

*Encuesta sobre el uso problemático  
de internet, ludopatías y adicciones al  
trabajo y compras en las Illes Balears*

Informe



**Govern  
de les Illes Balears**

Conselleria de Salut i Consum



**INFORME**

**ENCUESTA SOBRE EL USO PROBLEMÁTICO DE  
INTERNET, LUDOPATÍAS Y ADICCIONES AL  
TRABAJO Y COMPRAS EN LAS ILLES BALEARS.**



**Govern de les Illes Balears**  
Conselleria de Salut i Consum  
Direcció General de Salut Pública i Participació

Palma de Mallorca, julio de 2006

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Justificación del estudio .....</b>	<b>7</b>
<b>3. Objetivos .....</b>	<b>8</b>
<b>4. Equipo de investigación .....</b>	<b>9</b>
<b>5. Antecedentes del problema.....</b>	<b>9</b>
5.1 Uso de Internet .....	9
5.2 Juegos de azar .....	14
5.3 Compra compulsiva .....	17
5.4 Adicción al trabajo.....	17
<b>6. Material y método .....</b>	<b>19</b>
6.1 Diseño metodológico .....	19
6.2 Población de estudio .....	19
6.3 Método de recolección de datos .....	20
6.4 Instrumento de recolección de datos .....	22
6.5 Variables .....	25
6.6 Trabajo de campo .....	26
6.7 Tabulación y explotación estadística.....	26
<b>7. Total Illes Balears.....</b>	<b>27</b>
7.1 Total Illes Balears, uso de Internet.....	27
7.1.1 Comparativa de las variables utilizadas para la medición de uso problemático de Internet .....	39
7.1.2 Análisis del grupo de internautas con 4 a 7 criterios de “adicción a Internet” .....	40
7.2 Total Illes Balears, juego .....	41
7.2.1 Comparativa de las variables utilizadas para la medición del juego patológico.....	54
7.3 Total Illes Balears, compras .....	56
7.4 Total Illes Balears, adicción al trabajo .....	59
<b>8. Total Illes Balears. Resultados por sexos .....</b>	<b>62</b>
8.1 Por sexos, total Illes Balears, Internet.....	62
8.2 Por sexos, total Illes Balears, juego .....	71
8.3 Por sexos, total Illes Balears, compras .....	78
8.4 Por sexos, total Illes Balears, trabajo .....	79
<b>9. Resultados por zonas geográficas .....</b>	<b>81</b>
<b>9.1 Palma.....</b>	<b>81</b>
9.1.1 Palma, Internet .....	81
9.1.2 Palma, juegos de azar.....	88
9.1.3 Palma, compras .....	95
9.1.4 Palma, trabajo .....	96
<b>9.2 Part Forana.....</b>	<b>97</b>
9.2.1 Part Forana, Internet.....	97
9.2.2 Part Forana, juegos de azar .....	105
9.2.3 Part Forana, compras .....	110
9.2.4 Part Forana, trabajo .....	111
<b>9.3 Ibiza .....</b>	<b>113</b>

9.3.1 Ibiza, Internet .....	113
9.3.2 Ibiza, juegos de azar .....	120
9.3.3 Ibiza, compras .....	125
9.3.4 Ibiza, trabajo .....	126
<b>9.4 Menorca .....</b>	<b>127</b>
9.4.1 Menorca, Internet .....	127
9.4.2 Menorca, juegos de azar .....	134
9.4.3 Menorca, compras .....	139
9.4.4 Menorca, trabajo .....	140
<b>10. Total Illes Balears. Resultados por grupos de edad.....</b>	<b>141</b>
10.1 De 16 a 25, uso de Internet .....	141
10.2 De 16 a 25, juego .....	147
10.3 De 16 a 25, compras .....	152
10.4 De 16 a 25, adicción al trabajo .....	153
10.5 De 26 a 35, uso de Internet .....	154
10.6 De 26 a 35, juego .....	160
10.7 De 26 a 35, compras .....	165
10.8 De 26 a 35, adicción al trabajo .....	166
10.9 De 36 a 45, uso de Internet .....	167
10.10 De 36 a 45, juego .....	171
10.11 De 36 a 45, compras .....	176
10.12 De 36 a 45, adicción al trabajo .....	177
10.13 De 46 a 55, uso de Internet .....	178
10.14 De 46 a 55, juego .....	183
10.15 De 46 a 55, compras .....	188
10.16 De 46 a 55, adicción al trabajo .....	189
10.17 De 56 a 65, uso de Internet .....	190
10.18 De 56 a 65, juego .....	196
10.19 De 56 a 65, compras .....	201
10.20 De 56 a 65, adicción al trabajo .....	202
10.21 Más de 65, uso de Internet .....	203
10.22 Más de 65, juego .....	207
10.23 Más de 65, compras .....	213
10.24 Más de 65, adicción al trabajo .....	214
<b>11. Conclusiones .....</b>	<b>215</b>
11.1 Sobre Internet .....	216
11.2 Sobre juego .....	219
11.3 Sobre compras .....	222
11.4 Sobre trabajo .....	222
11.5 Consideraciones finales .....	224
<b>12. Anexo .....</b>	<b>226</b>
12.1 Modelo de cuestionario .....	226
12.2 Cuotas de muestra aplicadas por sexo y zona geográfica .....	230
12.3 Propuesta de mejora metodológica .....	231
<b>13. Bibliografía .....</b>	<b>232</b>

Correspondencia:

Centro Coordinador de Drogodependencias

C/ Zuloaga, 2, 07005 Palma

Teléfonos 971 47 30 38

Fax 971 47 33 85

Correo electrónico: [pladrogues@dgsanita.caib.es](mailto:pladrogues@dgsanita.caib.es)

<http://portalsalut.caib.es>

## **1. Introducció**

La Conselleria de Salut i Consum del Govern de les Illes Balears decidí abordar una encuesta sobre la incidencia de las ciberadicciones, ludopatías, adicción a las compras y al trabajo en la población de las Islas Baleares, dando cumplimiento, así, al mandato legal contenido en la Llei de Drogodependències i altres Addiccions de les Illes Balears (Llei 4/2005 de 29 d'abril), que entró en vigor el 10 de julio de 2005.

Así, de acuerdo con la Llei de Drogodependències i altres Addiccions de les Illes Balears, la administració pública, a través del organismo responsable del desarrollo de la política de drogodependencias, en este caso el Centro Coordinador de Drogodependencias de la Conselleria de Salut i Consum del Govern de les Illes Balears, debe promover la realización de encuestas periódicas y estudios epidemiológicos, sanitarios, económicos y sociales para conocer la incidencia, prevalencia y problemática de las drogodependencias y otras adicciones en las Islas Baleares.

Y es que, la Conselleria de Salut i Consum dentro del marco de sus competencias ha de fomentar, desarrollar, promover, dar apoyo, coordinar, controlar y evaluar toda clase de programas y actuaciones que tengan por objetivos:

- Conocer los problemas relacionados con todo tipo de drogodependencias y conductas adictivas.
- Dar información contrastada a la población general sobre las sustancias y las conductas que pueden generar dependencia, sus efectos y las consecuencias de su uso o abuso.
- Intervenir sobre los factores de riesgo o de protección, tanto psicológicos y conductuales como familiares, sociales y ambientales que incidan en la aparición del problema, y favorecer el desarrollo de actitudes, hábitos y valores positivos hacia la salud y la vida.

El estudio, realizado por la Clínica Capistrano por encargo de la Conselleria de Salut i Consum del Govern de les Illes Balears es el primero sobre ciberadicciones y ludopatías que se realiza en nuestra Comunidad Autónoma y es pionero en todo el Estado por el amplio abordaje de esta temática de tanta importancia en la sociedad actual tanto en población infantojuvenil y adolescente como en adultos.

Este trabajo de investigación a nivel de las diversas adicciones analizadas aporta los primeros datos sobre esta problemática y es un paso inicial para el diseño de actuaciones preventivas y asistenciales tendentes a modificar actitudes y hábitos negativos para favorecer la adopción de estilos de vida saludables en nuestra comunidad autónoma.

Este es el cauce que seguro nos permitirá un más amplio y más adecuado abordaje de la problemática de este tipo de adicciones y, con ello, la mejora de la asistencia y tratamientos destinados a la población afectada.

## **2. Justificación del estudio**

Ante la falta de estudios sistemáticos sobre los riesgos potenciales de ludopatía y de uso problemático de Internet en el marco geográfico de Illes Balears, resulta necesario disponer de datos que permitan conocer los principales aspectos de esta realidad socio-sanitaria.

El límite entre la función lúdica del juego o la utilización de una herramienta tecnológica y el desarrollo de un trastorno que afecta la salud mental del individuo es difuso, por tanto, la intervención de los profesionales sanitarios y de la Administración Pública justifican el presente estudio por las consecuencias negativas personales y sociales que ocasionan dichas conductas a fin de planificar e instrumentar las medidas preventivas o sanitarias que correspondan.

La posibilidad de desarrollar adicción a conductas placenteras que cumplen una función en la economía psíquica del sujeto ha llevado a extender el concepto de adicción a comportamientos en los que no interviene el uso de sustancias. Estos comportamientos comparten criterios de tolerancia, abstinencia, inversión de tiempo y/o dinero para la consecución de la actividad aunque le reporte al sujeto perjuicios en los ámbitos familiares, sociales o laborales y malestar subjetivo asociado a esfuerzos infructuosos de controlar la conducta.

El alto nivel de accesibilidad a actividades que proporcionan un refuerzo conductual y que resultan potencialmente adictivas ha despertado el interés de aquellas que por su uso masivo se convierten en una problemática para la Salud Pública.

Los juegos de azar resultan privilegiados para dar respuesta al imaginario colectivo de que un golpe de suerte puede cambiar la vida. Consciente de ello, el mercado



ofrece innumerables variantes dirigidas a las demandas de la población, de cualquier índole que sean.

Por otra parte el desarrollo de las comunicaciones y de las tecnologías de la información ha producido un cambio cualitativo en nuestra sociedad y en la interacción con los conocimientos, pero también ha generado un cambio en las costumbres y modos de vida, donde la persona desarrolla un rol activo respecto a los contenidos a los que accede: noticias, diversión, compras, viajes, espectáculos, juego, sexo, etc. La amplia gama de servicios ofrecidos despierta atracción porque satisface las demandas de prácticamente todas las personas.

Una actividad que comparte la afición al juego y a Internet es el juego virtual.

### **3. Objetivos**

El objetivo general del estudio es determinar la prevalencia de juego y uso de Internet en la población general de las Illes Balears.

Como objetivo específico, detectar las conductas problemáticas en relación con el juego y el uso de Internet, a fin de estimar población en riesgo. Tangencialmente, explorar las tendencias a compras compulsivas y adicción al trabajo.

Tanto la oferta de opciones de juegos de azar como la disponibilidad de acceso a Internet para la población general ha determinado la selección de actividades de estudio.

#### **4. Equipo de investigación**

- Cittadini, Marta. Licenciada en Psicología. Departamento de investigación de Clínica CAPISTRANO.
- González Paredes, Francisco. Sociólogo.
- Dr. Vázquez Roel, José María. Psiquiatra. Director de Clínica CAPISTRANO.

#### **5. Antecedentes del problema**

Respecto a las conductas desadaptativas que pueden derivar del juego y del uso de Internet se han descrito cuales son los criterios para diagnosticar la ludopatía o la ciberadicción.

##### **5.1 Uso de Internet**

Se han realizado diversos estudios con la intención de medir la “adicción a Internet”, muchos de ellos realizados a través de la red, lo que supone un sesgo en los resultados al ser una muestra autoseleccionada.

No se disponen de datos adicionales como antecedentes psicopatológicos, donde la red cumpliría un carácter instrumental al servicio de diversas motivaciones o desórdenes. Asimismo tampoco es posible describir efectos secundarios al uso de la red, ni conductas desadaptativas producto de esta actividad.

Si bien el uso de la red está extendido a todos los sectores sociales por la multiplicidad de recursos que ofrece, resulta destacable cómo sobre todo los jóvenes se conectan a la red en su tiempo de ocio- utilizando la tecnología que es la herramienta natural de su época- al servicio del entretenimiento y la búsqueda de relaciones donde el anonimato juega un papel preponderante.

Ivan Goldberg (1995) establece criterios diagnósticos para determinar si una persona padece o no “uso patológico de Internet” parodiando (ya que muchos creyeron que era en broma) los criterios para abusos de sustancias en el marco de un foro sobre Internet. Según Goldberg, estos signos serían:

- Cambios drásticos en los hábitos de vida a fin de tener más tiempo para conectarse.
- Disminución generalizada de la actividad física.
- Descuido de la salud propia a consecuencia de esta actividad.
- Evitación de actividades importantes a fin de disponer de más tiempo para permanecer en la Red
- Disminución de la sociabilidad que tiene como consecuencia la pérdida de amistades.
- Negligencia respecto a la familia y amigos.
- Rechazo a dedicar tiempo extra en actividades fuera de la Red.
- Deseo de más tiempo para estar empleando el ordenador.
- Negligencia en el trabajo y en las obligaciones personales

Sin embargo Kimberly Young, de la Universidad de Pittsburg y creadora del Center for On-Line Addiction retoma el tema y señala una serie de criterios para diagnosticar el Síndrome de la Adicción a Internet (Info Adicction Disorder, IAD)

basándose en los del abuso de sustancias del DSM – IV, aunque posteriormente propone una serie de criterios adaptados de los utilizados para Juego Patológico, por ser un referente de adicción no química.

La mayoría de las personas utiliza Internet sin consecuencias negativas y beneficiándose de su uso, no obstante para varios puede resultar desadaptativo por exceso, descontrol y por los perjuicios que le ocasiona en su relación con el entorno y consigo mismo.

Griffiths (1996) define operativamente las adicciones tecnológicas como adicciones no químicas que involucran la interacción humano–ordenador. Pueden ser pasivas (televisión) o activas (juegos de ordenador, Internet, etc).

Según Gwinell (1999), la progresión del simple hecho de usar Internet a estar completamente obsesionado con la Red puede producirse en sólo días, incluso, horas.

En realidad el uso patológico de Internet no está en función del tiempo en línea, sino de las perturbaciones en la vida del usuario como resultado de su uso.

Gwinell realiza una distinción entre obsesión y adicción. Reserva el término “adicción” para referirse a un problema relacionado con alguna sustancia y “obsesión”, para un problema intelectual y conductual aunque las personas desarrollan cambios reales en la química cerebral en respuesta a ciertas actividades que proporcionan refuerzo conductual como el juego.

Pratarelli y cols.(1999) utilizan el término de adicción al ordenador/Internet, y la definen como un fenómeno o desorden putativo que depende tanto del medio como del mensaje, sin inclinarse a favor de ninguno

Suler (1999) señala la existencia de dos modelos básicos de la hipotética adicción a Internet.

Uno hace referencia a sujetos muy aficionados e interesados por sus ordenadores, que utilizan la Red para recoger información, jugar en solitario, obtener nuevos programas, etc. pero sin establecer ningún tipo de contacto interpersonal. A esta tendencia Echeburúa y cols. (1998) la ha denominado “estimulación solitaria”.

El otro modelo estaría representado por sujetos que frecuentan los canales de conversación, listas de correo, correo electrónico, etc. Serían usuarios que están implicados en la “búsqueda de interacción social” (Echeburúa y cols., 1998). Las necesidades de filiación, reconocimiento, poder o amor subyacen a este tipo de utilización de la Red.

Argemí (2000) propone, a su vez, diferentes tipos de adicción:

- a) **Ciberrelación:** Se refiere a las amistades virtuales. El anonimato e intimidad que ofrece la Red le permite a personas tímidas o con poco éxito social un mecanismo compensatorio altamente atractivo: se desinhiben y establecen amistades con quienes, probablemente, no conocerán nunca en realidad.
- b) **Cibersexo:** Con gran repercusión en la vida personal y familiar de quien lo practica, pues altera el vínculo con las personas de su entorno próximo. Existen ciertas diferencias de género. Mientras los hombres acceden más frecuentemente a la pornografía; las mujeres, a los chats eróticos o intimistas.
- c) **Cibercompulsión:** Existen algunas variantes, entre ellas están el acopio compulsivo de información, la compra compulsiva, la ludopatía, etc.

Entre los cambios psicológicos negativos que la adicción a este medio acarrea Echeburúa (1999) considera las 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 de la atención), irritabilidad en caso de interrupción, incapacidad para salirse de la pantalla, etc., además de aislamiento del entorno y desatención a otros aspectos de sus obligaciones sociales.

Griffiths (1996) añade otros como la saliencia (esta actividad se convierte en lo más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta), tolerancia (el usuario necesita incrementar la cantidad de una actividad para lograr los efectos anteriormente experimentados), síndrome de abstinencia (estado emocional desagradable y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida), conflictos (ya sean interpersonales, laborales, sociales, intrapsíquicos, etc.) y recaída (tendencia a volver a patrones tempranos de la actividad, restaurando las conductas más extremas de la adicción por muchos años de abstinencia o control que el sujeto haya tenido). Uno de los aspectos que diferencian a una adicción psicológica de una adicción química es que la primera no tiene las consecuencias físicas negativas que puede tener esta última. No obstante, en el caso de la adicción a Internet también se han señalado algunos efectos, sobre todo los derivados de la privación de sueño, producidos por la inhabilidad del adicto para 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 (Young, 1999).

Echeburúa (1999) considera que los factores de riesgo que propician una vulnerabilidad psicológica hacia la adicción a Internet son:

- Déficit de personalidad: introversión acusada, baja autoestima y alto nivel de búsqueda de sensaciones. Déficit en las relaciones interpersonales: timidez y fobia social.
- Déficit cognitivo: fantasía descontrolada, atención dispersa y tendencia a la distracción.
- Alteraciones psicopatológicas: adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas, depresión, etc.

Según AZAJER (Asociación Zaragozana de Jugadores en Rehabilitación) el adicto a Internet tiene muchas posibilidades de convertirse en un ciberludópata. La ciberludopatía se trataría entonces de un caso particular de comorbilidad, de concurrencia de dos dependencias (al juego y a Internet) en una sola persona.

Otra postura señala que la ciberludopatía es una adicción al juego, pero a través del ordenador. De la misma forma que la ludopatía se puede manifestar en juegos de cartas, ruleta, máquinas tragaperras o loterías, la ciberludopatía no deja de ser una modalidad de juego patológico.

## **5.2 Juegos de azar**

El juego con recompensa o por bienes ha estado presente en la historia de la humanidad. Sin embargo en las últimas décadas se ha convertido en una estimulación constante con las más variadas presentaciones y con un acceso inmediato para la mayoría de las personas. Entrar a un bar y encontrarse con una máquina tragaperras, sentarse en el ordenador de su casa y conectarse con un casino virtual son algunas de las opciones que brinda el mercado.

De los países de la Unión Europea, España es uno de los países que ocupan los primeros lugares de gasto *per cápita* en juego.

En cuanto a los mecanismos biopsicológicos involucrados en el juego y sus efectos en la conducta, éstos pueden ponerse al servicio de los más diversos tipos de personalidad.

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) reconoce formalmente en 1980 este trastorno con el nombre de *juego patológico*, más preciso que el término común *juego compulsivo*, ya que la conducta suele ser egosintónica y lo incluye en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM-III), en el apartado de los trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados. En 1987, la APA reconoce que el juego patológico es un trastorno similar al alcoholismo o a la dependencia a sustancias psicoactivas y, aunque el DSM-III-R lo sigue incluyendo en el mismo apartado, modifica los criterios, que son prácticamente equivalentes a los utilizados para la dependencia a sustancias psicoactivas.

En la Octava Conferencia Internacional sobre juego, que tuvo lugar en Londres en el año 1990, todas las comunicaciones abordaron el juego patológico dentro de la teoría general de las adicciones. Rosenthal y Lesieur (1991), recogiendo la opinión unánime de considerar el juego patológico como un trastorno de tipo adictivo, presentaron una propuesta descriptiva sobre el juego patológico para el texto del DSM-IV. Se lo define como un deterioro del control de la conducta de juego, que se manifiesta por un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos.

El sujeto seguirá jugando, a pesar de que su conducta distorsiona o lesiona objetivos personales, familiares o profesionales. Los criterios diagnósticos estarían dentro de las siguientes categorías:



- 1) Progresión.
- 2) Preocupación.
- 3) Intolerancia a las pérdidas.
- 4) Indiferencia a las consecuencias.

Con la aparición del DSM–IV, se añade un aspecto en los criterios diagnósticos para este problema y se comienza a dar relevancia tanto a las consecuencias del juego como a los factores desencadenantes del mismo, sugiriéndose la necesidad de tratamientos tanto sintomáticos como no sintomáticos de este problema. El criterio que se añade es: “el juego se utiliza como estrategia para escapar de problemas, o para mitigar un estado de ánimo deprimido o disfórico”.

Custer (1984) propone cuatro fases del jugador patológico en su proceso de juego, que son descritas ampliamente en Custer y Milt (1985): fase de ganancia, fase de pérdida y fase de desesperación, junto con una cuarta fase sugerida por Lesieur y Rosenthal (1991) que han denominado fase de desesperanza o abandono.

Fernandez Labriola,R. y cols.(2000) han estudiado los perfiles biológicos de jugadores teniendo en cuenta los aspectos neurobioquímicos y su correlato con los perfiles clínicos que divide en los siguientes subtipos clínicos:

- Jugador patológico adictivo
- Jugador patológico obsesivo compulsivo
- Jugador patológico buscador de nuevas emociones
- Otros: Trastornos bipolares, trastornos de la personalidad

En cuanto a la evaluación de la patología específica de juego patológico, los estudios más recientes han unificado la utilización del cuestionario SOGS (The South Oaks Gambling Screen), de Lesieur y Blume .

### **5.3 Compra compulsiva**

Comprar compulsivamente es una conducta cada vez más frecuente y responde a múltiples factores. La sociedad postmoderna, y como su nombre indica, sociedad de consumo, se basa para su sostén en las leyes de la oferta y la demanda, para lo cual debe crear incisamente nuevas necesidades que serán satisfechas con nuevos productos.

Las personas con baja autoestima tienden a compensar carencias por medio de la adquisición de productos, y responden casi automáticamente a la seducción de la variada gama de promesas que subyacen a la publicidad del mercado. Sin embargo, para que el hecho de comprar compulsivamente se constituya en un trastorno debe cumplir con varios criterios. Si es episódico puede formar parte de la fase maníaca del Trastorno Bipolar; cuando es continuo sería sintomático de un Trastorno del Control de los impulsos.

Aunque el DSM IV no lo considera un trastorno específico, tanto en la práctica clínica como en la literatura se lo asocia a las adicciones no químicas.

La compulsión podría asociarse a un componente de un cuadro obsesivo compulsivo; en cambio, la búsqueda de recompensa lo definiría con un problema adictivo.

### **5.4 Adicción al trabajo**

Los cambios de los valores sociales surgidos en la segunda mitad del siglo XX y el crecimiento y la expansión industrial y tecnológica han gestionado tipos de trabajo competitivos que reemplazan la relación natural que existía entre trabajador y producto de su trabajo, aportando nuevas significaciones.

La ética del trabajo, desde la postura del progreso y la sociedad del bienestar, alienta la actitud de que trabajar mucho y durante largas horas es respetable. Los adictos al trabajo prefieren pensar que son personas muy trabajadoras, que todo lo hacen por la familia o por la empresa.

Es una adicción peligrosa, pues proporciona al adicto una falsa sensación de autoestima, de poder y de control a la cual no quieren renunciar, pues es valorada socialmente y funciona como sostén de déficit de identidad.

Los adictos al trabajo suelen proceder de familias disfuncionales donde las pautas de conducta, de comunicación y las relaciones no son saludables. Con esta cultura social y familiar los hijos aprenden a valorarse por lo que hacen, por su rendimiento o las metas que alcanzan, y no por lo que son.

Bajo la presión constante para rendir y lograr metas más altas cumplen, además del reconocimiento, la función de evitar la intimidad y permitirse en nombre del trabajo licencias tanto de funciones familiares como de estilos de relación.

## **6. Material y método**

### **6.1 Diseño metodológico**

Inferencial; investigación por medio de encuesta monoetápica asistida por ordenador.

Este estudio se presenta como aproximación al sector de la población en riesgo de padecer efectos perjudiciales por el uso de la Red o sus hábitos de juego de azar. A diferencia de los estudios en base a muestras auto seleccionadas, se aplican aquí criterios metodológicos clásicos en ciencias sociales: investigación sobre muestra universal aleatoria, con los niveles de confianza y significación más usuales en investigación social. Difiere si acaso del método sociológico “puro” en el diseño del cuestionario, pues no se construyó sobre previas investigaciones cualitativas y baterías de pre – tests, sino sobre cuestionarios clínicos de utilización ya contrastada en el campo de la Psicología, dando así paso a una investigación que podríamos calificar como *híbrida*, con todas las ventajas y limitaciones que pueden suponer la aplicación de un cuestionario diseñado para su aplicación individual a una población dada.

### **6.2 Población de estudio**

Universo: Residentes en Illes Balears mayores de 16 años con teléfono fijo en su hogar. El ámbito de investigación y análisis es por tanto Illes Balears en su conjunto, y si bien se ofrece una desagregación por zonas geográficas, por edades o por sexos<sup>1</sup>, el hecho de realizar la afijación de la muestra de modo proporcional a la

---

<sup>1</sup> De hecho, se utilizaron estas variables con el objeto de representar muestralmente la estructura socio–demográfica balear, y sólo secundariamente se utiliza esta circunstancia para refinar el análisis.

población de cada zona provoca que haya que tomar con las debidas reservas estadísticas los resultados desagregados de Menorca e Ibiza, y muy especialmente los resultados por grupo de edad.

Muestra: Aleatoria, estratificada por poblaciones, con cuotas por sexo y edad representativas de la estructura socio–demográfica de Illes Balears.

Ámbitos geográficos: se realizan cuatro submuestras: municipio de Palma, resto de Mallorca (Part Forana<sup>2</sup>), Ibiza y Formentera (en adelante “Ibiza”) y Menorca.

Tamaño muestral Palma: 325 entrevistas (nivel de confianza = 95 %, margen máximo de error =  $\pm 2,9$  %)

Tamaño muestral Part Forana: 322 entrevistas (nivel de confianza = 95 %, margen máximo de error =  $\pm 2,9$  %)

Tamaño muestral Menorca: 66 entrevistas (nivel de confianza = 95 %, margen máximo de error =  $\pm 6,9$  %)

Tamaño muestral Ibiza y Formentera: 98 entrevistas (nivel de confianza = 95 %, margen máximo de error =  $\pm 5,1$  %)

Tamaño muestral total = 811 entrevistas válidas

Para todas las submuestras: nivel de confianza = 95 %, margen máximo de error para el total de la muestra =  $\pm 1,75$  %, en el supuesto de varianza  $p = q = 50$  %. Los errores de inferencia relativos a las preguntas sobre compras y trabajo se indican en sus correspondientes apartados, así como los correspondientes errores de las submuestras analizadas.

### **6.3 Método de recolección de datos**

---

<sup>2</sup> Se conoce en Mallorca como *Part Forana* al territorio de la isla sin la capital, Palma. Ambas zonas se reparten de forma casi igual la población de la isla. No se debe identificar Part Forana con el ámbito rural sin más ya que, aunque engloba a éste, incluye también importantes núcleos de población, como Inca, Manacor o Marratxí, así como importantes zonas turísticas.

Encuesta telefónica anónima, monoetápica, con entrevistadoras bilingües catalán-castellano. La supervisión aleatoria mínima de fiabilidad fue del 10 % de las entrevistas realizadas.

Resultaba evidente en el momento del diseño de investigación que la encuesta telefónica adolece de problemas de cobertura del Universo objeto de estudio, ya que el hecho de que un número creciente de hogares haya prescindido del teléfono fijo, utilizando sus miembros tan sólo teléfonos móviles (y por tanto no registrados en las guías telefónicas) resulta una fuente de error muestral. Asimismo, la proliferación de compañías que prestan servicios telefónicos es causa de que muchos abonados no figuren en las guías telefónicas habituales. Tras sopesar los errores que estos factores podrían provocar, se concluyó que esta metodología de recogida de información seguía siendo la más adecuada, ya que:

- La mayoría de los hogares continúan disponiendo de un teléfono fijo
- La encuesta telefónica ofrecía frente a la presencial una doble garantía de discreción: del entrevistado frente al entrevistador y del entrevistado frente a otros posibles miembros de la familia u otras personas presentes. El propio formato de las respuestas junto al hecho de que las preguntas fueran audibles sólo para el entrevistado por medio de la vía telefónica auguraba en principio un mayor número de respuestas y una mayor fiabilidad de las mismas.

Los hogares a entrevistar fueron seleccionados aleatoriamente mediante elevadores, con repetición de llamada en caso de hogar vacío, y con sustitución por el siguiente (o siguientes números) cuando el número seleccionado correspondiera a negocios, empresas o similares.

Se establecieron dos turnos de llamadas, con la intención de abarcar las más anchas bandas horarias posibles: de 10.00 a 16.00 h. y de 16.00 a 22.00 h. En los casos de hogares vacíos la rellamada se efectuó en el turno inmediatamente posterior, siendo sustituido el hogar por el inmediatamente siguiente en la guía telefónica en caso de nuevo resultado de hogar vacío.

#### **6.4 Instrumento de recolección de datos**

##### Cuestionario:

Tanto por los mecanismos de negación característicos de las conductas adictivas como por la ocultación deliberada para evitar la reprobación social, el cuestionario no se presentó abiertamente a la población objeto como instrumento de detección de adicciones, recurriendo al refinamiento de los ítems para su presentación al entrevistado como estudio sobre consumo de tiempo libre, ocio y similares.

El cuestionario se estructuró en seis partes diferenciadas. En la primera, se indaga sobre el uso o no de Internet en tiempo de ocio, el tiempo invertido y las páginas visitadas; en la segunda, sobre la participación o no en juegos de azar, tipo de juegos y tiempo de dedicación.

En la tercera, se retoma el tema de Internet para profundizar en las posibles conductas adictivas. Para la confección de la preguntas se adaptaron ítems de la IRABI (Internet–Related Addictive Behavior Inventory), desarrollada por Brenner (1997) y del IRPS (Internet Related Problem Scale) de Armstrong, Phillips y Saling (2000), algunos de los cuales coinciden con los criterios descritos por Young (1996; 1998), con el fin de indagar:

- Tolerancia

- Dependencia
- Pérdida de control
- Efectos negativos
- Reducción de otras actividades
- Huida de los problemas
- Deseo intenso de estar conectado

En la cuarta, se investiga el tema del juego problemático o patológico. Para ello se tuvieron en cuenta los criterios diagnósticos del juego patológico en el D.S.M. IV, y para la elección de los ítems se adaptaron los correspondientes al SOGS (The South Oaks Gambling Screen), de Lesieur y Blume, cuya fácil aplicación lo convierte en apto para encuestas telefónicas, y se tuvo además en cuenta que cumpliera con los criterios del Cuestionario de Juego Patológico de FAJER (Salinas y Roa 2001.):

1. Cada ítem hace referencia a un solo criterio del DSM IV
2. Cuando exista más de un ítem por criterio, presentan un gradiente de gravedad

Los factores indagados son:

- Falta de control
- Descontrol conductual en la adquisición del dinero
- Irritabilidad
- Persistencia en el juego persiguiendo las ganancias
- Intento de recuperación de lo perdido.
- Efectos negativos
- Ocultación
- Dependencia
- Reducción de actividades



El SOGS, si bien es el cuestionario más reconocido para detectar aspectos problemáticos o patológicos asociados al juego, ha recibido algunas críticas (Dickerson, 1993) como instrumento para evaluar población general, debido a los falsos positivos que puede producir la respuesta dicotómica (si/no), ya que este tipo de respuesta podría aumentar el número de criterios para juego patológico. Sin embargo, en el diseño del cuestionario se mantuvieron las mismas opciones que para el resto de las preguntas.

En la quinta, figura un ítem sobre compras impulsivas y otro sobre adicción al trabajo. Se consideró oportuno –dado que se trata de un estudio sobre hábitos potencialmente adictivos no relacionados con sustancias, y a sugerencia del patrocinador del estudio– incluir estas dos cuestiones en el cuestionario pese a hallarse el trabajo de campo ya iniciado. Esta inclusión tardía implicó que el tamaño muestral aplicado a ambos ítems fuera de 689 casos (frente a 811 de la muestra total; esta reducción afectó a la muestra de Palma y Part Forana), lo que si bien conlleva un leve incremento del error de muestreo, este error continúa siendo estadísticamente aceptable. Asimismo, se optó por incluir un sólo ítem por tema (compras y trabajo) debido a que el cuestionario, ya cerrado y en aplicación, se situaba en su duración de entrevista en los umbrales de tolerancia del entrevistado, lo que impedía añadir series de ítems completas. Somos conscientes de las limitaciones epistemológicas que este planteamiento presenta.

Por último, se recogían los datos del entrevistado en la ficha personal (zona de residencia, edad, sexo, nivel de estudios, situación laboral, número de teléfono y nombre propio<sup>3</sup>)

De este modo, la estructura del cuestionario se conformó de la siguiente forma:

---

<sup>3</sup> Como es habitual en este tipo de metodología, el nombre y teléfono son absolutamente confidenciales, registrándose tan sólo a efectos de comprobación de veracidad de las entrevistas y/o de revisión de las mismas en caso de errores durante el trabajo de campo

SECCIÓN	CONTENIDO	NÚMERO DE ÍTEMS
1 <sup>a</sup>	Preguntas sobre uso de Internet que no provocan resistencia en el entrevistado	3
2 <sup>a</sup>	Preguntas sobre uso de juegos de azar que no provocan resistencia en el entrevistado	3
3 <sup>a</sup>	Preguntas sobre adicción a Internet que pueden provocar resistencia en el entrevistado	8
4 <sup>a</sup>	Preguntas sobre adicción a juegos de azar que pueden provocar resistencia en el entrevistado, más un ítem sobre posibles casos de ludopatía en el hogar	9
5 <sup>a</sup>	Pregunta sobre compras compulsivas	1
6 <sup>a</sup>	Pregunta sobre trabajo excesivo	1
7 <sup>a</sup>	Ficha personal para control del entrevistado	7

Automáticamente, se registró también la clave de identificación de la encuestadora, la fecha de la entrevista y el número de cuestionario.

A la hora de presentar los resultados, se reestructuró este orden para reagrupar los temas de Internet y de juego, pero manteniendo la nominación de los ítems (P1, P2, P3, etc.) Es por ello que el orden que presentan en este informe parece a primera vista incongruente.

*(Ver modelo de cuestionario en el anexo, epígrafe 12.1)*

## 6.5 Variables

Sociodemográficas: Edad, sexo, zona de residencia, ocupación y nivel de estudios terminados. Las tres primeras fueron controladas y aplicadas en proporción a su realidad socio-demográfica en Illes Balears.

Características de participación: Además de los aspectos arriba explicados, se abordaron variables tales como tipos de juegos, frecuencias de juego y de conexión a Internet, tipo de páginas visitadas y todas las otras pautas de conducta relacionadas que se consideraron relevantes por el equipo.

## **6.6 Trabajo de campo**

Se realizó entre los días 26 de septiembre y 26 de octubre de 2005 por parte de la empresa especializada Alf Estudios y Estrategias. Se emplearon un total de cinco entrevistadoras bilingües catalán/castellano, y –como ya se indicó– en turnos de 10.00 a 16.00 h. y de 16.00 a 22.00 h.

Todas las opciones de respuesta fueron leídas separada y secuencialmente a los encuestados, incluido un listado de tipos de páginas de Internet (P3) y otro de juegos de azar (P5), y exceptuando la opción “No sabe (y/o) no contesta”. En estas preguntas 3 y 5, además, se ofreció al entrevistado la opción de completarlas mediante la inclusión en las mismas de la posibilidad de respuesta abierta (posteriormente cerradas en categorías)

## **6.7 Tabulación y explotación estadística**

Los datos originales fueron registrados en base de datos Access, y explotados estadísticamente con hoja de cálculo Excel.

Dicha explotación estadística corrió a cargo del técnico de Clínica Capistrano Eduard Monteys Viñals.

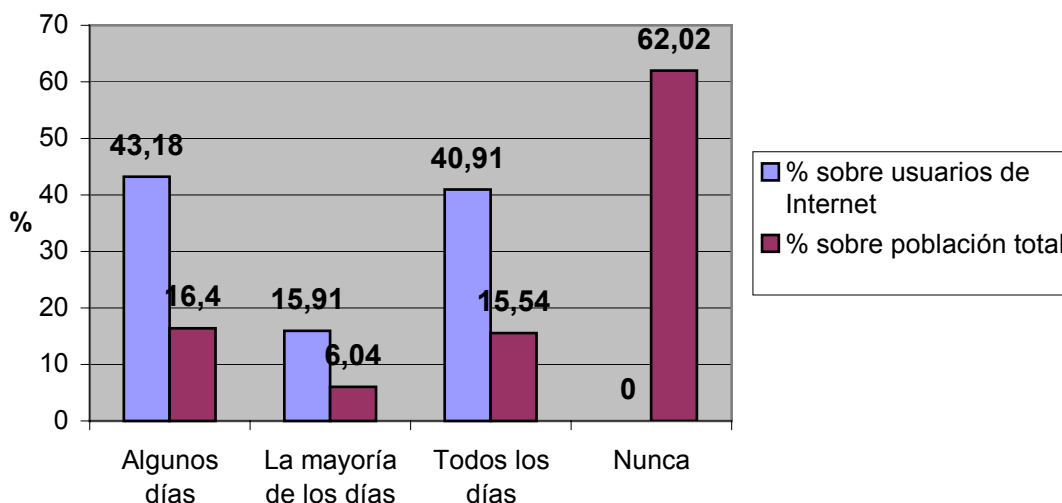
## 7. Total Illes Balears

n = 811, error máximo = ± 1,75

### 7.1 Total Illes Balears, uso de Internet

n usuarios = 308, error máximo para datos de usuarios = ± 2,9 %

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?



Un 37,98 % de los entrevistados afirma usar Internet con fines recreativos. A tenor de este resultado, y de los resultados muy similares de la encuesta<sup>4</sup> del Instituto Nacional de Estadística (INE) correspondiente al segundo trimestre de 2005, en la que aparecen como usuarios (de tipo recreativo o no) el 33,9 % de la población balear<sup>5</sup>, cabe concluir que el uso que se hace de Internet sea un uso *global*, es decir, no compartimentado en usuarios con fines recreativos, profesionales, de estudios,

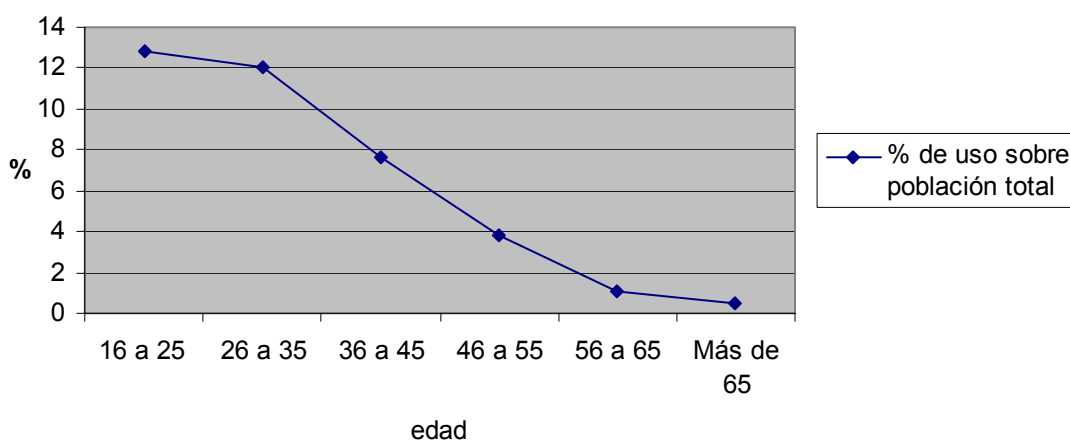
<sup>4</sup> Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares.

<sup>5</sup> Destacar que este mismo estudio señala una caída en el uso de Internet en Illes Balears de 2,42 puntos en el año anterior, con lo que podríamos interpretar ese descenso como puntual sobre una base estable mínima de un 36,32 % de usuarios sobre el total de la población.

etc., sino más bien parece sugerir el uso de Internet como herramienta múltiple para esas funciones.

Si atendemos a los resultados por edades, hay una correlación clara y obviamente esperada entre juventud y uso de Internet:

<b>GRUPO DE EDAD</b>	<b>PORCENTAJE DE USUARIOS SOBRE POBLACIÓN TOTAL, %</b>	<b>PORCENTAJE PREVALENCIA DE USO DENTRO DEL PROPIO GRUPO DE EDAD</b>
16 a 25 años	12,82	77,27
26 a 35 años	12,08	57,99
36 a 45 años	7,64	40,52
46 a 55 años	3,82	24,22
56 a 65 años	1,11	10,11
Más de 65 años	0,49	2,86



Por ocupaciones, si tomamos individualmente cada uno de los grupos establecidos en el diseño de la investigación, hallamos también resultados altamente significativos:

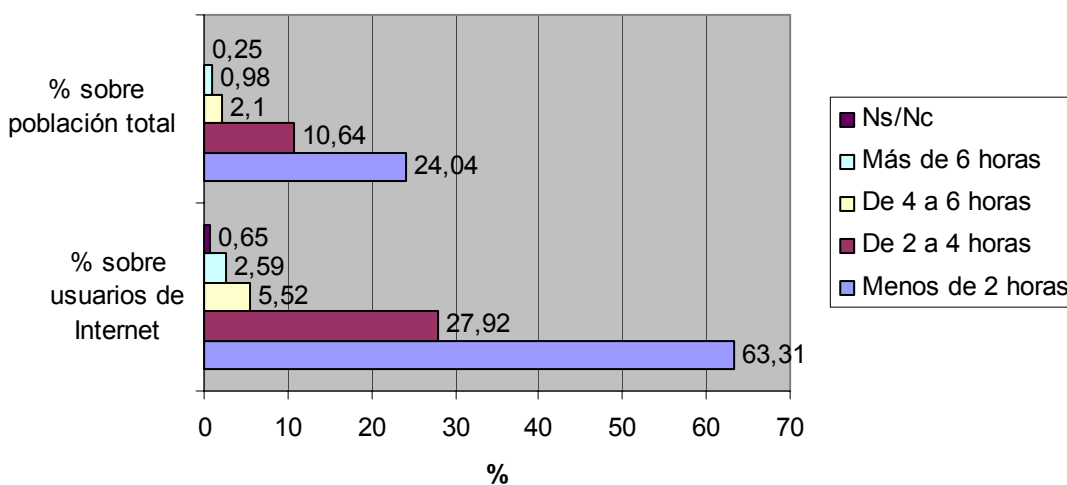
OCUPACIÓN Y TASA DE USO DE INTERNET					
Estudiantes	Autónomos	Desempleados	Empleados	Amas de casa	Jubilados
79,41 %	48,94 %	48,57 %	46,10 %	11,11 %	4,46 %

Y por estudios

nivel de estudios Y TASA DE USO DE INTERNET		
Básicos	Medios	Superiores
39,37 %	36,52 %	37,62 %

Podemos definir el perfil del usuario de Internet como varón, estudiante y/o con los estudios básicos terminados, y de 16 a 25 años, seguido del grupo de edad 26 a 35 años de diversas ocupaciones.

