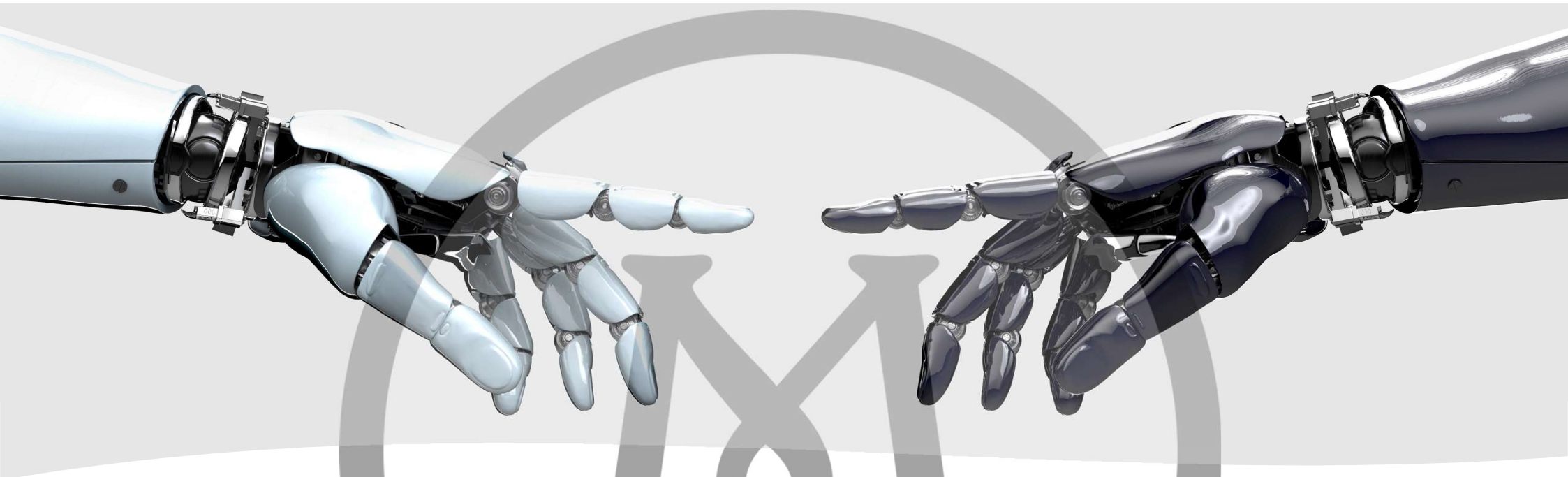


Conductas adictivas en Internet

Un grupo heterogéneo de adicciones.
Algunas con una dimensionalidad diferencial.
Otras son nuevas y desconocidas.

M^a Angustias Salmerón Ruiz. Unidad de adolescencia. Hospital Ruber Internacional. Madrid.



Índice

1. Introducción
2. Definición
3. Etiopatogenia
4. Diagnóstico
5. Evidencia científica
6. Derivación

Introducción (I)

¿Nueva adicción o nuevo soporte?



Introducción (II)

- Tiempo



Introducción (III)

- Tiempo



Introducción (IV)

- Espacio



Introducción (V)

- Espacio



Introducción (VI)

- Velocidad

$$v = \frac{s}{t}$$



Definición (I)

