

**Avance** Estudio sobre Adicciones  
Comportamentales: Juego Online, usos  
TIC y Tecnoadicciones en población  
adolescente y joven.  
Canarias

**FUNDACIÓN ADSIS - JULIO 2024**

# Presentación

El Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas, del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias, presenta en este Avance los **datos preliminares** del *Estudio sobre Adicciones Comportamentales: Juego Online, usosTIC y Tecnoadicciones en población adolescente y joven en Canarias*.

El Estudio analiza, por cuarto año consecutivo, el uso compulsivo de internet y videojuegos entre población adolescente y joven escolarizada con edades entre los **9 y 20 años**. La muestra recoge los datos aportados por **1768 personas** a través de encuestas aplicadas durante el curso escolar 23/24 (entre octubre 2023 y junio 2024).

El objeto del Estudio es realizar un **diagnóstico** de las Adicciones Comportamentales mediadas por las Tecnologías, mostrar tendencias de estos fenómenos adictivos y sacar conclusiones aplicables al trabajo de prevención que se realiza.

El **informe final**, con la totalidad de datos procesados, estará disponible en dos fases: a finales de septiembre de 2024 los relacionados con usos TIC y Tecnoadicciones y a finales de octubre los relacionados con juego de azar online.

# Distribución de la muestra por islas



**Gran Canaria: 83,5%**



**Tenerife: 10,3%**



**Lanzarote: 3,8%**



**La Palma: 2,4%**

**1768**  
Total participantes

**87,3% Provincia de Las Palmas**  
**12,7% Provincia de Santa Cruz de Tenerife**

# 1. Crece la percepción de riesgo y de “enganche”

La percepción de presentar conductas de riesgo TIC crece en población adolescente.

- El 9% de las personas jóvenes reconoce hacer un **uso inadecuado** o peligroso de las mismas, un 1,8% más respecto al curso anterior.
- El 17% se percibe como **"enganchado/a"** a las tecnologías, un incremento del 2,9% respecto al curso anterior.

Esta autopercepción de riesgo muestra, además, un **cambio de tendencia**. En los últimos cursos se había producido un descenso, pero vuelve a darse una subida en este curso 23/24.

"He perdido mi adolescencia por culpa del móvil, por estar todo el día con el TikTok, Instagram, WhatsApp... y no salir de mi casa" "Me gustaría dejar el móvil y pasar más tiempo con mi madre".  
Chica de 17 años Jinámar, Telde. Gran Canaria.

## 2. Alta presencia de tecnoadicciones: internet y videojuegos

En cuanto al Uso Compulsivo de Internet y trastornos por uso de videojuegos, se obtienen indicadores que permiten afirmar una alta presencia de conductas adictivas:

- Se incrementan las conductas relacionadas con el **trastorno por uso de videojuegos**, alcanzando indicadores del 8%, un aumento del 2,4% sobre el curso anterior.
- Se mantienen en torno al 13% los indicadores de **Uso Compulsivo de Internet**. Especialmente relevante es el incremento del “nerviosismo” “irritabilidad” y “violencia” derivadas de las adicciones a redes sociales y otras aplicaciones.

“Me he dado cuenta que una adicción no es solo las drogas, sino también la tecnología”.  
Adolescente 15 años, de Guimar, Tenerife.

### 3. El *gambling* se introduce en la población adolescente

Los juegos de azar y apuestas online están cada vez más integradas en las dinámicas de ocio infanto-juvenil:

- Los **indicadores adictivos** de juego online en población adolescente y joven alcanzan al 16% de la población adolescente y joven, con un aumento del 2,4% sobre el curso anterior.
- La **ruleta y las apuestas deportivas** son las que presentan mayores indicadores adictivos en esta etapa evolutiva.

Se aprecia además un efecto “pasarela” que conduce de forma cada vez más inadvertida desde los videojuegos hacia plataformas que incentivan conductas propias de los juegos de azar.