**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**

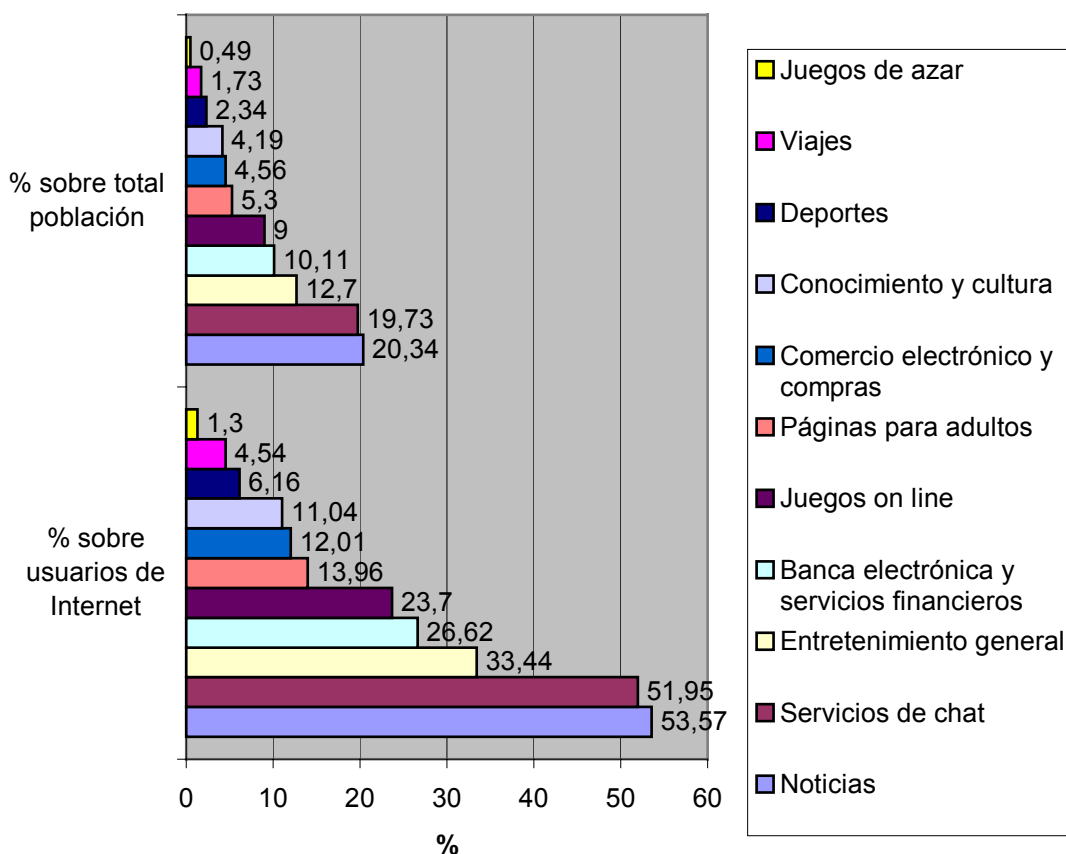


La moda se sitúa en todas las edades y para sexo en la franja de menos de dos horas diarias.

### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?

(Respuesta múltiple)

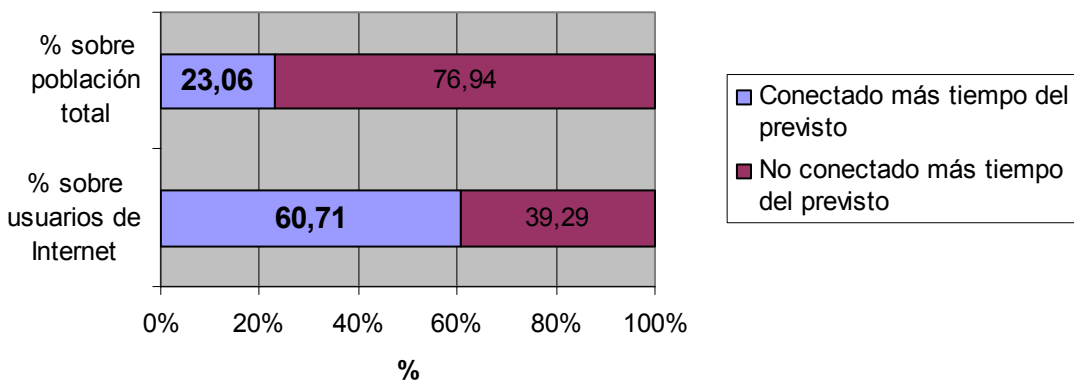
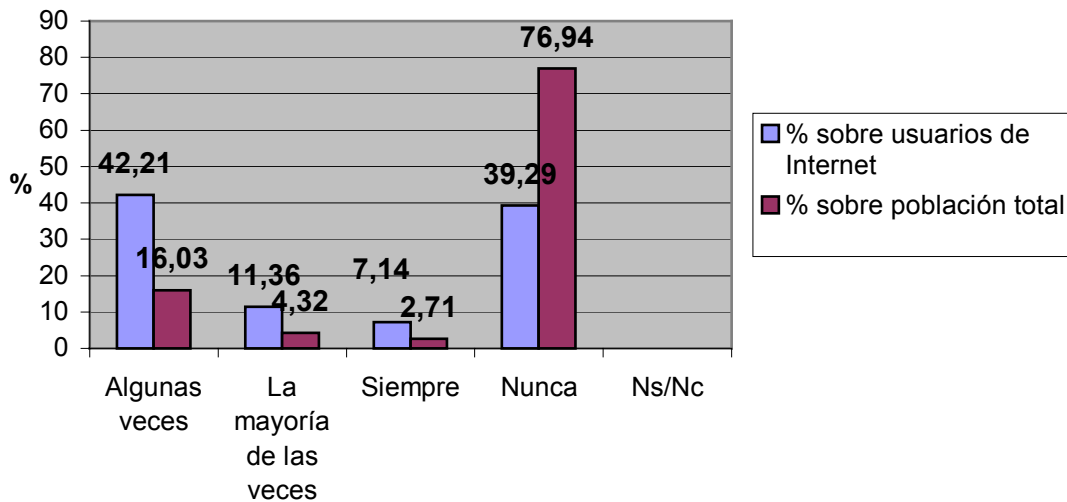
No se incluyó la opción de correo electrónico, dado que podemos entenderlo hoy día como un medio de comunicación habitual y aún imprescindible en la vida cotidiana. Además, ofrece dificultades a la hora de segmentar su uso como laboral o de ocio.



Noticias y chat ocupan las primeras posiciones, seguidas por un segundo grupo compuesto por entretenimiento en general, banca *on line* (un tanto sorprendente) y juegos *on line*. Un tercer bloque lo conformarían las páginas eróticas o para adultos,

las compras por Internet y las páginas dedicadas genéricamente a cultura y formación.

**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



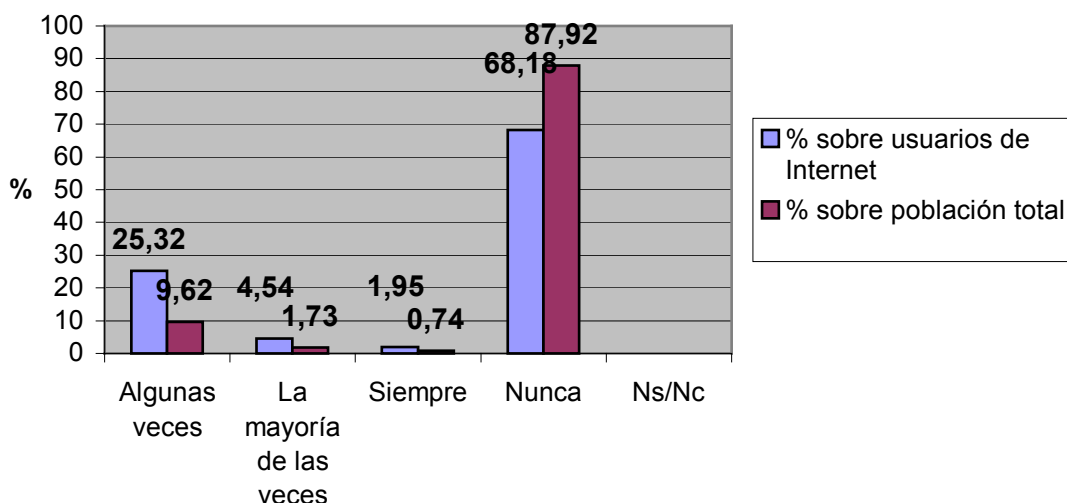
Este ítem, que nos aproxima al problema de *falta de control*, indica que hasta un 60,71 % de los usuarios de Internet incurren, en uno u otro momento, en dicha falta de control. Sobre la muestra total, estos casos representan un 23,06 % de la población balear, y si sumamos los casos que manifiestan estar conectados más



tiempo del que desearían “la mayoría de las veces” y “siempre”, alcanzan más del 7 % de la población.

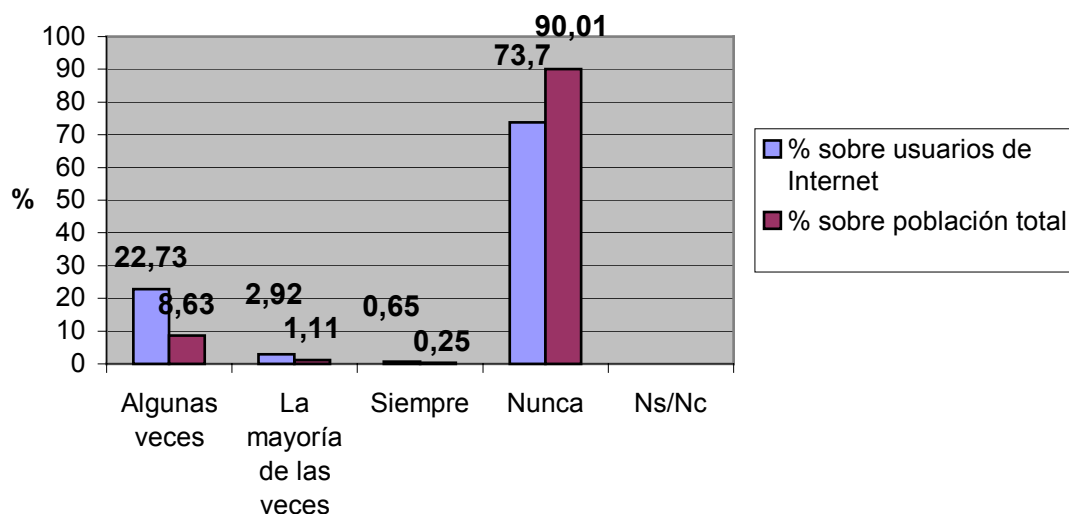
El permanecer conectado más tiempo de lo previsto puede repercutir en una menor disponibilidad para otras actividades, reducir las relaciones interpersonales o incluso provocar malestar físico (molestias de visión, fatiga por falta de sueño, dolores cervicales, etc.)

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**



En ocasiones la percepción de falta de recursos para afrontar problemas puede provocar conductas evasivas que mitiguen la ansiedad. En este aspecto, la Red con su multiplicidad de estímulos e información se convierte en un instrumento privilegiado para este fin. En Balears, hasta un 31,82 % de los usuarios de Internet reconoce usar la Red como vía de evasión ante problemas. Este número representa el 12,08 % del total de la población.

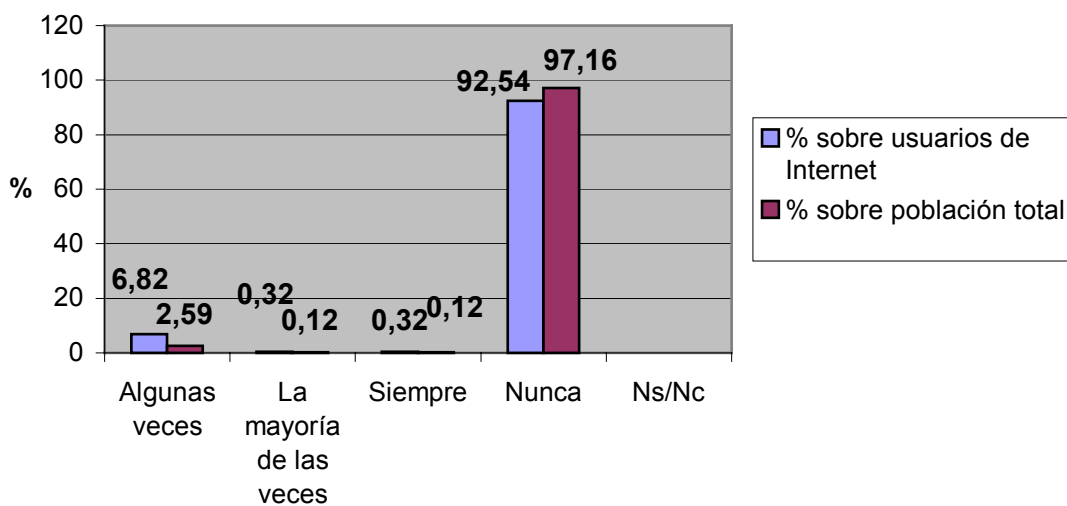
### P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?



La *irritabilidad*, o malestar asociado a la interrupción de la conexión que revela el grado en que se involucra la persona en la actividad, alcanza en mayor o menor medida a un 26,30 % de los usuarios, o a un 9,99 % del total de la población.

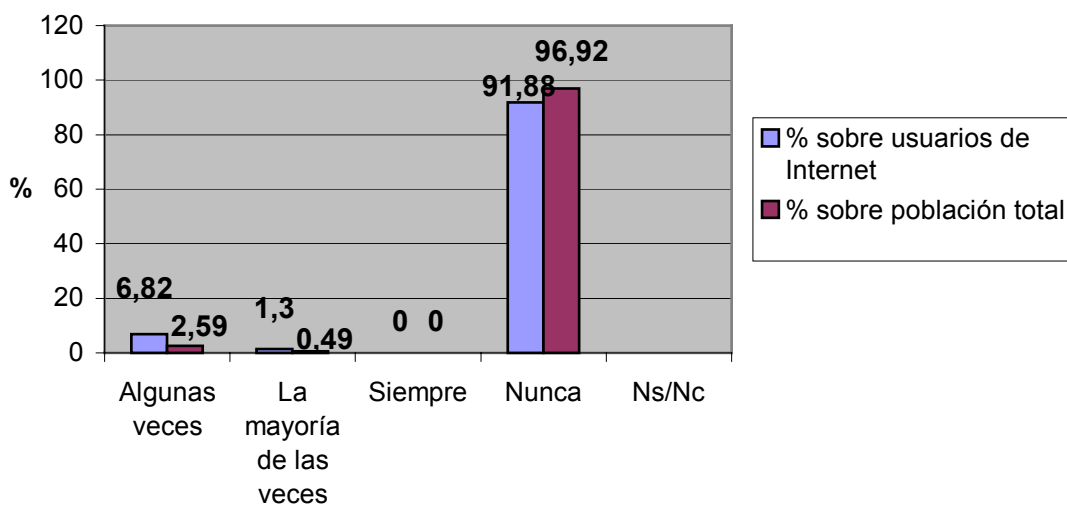
Observamos que los porcentajes positivos disminuyen en los tres ítems siguientes, relativos a los problemas asociados o consecuencias negativas. Una explicación podría radicar en que cuando la conexión a la Red cumple una función compensatoria de carencias de diversa índole los individuos no suelen reconocer las consecuencias negativas asociadas a esa conducta.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**



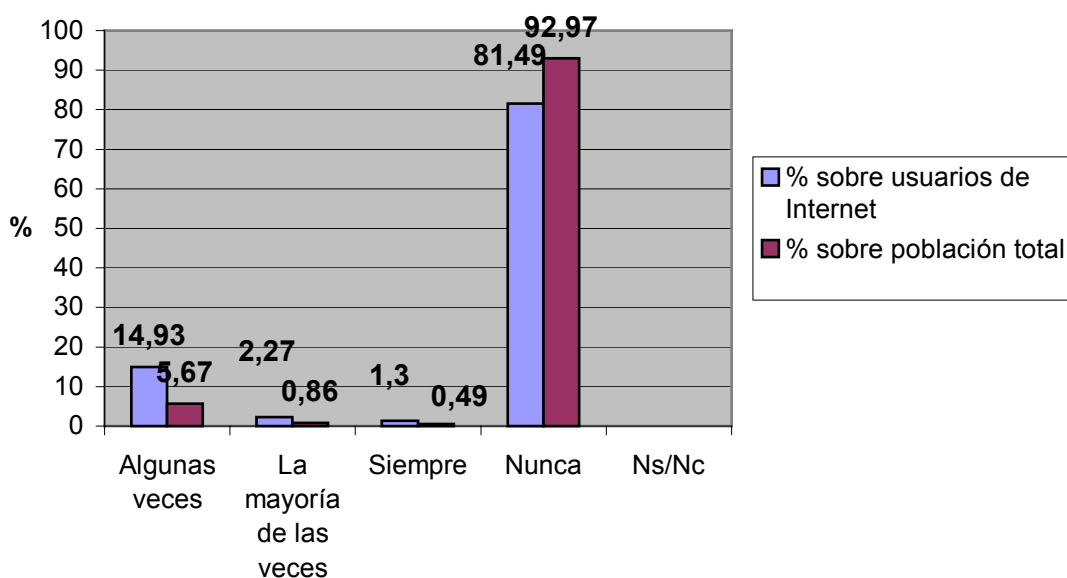
Declaran *reducir sus actividades* para poder conectarse el 7,46 % de los internautas, esto es, el 2,84 % de la población

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**



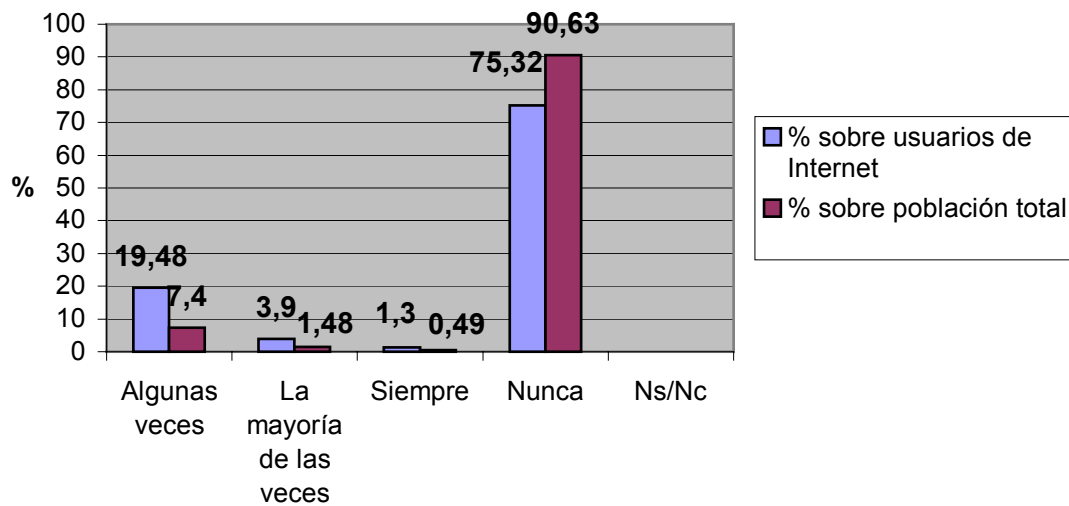
Reconocen una *disminución de su rendimiento* profesional o estudiantil el 8,12 % de los usuarios de Internet, que representan al 3,08 % de la población global.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**



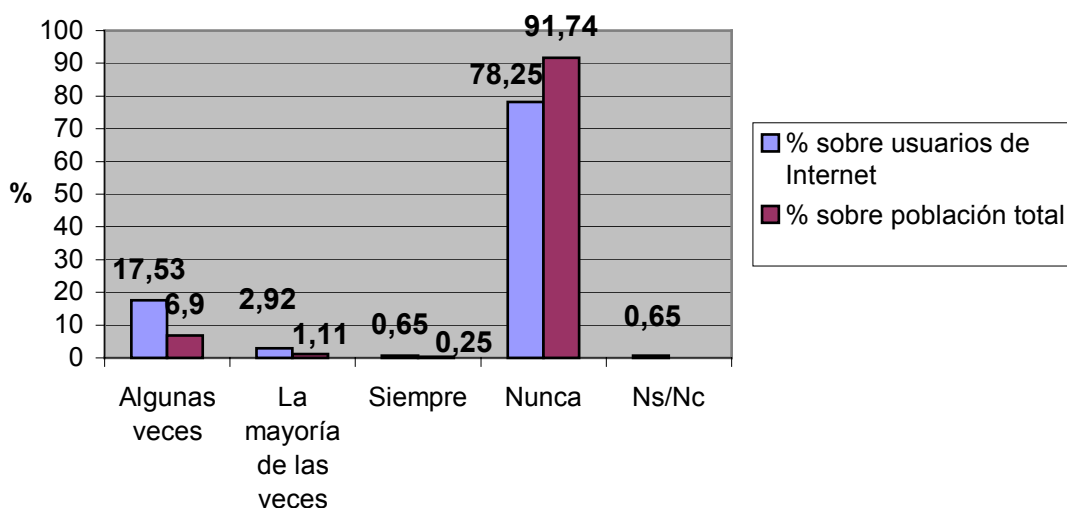
La *crítica por uso excesivo* afectó al 18,51 % de los usuarios habituales, es decir, a un 7,03 % del total de población. Este ítem es indicativo de cómo el tiempo de conexión a la Red modifica la dinámica familiar o social y/o reduce la interacción con otras personas.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**



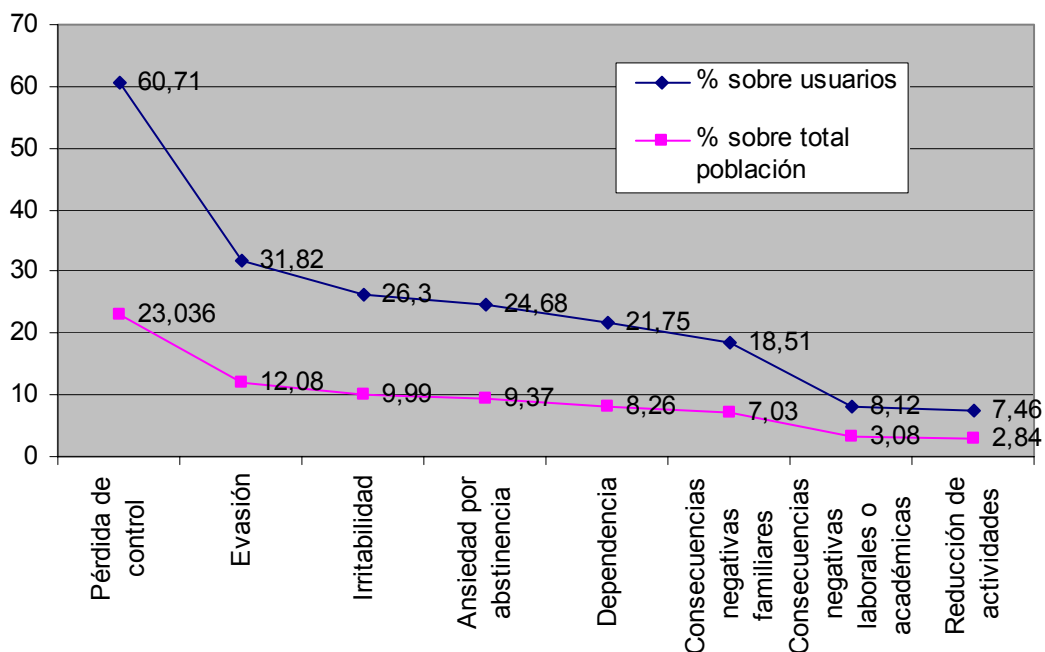
La *abstinencia* o *ansiedad* por no poder conectarse afecta en alguna medida al 24,68 % de los usuarios de Internet, que representan el 9,37 del total de la población balear.

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**



La *dependencia* o imposibilidad de abstenerse de conectarse a la Red afecta al menos en alguna ocasión al 21,10 % de los usuarios de la misma, el 8,02 % del total de la población. Teniendo en cuenta que los ítems presentan un orden creciente de severidad, este criterio evidencia tanto la conciencia de conducta problemática como de incapacidad de modificación en el momento presente.

### 7.1.1 Comparativa de las variables utilizadas para la medición de uso problemático de Internet



Estos resultados hasta aquí mostrados corresponden a la frecuencia con que cada variable asociada al uso problemático de Internet es reconocida por la población general. Al realizar un análisis individual de las respuestas por entrevistado, observamos que 106 de los mismos –equivalente al 34,42 % de los usuarios– cumple con tres criterios, y de ellos 51 encuestados –16,56 % en los usuarios– cumplen entre cuatro y siete de los criterios. Si consideramos cuatro respuestas afirmativas como punto de corte, un 6,29 % de la muestra total podría manifestar efectos perjudiciales en el uso de Internet.



### **7.1.2 Análisis del grupo de internautas con 4 a 7 criterios de “adicción a Internet”**

Se realizó un análisis de este grupo de 51 internautas según frecuencia y tiempo de conexión, números de criterios positivos y páginas visitadas, excluyendo las de noticias que se distribuyen regularmente en toda la muestra.

El 66,67 % se conecta todos los días. Su tiempo de conexión diaria asciende a:

- El 9,80 % se conecta más de 6 horas.
- El 13,72 % de 4 a 6 horas.
- El 39,22 % de 2 a 4 horas.
- El 35,29 % menos de 2 horas y
- El 1,96 % no especifica.

El 45,10 % de los integrantes de esta submuestra cumple con 4 criterios de adicción a Internet, el 33,33 % con 5 criterios, el 15,69 % con 6 criterios y el 5,88 % con 7 criterios.

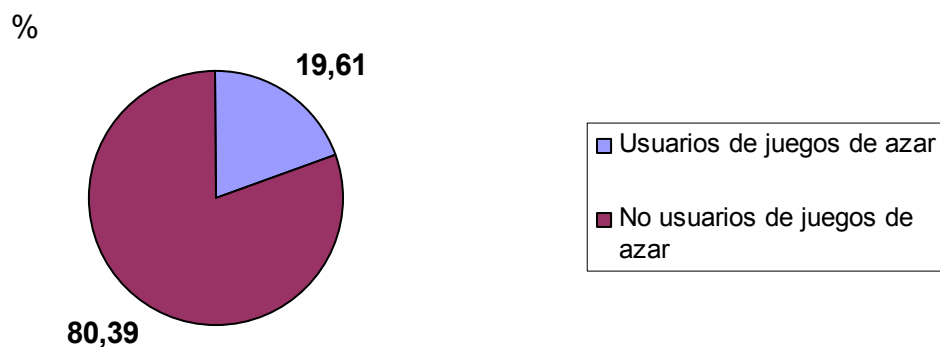
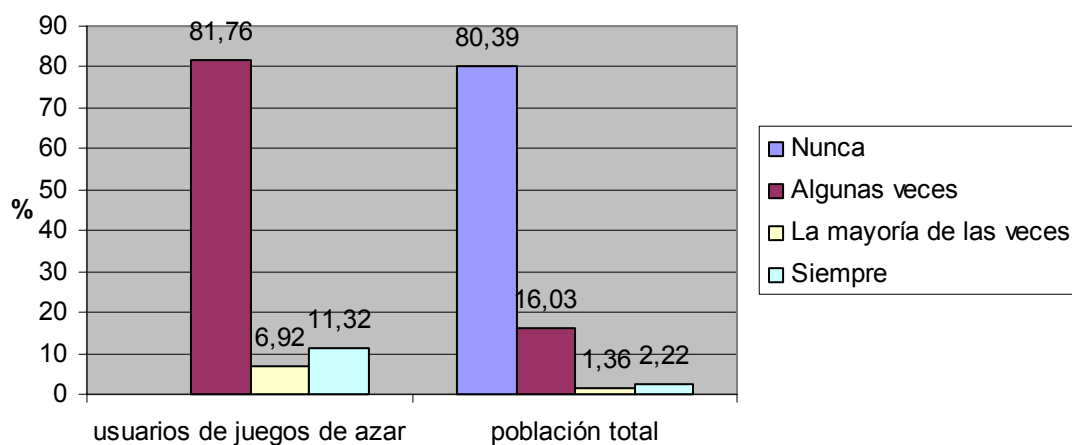
Más de la mitad prefiere páginas para establecer contactos como los *chats*, el 40 % opta por actividades interactivas como los juegos *on line*, también un 40 % visita páginas de entretenimiento en general y un 17 % páginas para adultos.

El 66,67 % son varones y el 54,90 % tienen entre 16 y 25 años.

## 7.2 Total Illes Balears, juego

n usuarios de juegos de azar = 159, error máximo =  $\pm 3,9\%$

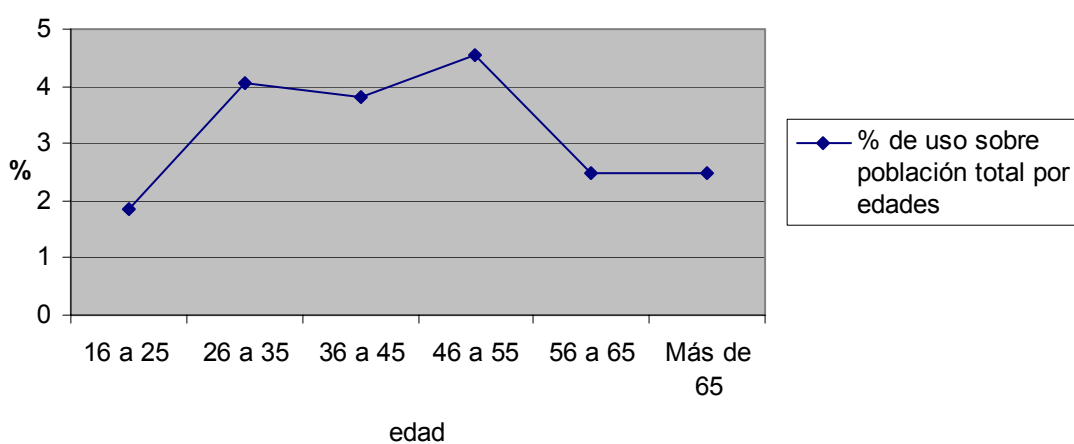
### P4. ¿Participa en juegos de azar?



Pese a que se incluyeron como juegos de azar las loterías y las quinielas, los niveles de reconocimiento de juego en el estudio resultan sorprendentemente bajos, y en cualquier caso la *tasa de ocultación* es superior a la esperada.

Por grupos de edades, observamos que:

<b>GRUPO DE EDAD</b>	<b>PORCENTAJE DE USUARIOS DE JUEGO SOBRE POBLACIÓN TOTAL, %</b>	<b>PORCENTAJE PREVALENCIA DE JUEGO DENTRO DEL PROPIO GRUPO DE EDAD, %</b>
16 a 25 años	1,97	12,13
26 a 35 años	4,19	20,13
36 a 45 años	3,95	20,92
46 a 55 años	4,56	28,91
56 a 65 años	2,34	21,34
Más de 65 años	2,59	15,00



La distribución de la curva es casi normal, con la tasa de juego más elevada en el grupo de 46 a 55 años, y un ligero descenso en la franja anterior, de 36 a 45 años.

NIVEL DE ESTUDIOS Y TASA DE USO DE JUEGO		
Básicos	Medios	Superiores
21,47 %	74,47 %	19,80 %

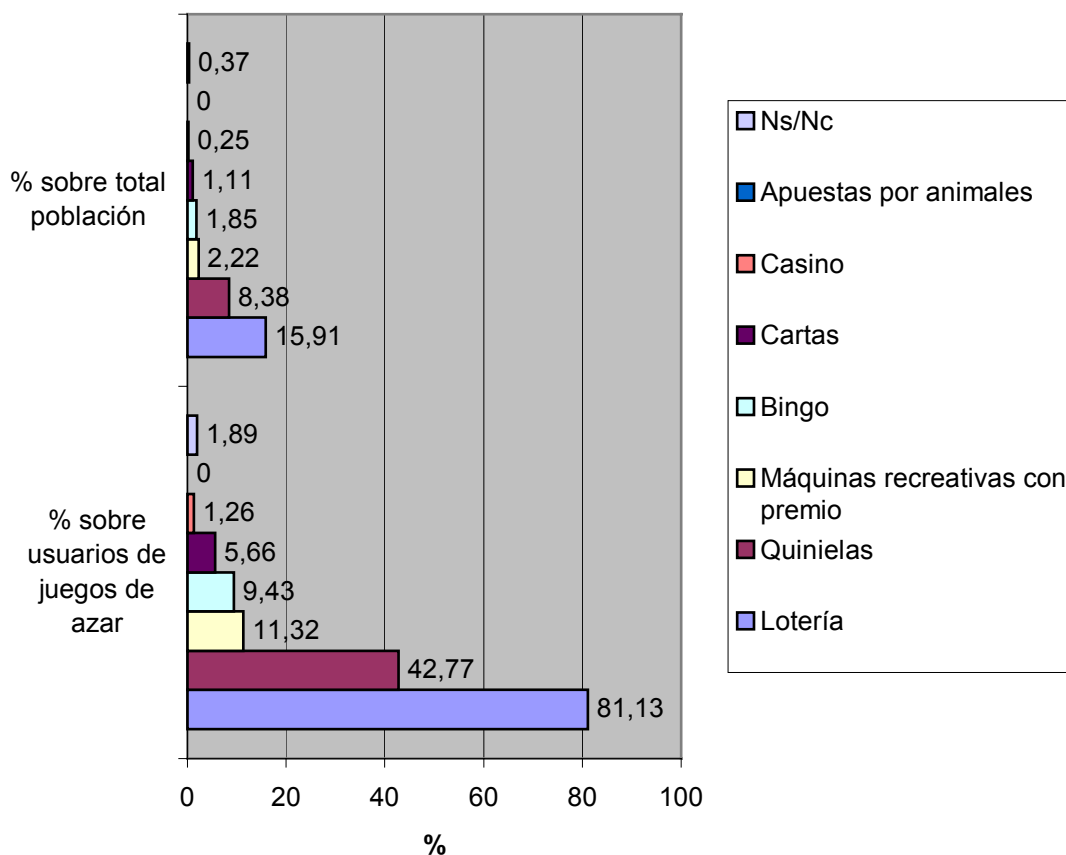
Por ocupaciones, la distribución de frecuencias resulta:

OCUPACIÓN Y TASA DE USO DE JUEGO					
Empleados	Desempleados	Jubilados	Amas de casa	Autónomos	Estudiantes
21,99 %	20,00 %	18,47 %	17,28 %	17,02 %	7,35 %

El perfil resultante es el de varón, de 46 a 55 años, de estudios medios y empleado. En segundo término, varones de 26 a 35 años, y de 36 a 45 y de diversas ocupaciones excepto estudiantes.

## P5. ¿En qué juegos participa?

(Respuesta múltiple)

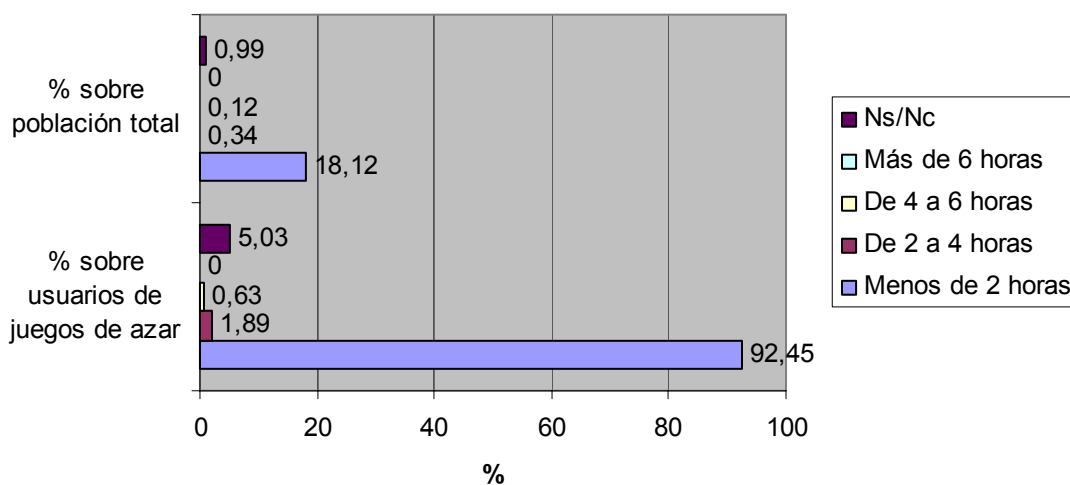


Más del 80 % de los participantes en juego de azar apuestan a algún tipo de lotería y quiniela deportiva, seguidos en tercer lugar por el uso de las máquinas recreativas con premio.

Pese a haberse iniciado un año antes una intensa campaña publicitaria para promover las apuestas hípcas del denominado “trote enganchado” (carreras de trotones), deporte que disfruta de una cierta tradición y afición local, la muestra no

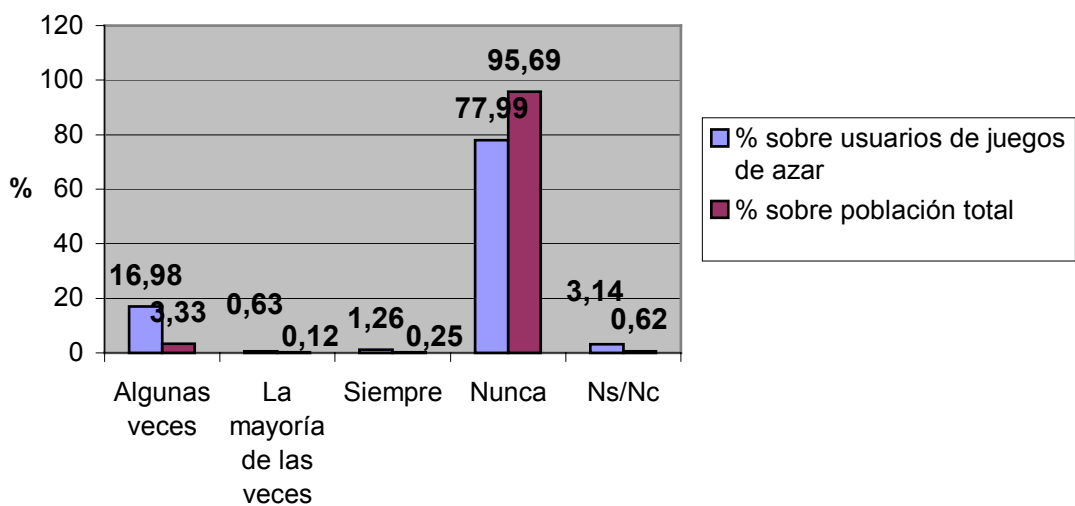
detectó ningún usuario de este tipo de apuesta. Esta promoción todavía estaba en vigor en el momento de la realización del trabajo de campo.

### P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



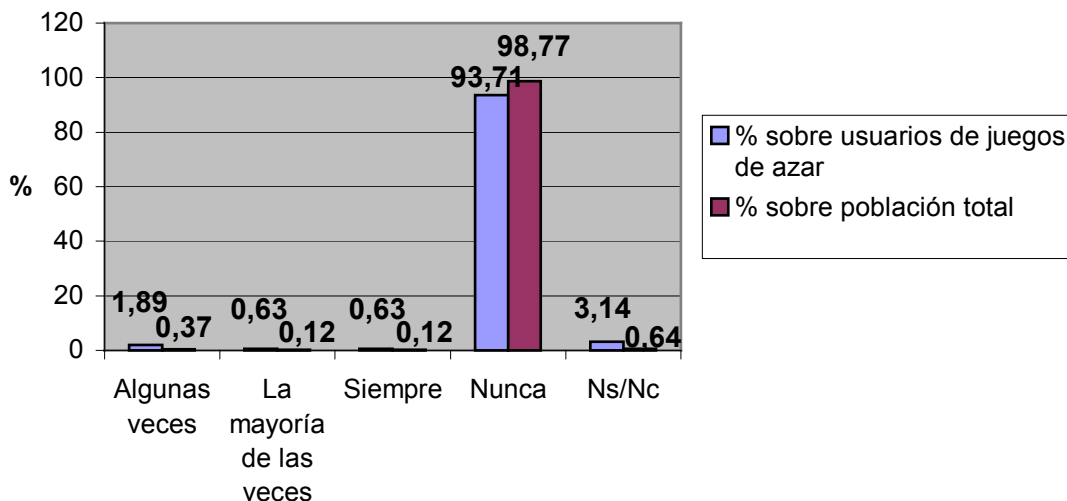
Si bien en ningún caso se reconoció dedicar más de seis horas semanales a los juegos de azar, cabe destacar que un 5 % de las personas que juegan habitualmente no quisieron precisar el tiempo que dedican a ello.

**P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?**



El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto –indicador de *pérdida de control*– asciende al 18,87 %, frente al 77,99 que afirman no haber experimentado ese hecho. Respecto a la población en general, los porcentajes son del 3,70 y 95,68 % respectivamente.