Uso frecuente

≠

CAI

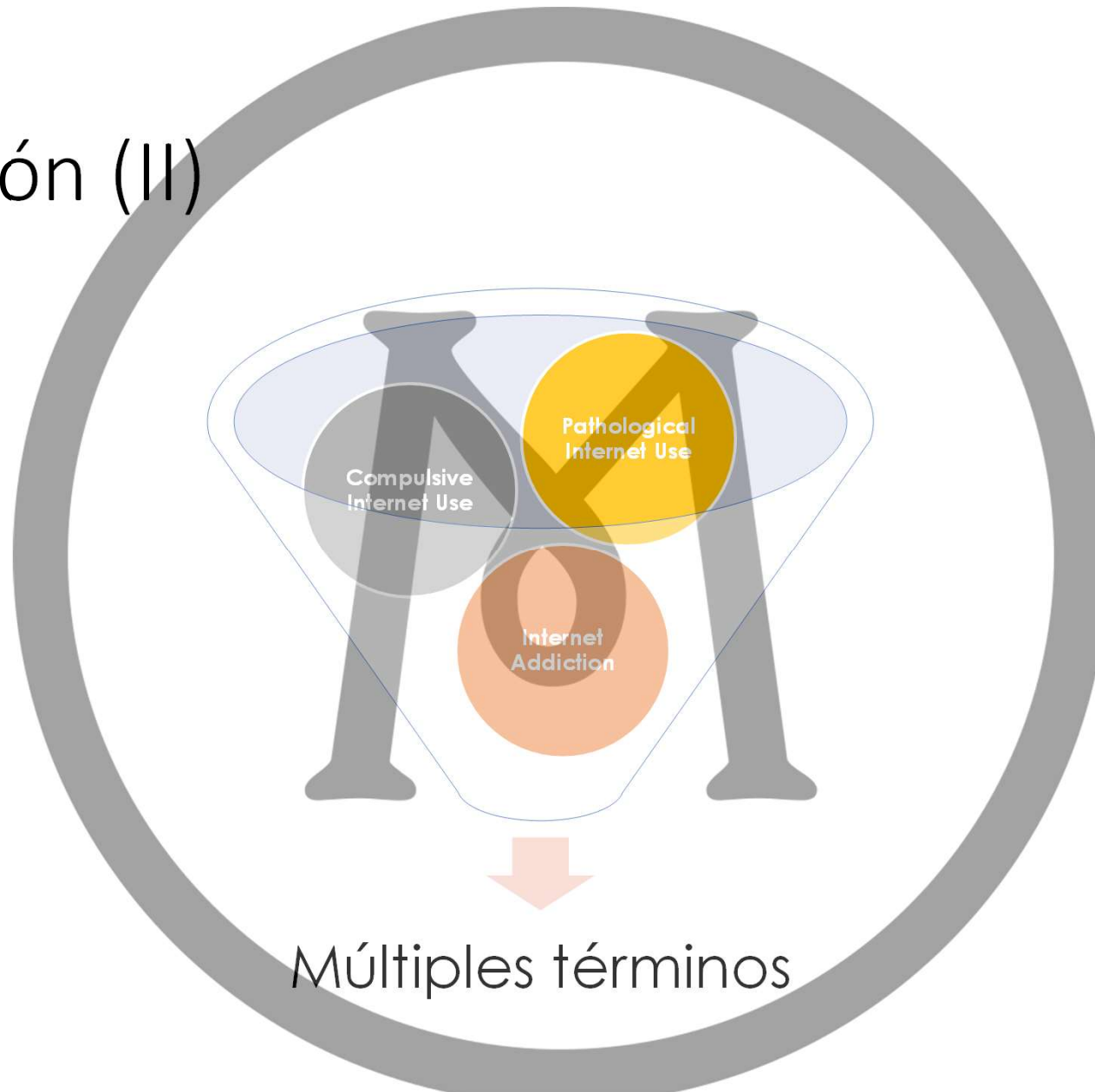
Psicopatología
Tolerancia
S. Abstinencia
P. Control
Ocultación
Abandono

(Golberg, Young)

motivación



Definición (II)



Definición (III)

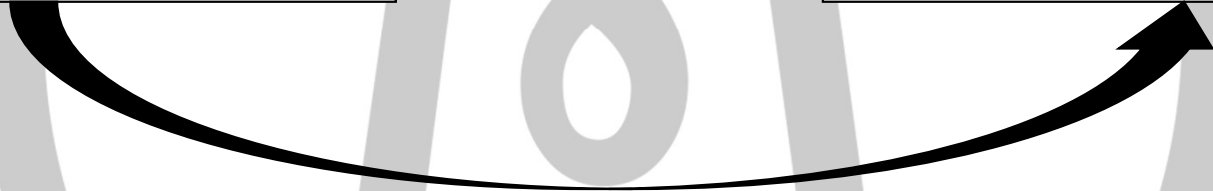


FRANK W PAULUS. 2018. Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. DEVELOPMENTAL MEDICINE & CHILD NEUROLOGY

Definición (IV)

Uso problemático de Internet General
(UPIG)

Uso problemático de Internet Específico
(UPIE)



Epidemiología (I)