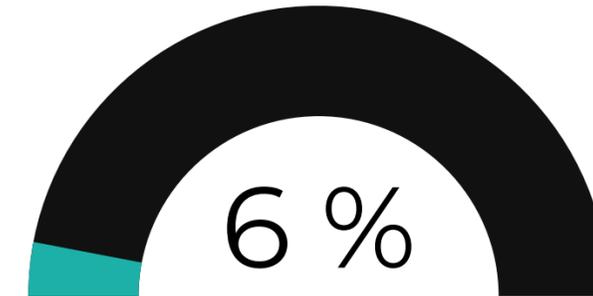
“Es importante que la gente se de cuenta de sus propias adicciones”,  
Adolescente 13 años, Santa Cruz Tenerife.

# Estudio en Gráficos

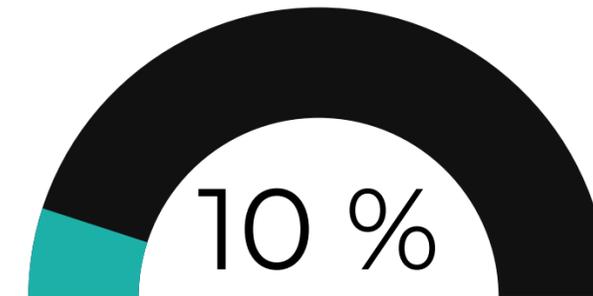
## Resultados de Tecnoadicciones I: uso compulsivo de móvil e Internet



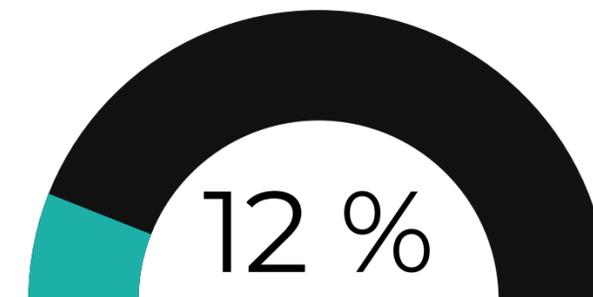
**Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud:**



**Afectación en su vida:**



**Pasar el día pensando en usar el móvil/internet:**

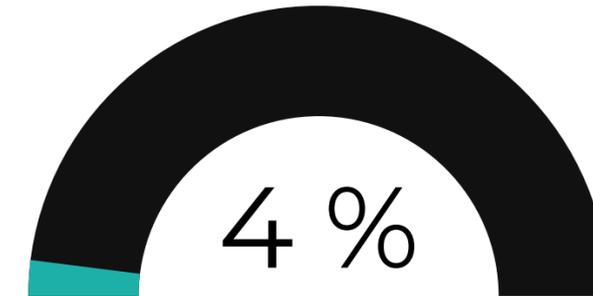


# Estudio en Gráficos

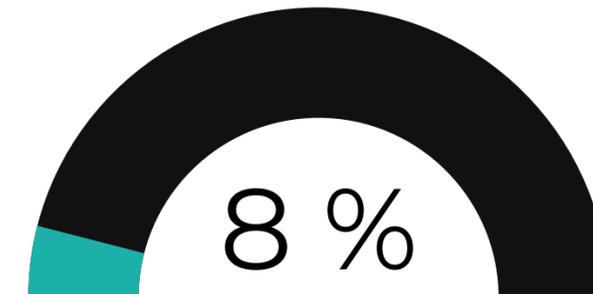
## Resultados de Tecnoadicciones II: trastorno por videojuegos



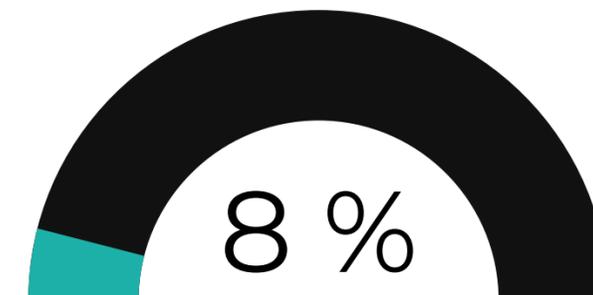
**Nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud:**