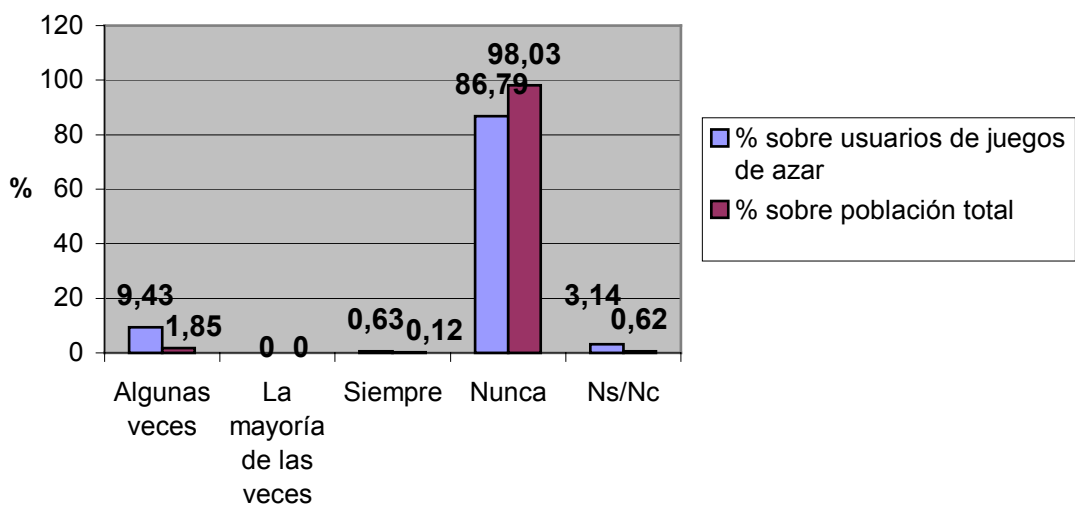
**P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**



La *irritabilidad por abstinencia* de una conducta que proporcione recompensa es otro de los indicadores de trastornos adictivos. Entre los usuarios de juegos el 3,15 % manifiesta haberse sentido molesto en alguna ocasión; este porcentaje es del 0,61 sobre el total de la población. Resulta interesante también el 3,14 % de los jugadores habituales que se niega a responder a la pregunta.

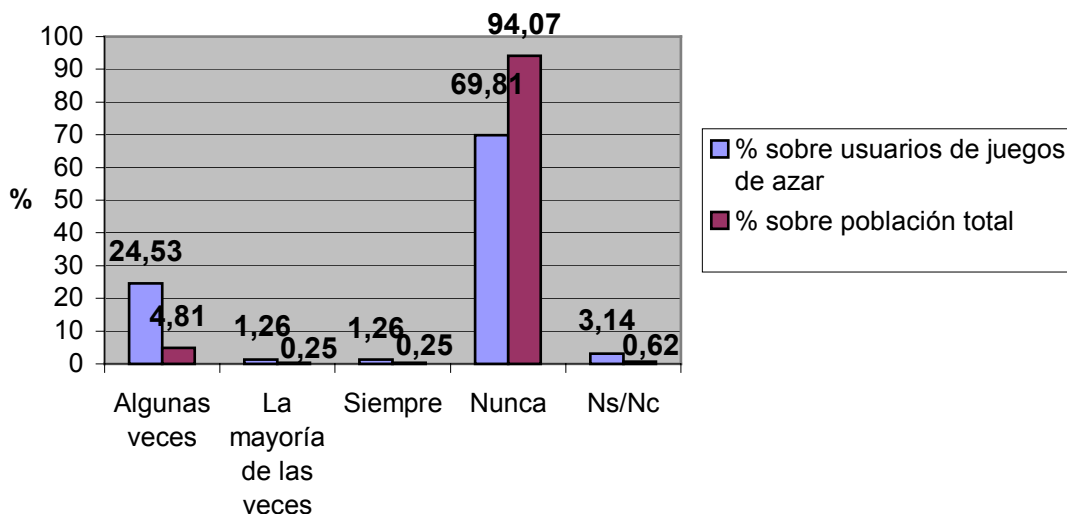


**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**



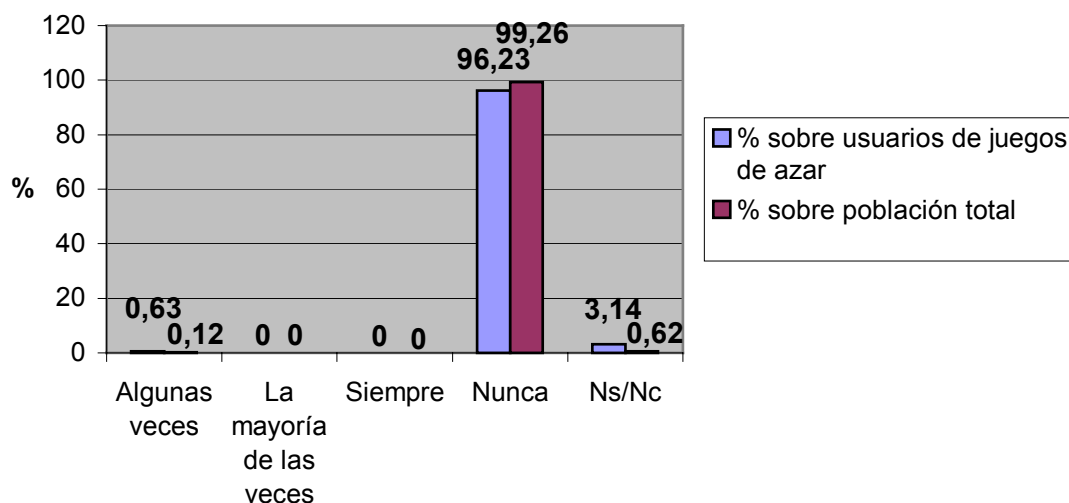
Hasta un 10,06 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 1,97 % de la población total de las islas. La *ocultación* es indicativa del reconocimiento por parte del individuo de que dicha conducta afecta negativamente al entorno.

### P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?



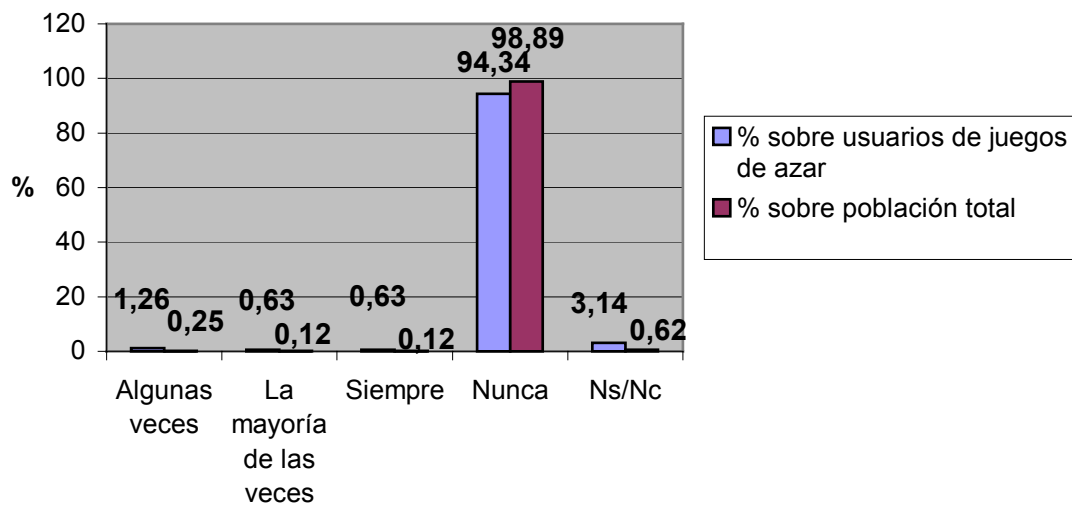
Más de una cuarta parte de los entrevistados usuarios de juegos (27,04 %) reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 5,30 % de la población balear. Sin embargo, para que la *persistencia en el juego para recuperare las pérdidas* sea indicativa de juego patológico, sólo puntúan las respuestas “la mayoría de las veces” y “siempre”, cuyo conjunto asciende al 2,52 % de quienes juegan y 0,50 de la población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**



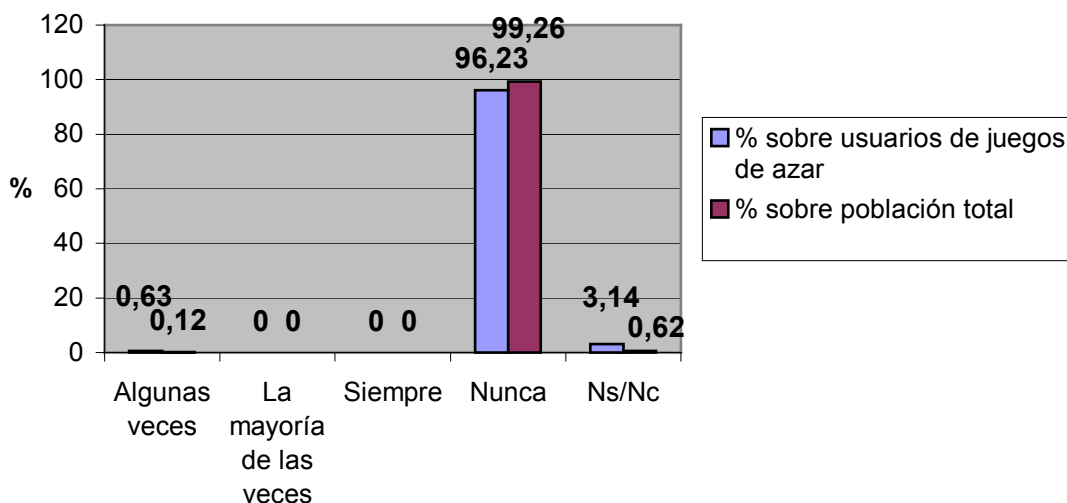
En cuanto a los *efectos negativos por descuido de otras actividades*, menos del 1 % (0,63) de los jugadores habituales u ocasionales reconoce que ha puesto excusas para salir del trabajo y jugar. Respecto al total de la población, representan un 0,12 de la misma.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**



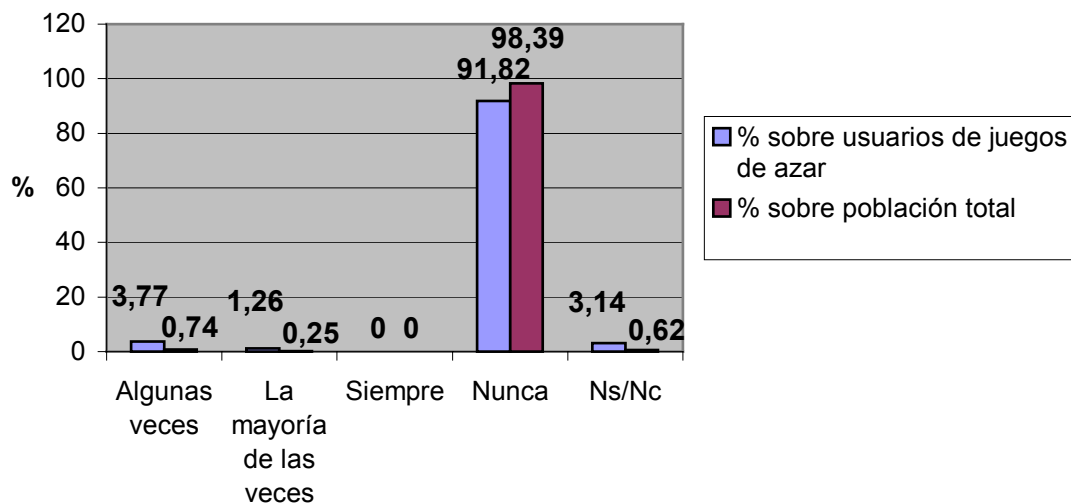
El *descontrol conductual en la adquisición del dinero* afecta al 2,52 % de los usuarios de juegos de azar (0,49 % de la población)

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**



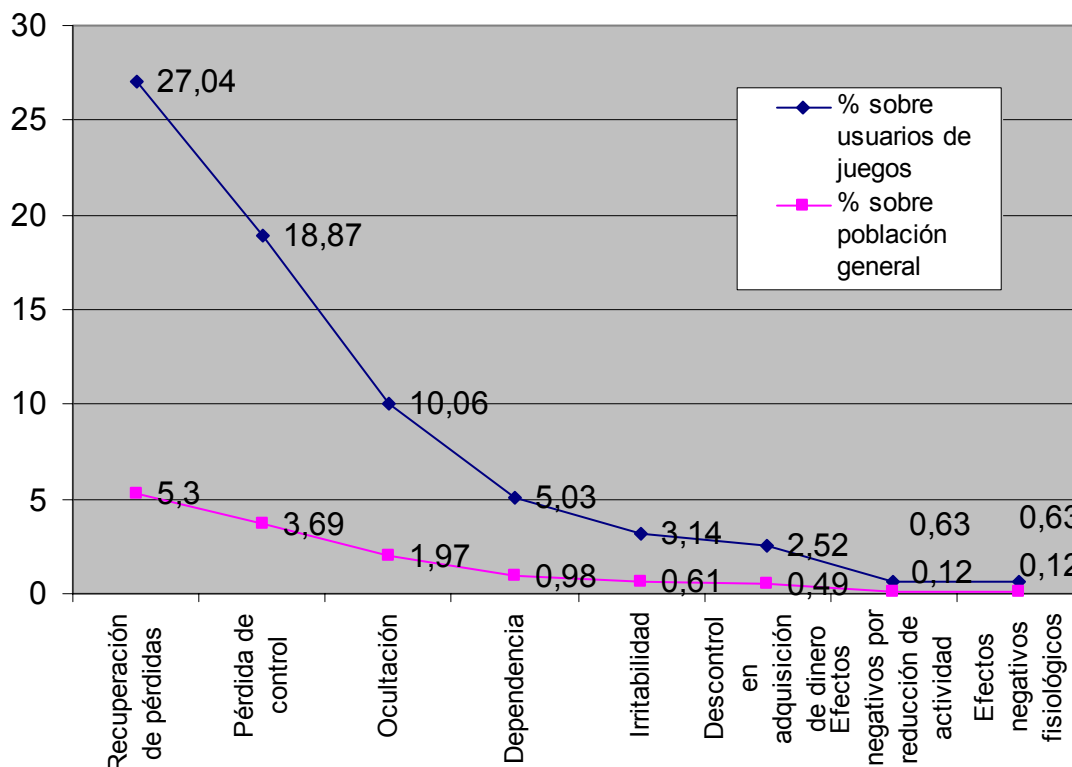
El reconocimiento de *efectos fisiológicos perturbadores* es prácticamente inexistente; tan sólo 1 de los 159 jugadores entrevistados (0,63 % de los mismos) tiene o ha tenido problemas de sueño por problemas relacionados con su hábito.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**



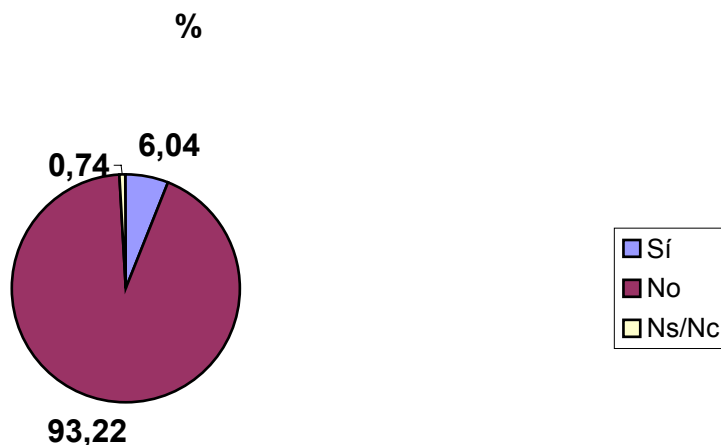
Finalmente, el criterio que indaga *dependencia* –deseo de dejar el hábito sin conseguirlo– afecta al 5,03 % de los usuarios de estos juegos, lo que representa casi un 1 % de la población (0,98) El hecho de pensar que le gustaría dejar de jugar denota comprensión de consecuencias negativas para si mismo o para el entorno. Sin embargo, la conciencia de enfermedad no es habitual en las fases tempranas de la conducta adictiva, ya que el deseo de recompensa activa mecanismos de negación.

### 7.2.1 Comparativa de las variables utilizadas para la medición del juego patológico



En el análisis individual de encuestados sólo doce personas presentan tres o más criterios indicativos de juego problemático o patológico (7,55 % del total de usuarios de juegos y 1,48 % de la muestra poblacional). Probablemente exista mayor prejuicio en admitir aspectos problemáticos asociados al juego –que pueden recibir una valoración negativa de la sociedad– que los asociados a Internet, pues como herramienta novedosa aún no se estima socialmente que determinadas pautas de uso pueden resultar perjudiciales.

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**



Se decidió incluir este interesante ítem dado que ofrecía las ventajas de desvelar hasta cierto punto la ocultación propia (se habla genéricamente de “alguien del hogar”) como sobre todo la de otras personas del núcleo familiar; así, y además, este ítem es el único no enfocado sobre la persona, sino sobre el propio grupo familiar, lo que hasta cierto punto transforma una encuesta a *individuos* en una encuesta a *hogares*.

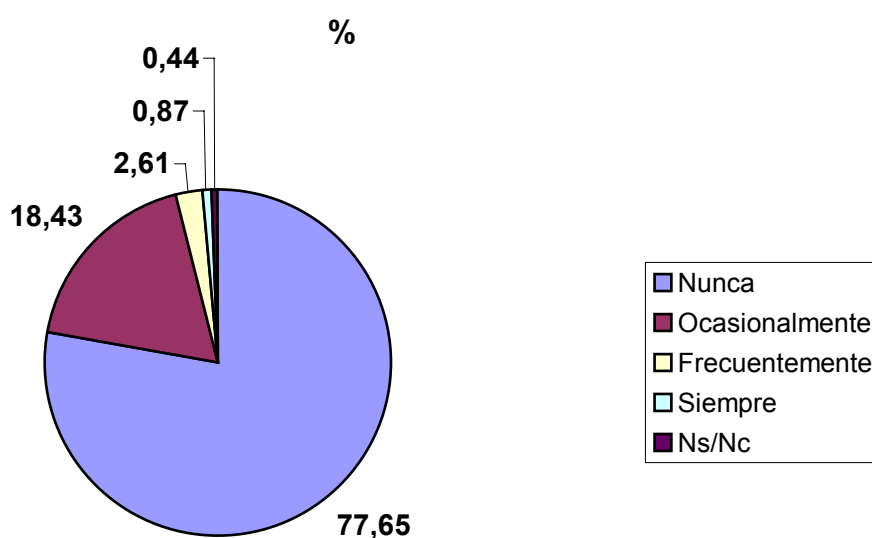


### 7.3 Total Illes Balears, compras

n = 689, error máximo =  $\pm 3,2$  %

#### P23. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?

n personas que sienten necesidad = 151; error máximo =  $\pm 4,1$

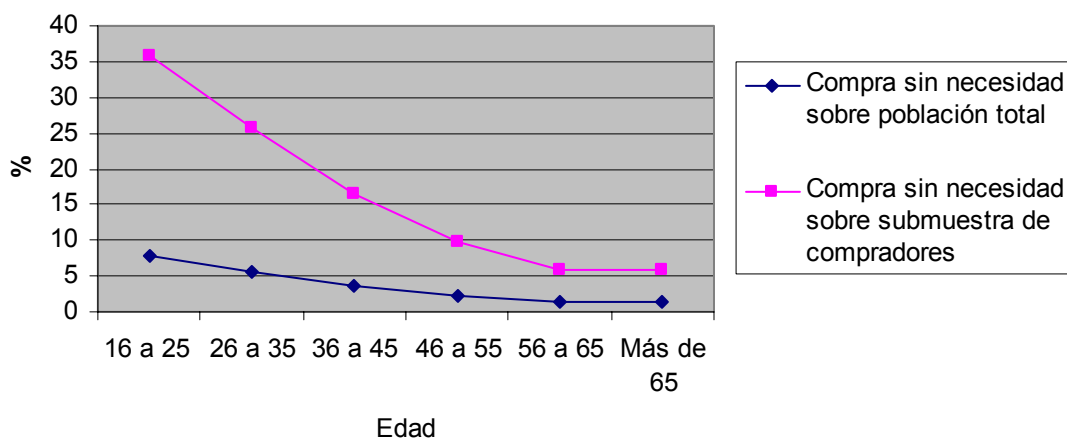


El 21,91 % de los encuestados manifestó comprar sin necesidad en al menos alguna ocasión. No obstante, los que lo hacen siempre o frecuentemente representan el 3,48 % de la población total. En cualquier caso, y como se indicó más arriba, la aplicación de un sólo ítem para medir la necesidad de comprar como conducta adictiva resulta manifiestamente insuficiente, por lo que su valor es primordialmente orientativo.

De este 21,91 % de personas que manifestaron comprar sin necesidad con mayor o menor frecuencia (submuestra de *compradores*, 151 casos), el 84,11 % lo hace ocasionalmente, frecuentemente el 11,92, y siempre el 3,97 %.

Si atendemos a los resultados por edades, hay una correlación clara entre juventud y compra innecesaria:

GRUPO DE EDAD	PORCENTAJE DE COMPRADORES SIN NECESIDAD SOBRE POBLACIÓN TOTAL	PORCENTAJE DE COMPRADORES SIN NECESIDAD SOBRE SUBMUESTRA DE COMPRADORES	PORCENTAJE DE PREVALENCIA DE COMPRA SIN NECESIDAD DENTRO DEL PROPIO GRUPO DE EDAD
16 a 25 años	7,84	35,76	47,37
26 a 35 años	5,66	25,83	27,46
36 a 45 años	3,63	16,56	19,08
46 a 55 años	2,18	9,93	14,15
56 a 65 años	1,30	5,96	12,16
Más de 65 años	1,30	5,96	7,38



Por ocupaciones, si tomamos individualmente cada uno de los grupos de ocupación establecidos en el diseño de la investigación, hallamos:

OCUPACIÓN Y TASA DE COMPRA COMPULSIVA					
Estudiantes	Desempleados	Amas de casa	Autónomos	Jubilados	Empleados
52,73 %	40,74 %	23,19 %	11,76 %	6,72 %	3,78 %

Respecto a los estudios:

nivel de estudios Y COMPRAS		
Básicos	Medios	Superiores
20,57 %	23,66 %	28,65 %

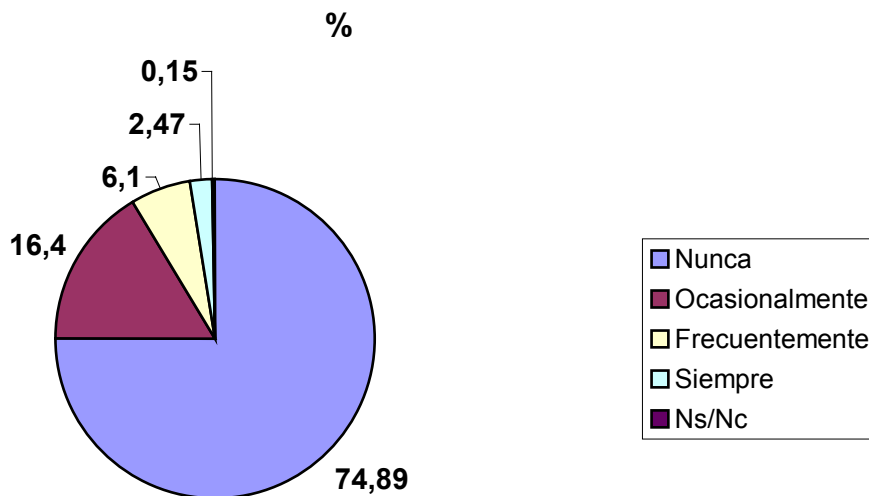
Podemos definir el perfil del comprador como mujer, estudiante o con estudios superiores ya finalizados y de 16 a 25 años. Sorprende la segunda posición de los desempleados, teóricamente con menor poder adquisitivo, y la última posición de los empleados, a quienes se supone a priori, junto con los autónomos, mayor poder adquisitivo.

#### 7.4 Total Illes Balears, adicció al treball

n = 689, error màxim =  $\pm 3,2$  %

#### P24. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?

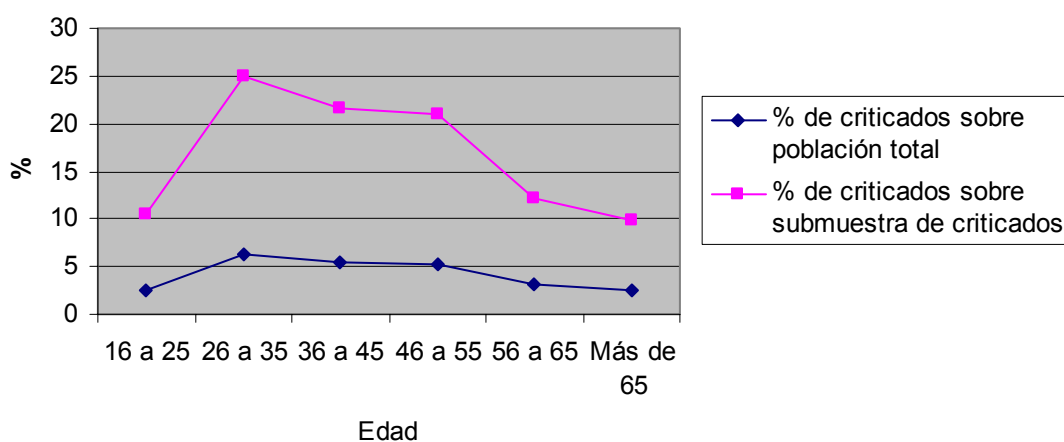
n personas que han sido criticadas = 172; error máximo =  $\pm 7,5$



Un 24,97 % declara haber sido recriminados alguna vez en su entorno cercano por dedicar demasiado tiempo a su trabajo. Los que son criticados frecuentemente o siempre ascienden al 8,57 %. Resulta evidente la insuficiencia de este único criterio para medir esta complicada variable, sobre todo si tenemos en cuenta que el *haber sido criticado* traslada la medición a, por un lado, el propio entrevistado (¿cómo define “haber sido criticado”?) y, muy especialmente, a su entorno (¿cuáles son las características de ese entorno *que critica*?)

Si atendemos a los resultados por edades:

GRUPO DE EDAD	PORCENTAJE DE “CRITICADOS” SOBRE POBLACIÓN TOTAL, %	PORCENTAJE DE “CRITICADOS” SOBRE LA SUBMUESTRA DE “CRITICADOS”, %	PORCENTAJE PREVALENCIA DE “CRITICADOS” DENTRO DEL PROPIO GRUPO DE EDAD, %
16 a 25 años	2,61	10,47	15,79
26 a 35 años	6,24	25	30,28
36 a 45 años	5,37	21,51	29,01
46 a 55 años	5,22	20,93	33,96
56 a 65 años	3,05	12,21	28,38
Más de 65 años	2,47	9,88	13,93



Por ocupaciones, si tomamos individualmente cada uno de los grupos establecidos en el diseño de la investigación, hallamos también resultados altamente significativos:

OCUPACIÓN Y TASA DE “CRÍTICA”					
Autónomos	Empleados	Jubilados	Amas de casa	Desempleados	Estudiantes
55,88 %	30,27	17,16	13,04 %	11,11	9,09

Y respecto al nivel de estudios:

nivel de estudios Y TASA DE TRABAJO RECRIMINADO		
Básicos	Medios	Superiores
21,51 %	10,22 %	37,50 %

El perfil de las personas que dedican tiempo excesivo a su trabajo descuidando otras actividades u obligaciones correspondería, según este ítem orientativo, a varones profesionales y autónomos, con estudios superiores y de entre 36 y 55 años.

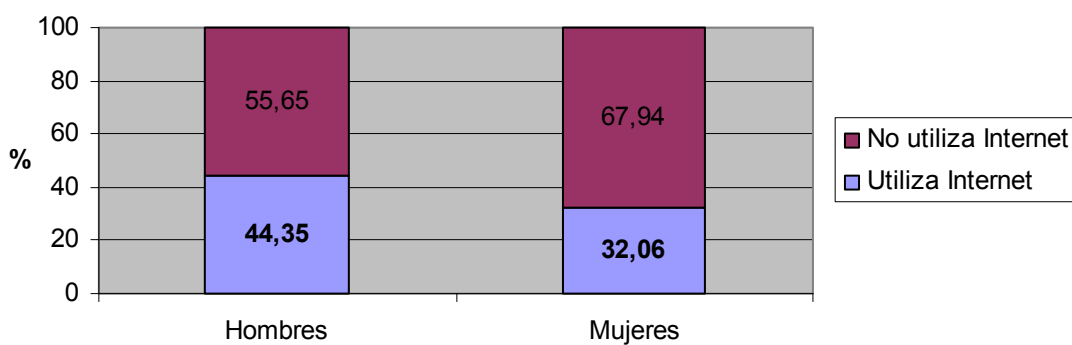
## 8. Total Illes Balears. Resultados por sexos

n hombres = 390, error máximo =  $\pm 2,45$  %; n mujeres = 421, error máximo =  $\pm 2,43$  %

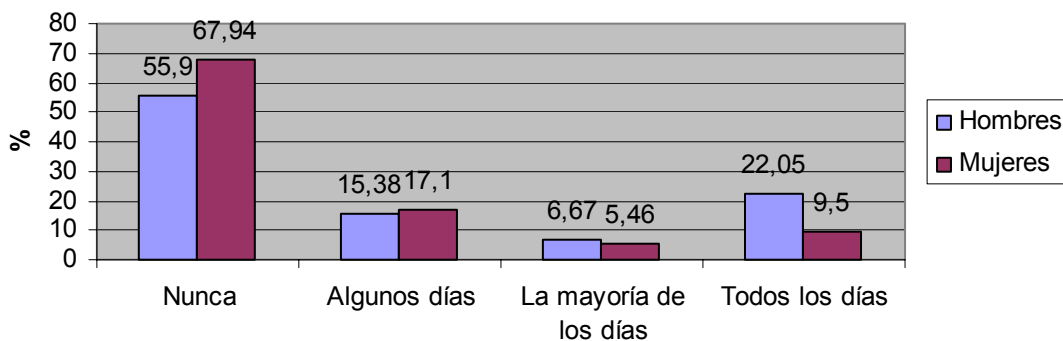
### 8.1 Por sexos, total Illes Balears, Internet

n usuarios = 173, error máximo =  $\pm 3,8$  %; n usuarias = 135, error máximo =  $\pm 4,1$  %

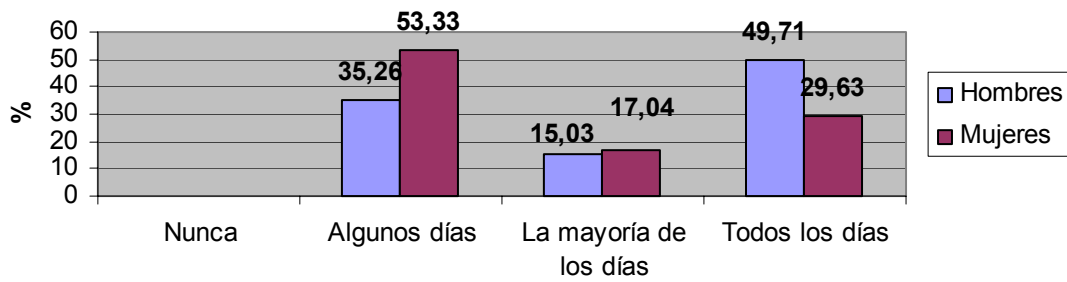
#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?



Sobre poblaciones de hombres y de mujeres

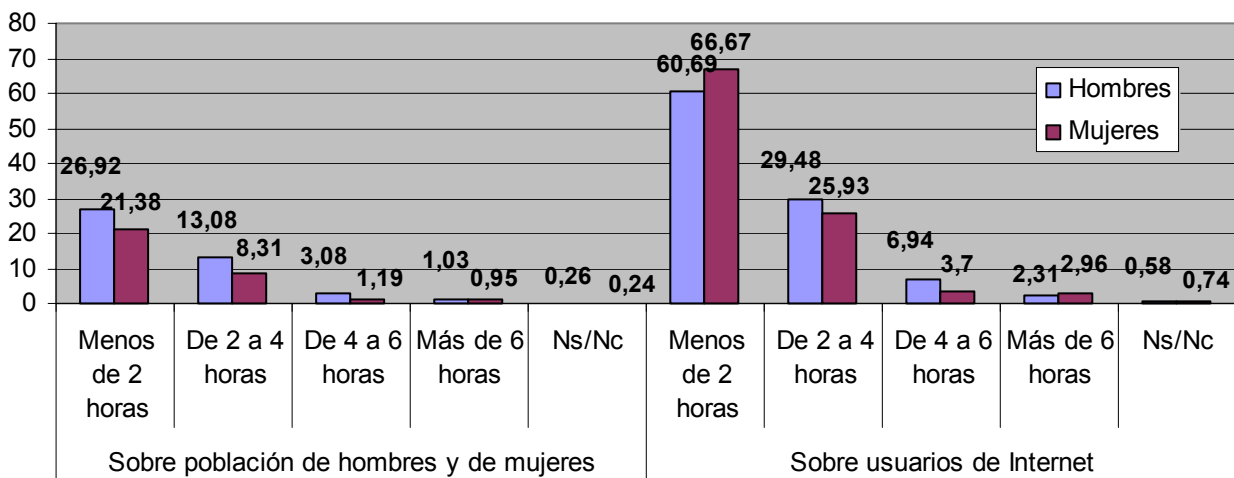


Sobre usuarios de Internet



Observamos que los hombres tienen el hábito de conectarse más *todos los días* que las mujeres, quienes suelen conectarse *algunos días*.

**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**



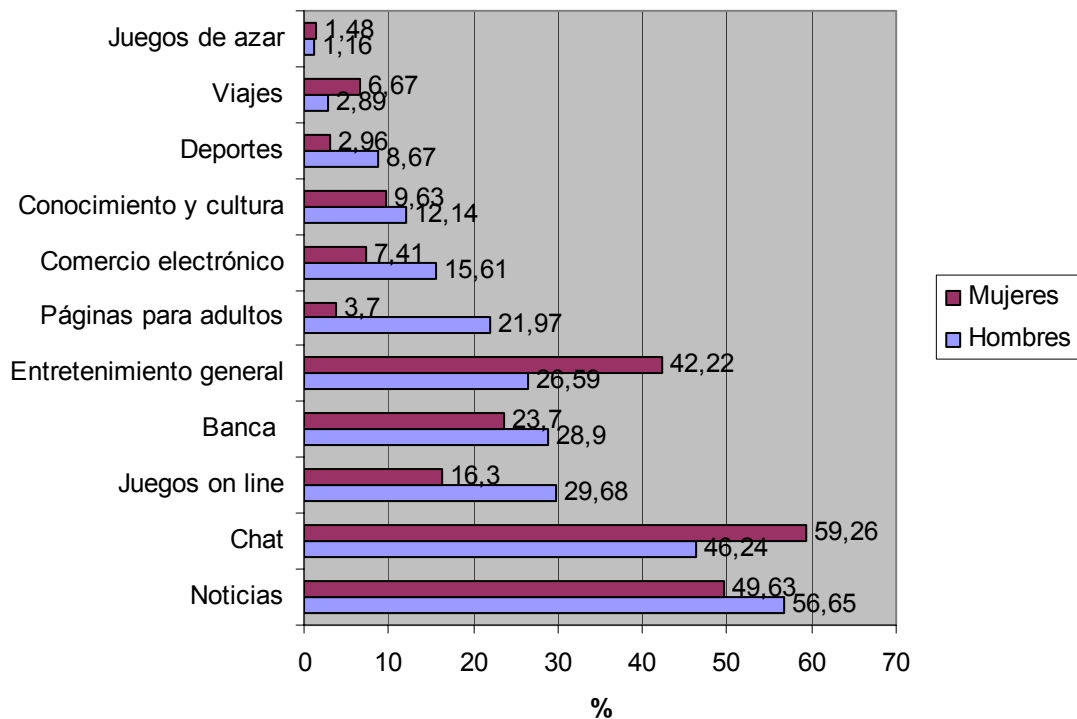
La moda se sitúa en ambos géneros en la categoría de *menos de dos horas diarias*, si bien el porcentaje de personas que utilizan Internet de dos a cuatro horas diarias también valores significativos.



### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?

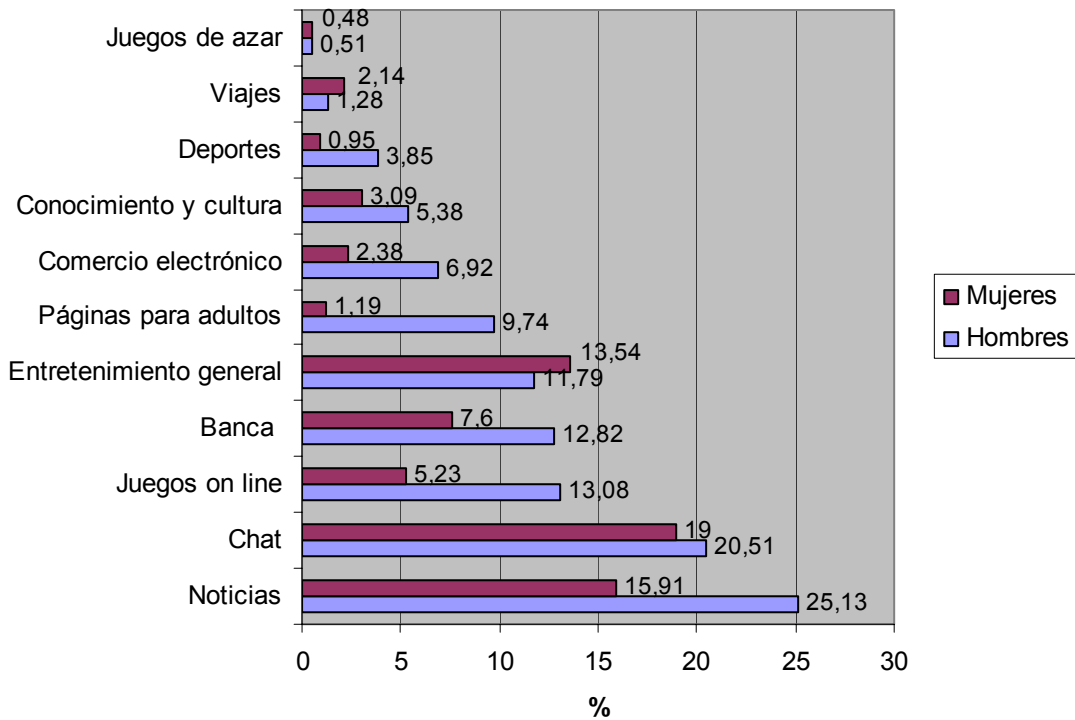
(Respuesta múltiple)

Sobre usuarios



Las mujeres se decantan por las salas de chat, entretenimiento en general y noticias, mientras los varones visitan preferentemente páginas de noticias, chat y juegos *on line*.

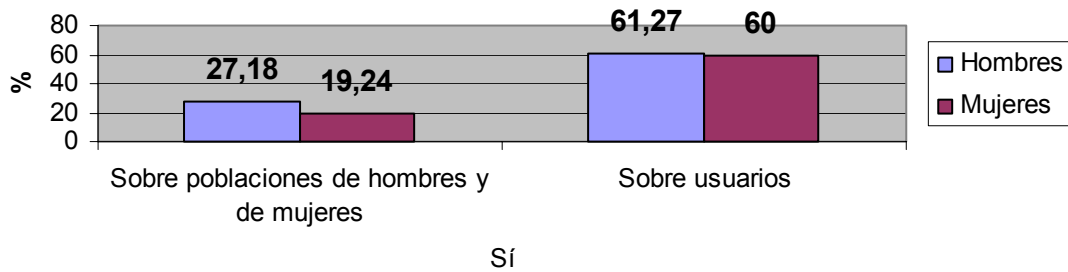
### Sobre población de hombres y de mujeres



Las mujeres visitan prioritariamente páginas de chat especialmente en los grupos de edades de 16 a 25 años y de 26 a 35 años. Las únicas entradas femeninas que superan a las de hombres en número son las que se realizan a páginas de entretenimiento general y viajes.

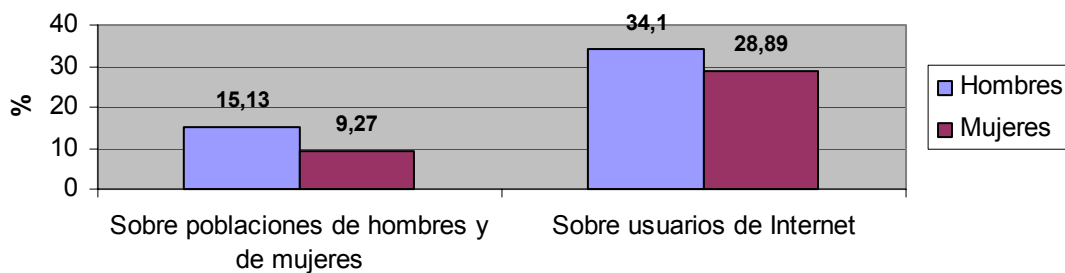
Las mayores diferencias entre géneros se dan en las visitas a páginas para adultos, juegos *on line*, deportes y comercio *on line*, que son páginas de aceptación mayoritariamente masculinas.

**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



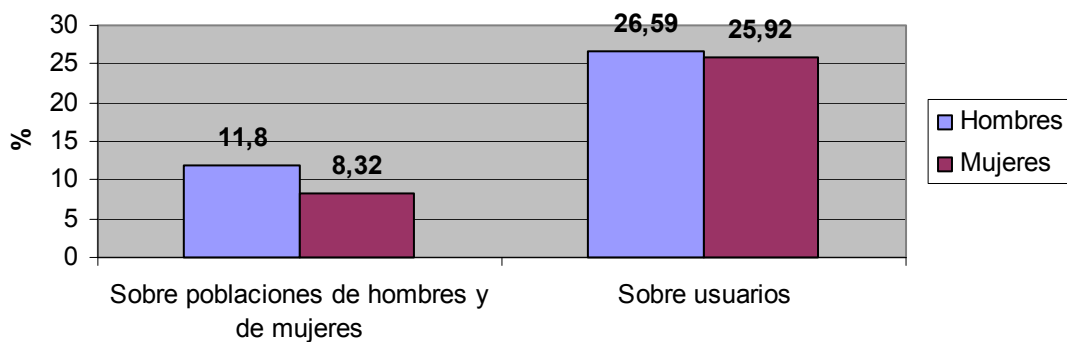
La pérdida de control del tiempo mientras están conectados no presenta diferencias en el análisis por sexos.