Table 1. World-wide prevalence of Internet addiction

Country	Age group	Prevalence rates
United States	Adult	0.7-6%
	College	4-25%
Greece	Adolescents	3.1-15.3%
Italy	Adolescents	5.4%
	College	5%
Norway	General	1%
United Kingdom	College	18.3%
India	Adolescents	0.7%
	College	0.7%
Qatar	College	17.3%
South Korea	Adolescents	1.6-20.3%
China	Middle school	2.4-6.3%
	Adolescents	5.5-13.5%
	College	6.4%
Taiwan	College	17.9%
Croatia	High school	3.4%

Internet Addiction: A Review of the First Twenty Years. 2017.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/?term=INTERNET+ADDICTION%3A+A+REVIEW+OF+THE+FIRST+TWENTY+YEARS>



Etiopatogenia (I)

Factores protectores vs factores de riesgo



Factores protectores

- Apego Seguro
- Diálogo en familia
- Comunicación asertiva
- Ocio y tiempo libre
- Educación emocional
- Educación en valores
- Autoestima
- Satisfacción de la vida escolar
- Lectura



Sexo



-  Redes sociales
- Mensajería instantánea
-  Videojuegos
- Compartir información.
- Búsquedas de información en Internet.

Otros factores asociados

15-18 años

33,17 minutos más que los usuarios sanos

Motivación de uso:

- Entretenimiento que produzca placer
- Aliviar el estrés o la preocupación
- Ganar la aceptación de pares en caso de conflicto

Violencia doméstica

Diagnóstico

Clínico



Asociación Americana de Psiquiatría. Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos. En: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5). Barcelona: Masson; 2014. p. 481-591. 2.

CIE 11. <https://icd.who.int/es>.

Adicción a nuevas tecnologías: Internet, videojuegos y smartphones. Revisión y estado del arte. (2020)
<https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num2-2020/10-17%20Tema%20de%20revision%20Adiccion%20a%20nuevas%20tecnologias.pdf>

Criterios DSM-5	Criterios CIE-11
Uso persistente y recurrente de Internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 (o más) de los siguientes en un período de 12 meses: - Preocupación por los juegos de Internet (el individuo piensa en actividades de juego previas o anticipa jugar el próximo juego; Internet se convierte en la actividad dominante de la vida diaria). - Aparecen síntomas de abstinencia al quitarle los juegos por Internet. (Estos síntomas se describen típicamente como irritabilidad, ansiedad o tristeza, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica). - Tolerancia (la necesidad dedicar cada vez más tiempo a participar en juegos de Internet). - Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por Internet. - Pérdida de interés por aficiones o entretenimientos previos como resultado de, y con la excepción de los juegos por Internet. - Se continúa con el uso excesivo de los juegos por Internet a pesar de saber los problemas psicosociales añadidos. - Ha engañado a miembros de su familia, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que juega por Internet. - Uso de los juegos por Internet para evadirse o aliviar un afecto negativo (p. ej., sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad). - Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en otros juegos por Internet. Nota: solo se incluyen en este trastorno los juegos por Internet que no son de apuestas. No se incluye el uso de Internet para realizar actividades requeridas en un negocio o profesión; tampoco se pretende que el trastorno incluya otros usos recreativos o sociales de Internet. De manera similar, se excluyen las páginas	El trastorno por uso de videojuegos predominantemente en línea se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego ("juegos digitales" o "videojuegos") persistente o recurrente que se realiza principalmente por Internet y se manifiesta por: - Deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); - Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y - Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves. El trastorno por uso de videojuegos predominantemente fuera de línea se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego ("juego digital" o "juego de video") persistente o recurrente que no se realiza principalmente por Internet y se manifiesta por: - Deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); - Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y - Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes. Desarrollo y validación psicométrica

ANTONIO RIAL BOURETA*, PATRICIA GÓMEZ SÁLGADO*, MANUEL ISORNA FOLGAR**,
MANUEL ARAUJO GALLEGÓ*, JESÚS VARELA MALLOU*

- 1 Cuando me conecto siento que el tiempo vuela y pasan las horas sin darme cuenta
- 2 En ocasiones he intentado controlar o reducir el uso que hago de Internet pero no fui capaz
- 3 En alguna ocasión he llegado a descuidar algunas tareas o a rendir menos (en exámenes, deportes, etc.) por conectarme a Internet
- 4 Cada vez me gusta más pasar horas conectado/a a Internet
- 5 A veces me irrito o me pongo de mal humor por no poder conectarme a Internet o tener que desconectarme
- 6 Prefiero que mis padres no sepan el tiempo que paso conectado a Internet porque les parecería excesivo
- 7 He dejado de ir a sitios o de hacer cosas que antes me interesaban para poder conectarme a Internet
- 8 En alguna ocasión me he metido en líos o problemas por culpa de Internet
- 9 Me fastidia pasar horas sin conectarme a Internet
- 10 Cuando no puedo conectarme no paro de pensar si me estaré perdiendo algo importante
- 11 Digo o hago cosas por Internet que no sería capaz de decir/hacer en persona

N= 1709, 11 centros de la ESO

En A Coruña.