**Afectación en su vida:**



**Pasar el día pensando en usar el móvil/internet:**

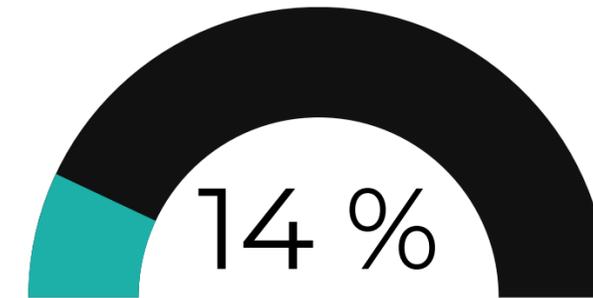


# Estudio en Gráficos

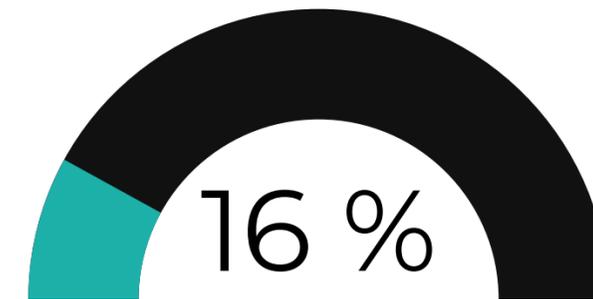
## Resultados de Juego Patológico Online



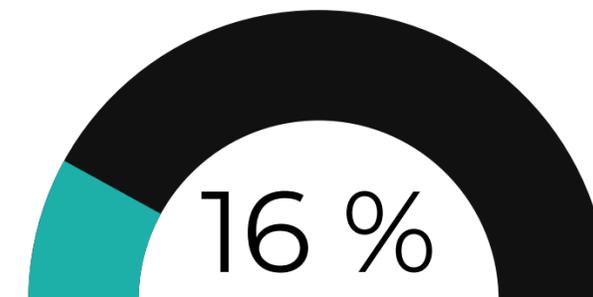
**Intentar dejar de jugar sin lograrlo:**



**Tener problemas con el juego azar:**



**Culpa por jugar a juegos de azar:**



# Resumen



- La percepción de **presentar conductas de riesgo TIC** crece en población adolescente, un dato que cambia la tendencia a la baja de los últimos años.
- Se incrementan las conductas relacionadas con el **trastorno por uso de videojuegos**.
- Los **juegos de azar y apuestas online** están cada vez más integradas en las dinámicas de ocio infanto-juvenil, con un peligroso efecto “pasarela” cada vez más evidente.
- Los indicadores de **irritabilidad, afectación en la vida diaria y enganche** oscilan entre el 4% y el 16%, siendo los valores más altos los correspondientes con sentimientos de culpa/tener problemas para dejar los juegos de azar.

# Próximas entregas

## Septiembre 2024

*Estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones en población adolescente y joven*

## Octubre 2024

*Estudio Diagnóstico juego patológico online en población adolescente y joven*

Consulta los informes anteriores: [Informes y publicaciones](#)



# Agradecimientos

## - Gobierno de Canarias:

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

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

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

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

- **Ayuntamiento de Telde. Plan Integral del Valle de Jinámar.**

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

**Estudio realizado por el equipo del Programa de Prevención de Tecnoadicciones y otras conductas adictivas del Centro Aluesa de Fundación Adsis en Canarias: Jonatan Hernández Sánchez, Seneida Rodríguez Mendoza, Alba Jiménez Morales, Teresa Arroyo Toscano y Ana Bautista Santamaría. Coordinador: Óscar Lorenzo Lorenzo.**

**El Centro Aluesa de Fundación Adsis realiza prevención y tratamiento de las adicciones comportamentales en Canarias.**

**Como todos los Programas de Prevención de Tecnoadicciones de Fundación Adsis en el territorio español se utiliza el entorno digital como medio para educar sobre el ocio digital saludable, reducir los usos compulsivos de internet, prevenir las tecnoadicciones y otras conductas adictivas. Se dirige prioritariamente a población adolescente y joven e implican a familias, centros educativos y otras organizaciones.**



Fundación Adsis acompaña a personas en riesgo de exclusión para que logren hacer realidad sus proyectos de vida. Con más de 58 años de historia, sus programas de acción social buscan construir una sociedad más justa, solidaria e inclusiva. Cada año, acompaña a más de 50.000 personas en España y en América Latina.

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