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**



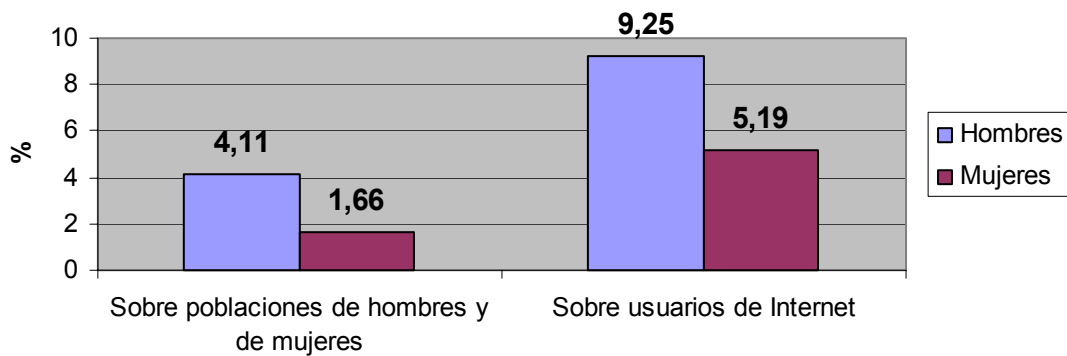
Los hombres utilizan más Internet como modo de evasión de los problemas.

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

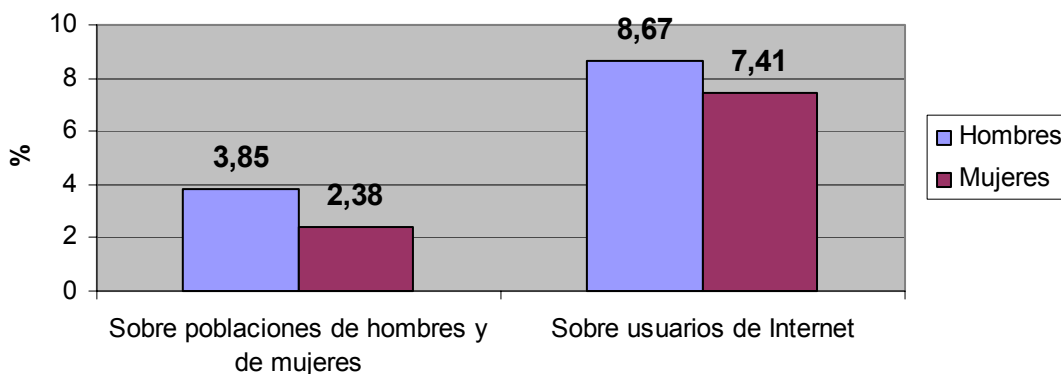


No se observan diferencias significativas en la reacción de enfado de los usuarios ante la interrupción de su actividad.

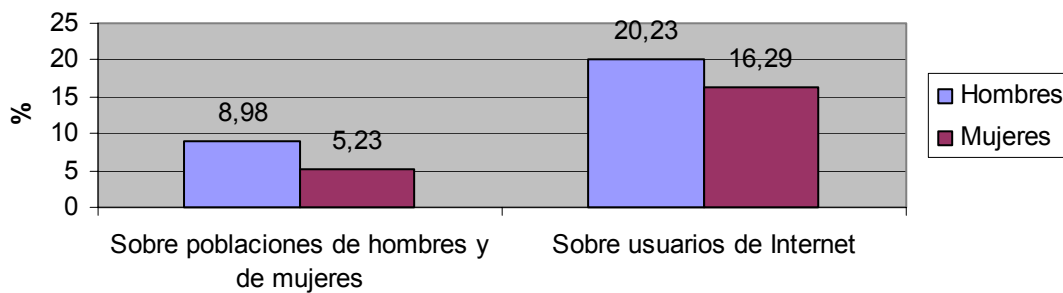
**P10. ¿Deja de salir con su novia, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a la Red?**



**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**



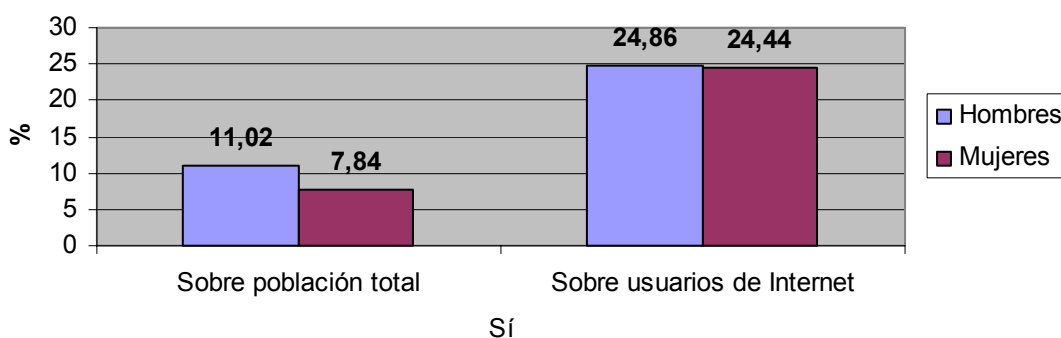
**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**



Sí

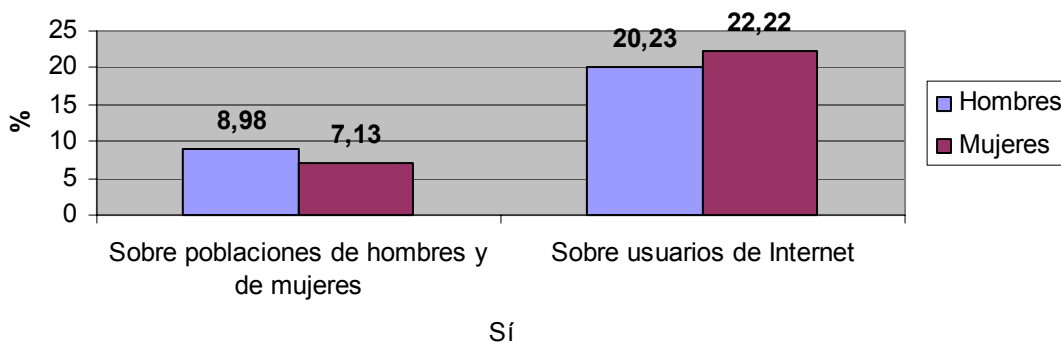
Los varones reciben más críticas del entorno cercano por este motivo.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**



Ambos géneros admiten en un elevado porcentaje síntomas de ansiedad por impedimento a conectarse a la Red.

**P14. ¿Ha intentado no conectarse alguna vez a Internet y no ha sido capaz de ello?**



Tanto mujeres como hombres manifiestan signos de dependencia, con una ligera ventaja en el caso de las mujeres.

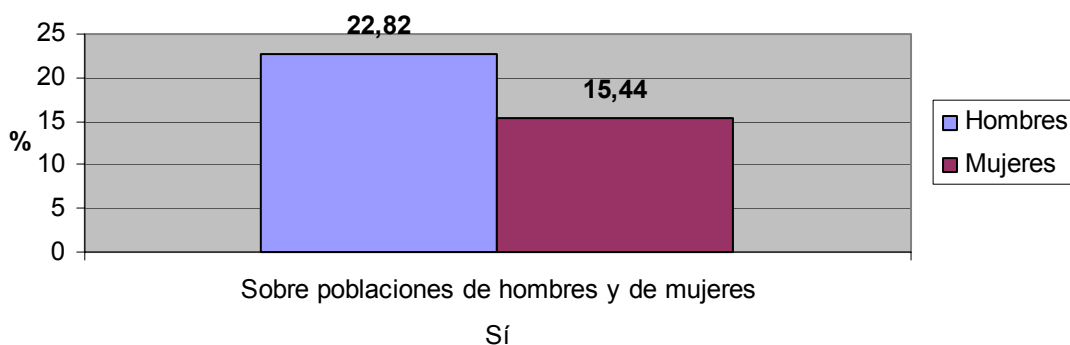
Los hombres puntúan más en los ítems de “huída de los problemas”, “reducción de relaciones interpersonales por conectarse” y “descenso de rendimiento laboral o académico”.

No se observan diferencias significativas en “falta de control en tiempo de conexión”, “irritarse ante interrupciones” ni “ansiedad por no poder conectarse”, mientras que las mujeres sólo superan a los varones en “intento de no conectarse e incapacidad de lograrlo”

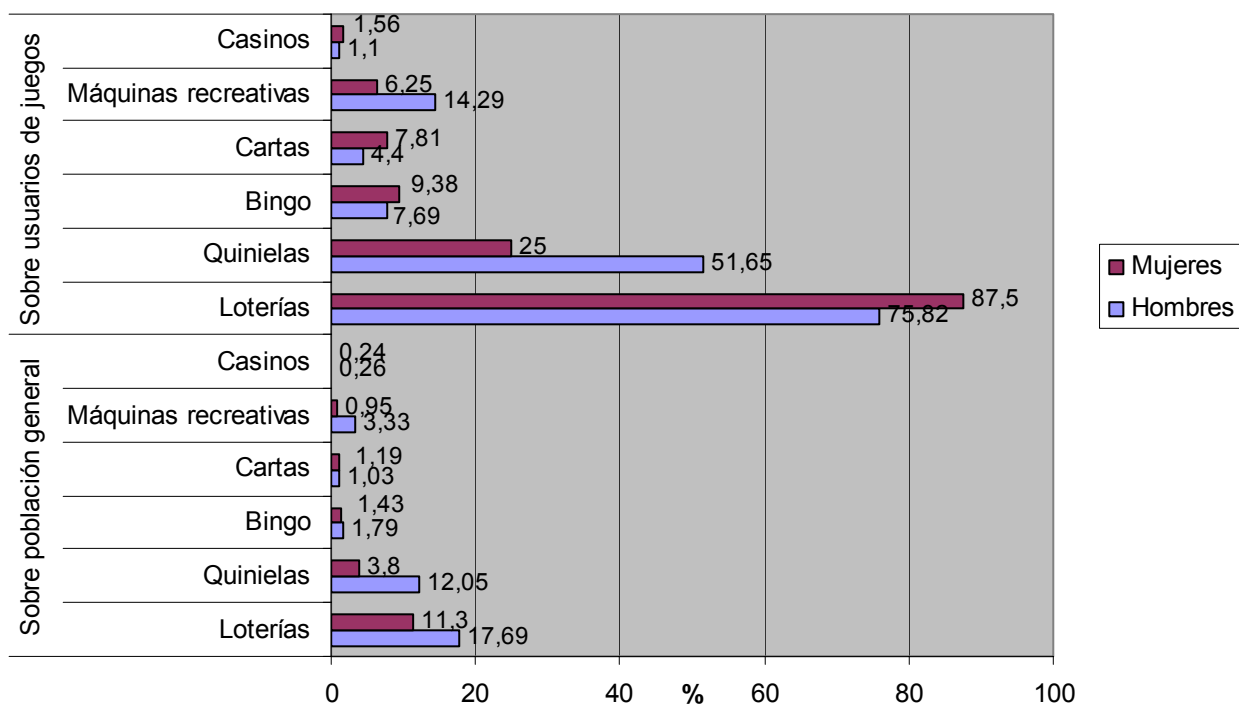
## 8.2 Por sexos, total Illes Balears, juego

n usuarios = 89, error máximo = ± 5,6 %; n usuarias = 65, error máximo = 6,7 %

### P4. ¿Participa en juegos de azar?



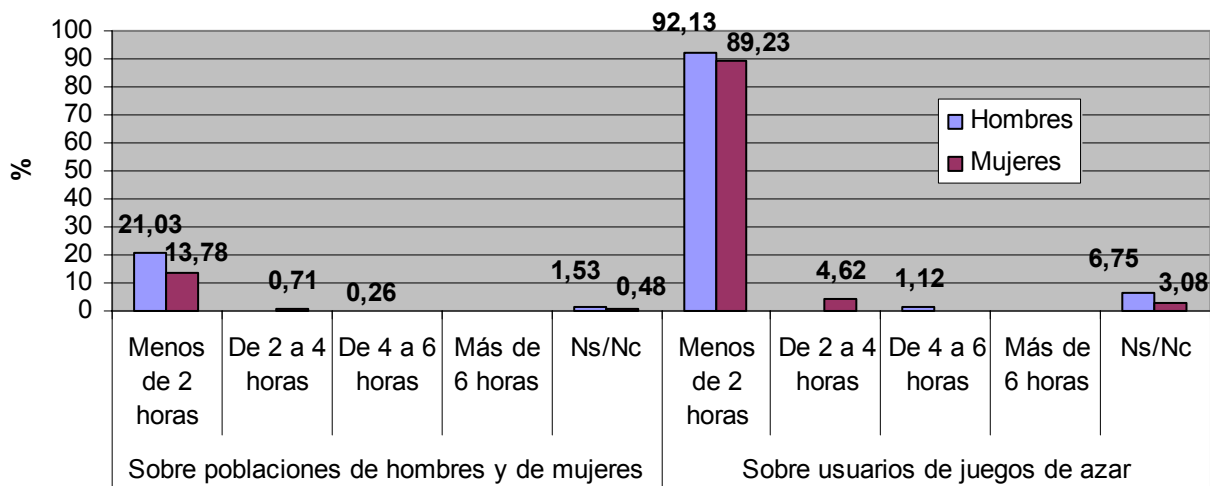
### P5. ¿Cuáles?



Los hombres utilizan más todos los juegos, excepto cartas y loterías, aunque este último es el juego más utilizado por ambos sexos.

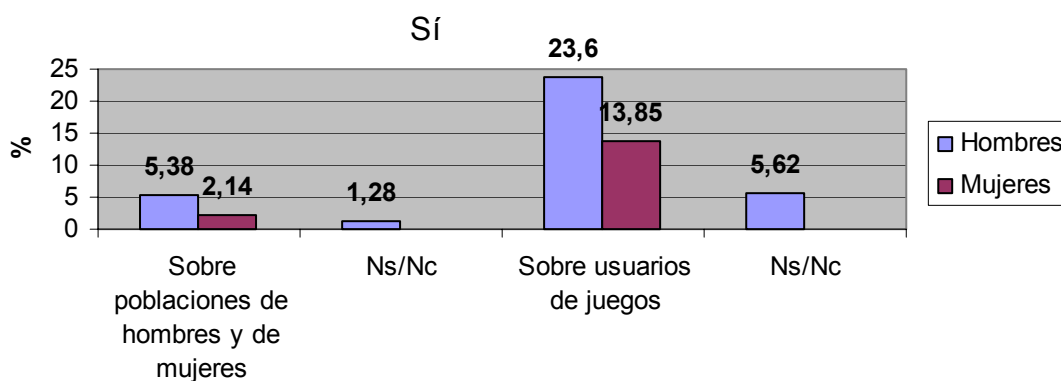


### P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



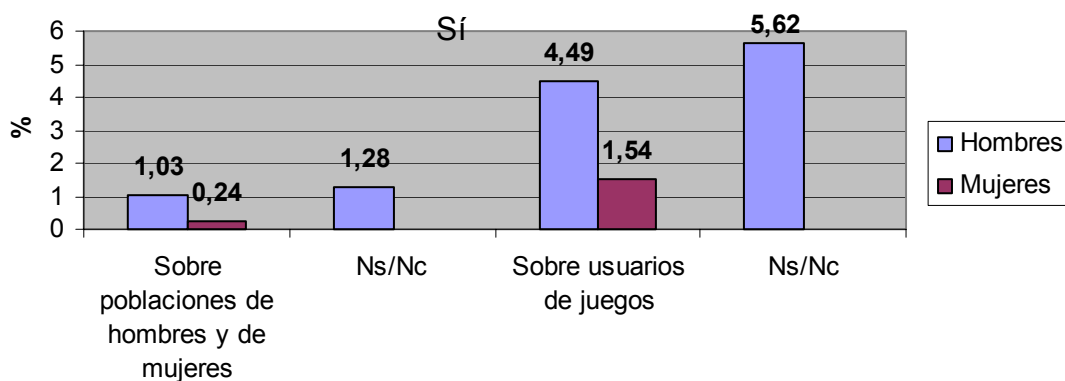
Si bien la moda se sitúa en “menos de dos horas semanales, es significativo el alto porcentaje de hombres que prefieren no especificar este dato (superior al 6 % entre los jugadores habituales), y también notablemente elevado entre las jugadoras (3,08 %)

### P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?



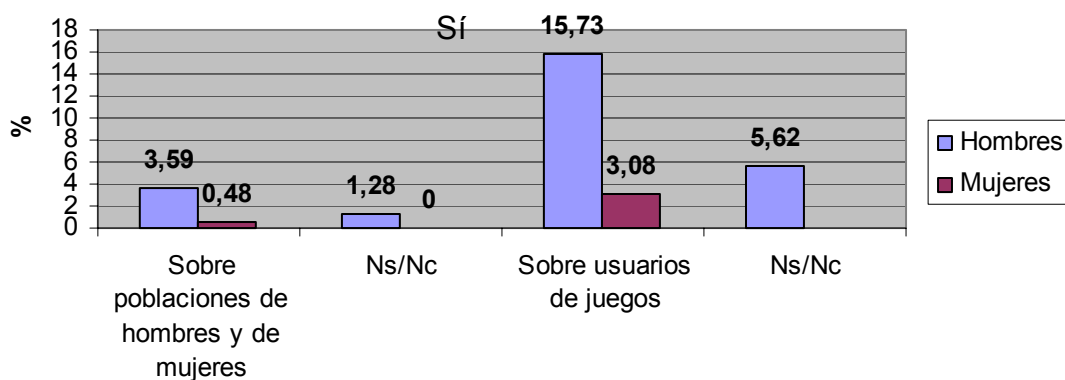
La *falta de control* es superior entre los hombres, afectando a casi una cuarta parte de los varones usuarios de juegos. Destacar también que casi un 6 % de los varones jugadores ocultan o deniegan este dato.

**P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**



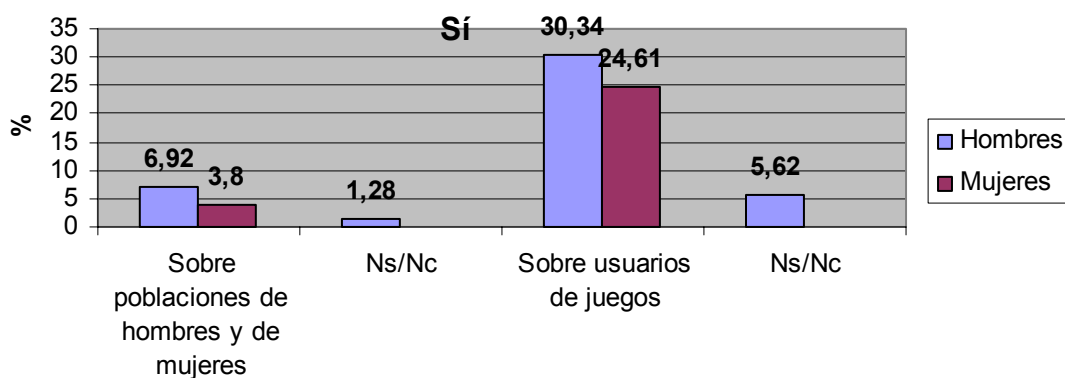
Los hombres manifiestan más irritabilidad ante la interrupción para ocuparse de motivos familiares o profesionales, pero sigue destacando la tasa de ocultación, superior incluso al reconocimiento de esta cuestión.

**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**



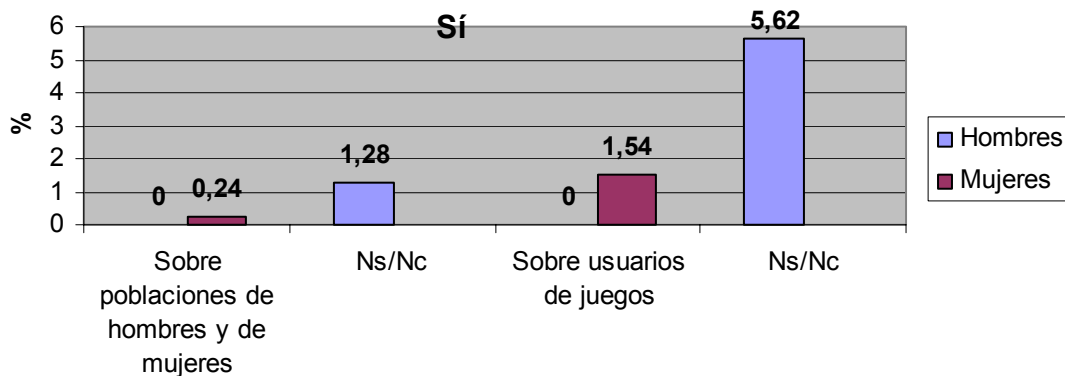
Existe una diferencia significativa por sexos en cuanto a la ocultación del dinero jugado.

### P18. Después de perder ¿intenta recuperar lo perdido?



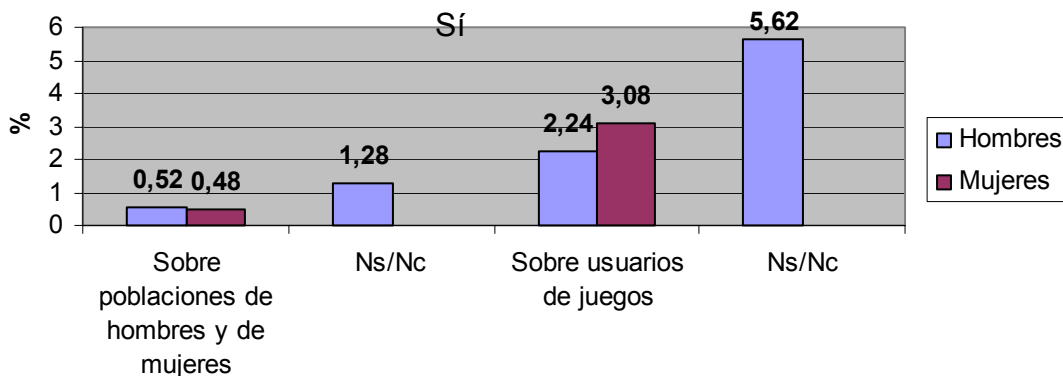
En cuanto a persistir en el juego para recuperar pérdidas, si bien los hombres lo admiten más que las mujeres, la diferencia es menos pronunciada que en otros ítems.

### P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?



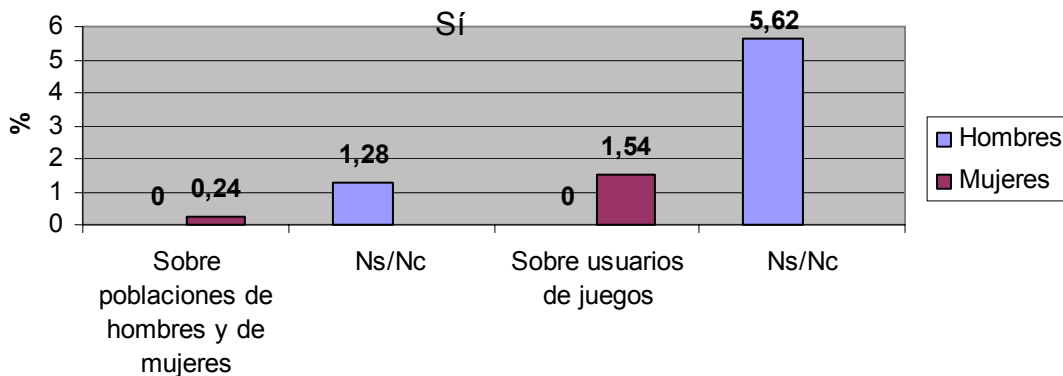
Un porcentaje reducido de mujeres reconoce haber puesto excusas para ir a jugar, pero un número mayor de hombres no contesta a la pregunta.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**



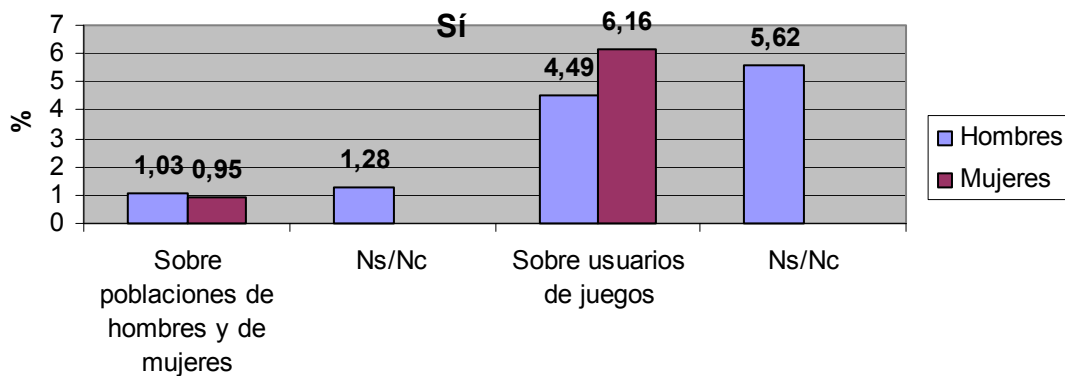
De nuevo en este ítem los varones puntúan más.

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero jugar o pagar deudas de juego?**



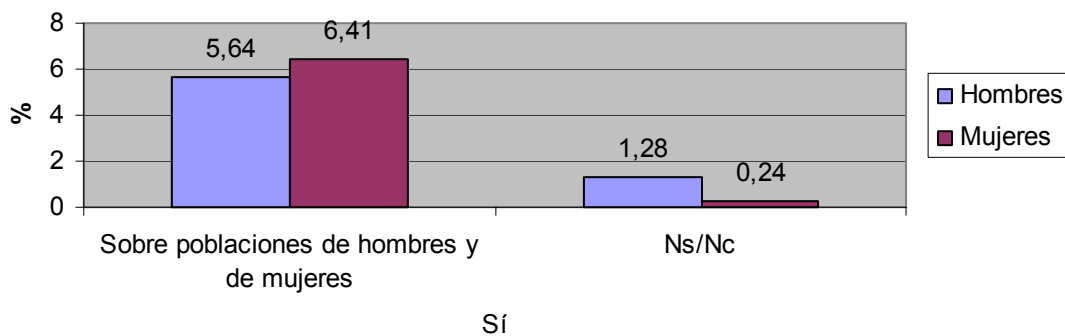
Tan sólo las mujeres responden aquí afirmativamente, mientras que los hombres no responden o lo niegan.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**



Las mujeres acusan más conciencia de que desean dejar de jugar sin lograrlo.

**P23. ¿Cree Ud. que hay en su hogar alguna persona con problemas de adicción al juego?**



Los hombres presentan mayores puntuaciones en “apostar más de lo pensado”, “molestarse por interrumpir sesión”, “ocultar la cantidad de dinero apostada” e “intentar recuperar pérdidas”, mientras que las mujeres superaron las puntuaciones en los ítems “poner excusas para ir a jugar”, “pedir dinero prestado”, “perturbaciones del sueño por problemas asociados al juego” y finalmente por “querer dejar de jugar sin conseguirlo”. También es de destacar que se observa un porcentaje notable de falta de respuesta en todos los ítems de juego en las entrevistas a hombres.

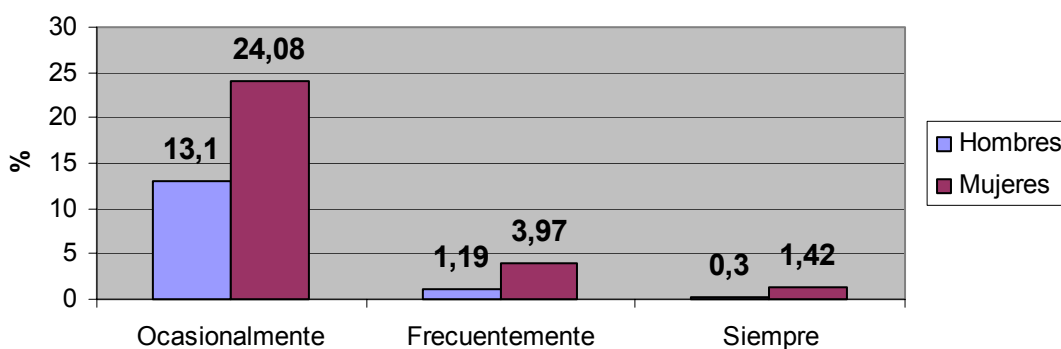
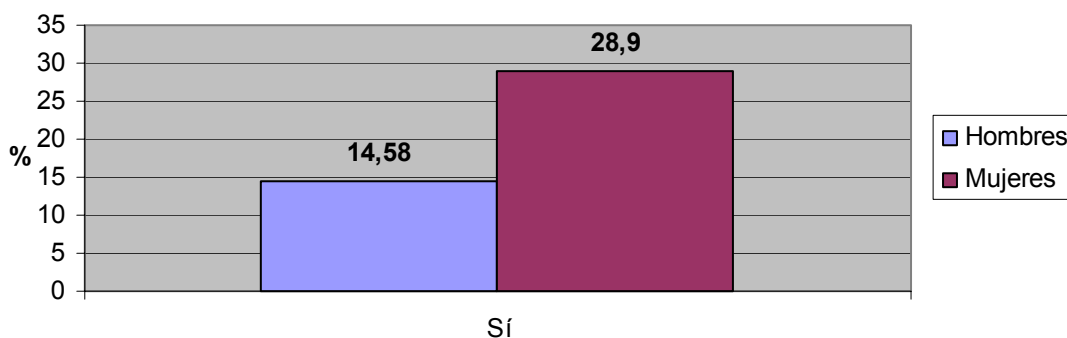
Estos resultados abren un interrogante acerca de si el nivel de sinceridad correlaciona con el género.

Por último, se refleja en la pregunta enfocada hacia todos los miembros de la familia (P23) un incremento notable de las respuestas positivas frente a las bajas puntuaciones de toda la sección de juego.

### 8.3 Por sexos, total Illes Balears, compras

n mujeres = 353, error máximo =  $\pm 2,7$  %; n hombres = 336, error máximo =  $\pm 2,8$

#### P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?



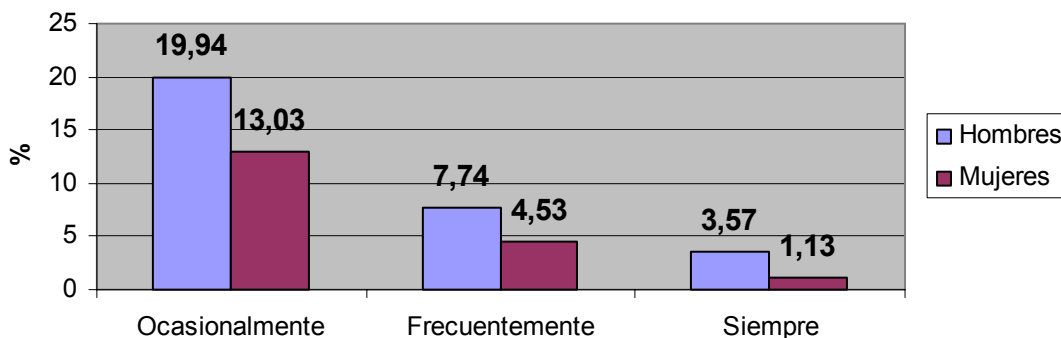
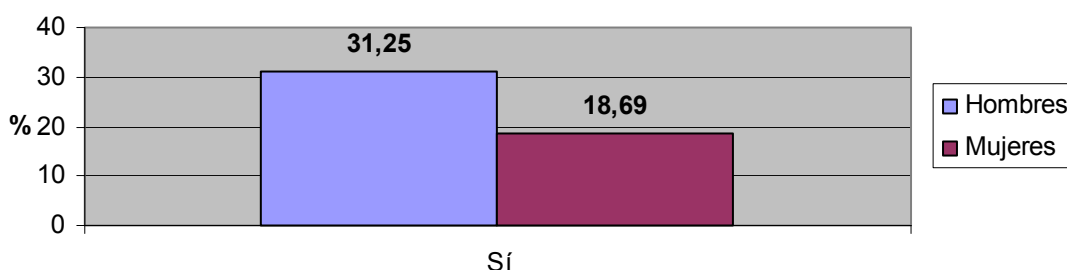
Como se ha revelado en diversos estudios, las mujeres presentan más frecuencia en la actividad de salir de compras sin necesitar nada, lo cual no supone necesariamente un comportamiento adictivo. Si señalamos los valores correspondientes a las mujeres que lo hacen “frecuentemente” o “siempre”, éstos ascienden al 5,39 % de la población total de mujeres.

## 8.4 Por sexos, total Illes Balears, trabajo

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (sociales, familiares, etc.)?**

n mujeres = 353, error máximo =  $\pm 2,7\%$ ; n hombres = 336, error máximo =  $\pm 2,8$

datos sobre poblaciones de hombres y mujeres



En el análisis por sexos los hombres son más recriminados por dedicar más tiempo a su trabajo. Este hecho probablemente responde al estereotipo femenino según el cual la mujer prioriza las funciones de convivencia familiar y social, por lo cual recrimina al varón, mientras que a su vez ella misma se ocupa de cumplir con estos



requerimientos aunque trabaje fuera del hogar. Además, las tareas domésticas no son consideradas como trabajo al no ser remuneradas.

## 9. Resultados por zonas geográficas

### 9.1 Palma

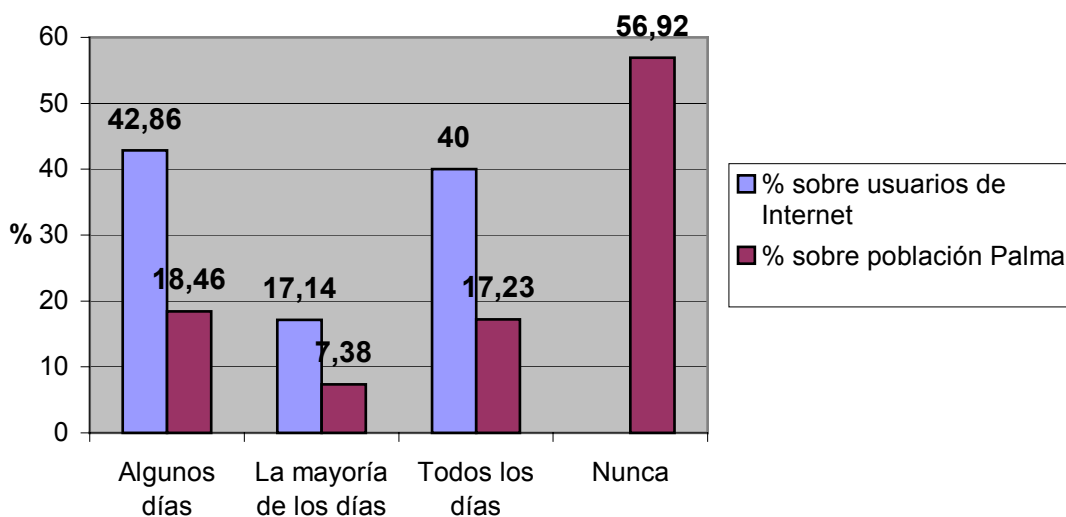
n = 325, error máximo =  $\pm 2,9$  %

#### 9.1.1 Palma, Internet

n usuarios = 140, error máximo sobre datos de usuarios =  $\pm 4,4$  %

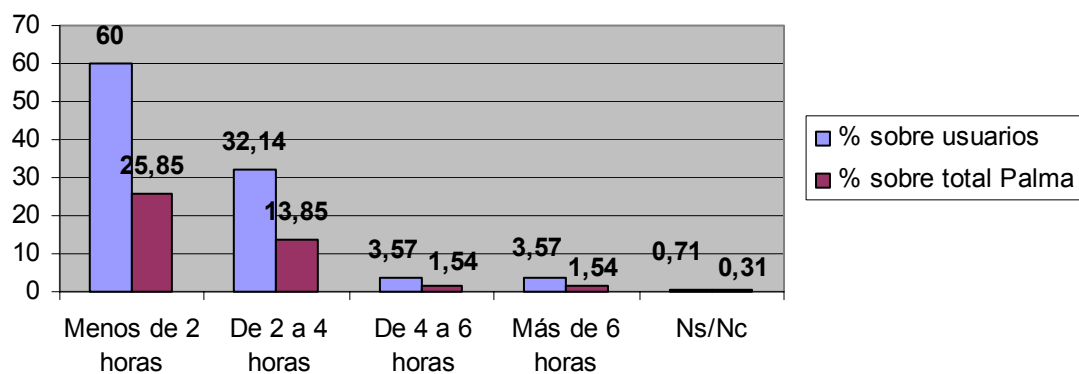
#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

El 43,08 % de los encuestados en Palma utilizan Internet, independientemente de su uso por estudio o trabajo.

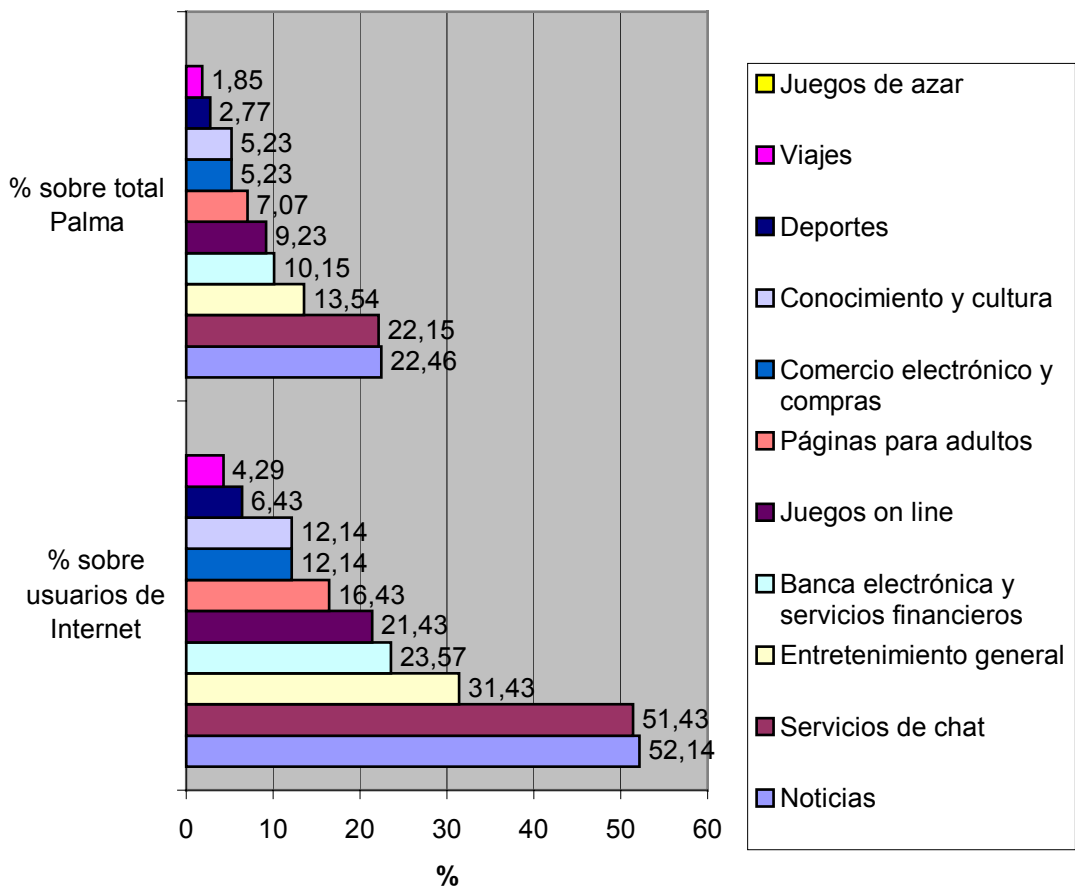


No se observan diferencias significativas respecto al total de Balears en el tiempo de conexión.

**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**

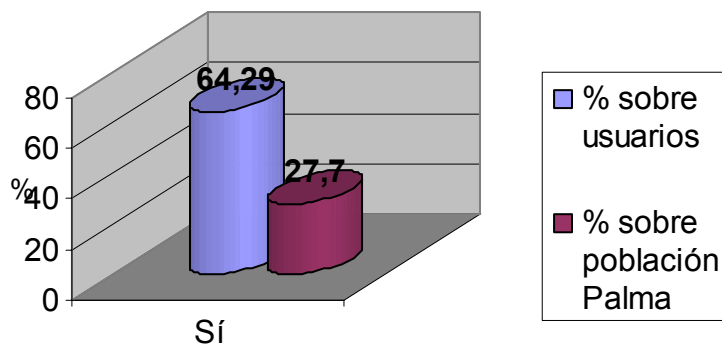


### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?

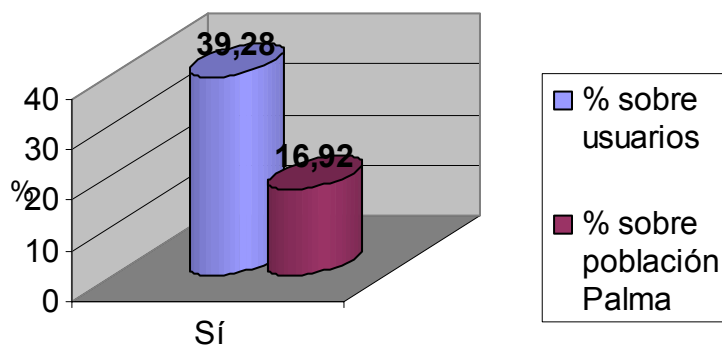


Noticias y chat son las páginas más visitadas. Los resultados son muy similares a los del total de Balears.