11 ítems. Respuestas 1-5

Punto de corte ≥ 16

Como prueba Screening (S: 81%, E: 82,6%)

Escalas diagnósticas

¿CON QUÉ FRECUENCIA EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES TE HA PASADO QUE...?

	Nunca	Pocas veces	Bastantes veces	Muchas veces	Siempre
J1. Cuando te conectas sientes que el tiempo vuela y pasan las horas sin darte cuenta	☐	☐	☐	☐	☐
J2. Has intentado controlar o reducir el uso que haces de Internet pero no fuiste capaz	☐	☐	☐	☐	☐
J3. En alguna ocasión has llegado a descuidar algunas tareas escolares o a rendir menos en exámenes por conectarte a Internet	☐	☐	☐	☐	☐
J4. Necesitas pasar cada vez más tiempo conectado a Internet para sentirte a gusto	☐	☐	☐	☐	☐
J5. A veces te irritas o te pones de mal humor por no poder conectarte a Internet o tener que desconectarte	☐	☐	☐	☐	☐
J6. Has mentido a tus padres o a tu familia sobre el tiempo que pasas conectado a Internet	☐	☐	☐	☐	☐
J7. Has dejado de hacer cosas que antes te interesaban (hobbies, deportes, etc.) para poder conectarte a Internet	☐	☐	☐	☐	☐
J8. Te has conectado a Internet a pesar de que sabías que podría traerte problemas	☐	☐	☐	☐	☐
J9. Te llegó a molestar mucho pasar horas sin conectarte a Internet	☐	☐	☐	☐	☐
J10. Has llegado a tener la sensación de que si no te conectabas podías estar perdiendo algo realmente importante	☐	☐	☐	☐	☐
J11. Has llegado a hacer o a decir cosas por Internet que no harías o dirías en persona	☐	☐	☐	☐	☐



IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA

RELACIONES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TRIC

Andrade, B.,
Guadix, I., Rial,
A. y Suárez. F.
UNICEF
España. 2021:
Disponble en
<https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>



RESULTADOS: USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET (UPI)

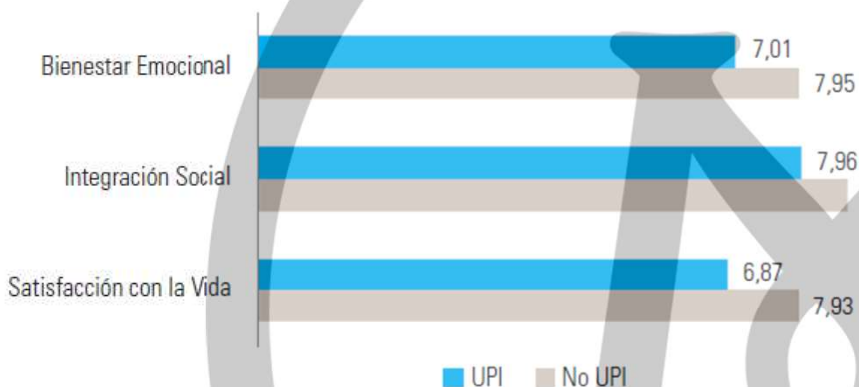
Uso problemático de Internet



- Se cifra en un **33%** el porcentaje de adolescentes que estarían desarrollando un uso problemático de Internet y las redes sociales.
- Este porcentaje es mayor entre las chicas y se incrementa significativamente en 3.º y 4.º de ESO.

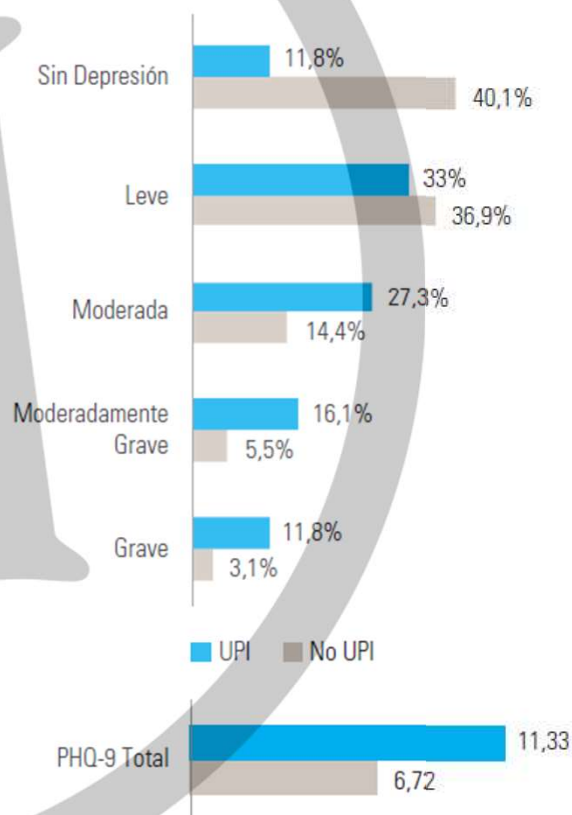
RESULTADOS: UPI Y POSIBLE IMPACTO EMOCIONAL

UPI, bienestar emocional, integración social y satisfacción vital



- Aunque no se pueda establecer una relación causa-efecto, los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida son siempre inferiores entre las y los adolescentes que presentan un uso problemático de Internet. La tasa de depresión es más del triple.

UPI y depresión



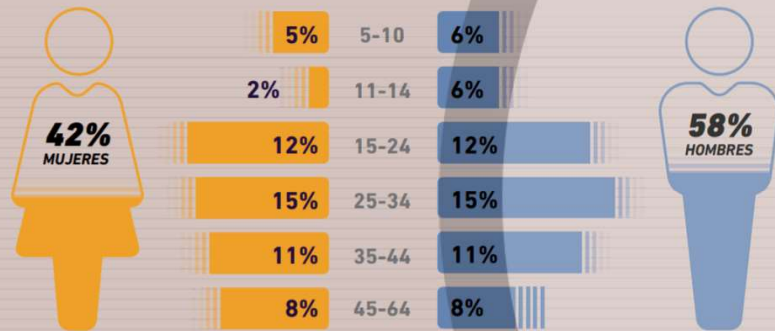
Escalas de IGD (IGDS9-SF)

	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	A menudo	Muy a menudo
1. ¿Te sientes preocupado por tu comportamiento con el juego? (Algunos ejemplos: ¿Piensas en exceso cuando no estás jugando o anticipas en exceso a la próxima sesión de juego?, ¿Crees que el juego se ha convertido en la actividad dominante en tu vida diaria?)	☐	☐	☐	☐	☐
2. ¿Sientes irritabilidad, ansiedad o incluso tristeza cuando intentas reducir o detener tu actividad de juego?	☐	☐	☐	☐	☐
3. ¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando para lograr satisfacción o placer?	☐	☐	☐	☐	☐
4. ¿Fallas sistemáticamente al intentar controlar o terminar tu actividad de juego?	☐	☐	☐	☐	☐
5. ¿Has perdido intereses en aficiones anteriores y otras actividades de entretenimiento como resultado de tu compromiso con el juego?	☐	☐	☐	☐	☐
6. ¿Has continuado jugando a pesar de saber que te estaba causando problemas con otras personas? (pareja, amistad o familia)	☐	☐	☐	☐	☐
7. ¿Has engañado a alguno de tus familiares, terapeutas o amigos sobre el tiempo que pasas jugando?	☐	☐	☐	☐	☐
8. ¿Juegas para escapar temporalmente o aliviar un estado de ánimo negativo (por ejemplo, desesperanza, tristeza, culpa o ansiedad)?	☐	☐	☐	☐	☐
9. ¿Has comprometido o perdido una relación importante, un trabajo o una oportunidad educativa debido a tu actividad de juego?	☐	☐	☐	☐	☐

Puntaje 9-45 (1-5).
Positivo: más de 5 categorías
"muy a menudo"



NÚMERO TOTAL DE VIDEOJUGADORES EN 2018
15 MILLONES
(42% DE LOS ESPAÑOLES ENTRE 6 Y 64 AÑOS)



RANGOS DE EDAD

Epidemiología (II)