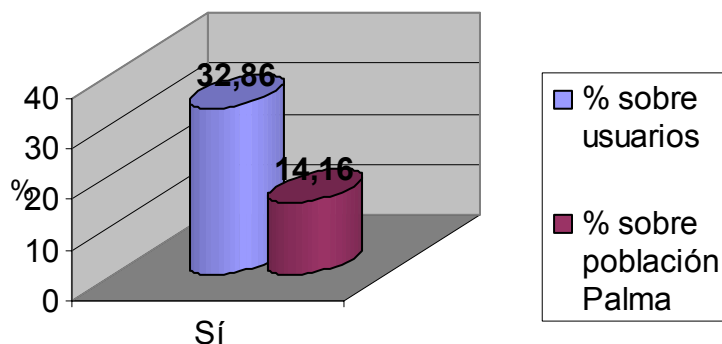
**P7 ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



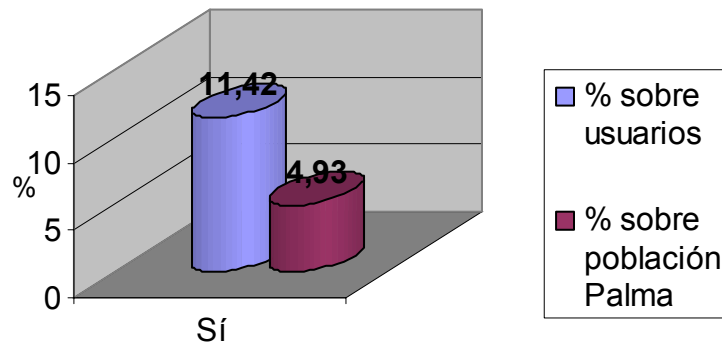
**P8 ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**



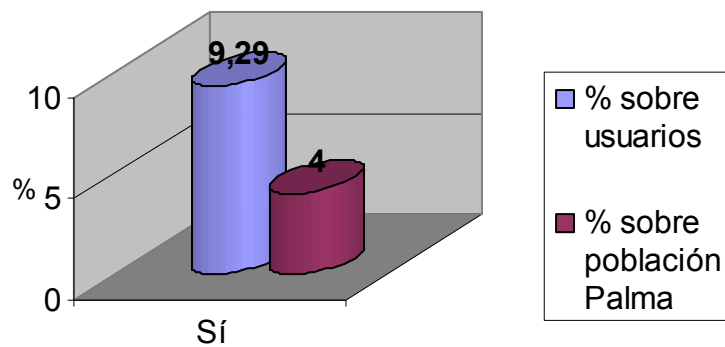
**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**



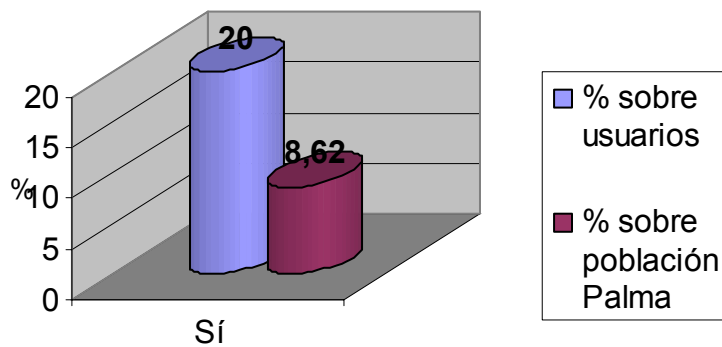
**P10 ¿Deja de salir con su novia, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a la Red?**



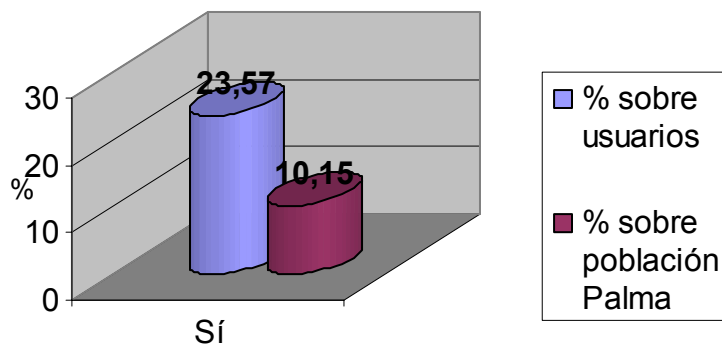
**P11 ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**



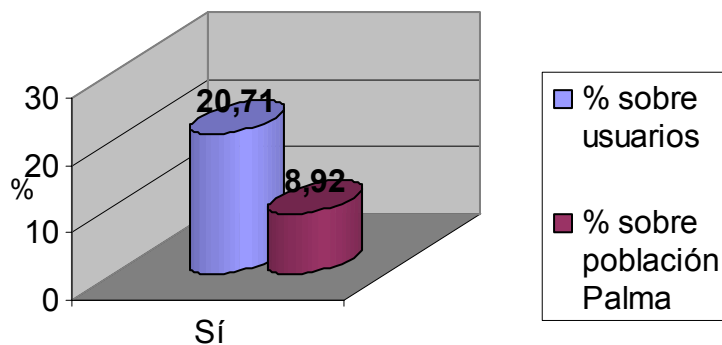
**P12 ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**



**P13 ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**



**P14 ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha podido?**



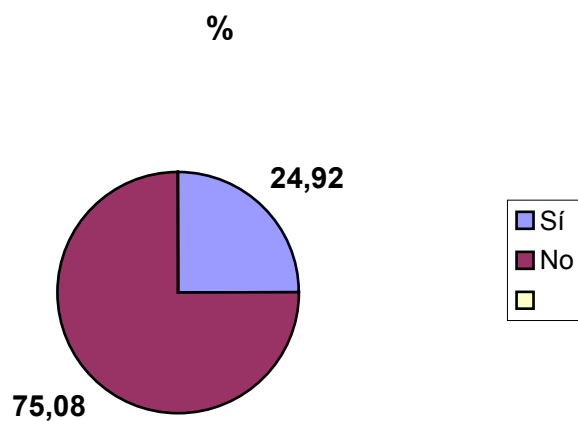
Los palmesanos superan con amplitud la puntuación media balear en los criterios “estar conectado más tiempo del previsto”, “uso de Internet para no pensar en problemas”, “irritabilidad por interrupción”, “reducción de actividades” y “disminución del rendimiento académico o profesional” respecto al total balear.



### 9.1.2 Palma, juegos de azar

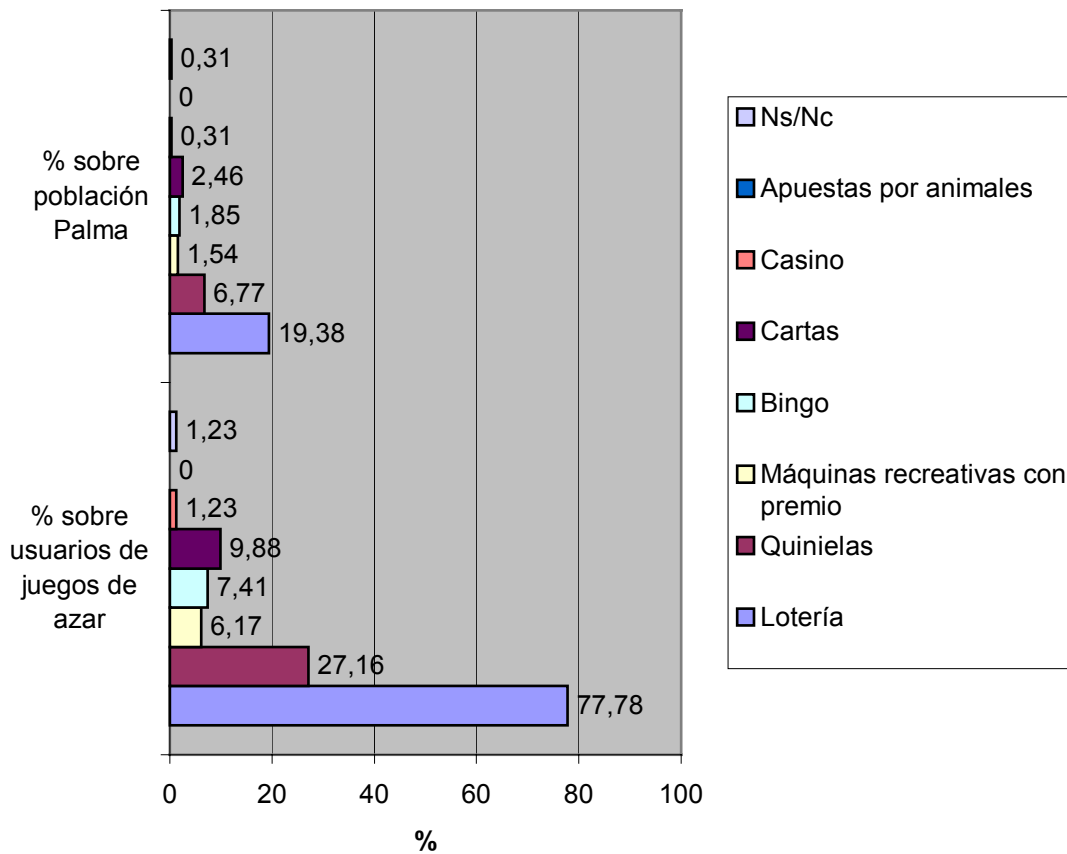
n jugadores = 81; error máximo sobre datos de jugadores =  $\pm 5,9\%$

#### P4. ¿Participa en juegos de azar?

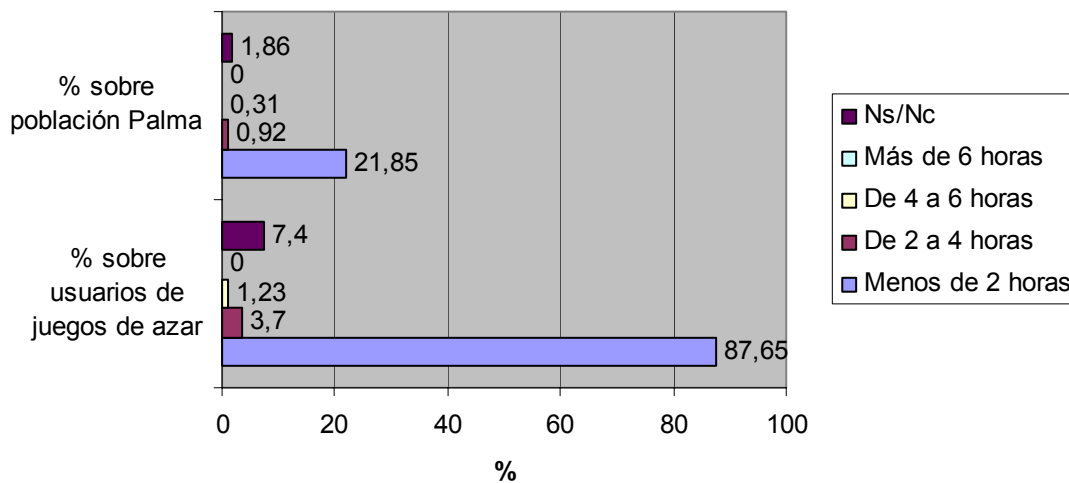


Palma también supera la media de Balears en participación en juegos de azar

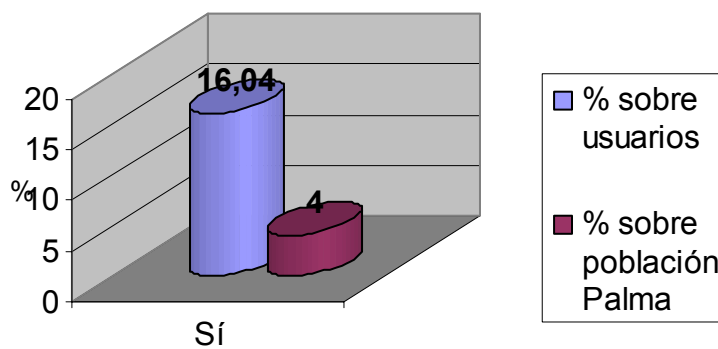
## P5 ¿Cuáles?



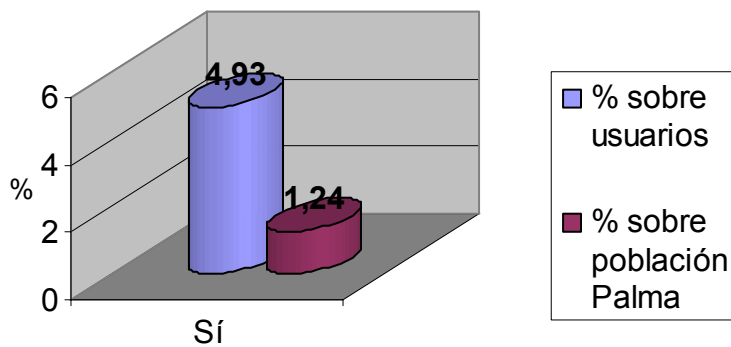
**P6 ¿Qué tiempo dedica por semana a los juegos de azar?**



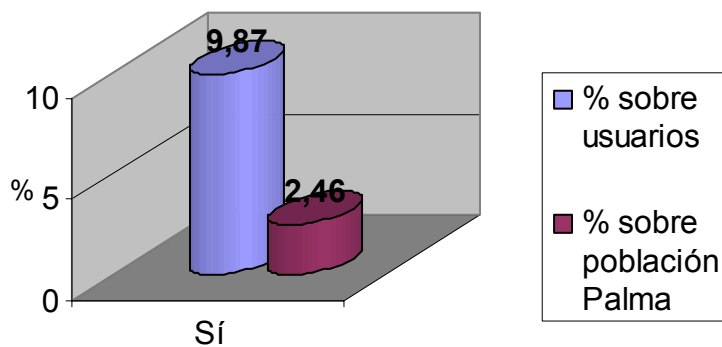
**P15 ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?**



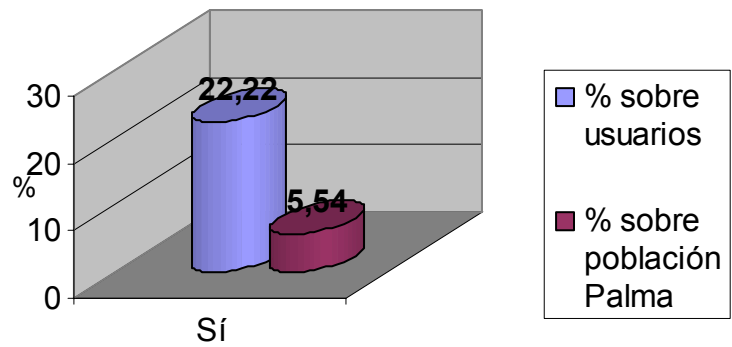
**P16 ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**



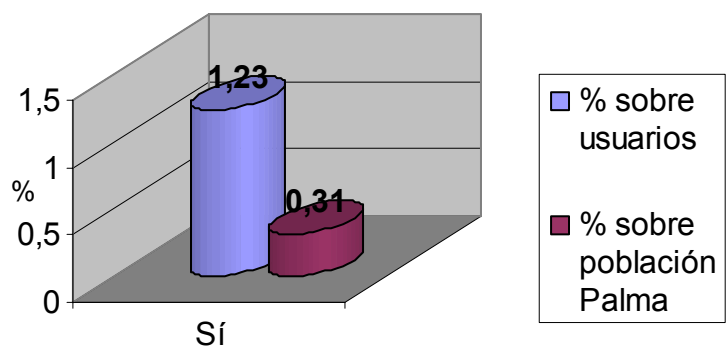
**P17 ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**



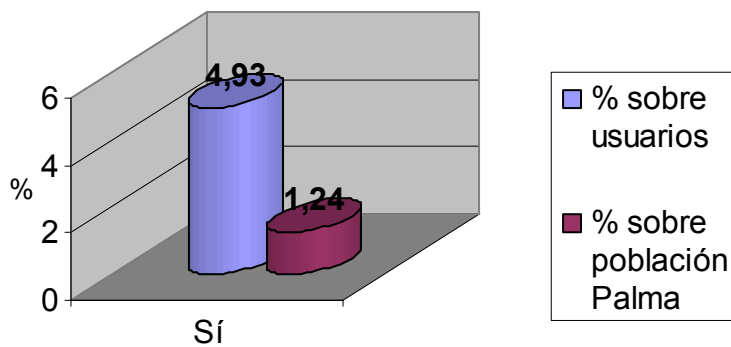
**P18 Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**



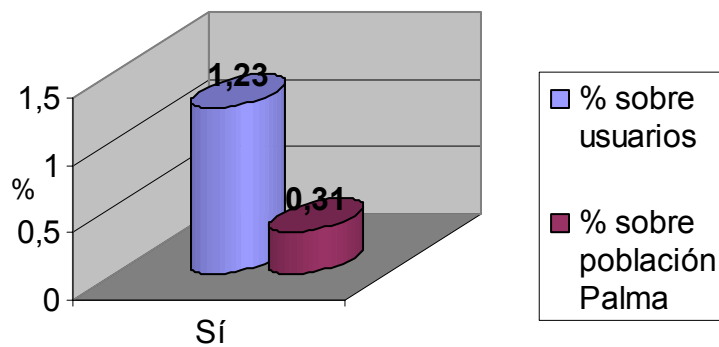
**P19 ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**



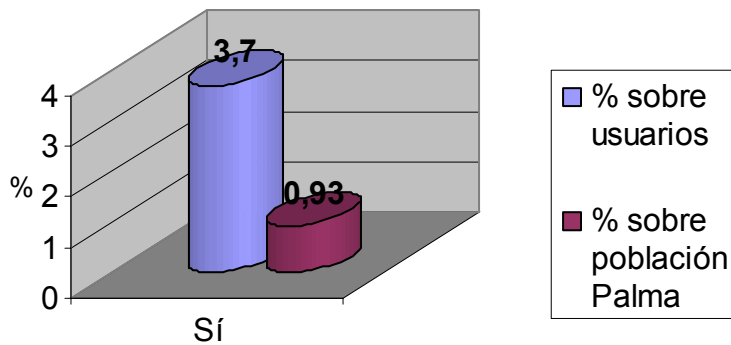
**P20 ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**



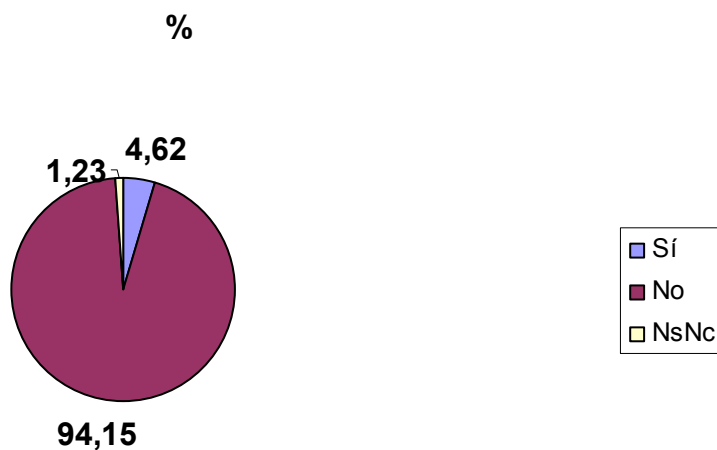
**P21 ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**



**P22 ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**



**P23 ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**



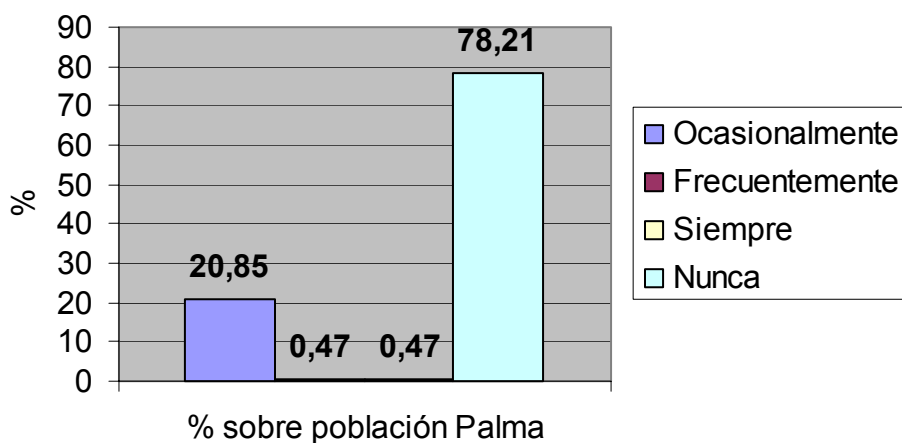
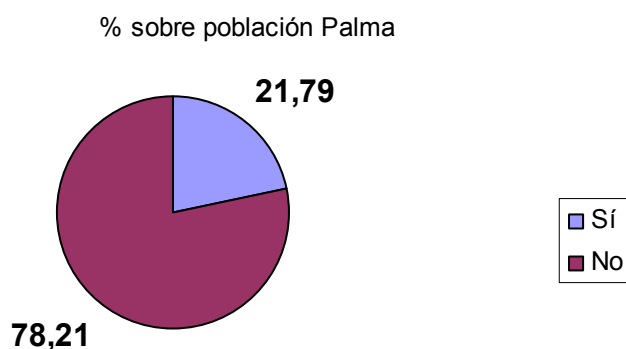
Palma presenta el menor reconocimiento de adicción al juego en el entorno del hogar frente al resto de zonas geográficas.

### 9.1.3 Palma, compras

n población Palma = 211; error máximo =  $\pm 3,5 \%$

#### P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras aún sin necesitar nada?

N compradores = 46



De forma un tanto sorprendente, sólo el 0,94 % de los palmesanos declaran salir de compras innecesarias “frecuentemente” o “siempre”. Es el valor más bajo en relación a las demás zonas geográficas.



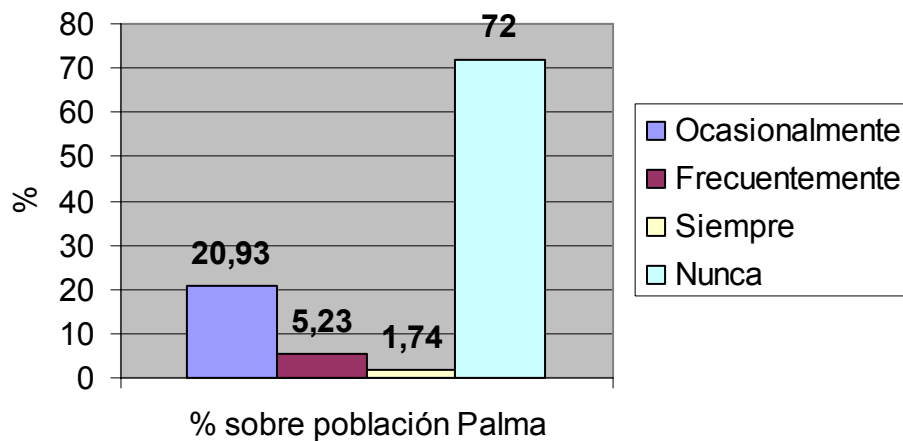
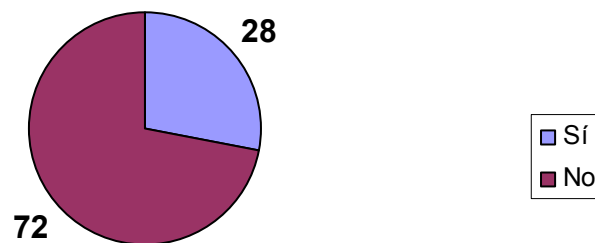
### 9.1.4 Palma, trabajo

n Palma = 211, error máximo =  $\pm 3,5 \%$

**P25 ¿Alguna vez le ha recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

n trabajadores criticados = 48

% sobre población Palma



Quienes reciben críticas por dedicarle demasiado tiempo al trabajo frecuentemente o siempre ascienden al 6,97 %

## 9.2 Part Forana

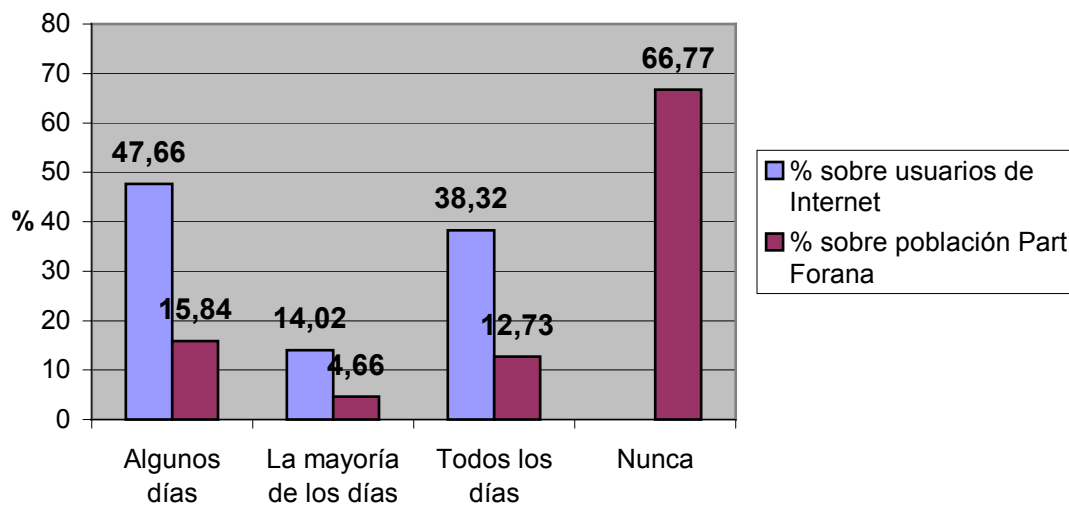
n = 322, error máximo =  $\pm 2,7$  %

### 9.2.1 Part Forana, Internet

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

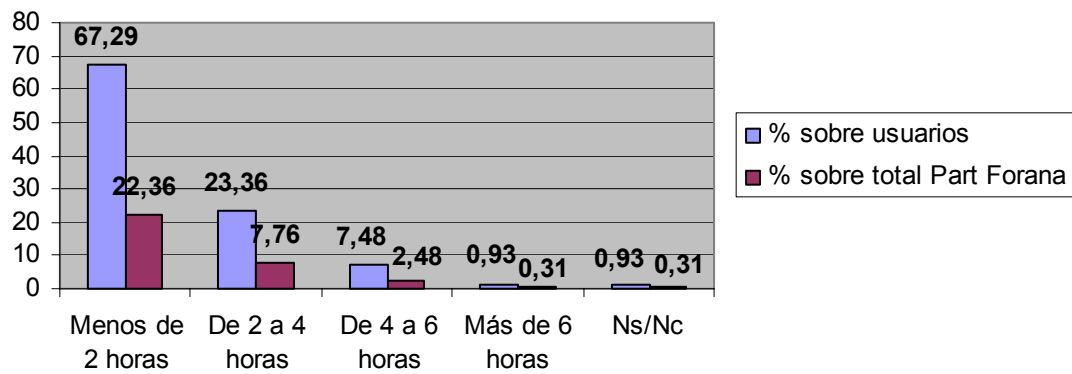
n usuarios = 107; error máximo sobre datos de usuarios =  $\pm 4,9$  %

El 33,23 % de los encuestados en Part Forana son usuarios de Internet.

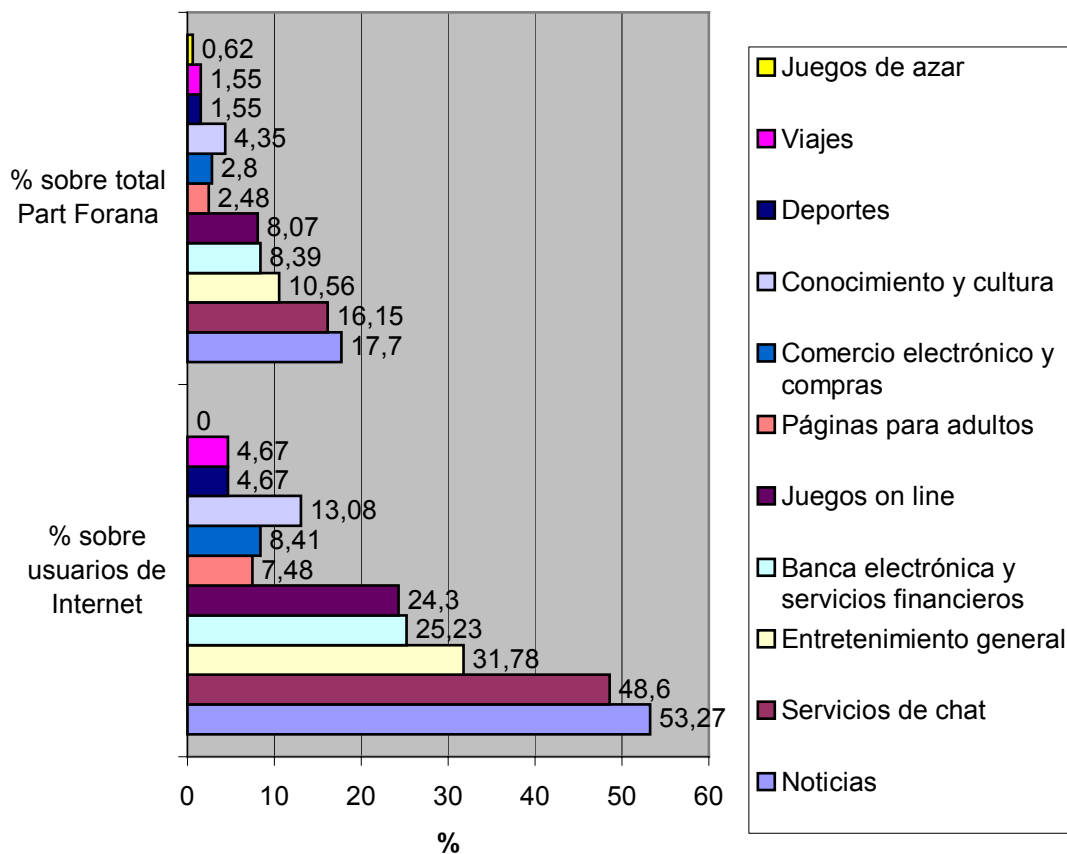


Part Forana presenta las tasas más bajas de conexión a Internet de las islas.

**P2. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?**

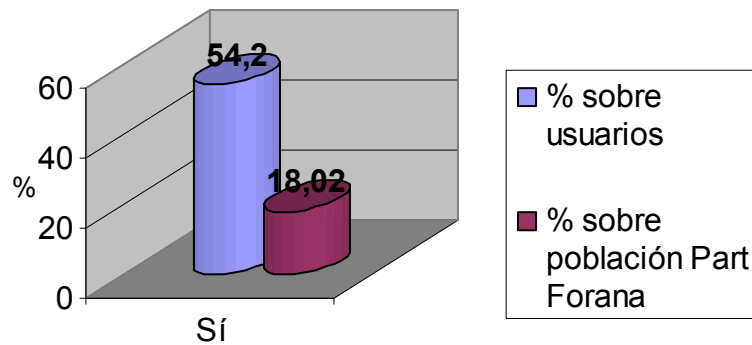


### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?

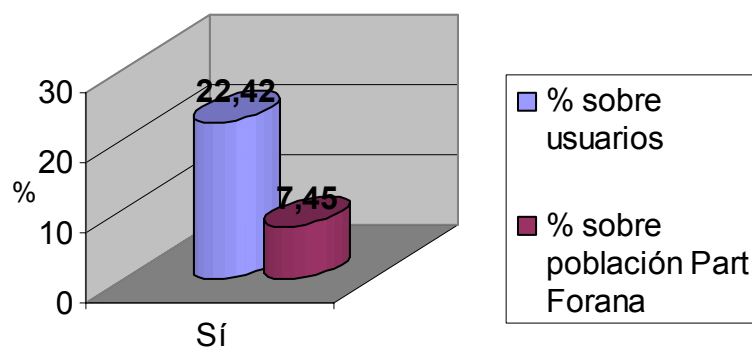


No se observan diferencias significativas en el tipo de páginas visitadas con respecto a Palma, excepto en comercio electrónico y páginas para adultos, que presentan puntuaciones inferiores.

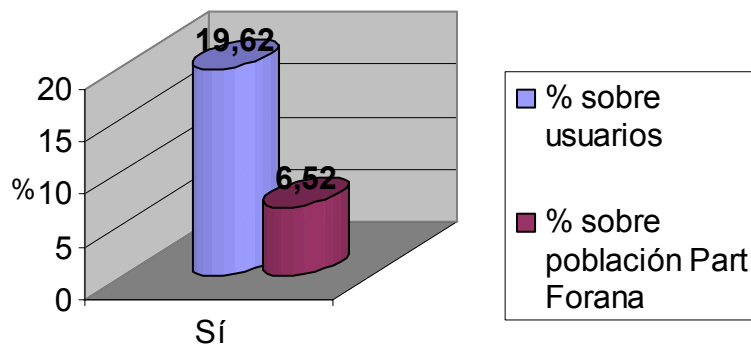
**P7 ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



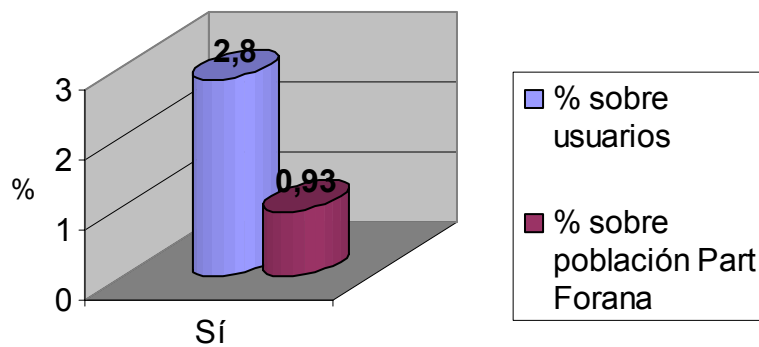
**P8 ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**



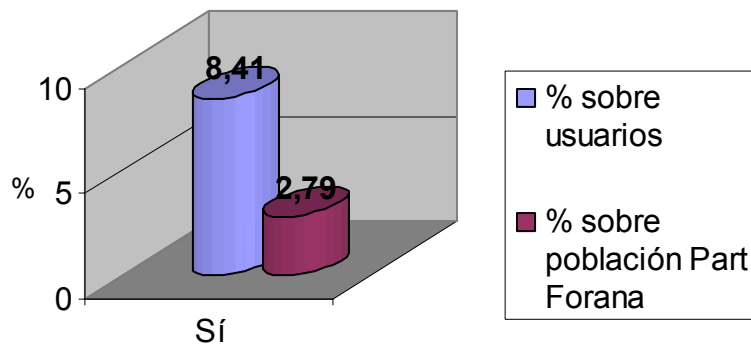
**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**



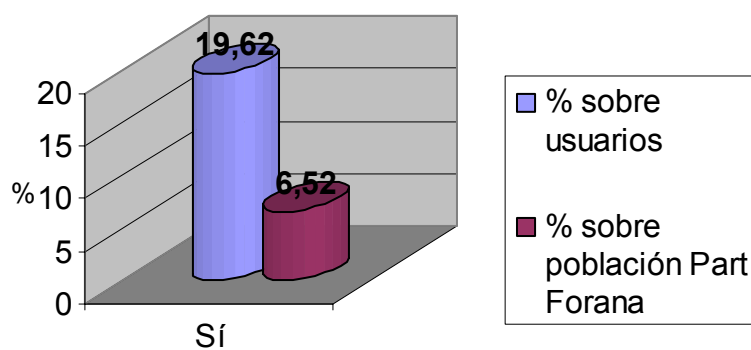
**P10 ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**



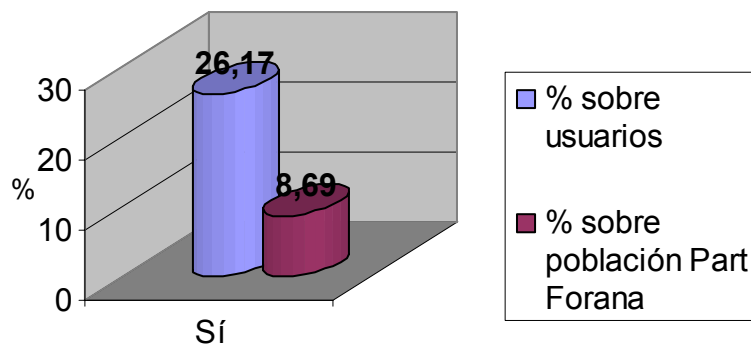
**P11 ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**



**P12 ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

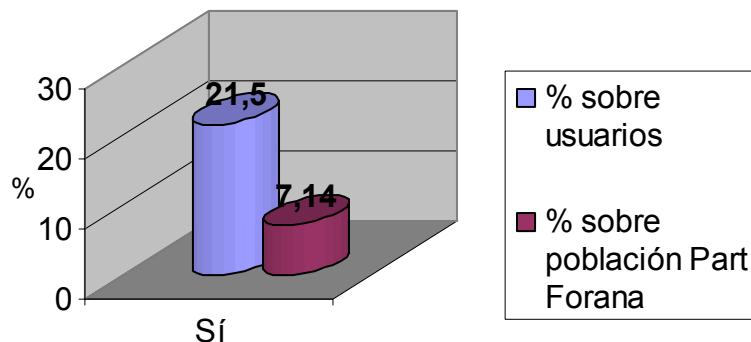


**P13 ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**





**P14 ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**



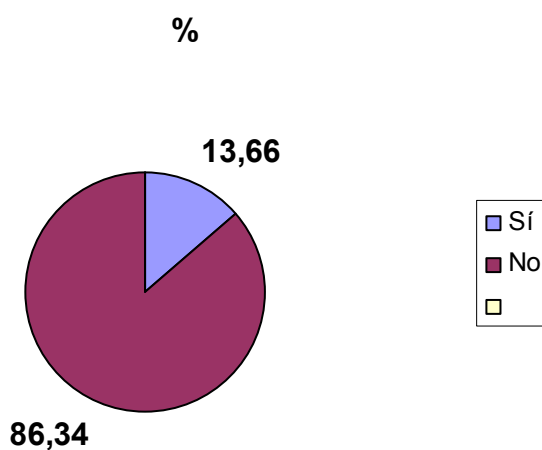
Analizando comparativamente los hábitos de uso y/o abuso de Internet entre la población de Palma y de Part Forana observamos que en Palma los usuarios de la Red ascienden al 43 %, mientras que en Part Forana éste se queda en el 33 %. Los palmesanos presentan puntuaciones bastante superiores en todos los criterios de uso problemático, presentando la menor diferencia en el último ítem que indaga dependencia, 8,92 % en Palma frente a 7,14 % en la Part Forana.

### 9.2.2 Part Forana, juegos de azar

n = 322, error máximo =  $\pm 2,7 \%$

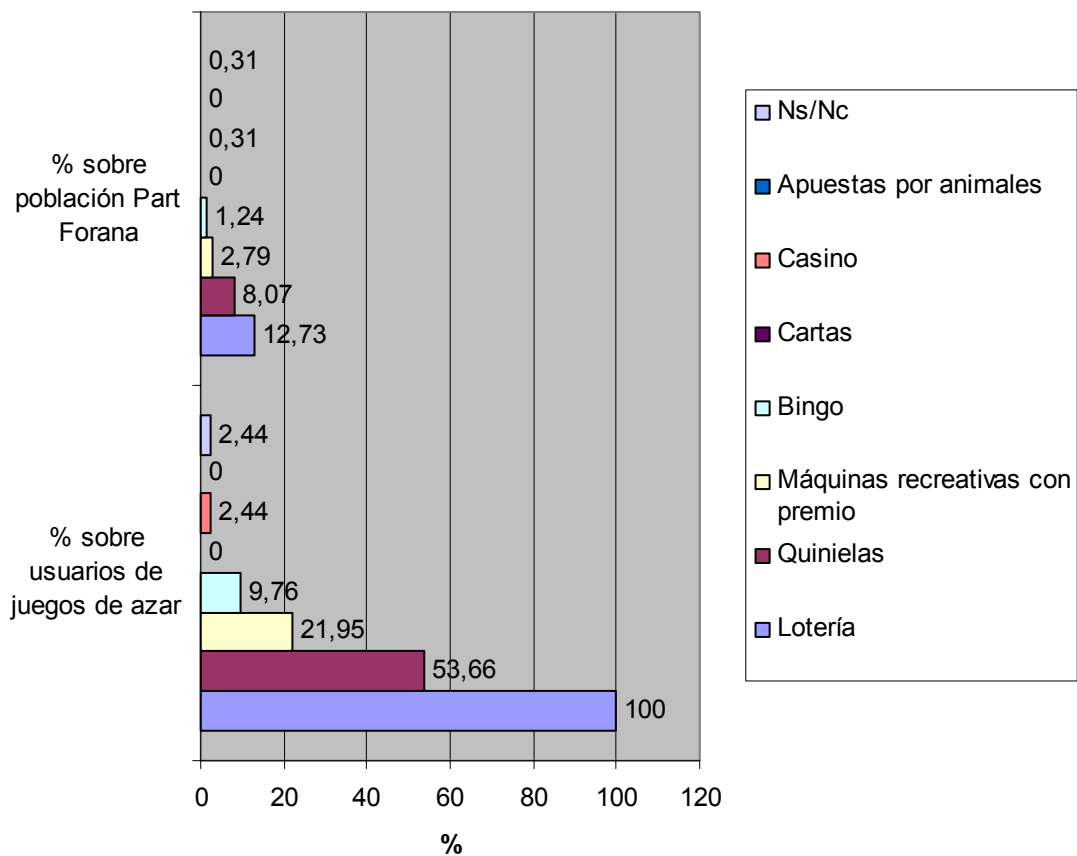
#### P4. ¿Participa en juegos de azar?

n usuarios de juego = 44; error máximo sobre datos de jugadores =  $\pm 7,7 \%$

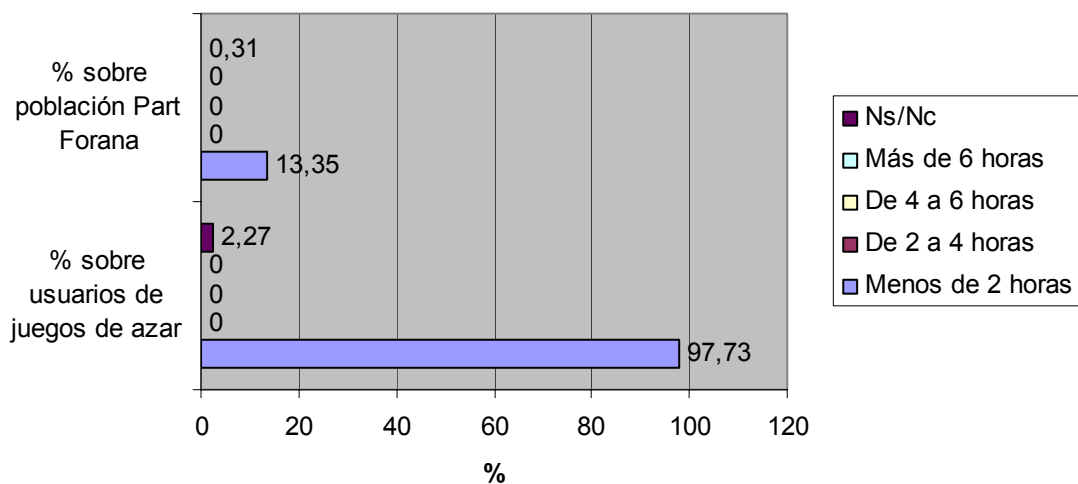


El menor reconocimiento en participación en juegos de azar se da en esta zona geográfica. Sin embargo, es donde –con amplia diferencia– más se utilizan máquinas recreativas con premio.