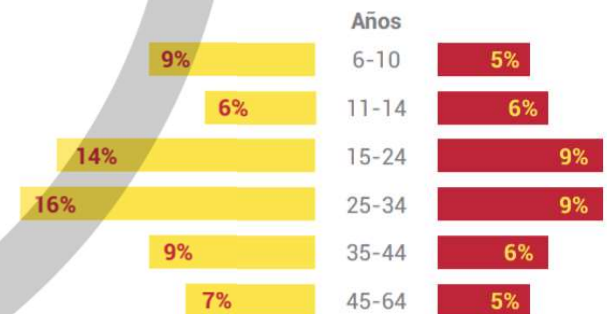
Consumo de vídejuegos en España. Asociación Española del Videojuego. Informe anual 2019. y 2021

<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

Hombres
54,1

Mujeres
45,9

15,9
MILLONES DE VIDEOJUGADORES
(47% de los españoles entre 6 y 64 años)



Prevalencia IGD España

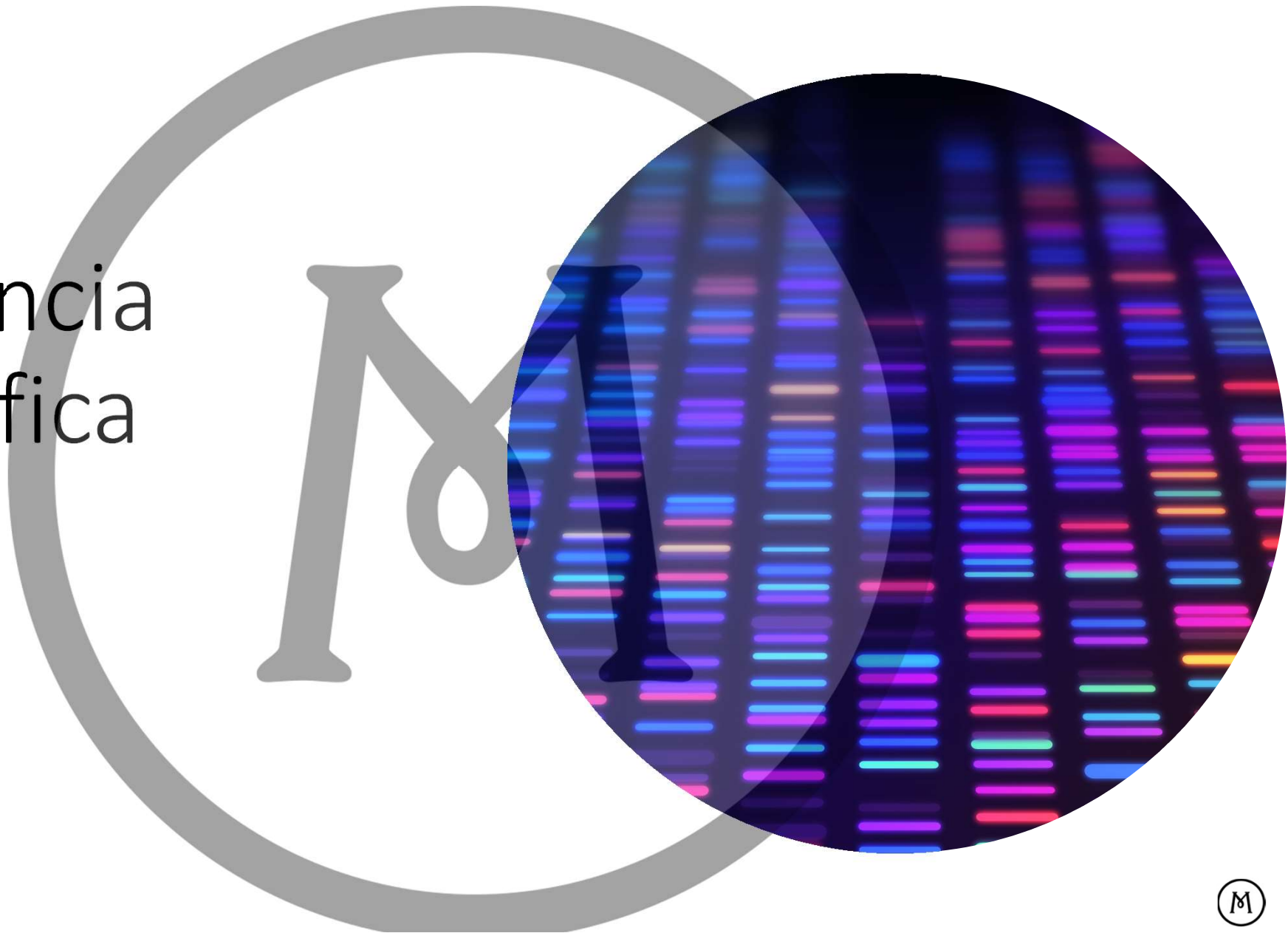
- En adolescentes 1,7% y el 10%
- ♂ 6,8 %
- ♀ 1,3%

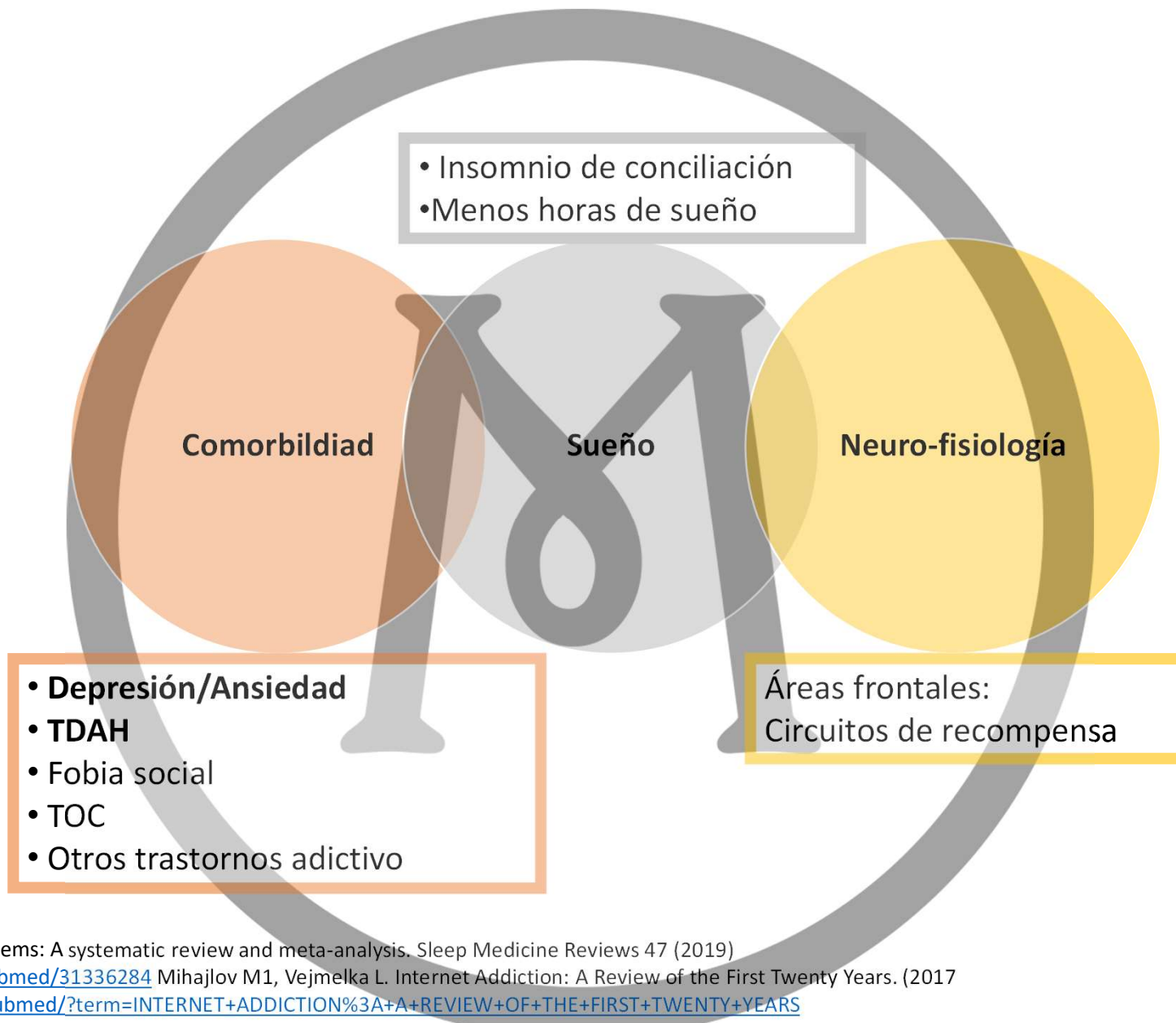
Spanish Validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and Relationship with Online Gambling and Quality of Life. 2020. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32121280/>