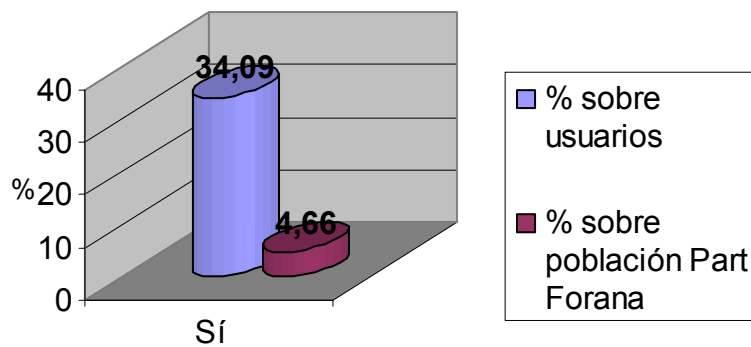
### P5 ¿En qué juegos participa?



### P6 ¿Qué tiempo dedica por semana?



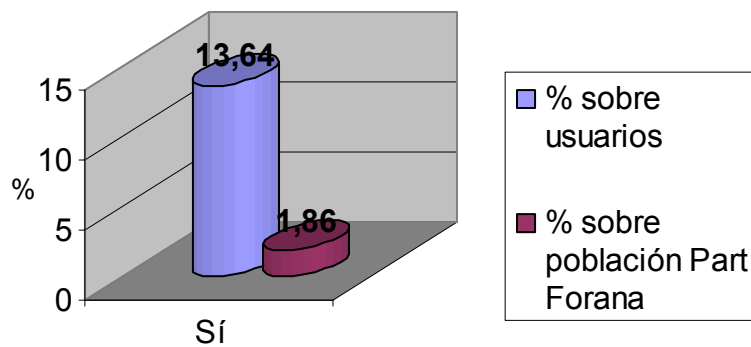
**P15 ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?**



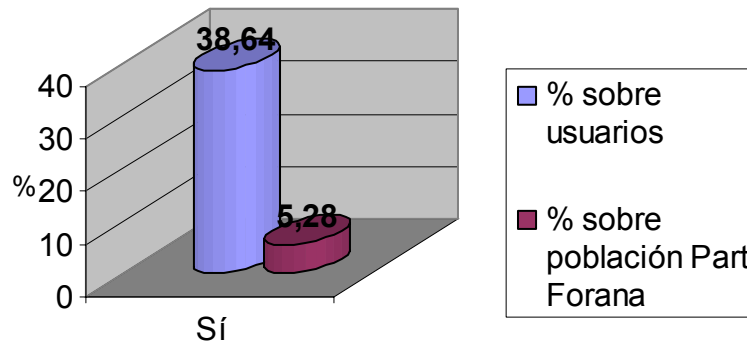
**P16 ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**

No se detectó ningún caso en este ítem

**P17 ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**



**P18 Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**



**P19 ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No se detectó ningún caso en este ítem

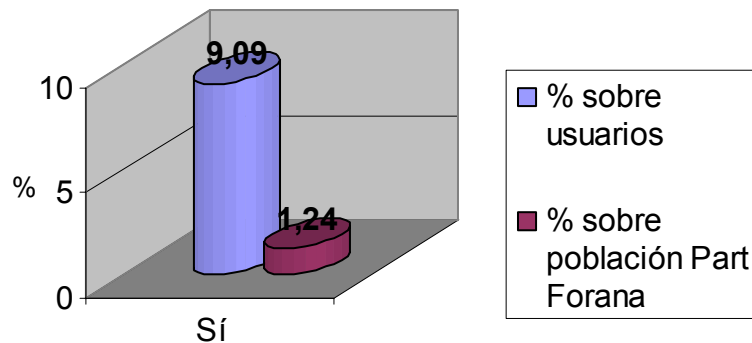
**P20 ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

No se detectó ningún caso en este ítem

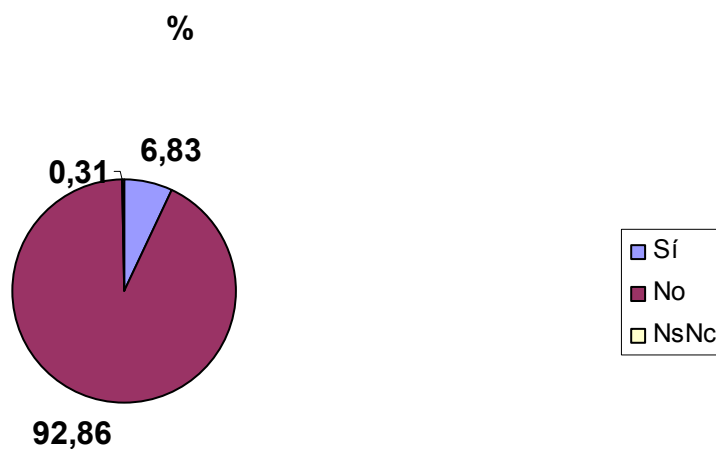
**P21 ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

No se detectó ningún caso en este ítem

**P22 ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**



**P23 ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**



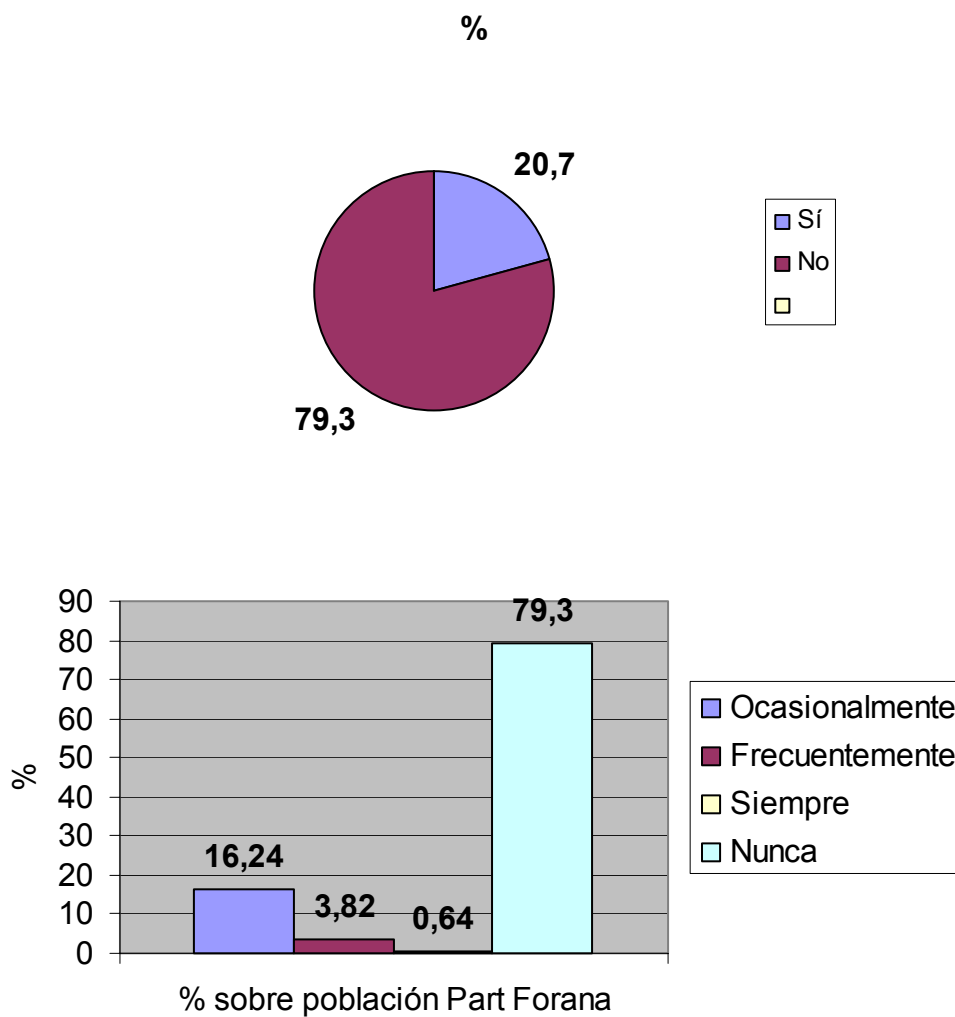
En Part Forana se superan respecto a Palma los ítems “apostar más de lo pensado”, “intentar recuperar las pérdidas”, “ocultar el dinero jugado” y “querer dejar de jugar sin conseguirlo”, pero no se superan las respuestas afirmativas en los demás criterios.

### 9.2.3 Part Forana, compras

#### P24 ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?

n Part Forana = 314

n compradores Part Forana = 65

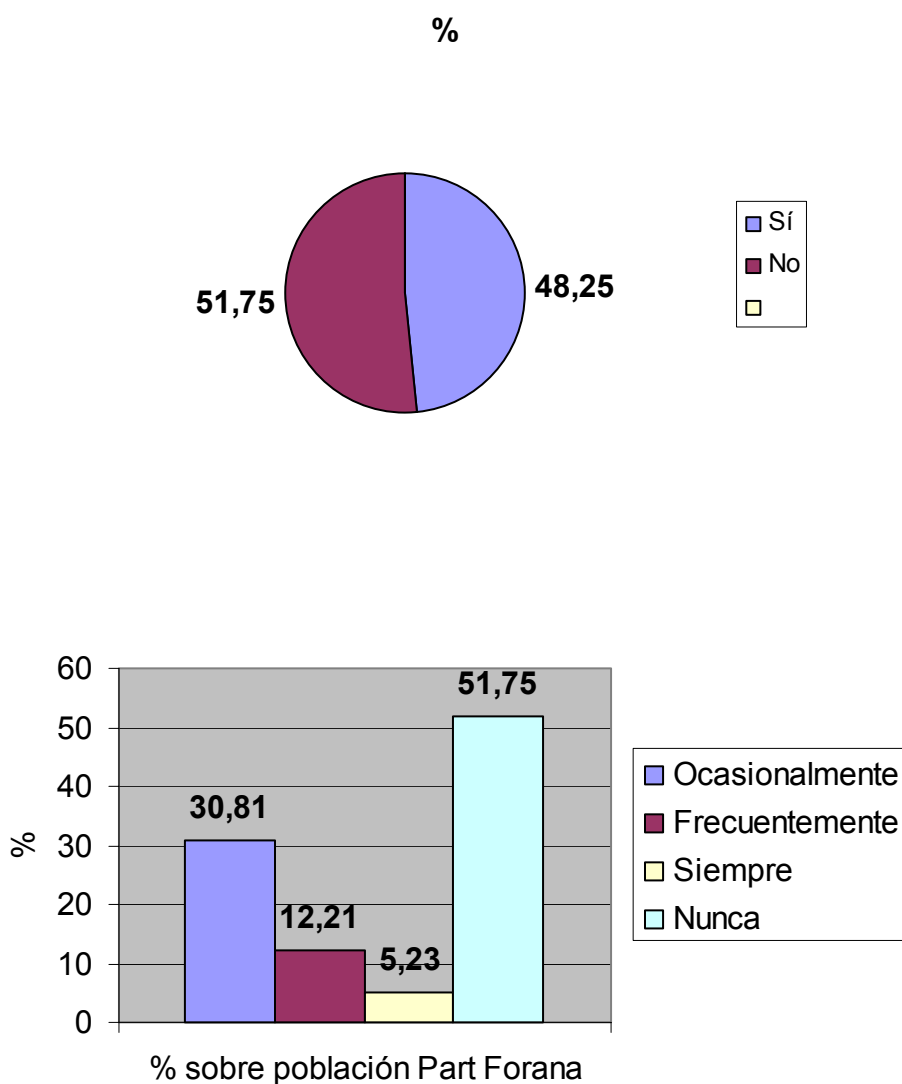


Un 4,46 % de los residentes en Part Forana de Mallorca sale de compras “frecuentemente” o “siempre” sin necesitarlo. Se trata de un porcentaje muy superior al de la ciudad de Palma.

### 9.2.4 Part Forana, trabajo

n Part Forana = 314; error máximo =  $\pm 2,6 \%$ ; n “recriminados” = 83, error máximo sobre datos de “recriminados” =  $\pm 5,7 \%$

**P25 ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**





El 17,44 % de la población de Part Forana es recriminada “frecuentemente” o “siempre” por trabajar demasiado. Esta es la puntuación más elevada de todas las Balears.

### 9.3 Ibiza

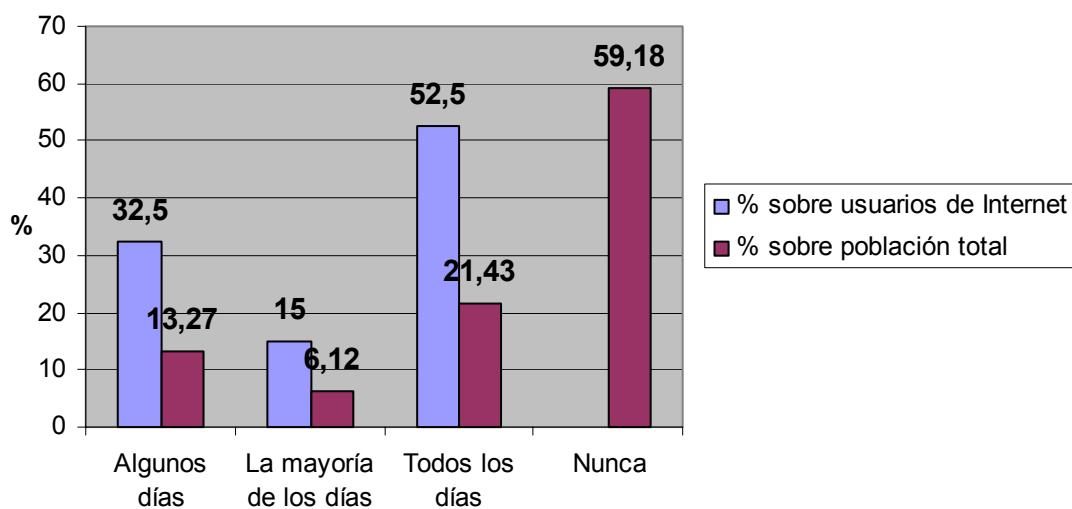
Se ha de tener en cuenta en esta desagregación geográfica el bajo número de elementos de la muestra que mediante asignación proporcional a su población le correspondieron ( $n = 98$ ), lo que provoca que el margen de error sea de  $\pm 5 \%$ , y lógicamente aún mayor en datos más desagregados. En cualquier caso, estos resultados pueden tener un interesante valor orientativo.

#### 9.3.1 Ibiza, Internet

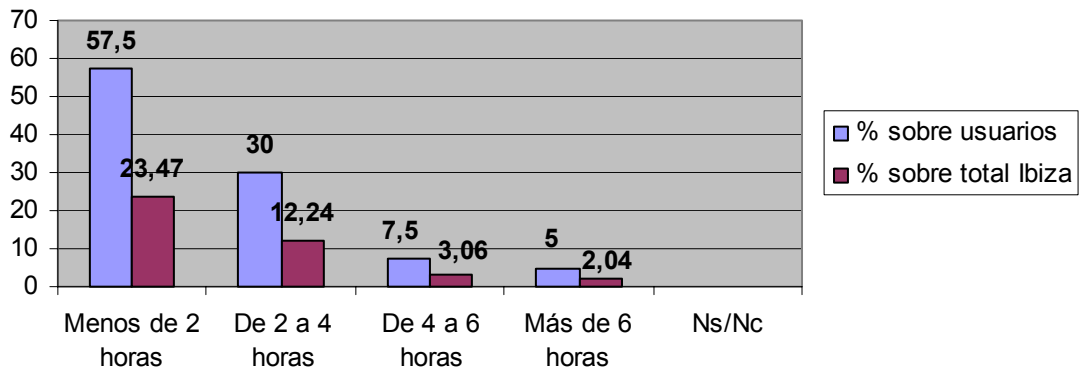
$n = 98$ ; error máximo =  $\pm 5,1 \%$ ;  $n$  usuarios = 40, error máximo sobre datos de usuarios de  $\pm 8,2 \%$

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

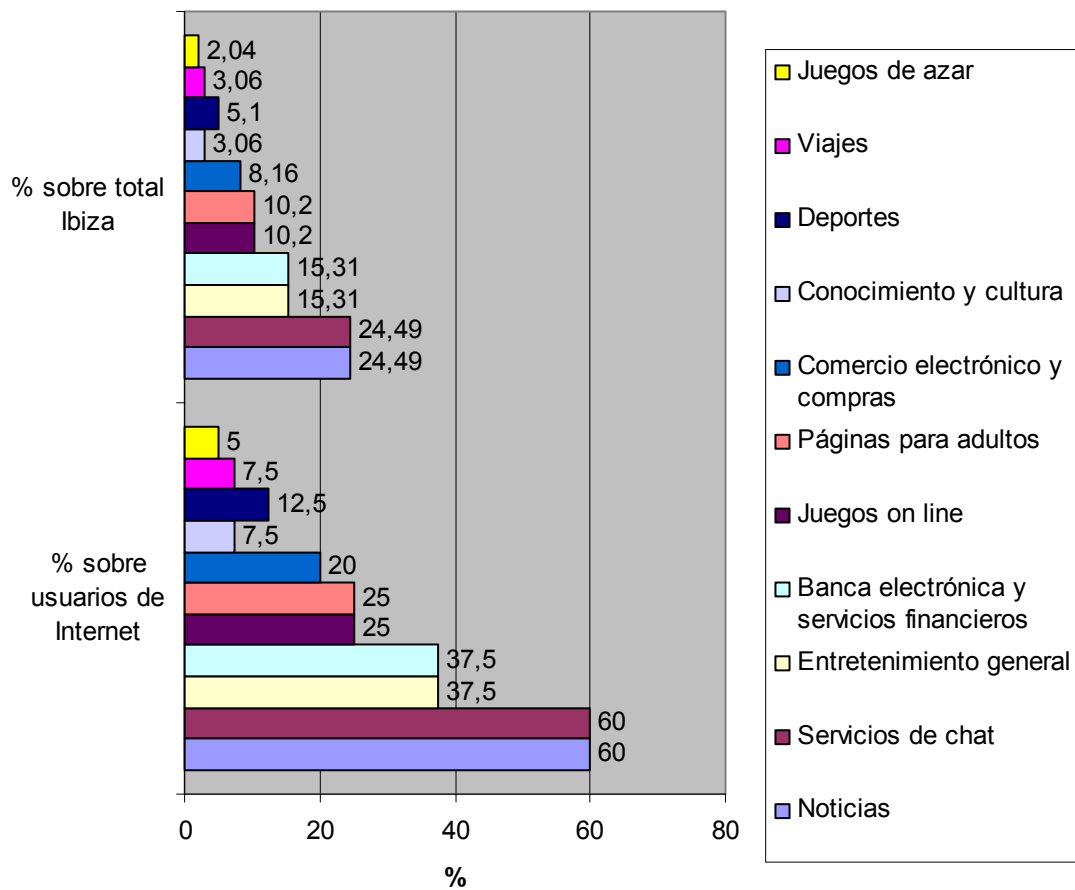
El 40,82 % de los encuestados en Ibiza son usuarios de Internet.



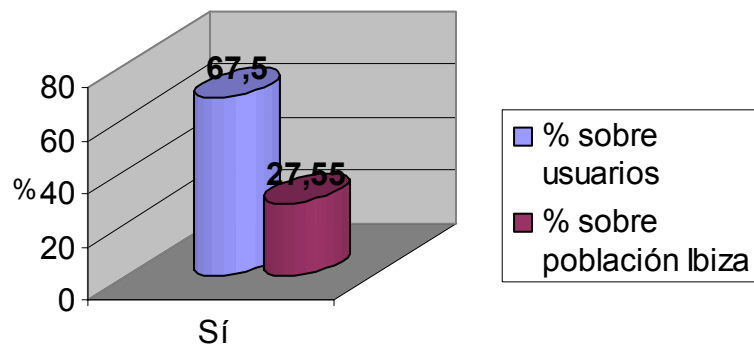
**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**



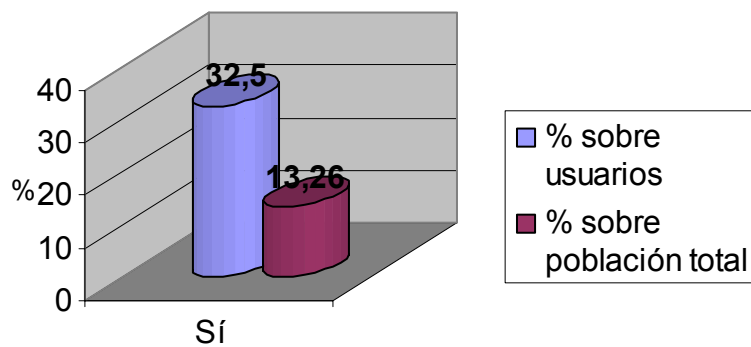
### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?



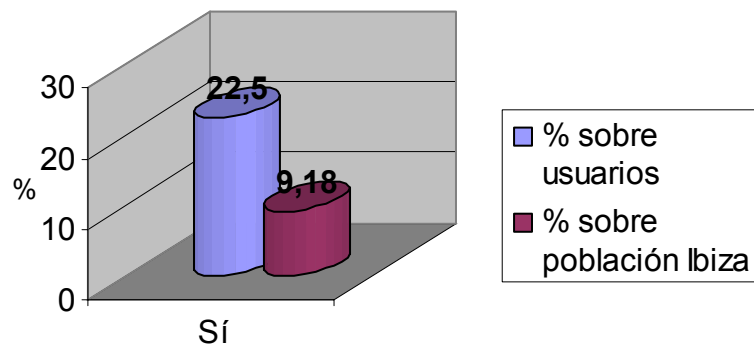
**P7 ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



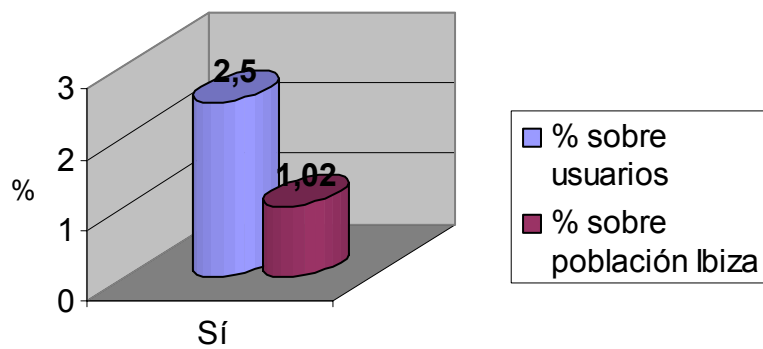
**P8 ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**



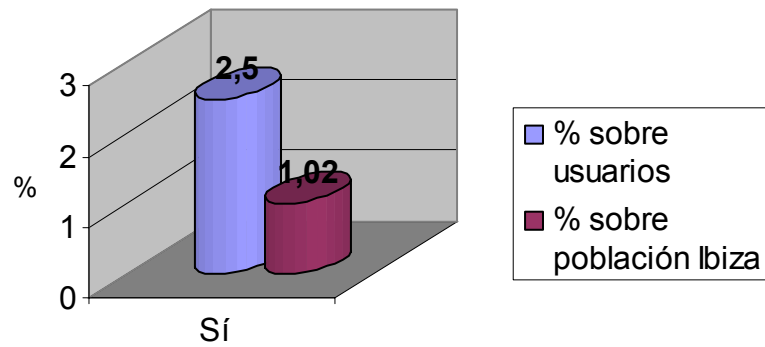
**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**



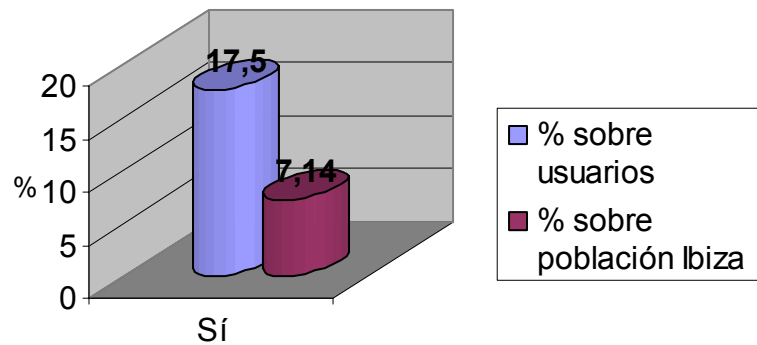
**P10 ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**



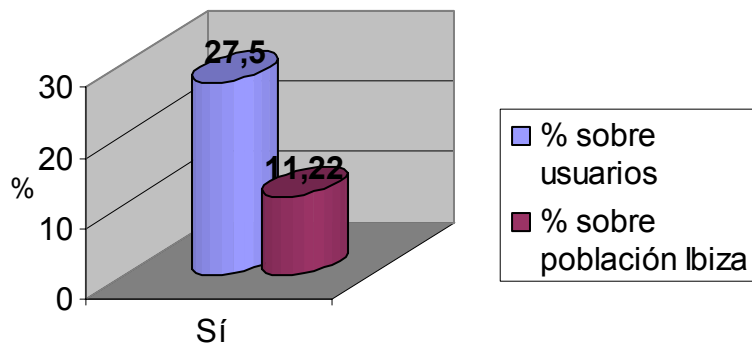
**P11 ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**



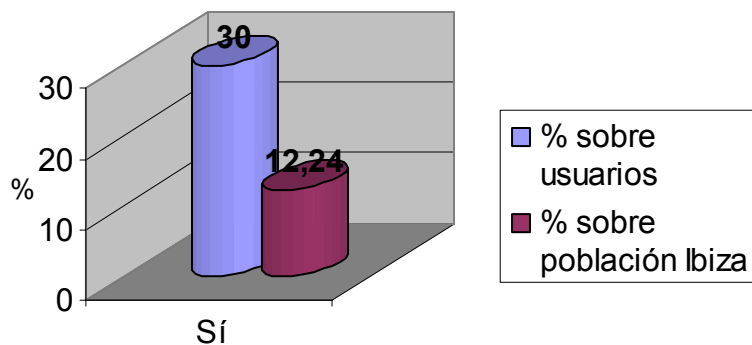
**P12 ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**



**P13 ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**



**P14 ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

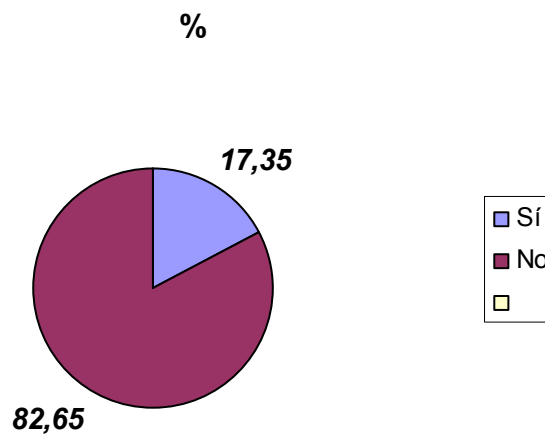




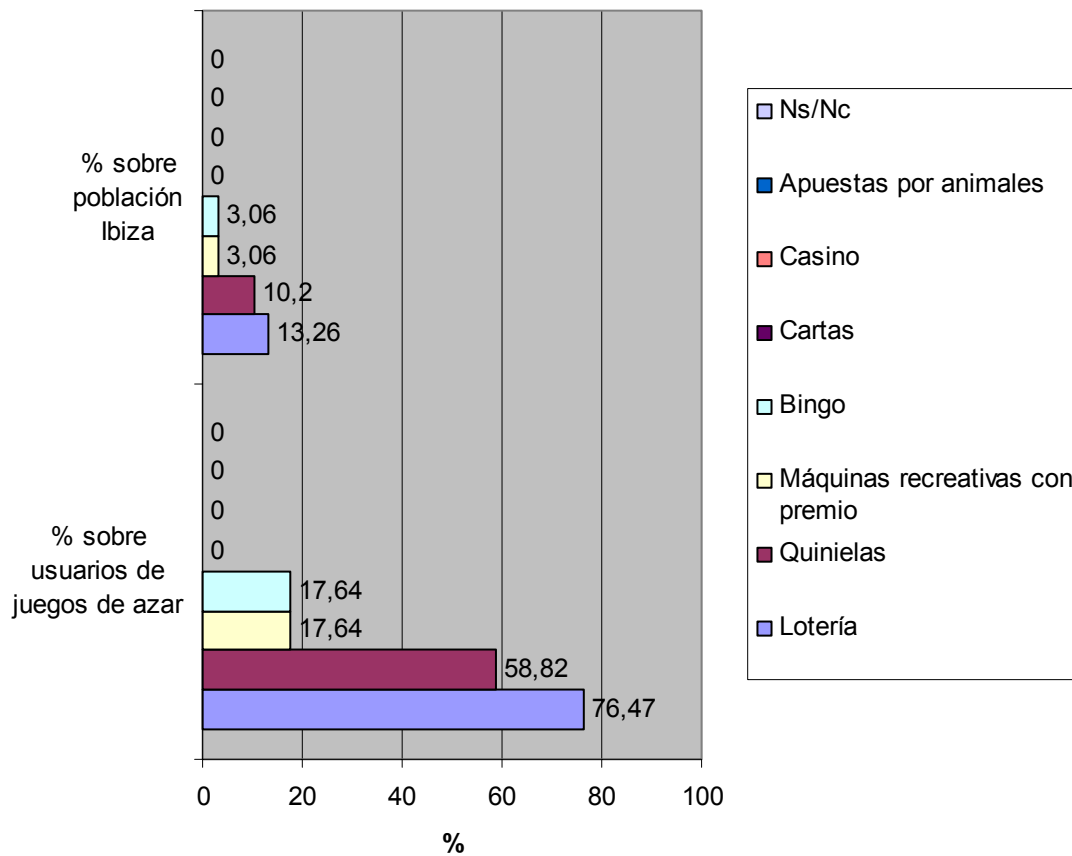
### 9.3.2 Ibiza, juegos de azar

n= 98; error máximo =  $\pm 5,1$  %; n usuarios de juego = 17; error máximo sobre datos de usuarios =  $\pm 18,7$  %

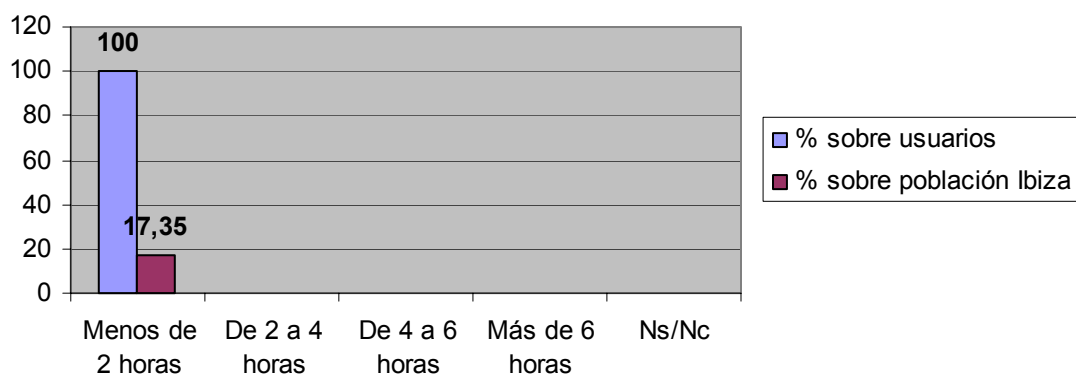
#### P4. ¿Participa en juegos de azar?



### P5 ¿En qué juegos participa?



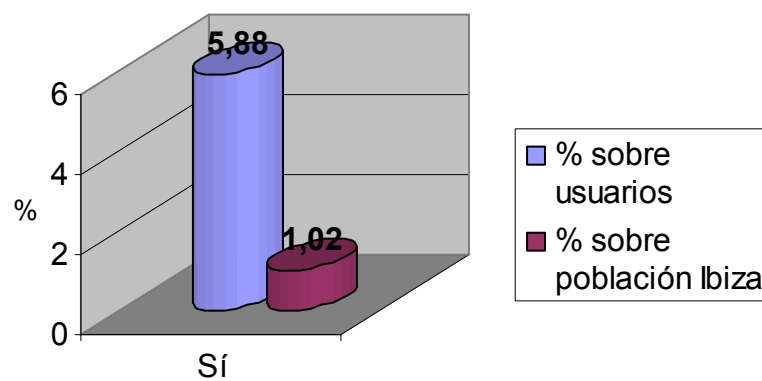
### P6 ¿Qué tiempo dedica por semana?



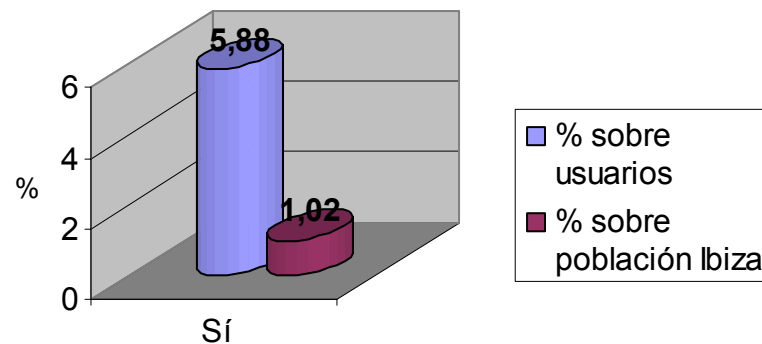
**P15 ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?**

No se detectó ningún caso afirmativo en este ítem

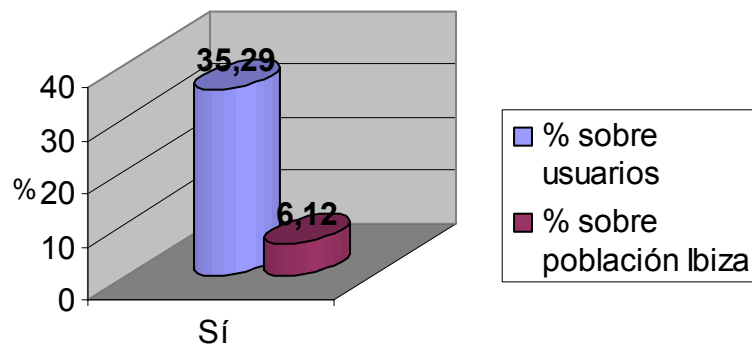
**P16 ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**



**P17 ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**



**P18 Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**



**P19 ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No se detectó ningún caso afirmativo en este ítem

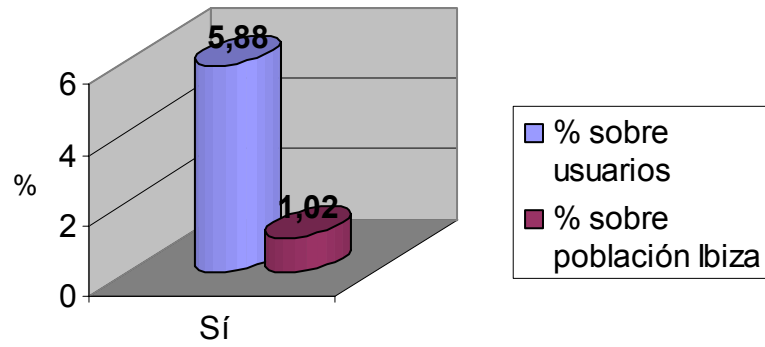
**P20 ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

No se detectó ningún caso afirmativo en este ítem

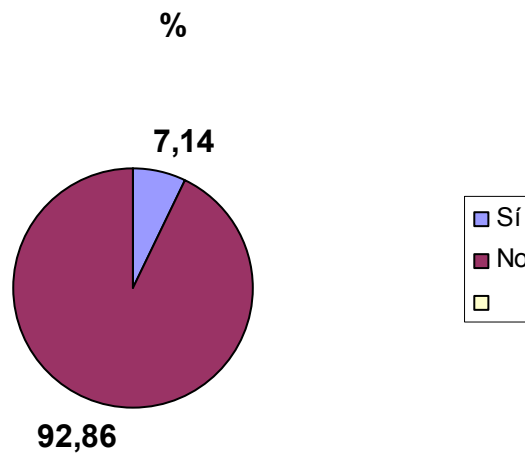
**P21 ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

No se detectó ningún caso afirmativo en este ítem

**P22 ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**



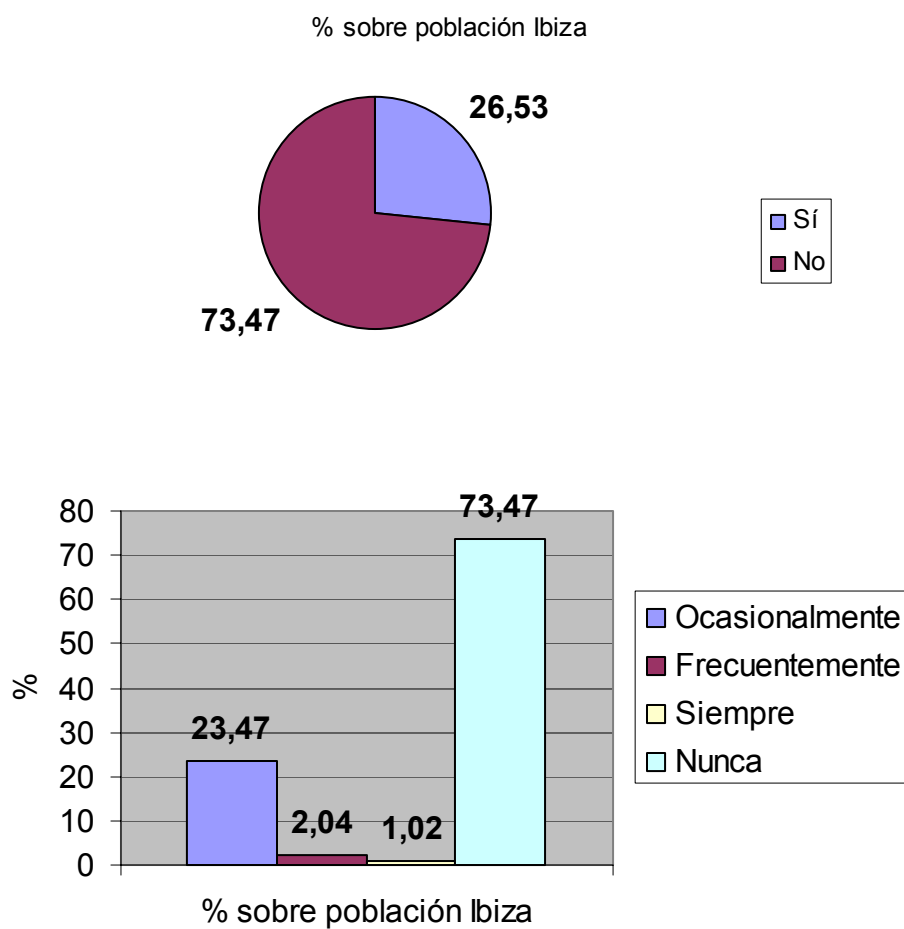
**P23 ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**



### 9.3.3 Ibiza, compras

n = 98; error máximo =  $\pm 5,1$  %; n compradores = 26, error máximo  $\pm 19$  %

#### P24 ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?



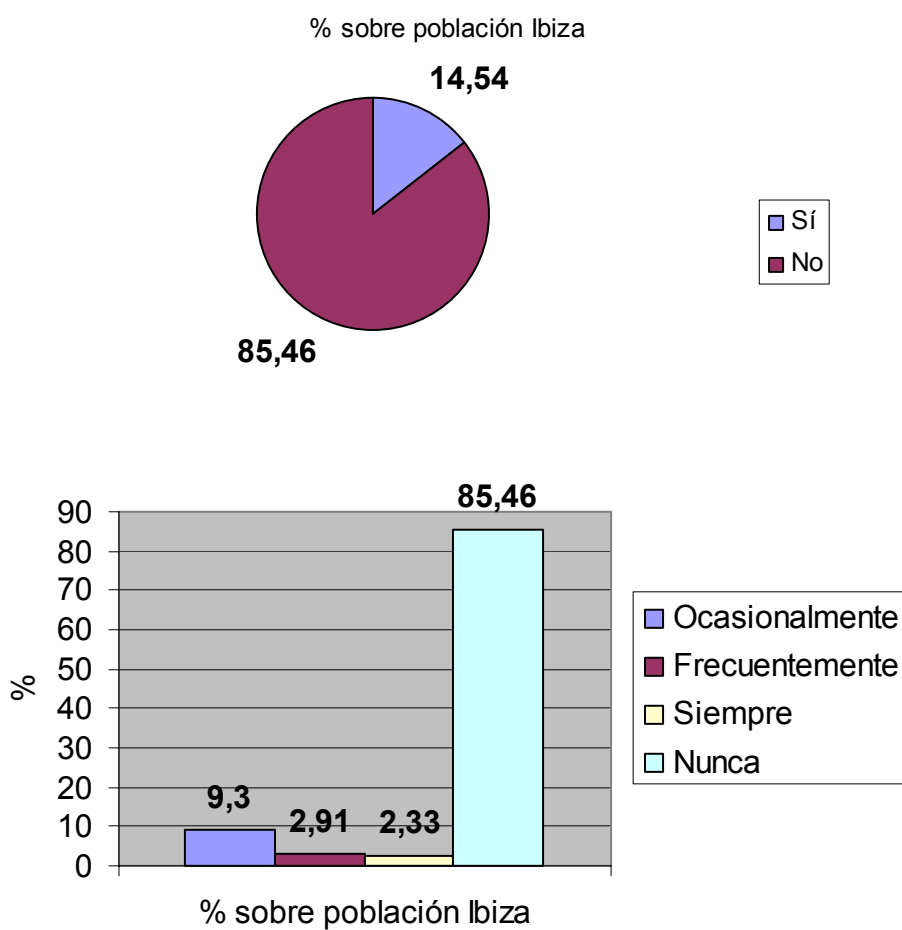
El 3,06 % de los ibicencos de la submuestra entrevistada compra “frecuentemente” o “siempre” aún sin necesitar nada.

### 9.3.4 Ibiza, trabajo

n Ibiza = 98; error máximo = 5,1 ± %

n “recriminados” = 25; error máximo = ± 10 %

**P25 ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**



El 5,24 % de los ibicencos de la submuestra entrevistada declara ser recriminado “frecuentemente” o “siempre” por trabajar en exceso.