Evidencia científica

Escasa





Internet addiction and sleep problems: A systematic review and meta-analysis. Sleep Medicine Reviews 47 (2019)
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31336284> Mihajlov M1, Vejmelka L. Internet Addiction: A Review of the First Twenty Years. (2017)
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/?term=INTERNET+ADDICTION%3A+A+REVIEW+OF+THE+FIRST+TWENTY+YEARS>



¿TDAH v.s CAI?

♂ adolescents

TDAH

CAI

En consulta

Detección y abordaje





¿Cómo detecto? ¿Qué hago?

- ¿Uso, abuso o CAI?.
- Valorar motivaciones.
- Historia social (Familiar, escolar, grupo de amigos, ocio y tiempo libre, consumo de sustancias u otras adicciones).
- Recomendaciones a la familia:
 - cómo actuar
 - Regular el uso de internet (plan digital familiar):
 - En tiempo
 - Localización física de los dispositivos
 - Aplicaciones utilizadas.

Plan digital familiar AAP

American Academy of Pediatrics
DEDICATED TO THE HEALTH OF ALL CHILDREN™



Guardado

Zonas libres de pantallas

Tener áreas de la casa libres de pantallas beneficia la salud y el desarrollo de los niños de muchas maneras. Una parte importante de esto es comprender y acordar como familia los lugares donde no se permite tener pantallas.



Equilibrio
con las
pantallas y
dispositivos



Comunicación
sobre las
pantallas y
dispositivos



Amabilidad
y empatía



Privacidad
y
seguridad
digital



Zonas
libres de
pantallas



Momentos
libres de
pantallas



Elección
de buen
contenido



Uso
compartido
de las
pantallas



Revisar

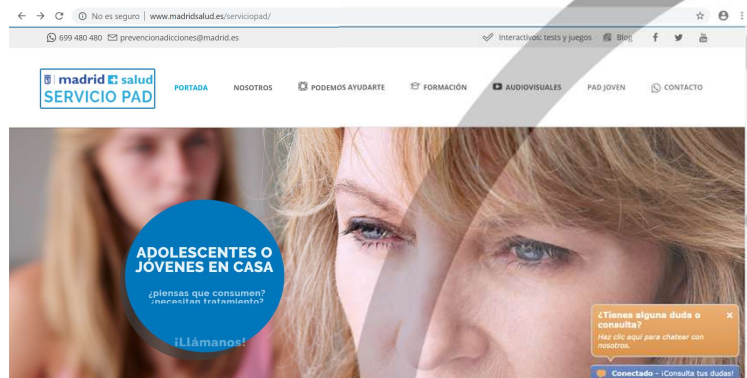
3 / 11
Restantes

Volver
6 de 11



continuar
8 de 11





<http://www.madridsalud.es/serviciopad/>



<https://www.comunidad.madrid/servicios/asuntos-sociales/servicio-atencion-adicciones-tecnologicas>

¿A quién derivó?

CSM de zona

Servicio PAD (Madrid Salud ayuntamiento de Madrid).
Teléfono: 91.480.80.00

- <24 años
- Médicos, psicólogos, educadores sociales

Servicio de atención adicción tecnológicas

- 12-17 años

Hospital Ruber Internacional (Unidad de adolescencia)

- La CAI es un conjunto de adicciones, diferentes entre sí.
- Al ser la adicción en soporte digital, aumenta la accesibilidad, provocando: menor edad de inicio, mayor rapidez de instauración y favorece el mantenimiento de ésta.
- Es necesario la unificación de la definición y escalas diagnósticas a nivel internacional
- Es aconsejable realizar estudios longitudinales a largo plazo para conocer mejor esta problemática.
- Es preciso incluir en la entrevista clínica los riesgos de las TIC/CAI y los factores protectores.
- La familia es importante en la prevención, la detección precoz de los casos y el tratamiento.





¡Muchas gracias!

“La infancia no necesita el mundo digital para su desarrollo. En muchas ocasiones, es una necesidad del mundo adulto ofrecerles la tecnología”

M.A Salmerón Ruiz, SID, 2019