## 9.4 Menorca

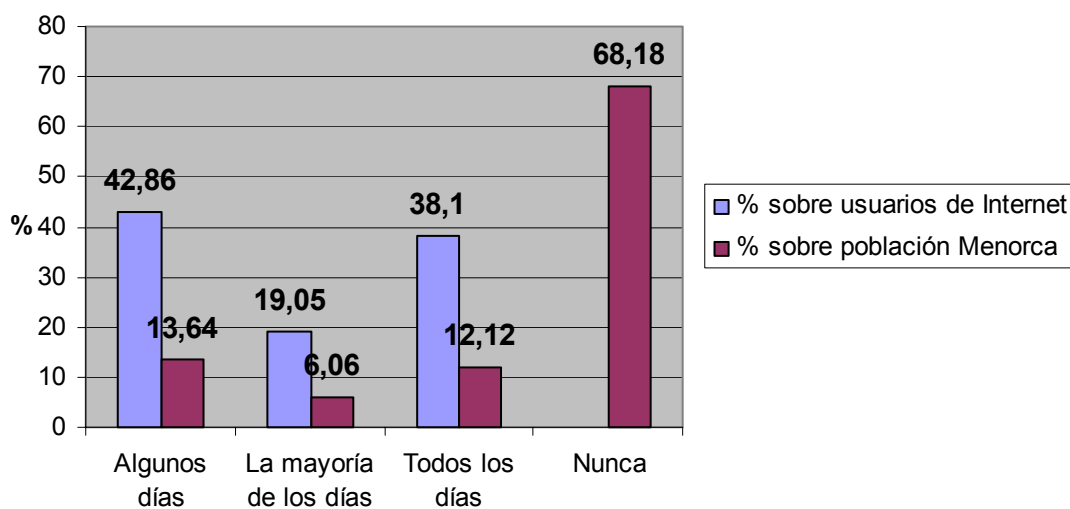
Se ha de tener en cuenta en esta desagregación geográfica el bajo número de elementos de la muestra que mediante asignación proporcional a su población le correspondieron ( $n = 66$ ), lo que provoca que el margen de error sea de  $\pm 6,4 \%$ , y aún mayor en las desagregaciones. En cualquier caso, estos resultados pueden tener un interesante valor orientativo.

### 9.4.1 Menorca, Internet

n usuarios de Internet = 21; error máximo sobre datos de usuarios =  $\pm 11,9 \%$

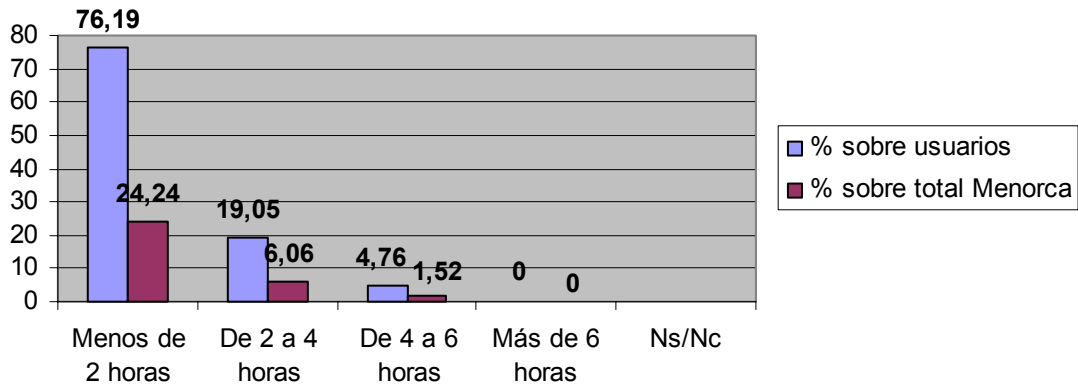
#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

31,82 % de los encuestados en Menorca son usuarios de Internet

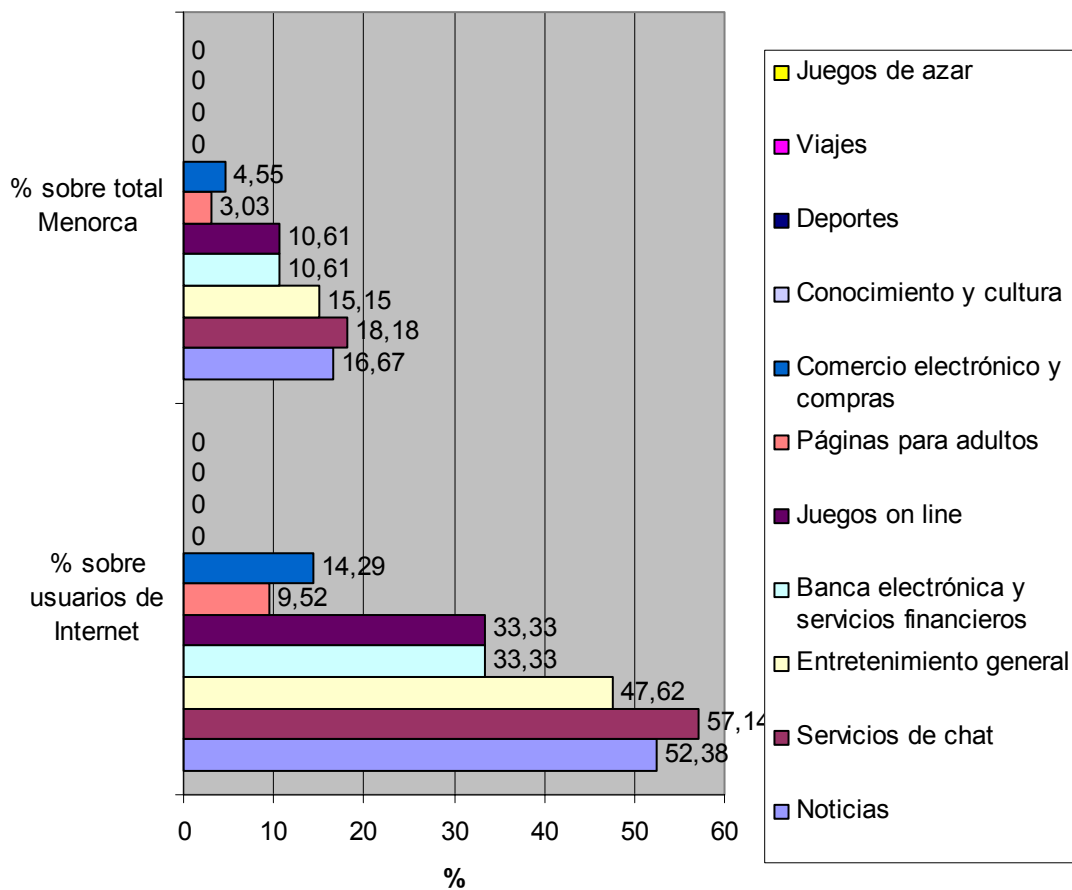




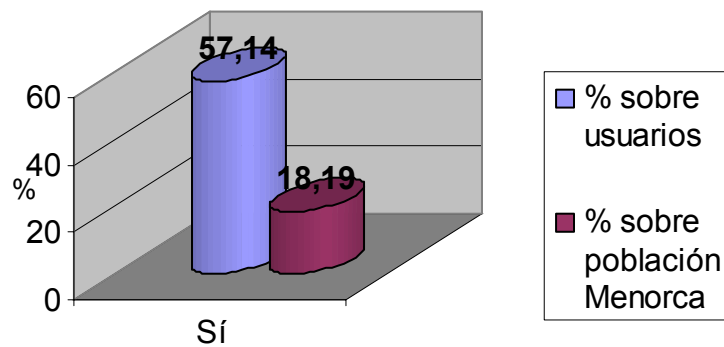
**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**



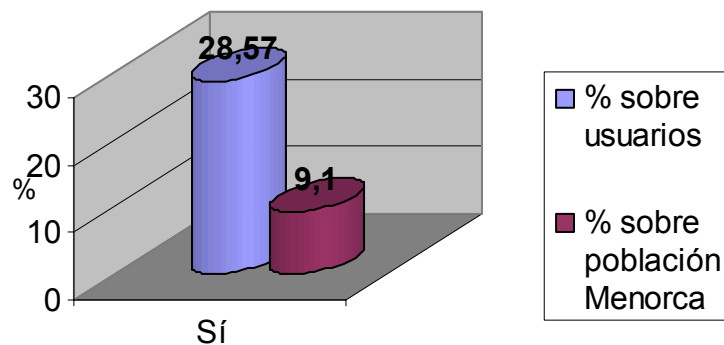
### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?



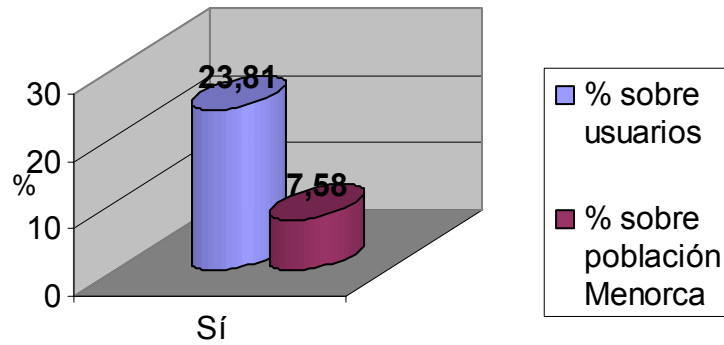
**P7 ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



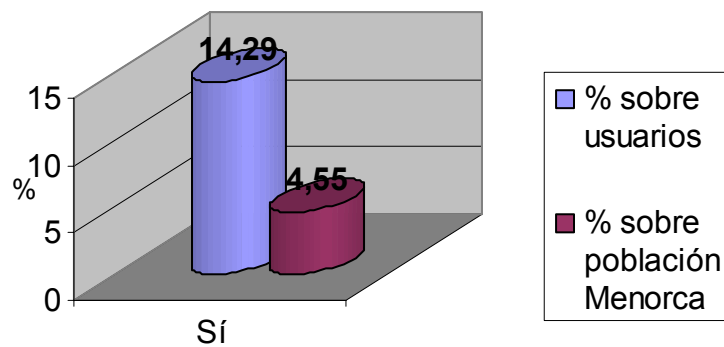
**P8 ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**



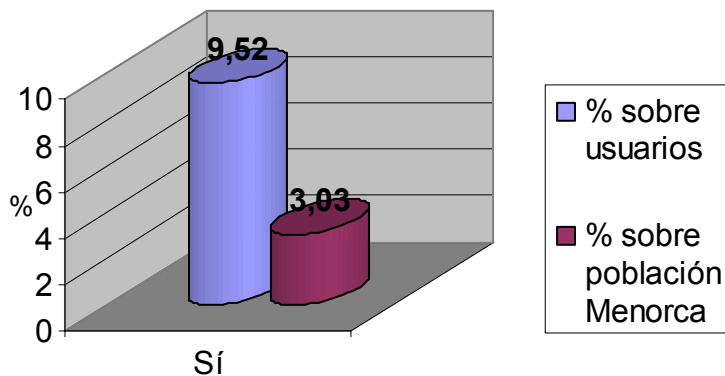
**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**



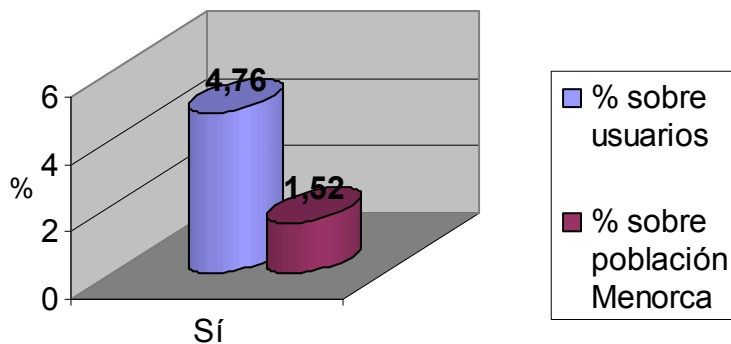
**P10 ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**



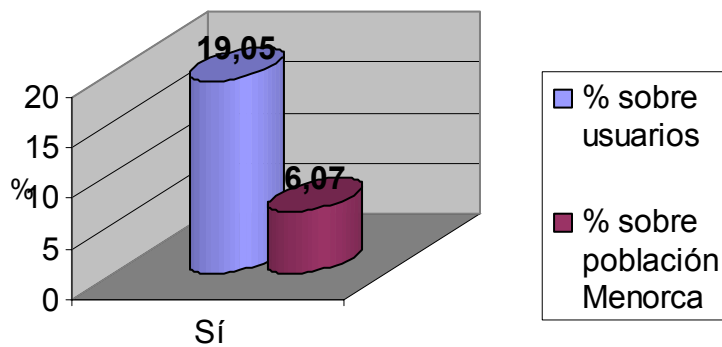
**P11 ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**



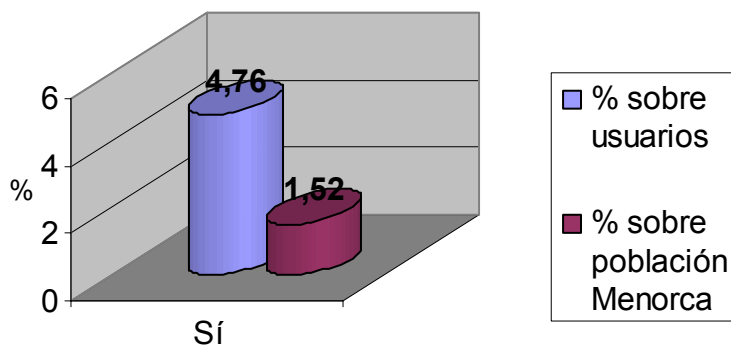
**P12 ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**



**P13 ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**



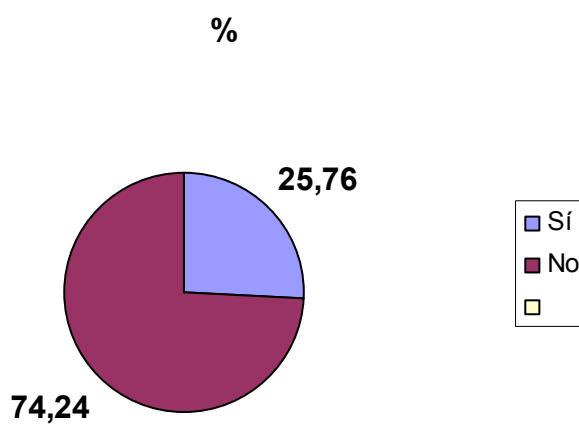
**P14 ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**



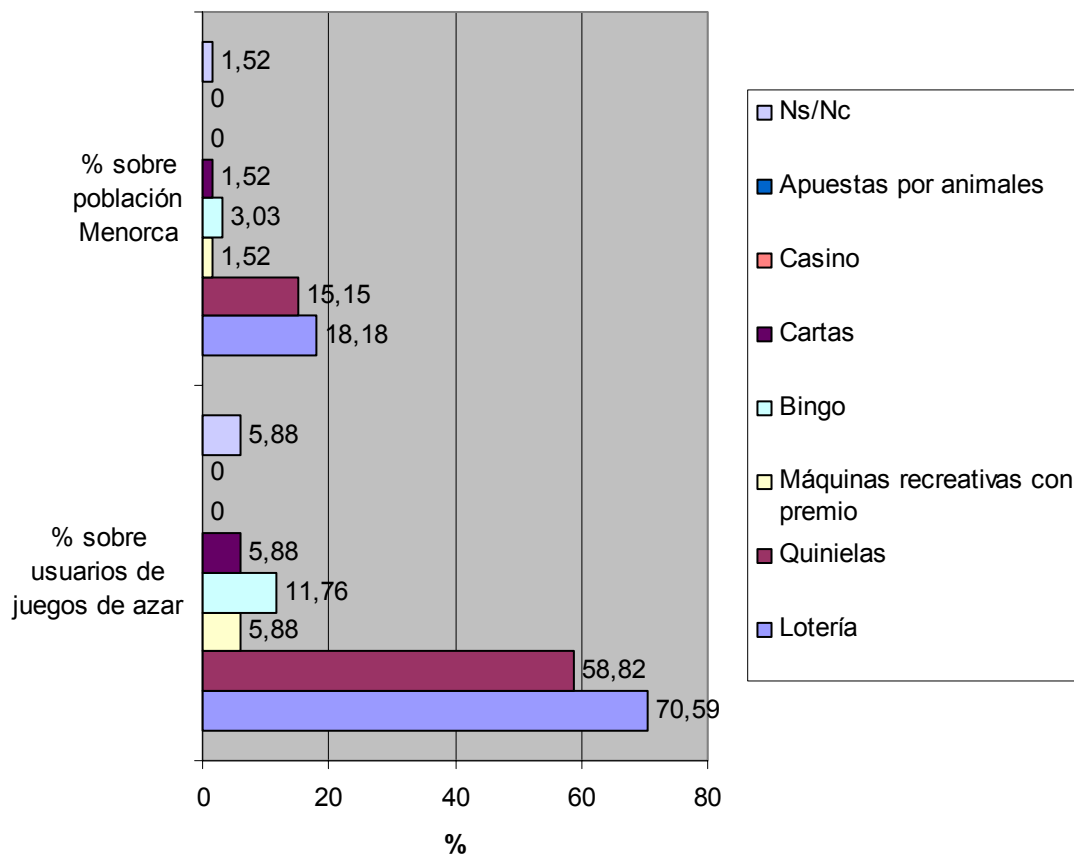
### 9.4.2 Menorca, juegos de azar

n Menorca = 66, error máximo =  $\pm 6,4$  %; n usuarios de juego = 17; error máximo sobre datos de jugadores =  $\pm 12$  %

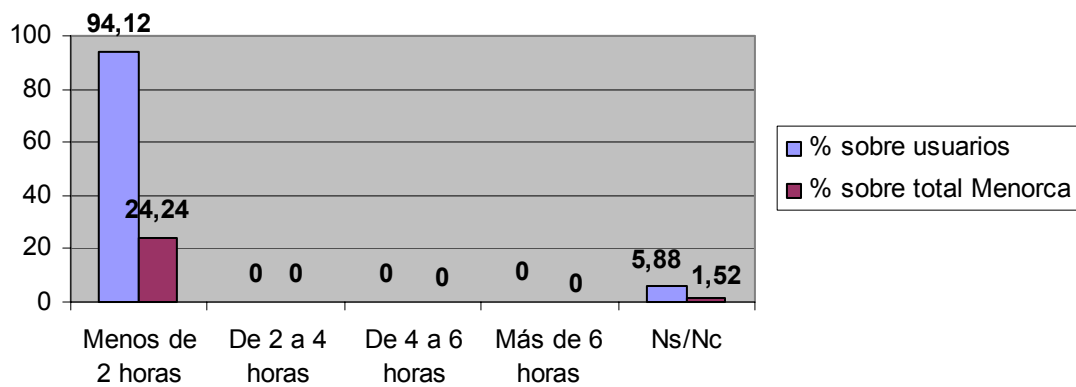
#### P4. ¿Participa en juegos de azar?



### P5 ¿En qué juegos participa?

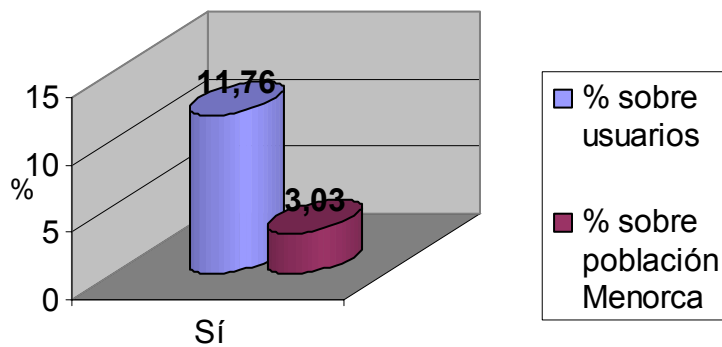


### P6 ¿Qué tiempo dedica por semana?





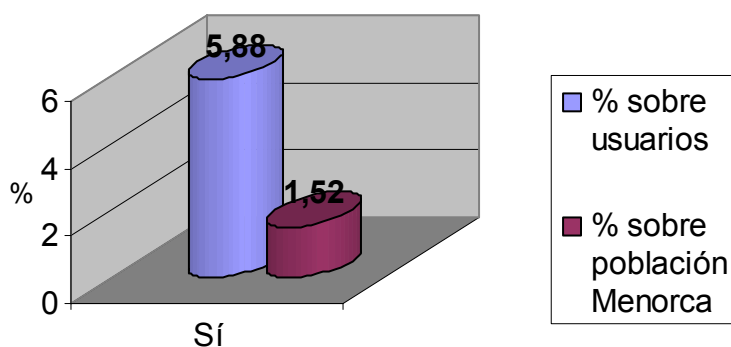
**P15 ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?**



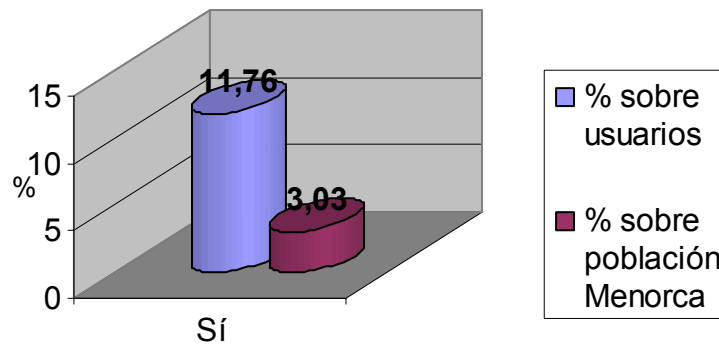
**P16 ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**

No se detectó ninguna respuesta positiva en este ítem

**P17 ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**



**P18 Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**



**P19 ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No se detectó ninguna respuesta positiva en este ítem

**P20 ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

No se detectó ninguna respuesta positiva en este ítem

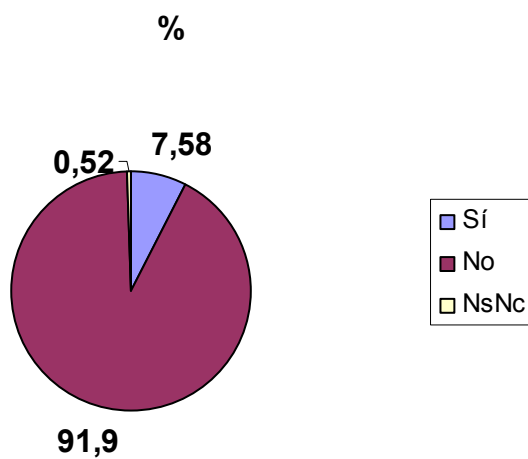
**P21 ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

No se detectó ninguna respuesta positiva en este ítem

**P22 ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

No se detectó ninguna respuesta positiva en este ítem

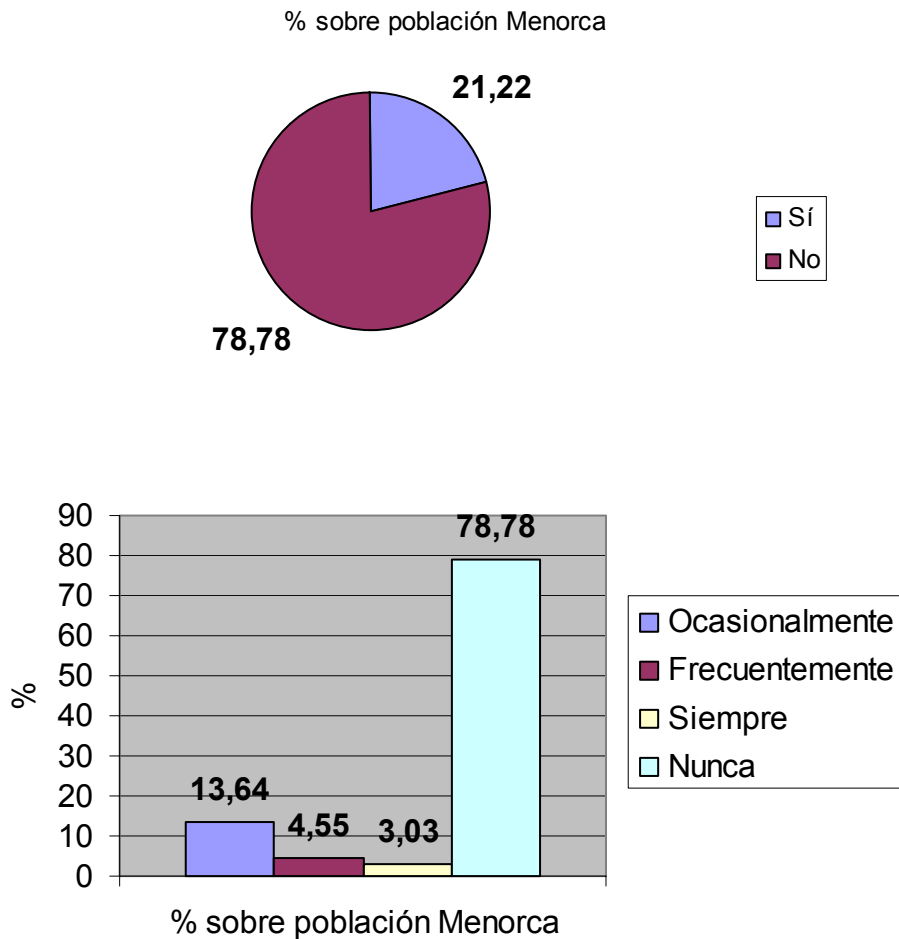
**P23 ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**



### 9.4.3 Menorca, compras

n población Menorca = 66; n compradores = 14; error máximo =

#### P24 ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?

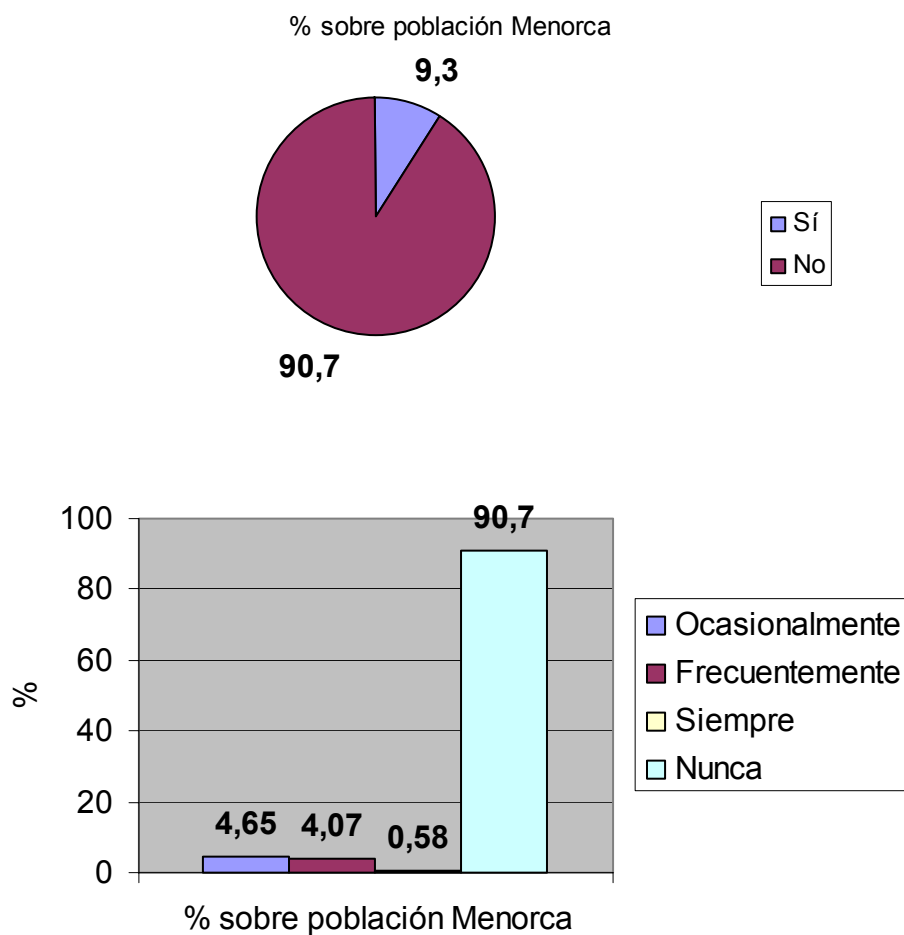


Un total del 7,58 % de los menorquines de la submuestra entrevistada compra “frecuentemente” o “siempre” aún sin necesitar nada.

#### 9.4.4 Menorca, trabajo

n población Menorca = 66, error máximo =  $\pm 6,4$  %; n “recriminados” = 16, error máximo =  $\pm 12$  %

**P25 ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**



El porcentaje de personas que declaran ser recriminadas por trabajar en exceso alcanza en Menorca el 4,65 %.

## 10. Total Illes Balears. Resultados por grupos de edad

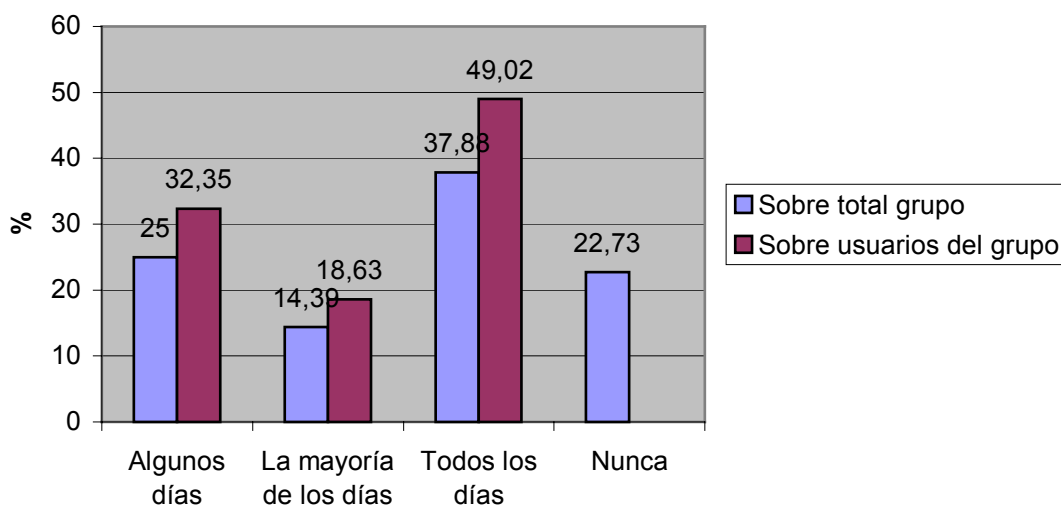
Dado que el número de elementos de cada una de las submuestras que constituyen los seis grupos de edades es reducido, ofrecemos los resultados de las respuestas agregados, esto es, mostrando en la mayoría de los ítems sólo la prevalencia o no de la variable investigada.

### 10.1 De 16 a 25, uso de Internet

n = 132, error máximo =  $\pm 4,4 \%$

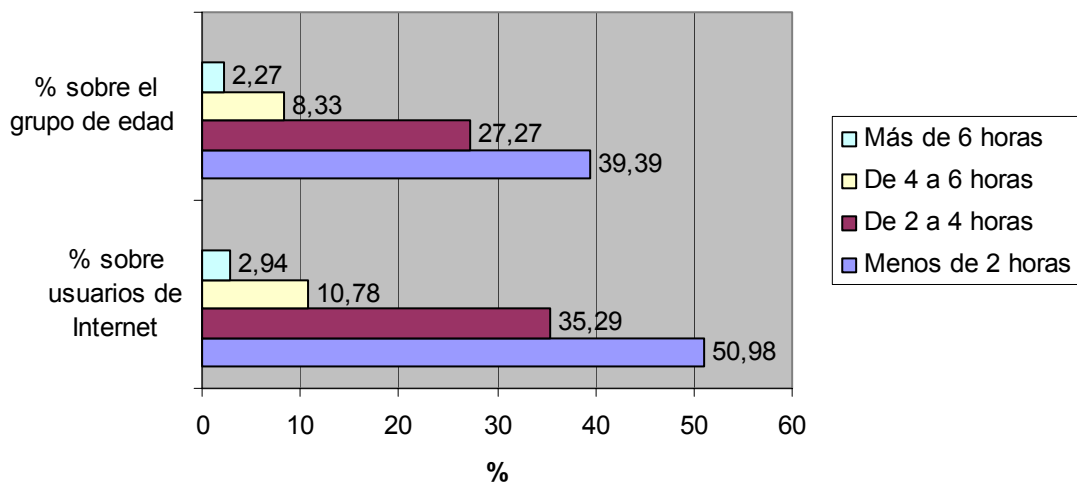
#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

n usuarios de Internet = 102; error máximo sobre datos de usuarios de Internet =  $\pm 5$



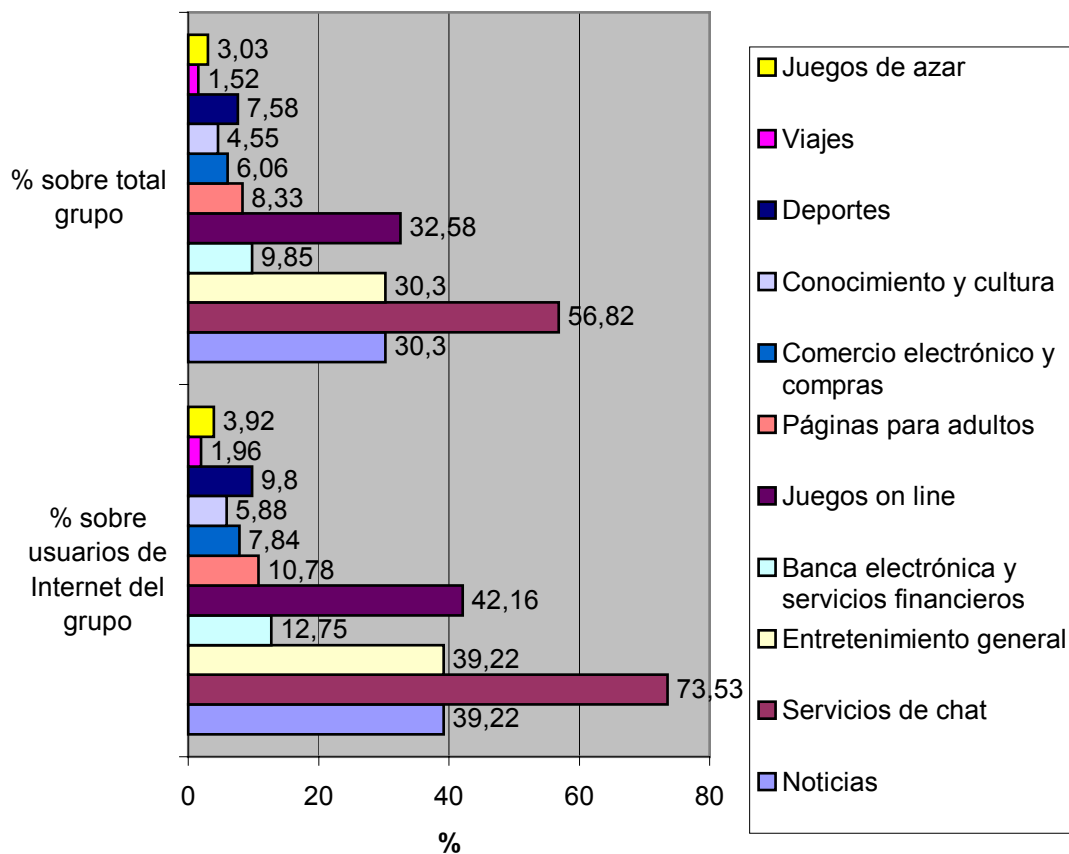
Éste es el grupo que reviste la mayor frecuencia de conexión “todos los días”

**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**



Es el grupo de edad que invierte más tiempo diario en conexión a Internet.

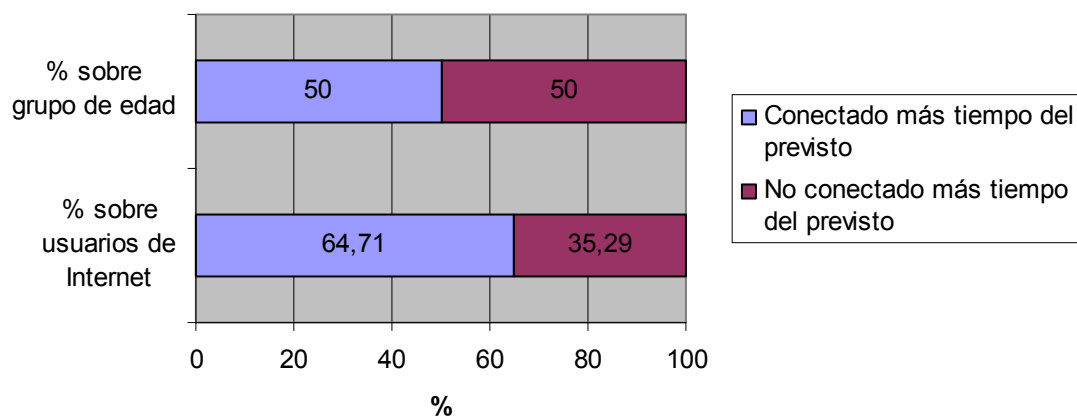
### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?



Chat y juegos *on line* acaparan la atención de los más jóvenes, seguido por entretenimiento en general y noticias.



**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



Este ítem, que nos aproxima al problema de la *falta de control*, indica que hasta un 64,71 % de los usuarios de Internet incurren, en uno u otro momento, en dicha falta de control. Sobre la muestra de esta edad, estos casos representan un 50 %

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Hasta un 42,16 % de los usuarios de Internet de esta franja de edad reconoce usar la Red como vía de evasión ante problemas. Este número representa el 32,58 % del total de la submuestra.

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

La *irritabilidad* alcanza en mayor o menor medida a un 33,33 % de los usuarios, o a un 25,76 % del total de estos jóvenes.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**

Declaran *reducir sus actividades* para poder conectarse el 9,80 % de los internautas de esta edad, esto es, el % 7,57 del grupo

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**

Reconocen una *disminución de su rendimiento* profesional o estudiantil el 15,69 % de los usuarios de Internet, que representan al 12,12 % del grupo de edad.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

La *crítica por uso excesivo* afectó al 32,35 % de los usuarios habituales, es decir, a un 25 % de todo el grupo de edad.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

La *abstinencia o ansiedad* por no poder conectarse afecta en alguna medida al 37,27 % de los usuarios de Internet, que representan el 28,79 del total de este grupo

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

La *dependencia* o imposibilidad de abstenerse de conectarse a la Red afecta al 25,49 % de los usuarios de la misma, el 19,70 % del grupo de 16 a 25 años.

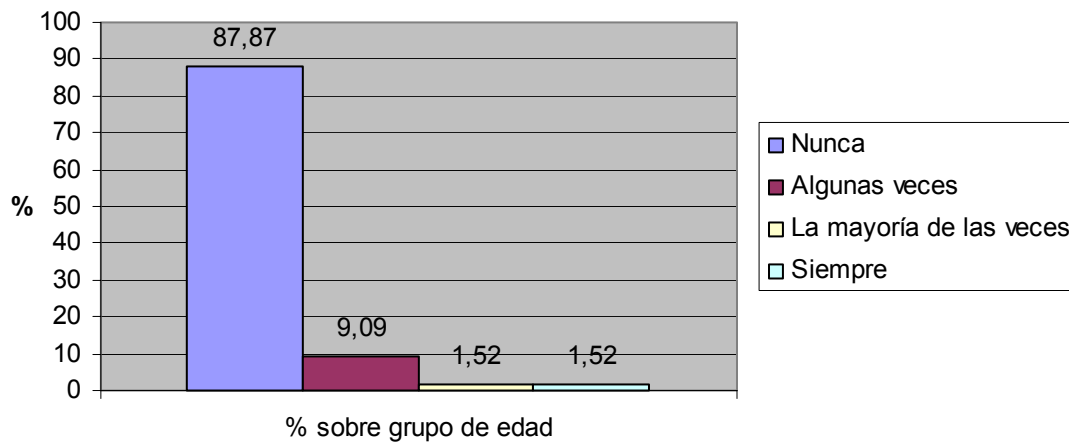
El 77,27 % de este grupo utiliza Internet. Las páginas visitadas por orden decreciente son chat, juegos *on line*, entretenimiento en general y noticias.

Sus rasgos más destacados son: estar conectados más tiempo, uso de Internet como huída de los problemas, ansiedad por no conectarse e irritabilidad ante las interrupciones.

## 10.2 De 16 a 25, juego

n usuarios de juegos = 16, error máximo sobre datos de jugadores =  $\pm 17,5 \%$

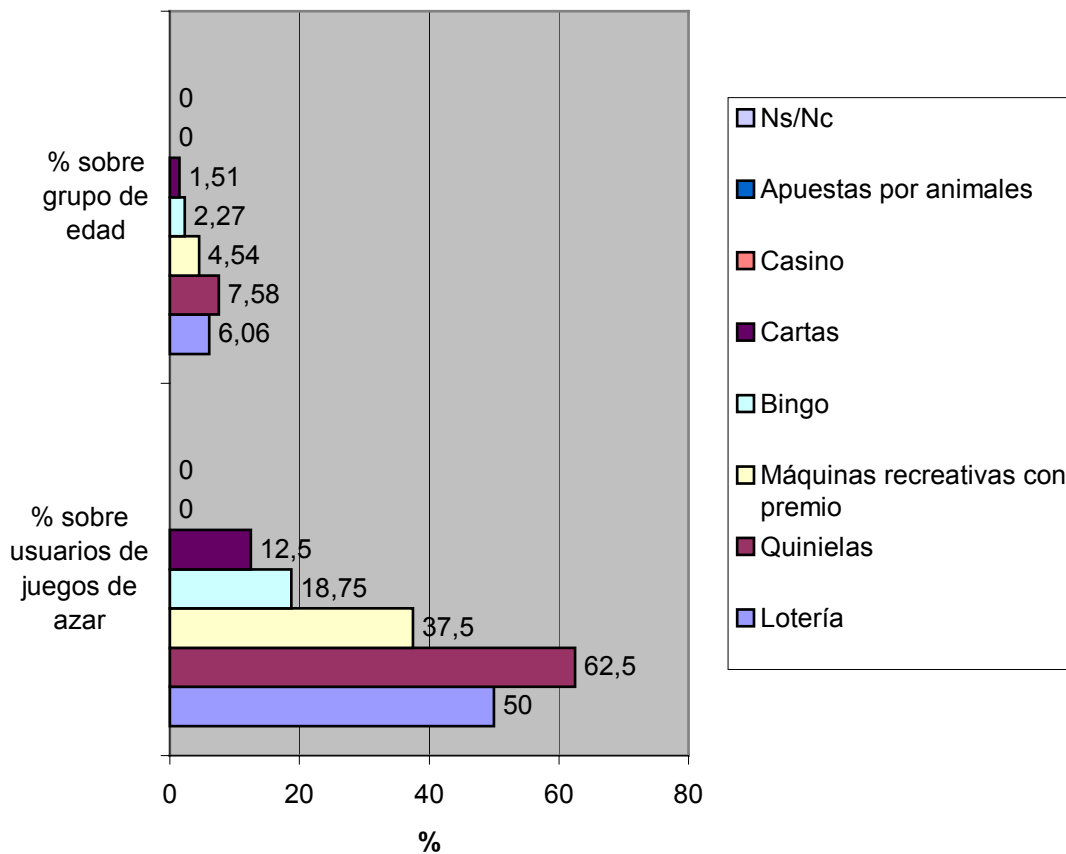
### P4. ¿Participa en juegos de azar?



Es el grupo de edad que menos participa en juegos de azar.

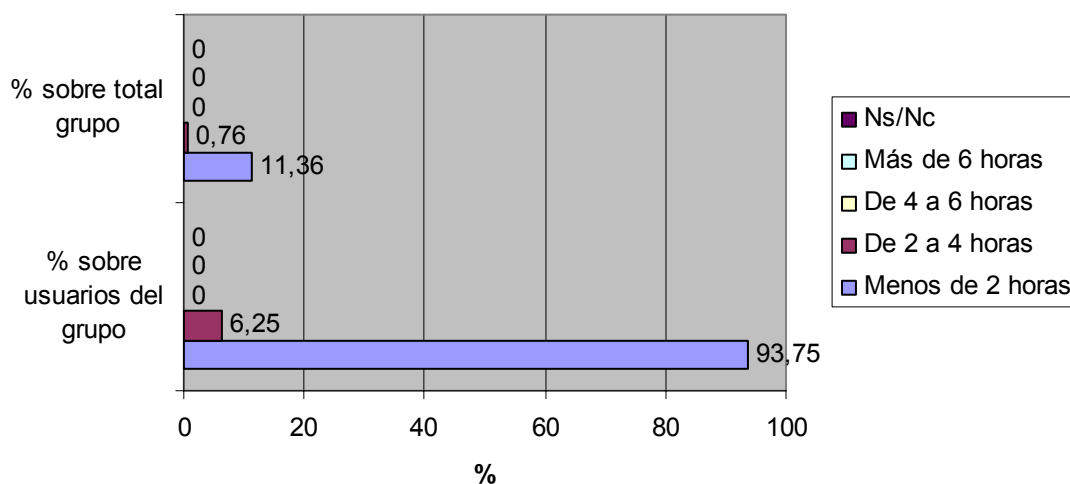
### P5. ¿En qué juegos participa?

(respuesta múltiple)



Es el grupo de edad con más frecuencia de apuestas en máquinas recreativas con premio (37,5 % de los usuarios del grupo)

## P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



El 11,36 % de los jóvenes de este grupo participan en juegos de azar dedicando menos de 2 horas semanales.

## P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?

El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto asciende al 37,50 %, frente al 62,50 que afirman no haber experimentado ese hecho. Respecto a la submuestra de edad, el porcentaje es del 4,55%.

## P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?

Entre los usuarios de juegos el 25 % manifiesta haberse sentido molesto en alguna ocasión; este porcentaje es del 3,03 sobre el grupo de edad.

**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**

Hasta un 18,75 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 2,27 % de su grupo.

**P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**

Más de la mitad de los entrevistados usuarios de juegos (56,25 %) de esta franja de edad reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 6,82 % de esta submuestra de población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

*Ver P21*

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

*Ver P21*

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

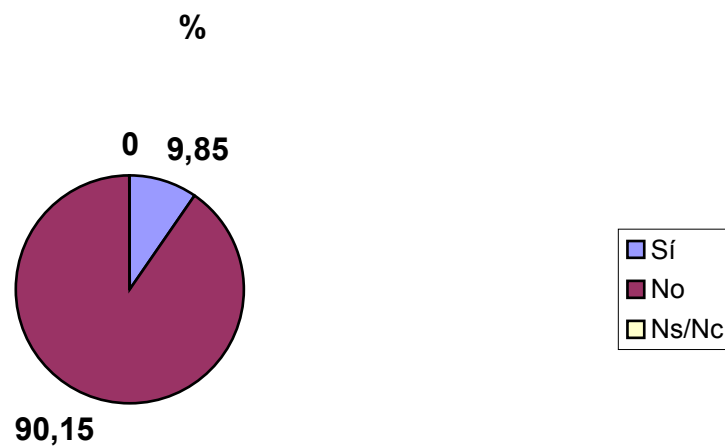
El 6,25 % de los jugadores habituales u ocasionales de este grupo (1 caso) ha contestado afirmativamente a los tres ítems anteriores. Respecto al total de la submuestra entrevistada, representa un 0,76 de la misma.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

El 12,50 de los jugadores de 16 a 25 años entrevistados se siente incapaz de dejar el juego, el 1,52 % del total del grupo de edad.

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

El 9,85 % de estos jóvenes estiman que en su hogar hay algún caso de ludopatía.





### **10.3 De 16 a 25, compras**

n = 114; error máximo =  $\pm 4,8 \%$

#### **P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

La suma de las tres opciones de respuesta positiva posibles asciende al 47,37 % de la muestra.

#### **10.4 De 16 a 25, adicción al trabajo**

n = 114, error máximo =  $\pm 4,8$  %

#### **P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

La suma de las tres opciones de respuesta positiva posibles asciende al 15,79 % de la muestra.

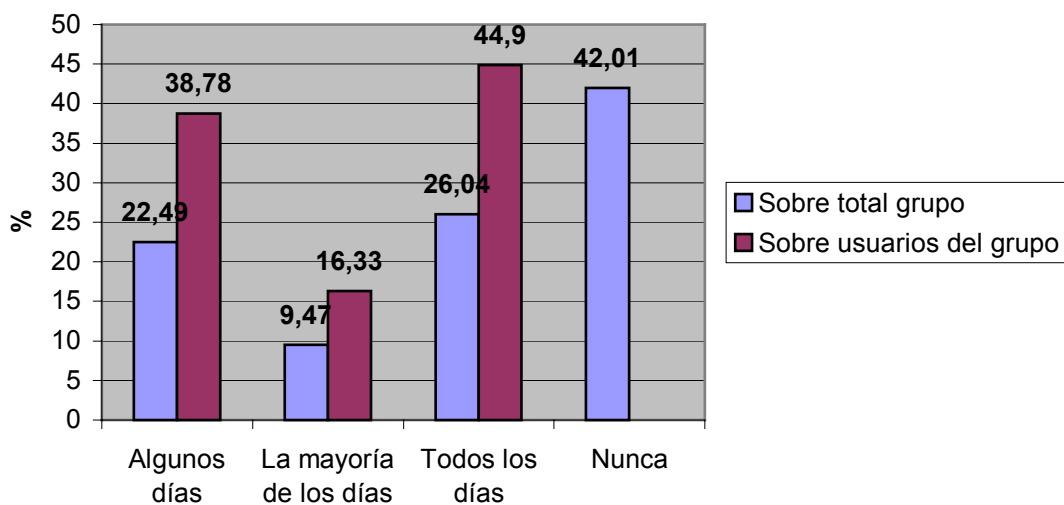
Este grupo de edad es el que más utiliza Internet (77,27 % del grupo de edad) Es el de menor participación en juegos de azar, pero cuando lo hace lo es en gran medida a través de Internet; de hecho, es el único que reconoce apostar por este medio. También es el mayor usuario de máquinas tragaperras. Asimismo, también el grupo que reconoce en mayor medida que hay algún tipo caso de adicción al juego en su familia, y ostenta la mayor puntuación en compras sin necesitar dichas compras (47,37 %)

### 10.5 De 26 a 35, uso de Internet

n = 169; error máximo = ± 3,6 %

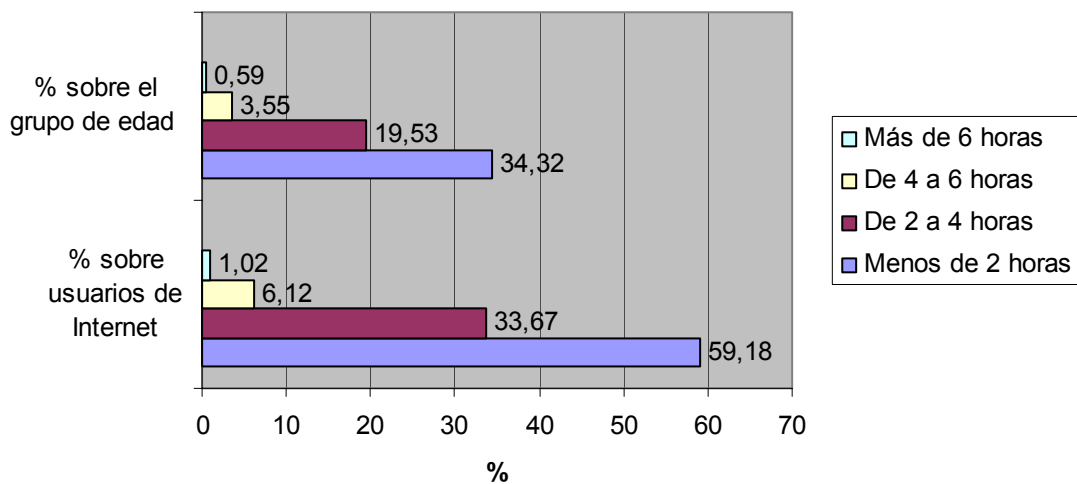
#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

n usuarios de Internet = 98

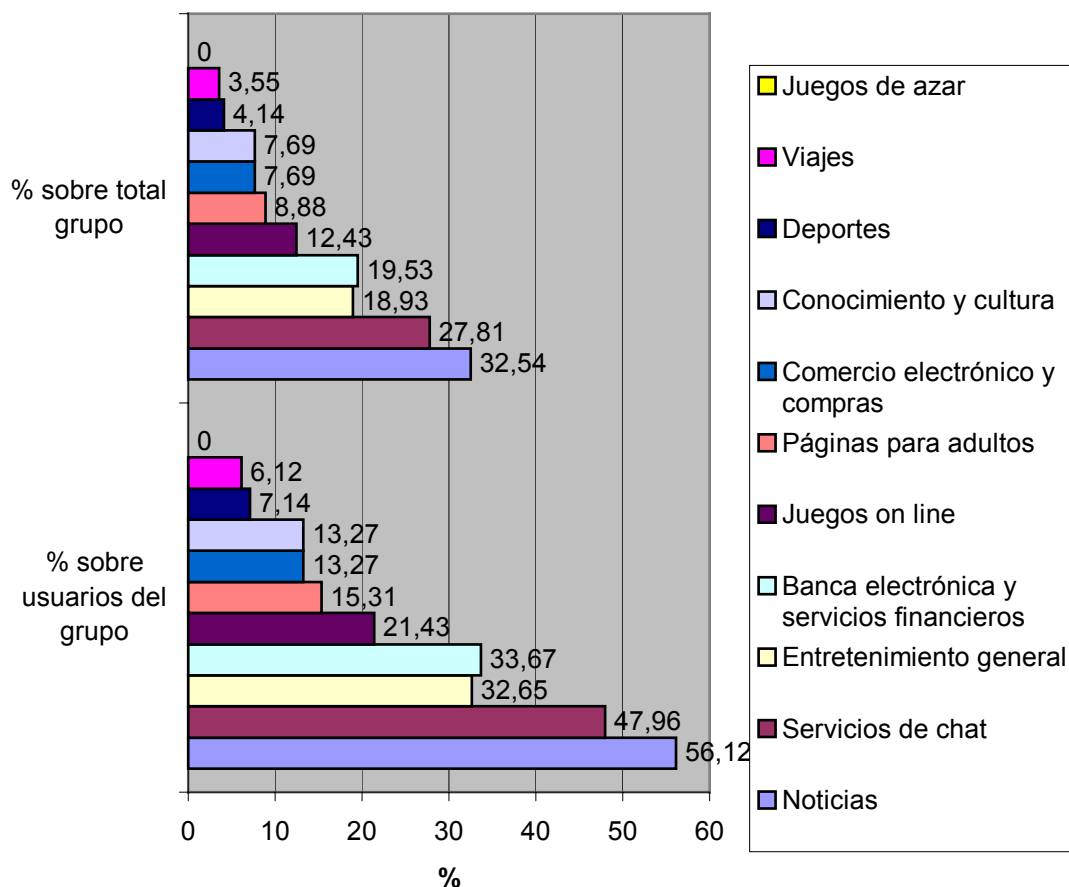


El 58 % del grupo de 26 a 35 es usuario de Internet, la mitad de los cuales se conecta todos los días.

**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**

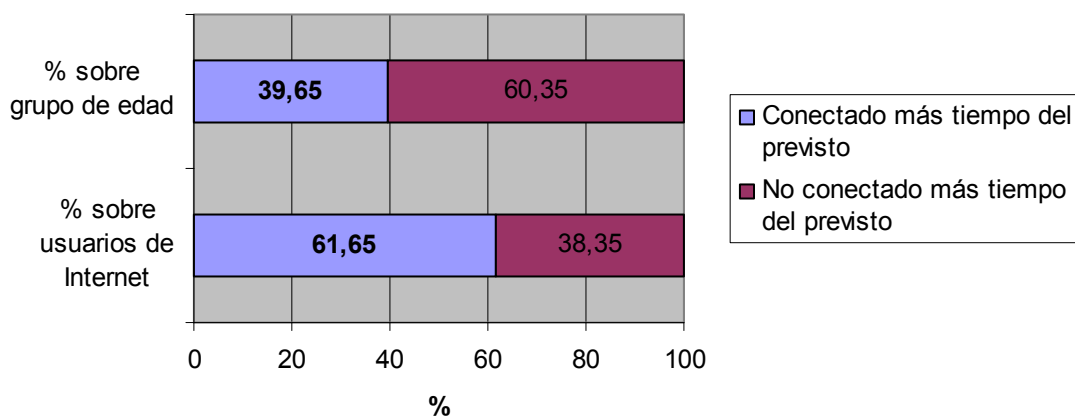


### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?



Respecto al grupo de edad anterior, , superan con amplitud las visitas a las páginas de noticias, banca y páginas para adultos, y decrecen chat, entretenimiento en general u juegos *on line*.

**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



Este ítem, que nos aproxima al problema de *falta de control*, indica que hasta un 61,65 % de los usuarios de Internet incurren, en uno u otro momento, en dicha falta de control. Sobre la muestra de esta edad, estos casos representan un 39,65 %

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Un 25,51 % de los usuarios de Internet de esta franja de edad reconoce usar la Red como vía de evasión ante problemas. Este número representa el 14,79 % del total de la submuestra.

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

La *irritabilidad* alcanza en mayor o menor medida a un 25,51 % de los usuarios, o a un 14,79 % de estos.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**

Declaran *reducir sus actividades* para poder conectarse el 8,16 % de los internautas de esta edad, esto es, el 4,73 % del grupo

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**

Reconocen una *disminución de su rendimiento* profesional o estudiantil el 4,08 % de los usuarios de Internet, que representan al 2,37 % del grupo de edad.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

La *crítica por uso excesivo* afectó al 14,29 % de los usuarios habituales. Es decir, a un 8,28 % del grupo de edad.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

La *abstinencia* o *ansiedad* por no poder conectarse afecta en alguna medida al 22,45 % de los usuarios de Internet, que representan el 13,02 % del total de este grupo

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

La *dependencia* o imposibilidad de abstenerse de conectarse a la Red afecta al 20.41 % de los usuarios de la misma, el 11,83 % del grupo de 26 a 35 años.

A diferencia del grupo de edad anterior, en esta franja de edad las noticias superan ya a los servicios de chat entre las páginas más visitadas.

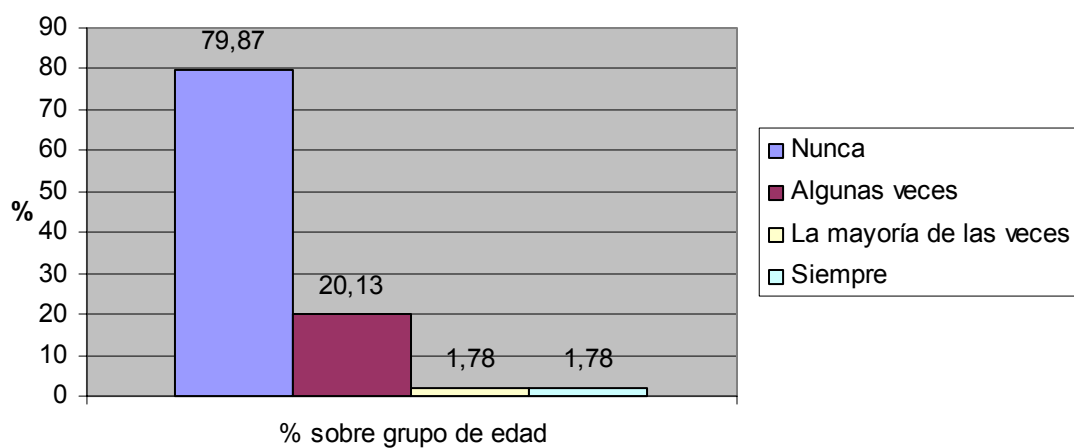


### 10.6 De 26 a 35, juego

n = 169; error máximo = ± 3,6 %

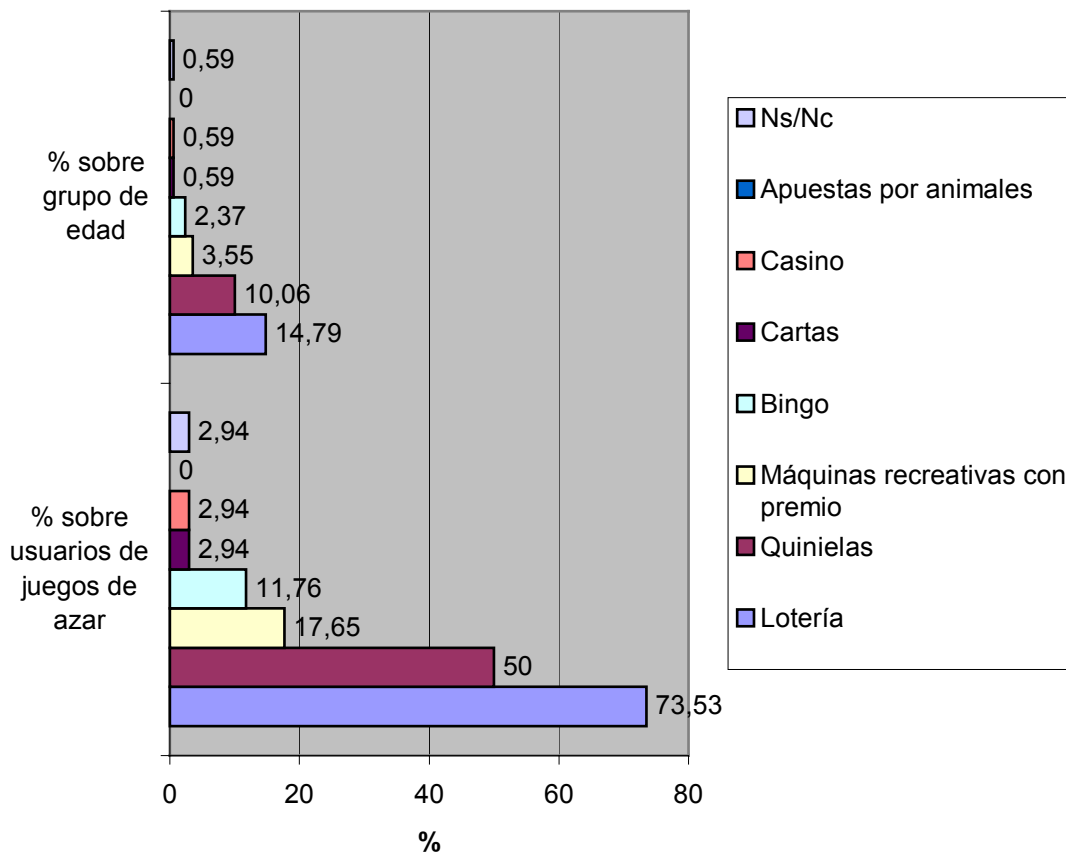
#### P4. ¿Participa en juegos de azar?

n usuarios de juego = 34

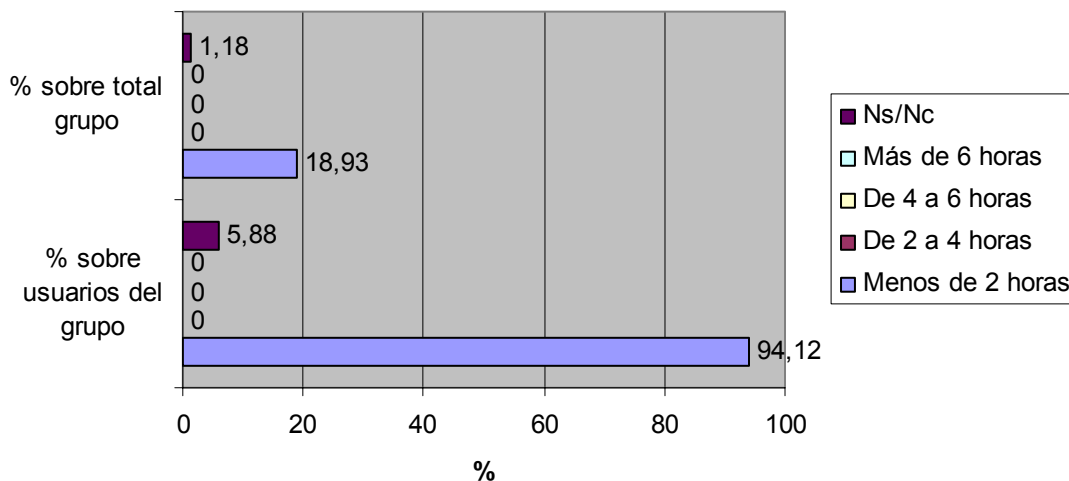


## P5. ¿En qué juegos participa?

(respuesta múltiple)



### P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



### P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?

El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto asciende al 26,47 %, frente al que afirman no haber experimentado ese hecho. Respecto a la submuestra de edad, el porcentaje es del 5,32 %.

### P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?

No hay ninguna respuesta afirmativa en este grupo de edad.

**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**

Hasta un 11,76 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 2,37 % de su grupo.

**P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**

El 38,24 % de esta franja de edad reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 7,69 % de esta submuestra de población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No hay respuestas afirmativas.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

El 2,94 % de los usuarios de juegos de esta franja ha pedido dinero prestado en algún momento para apostar en juegos de azar. Respecto al total del grupo representan al 0,59.

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

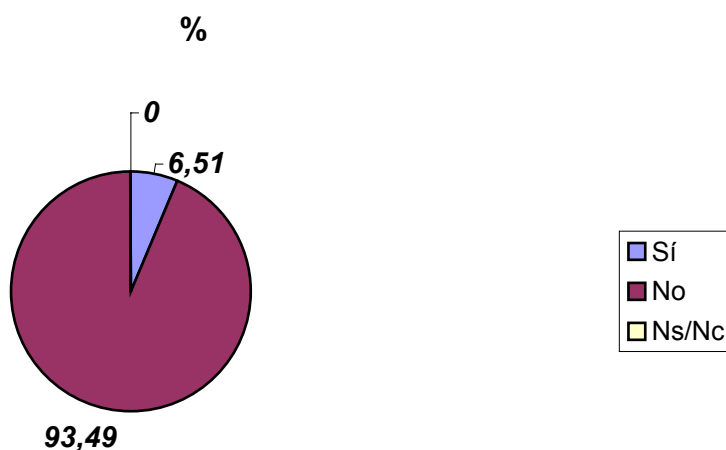
No hay ninguna respuesta afirmativa a este ítem.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

El 5,88 % de los jugadores de 26 a 35 años entrevistados se siente incapaz de dejar el juego, el 1,18 % del total del grupo de edad.

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

El 6,51 % de estos jóvenes estiman que en su hogar hay algún caso de ludopatía.



Respecto a los tipos de juegos seleccionados, este grupo de edad y el de 16 a 25 años son los que puntúan más alto en máquinas con premio y los que manifiestan los mayores valores en el criterio que indaga dependencia.

### **10.7 De 26 a 35, compras**

n = 142; error máximo =  $\pm 4,9$  %

#### **P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

La suma de las tres opciones de respuesta positiva posibles asciende al 27,46 % de la muestra.

### **10.8 De 26 a 35, adicción al trabajo**

n = 142; error máximo  $\pm 4,9$  %

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

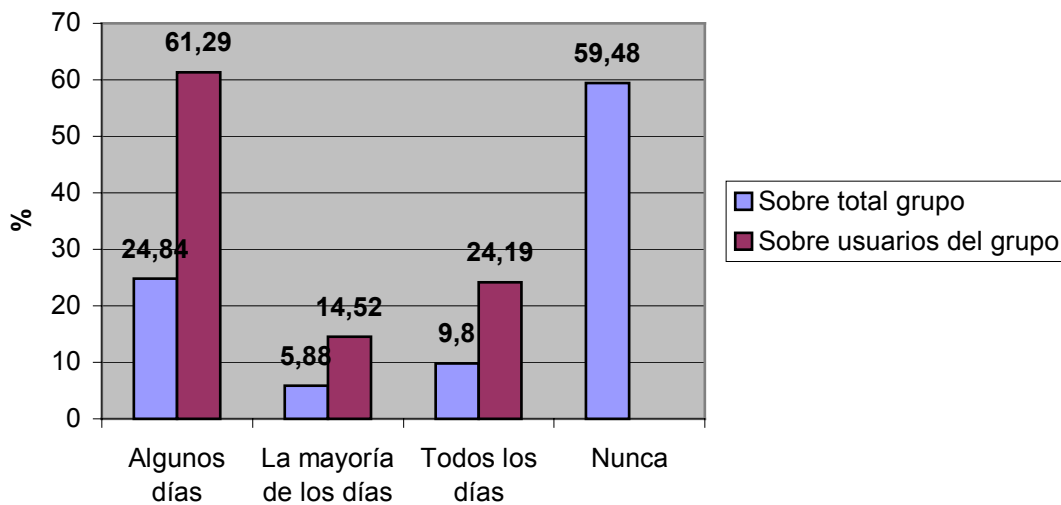
Un 30,28 % declaran haber sido recriminados alguna vez en su entorno cercano por dedicar demasiado tiempo a su trabajo.

### 10.9 De 36 a 45, uso de Internet

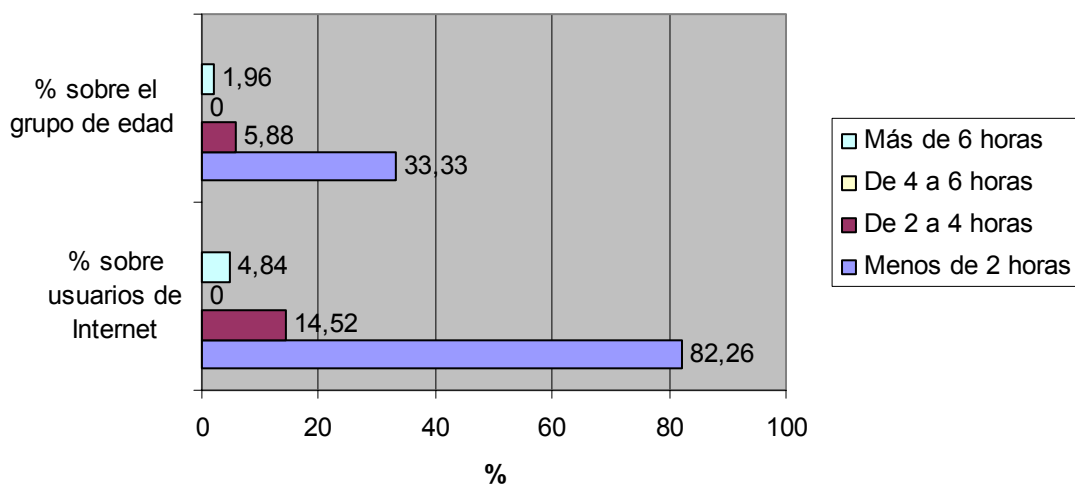
n = 153; error máximo = ± 4,1 %

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

n usuarios de Internet = 62

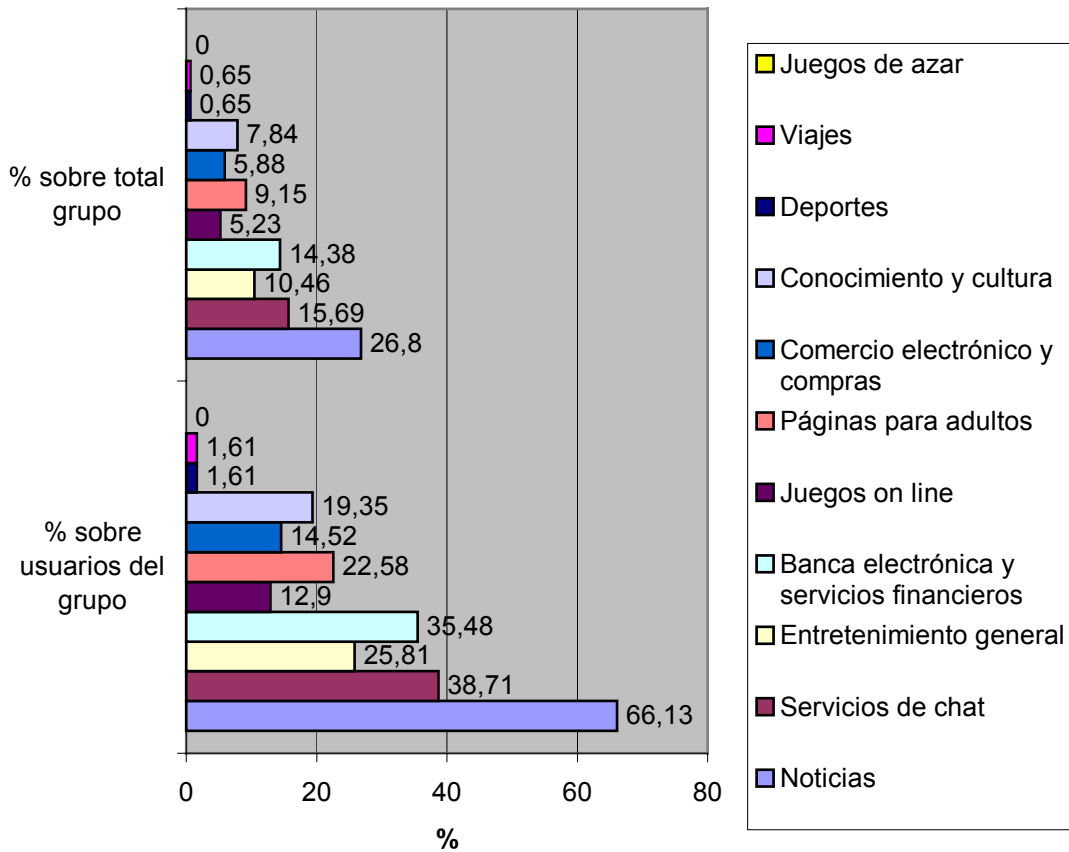


#### P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?

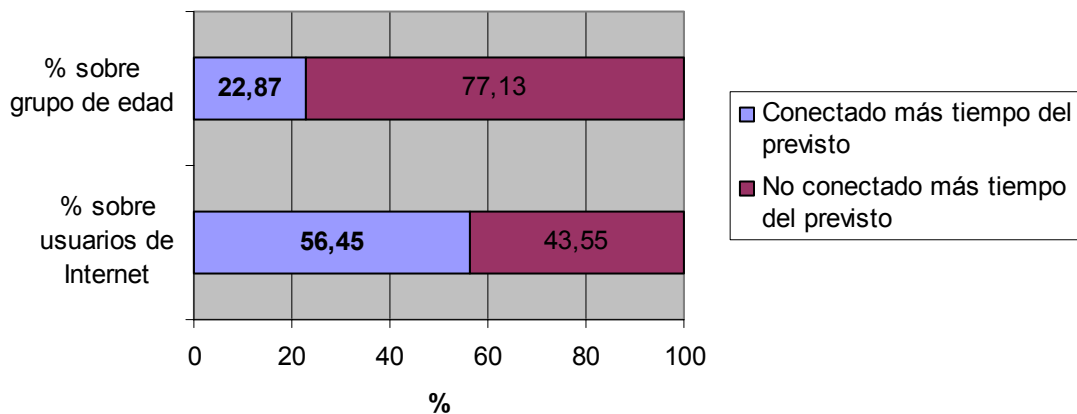




### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?



### P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?



Este ítem, que nos aproxima al problema de *falta de control*, indica que hasta un 56,45% de los usuarios de Internet incurren, en uno u otro momento, en dicha falta de control. Sobre la muestra de esta edad, estos casos representan un 22,87%

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Un 29,03 % de los usuarios de Internet de esta franja de edad reconoce usar la Red como vía de evasión ante problemas. Este número representa el 11,76 % del total de la submuestra.

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

La *irritabilidad* alcanza en mayor o menor medida a un 24,19 % de los usuarios, o a un 9,80 % de estos jóvenes.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**

Declaran *reducir sus actividades* para poder conectarse el 4,84 % de los internautas de esta edad, esto es, el 1,96% del grupo

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**

Reconocen una *disminución de su rendimiento* profesional o estudiantil el 4,84 % de los usuarios de Internet, que representan al 1,96 % del grupo de edad.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

La *crítica por uso excesivo* afectó al 9,68 % de los usuarios habituales, es decir, a un 3,92 % del grupo de edad.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

La *abstinencia* o *ansiedad* por no poder conectarse afecta en alguna medida al 16,13 % de los usuarios de Internet de esta franja de edad, que representan el 6,53 % del total de este grupo

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

La *dependencia* o imposibilidad de abstenerse de conectarse a la Red afecta al 19,36 % de los usuarios de la misma, el 7,85 % del grupo de 26 a 35 años.

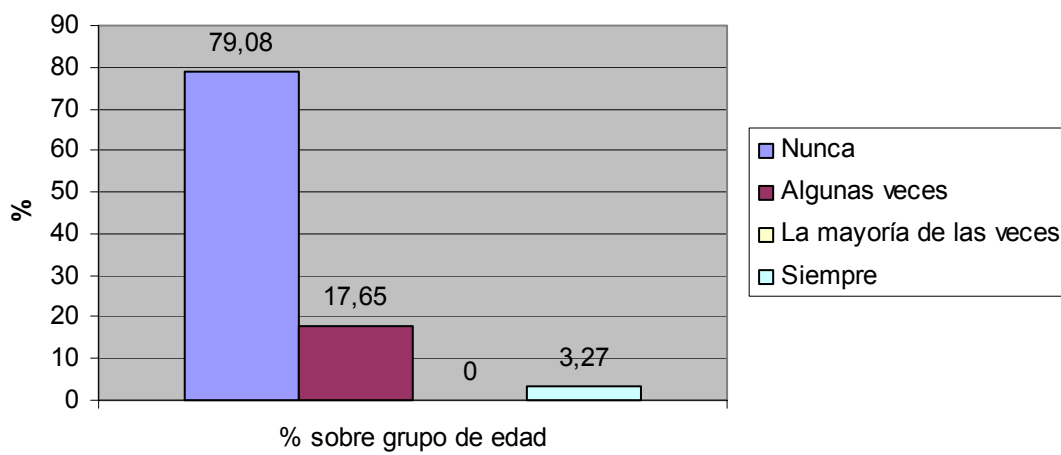
Este subgrupo de edad resulta ser el que más visita las páginas para adultos.

### 10.10 De 36 a 45, juego

n = 153; error máximo = ± 4,1 %

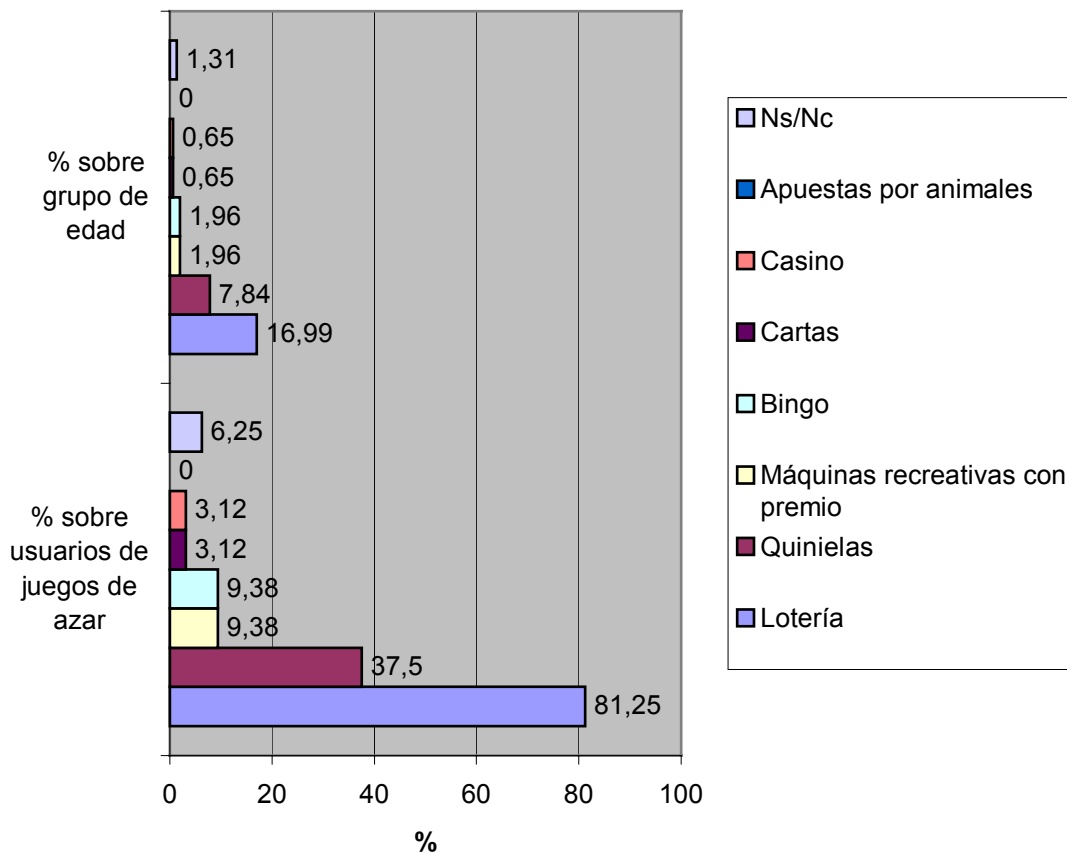
#### P4. ¿Participa en juegos de azar?

n usuarios de juego = 32

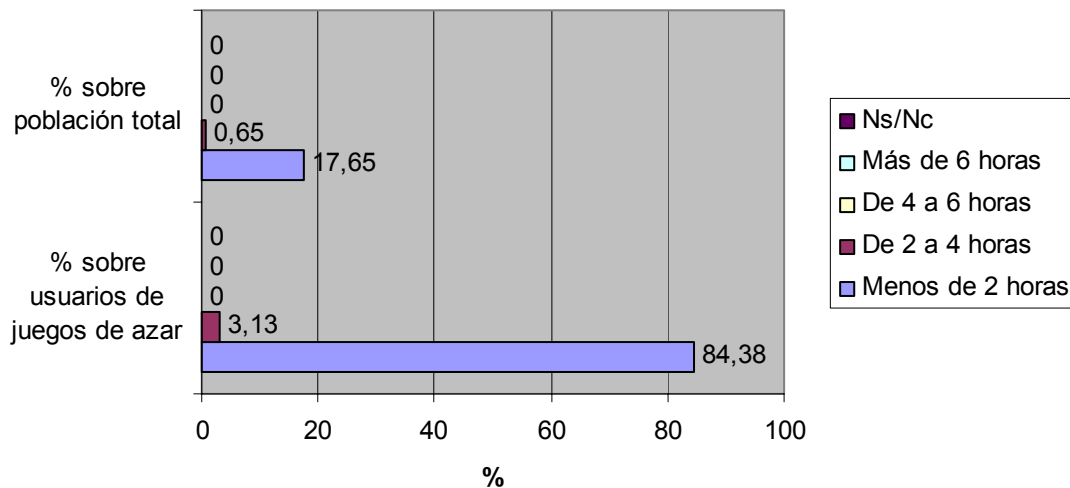


### P5. ¿En qué juegos participa?

(respuesta múltiple)



## P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



## P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?

El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto asciende al 12,50 %, frente al que afirman no haber experimentado ese hecho. Respecto a la submuestra de edad, el porcentaje es del 2,61 %.

## P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**

Hasta un 3,13 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 0,65 % de su grupo.

**P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**

El 18,76 % de los entrevistados usuarios de juegos de esta franja de edad reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 3,92 % de esta submuestra de población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

Un solo caso (3,13 % de los usuarios de azar y 0,65 del grupo de edad) reconoce haber pedido dinero

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

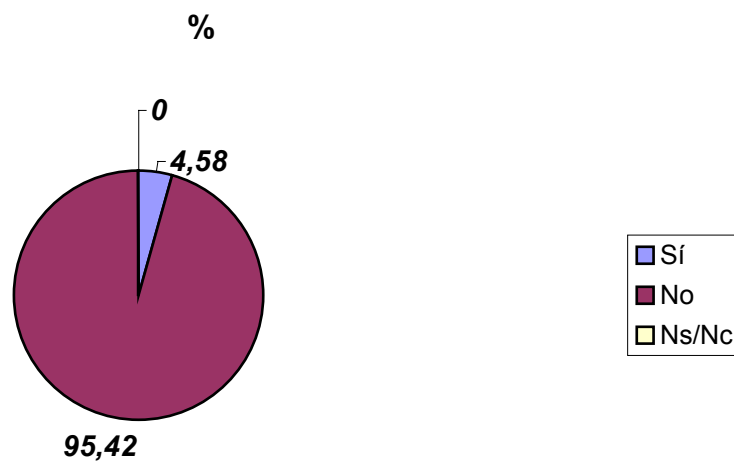
No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

Un solo caso (3,13 % de los usuarios de azar y 0,65 del grupo de edad) reconoce haber pedido dinero

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

El 4,58 % estima que en su hogar hay algún caso de ludopatía.





**10.11 De 36 a 45, compras**

n = 131; error máximo = 4,4 %

**P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

El 19,08 % de los encuestados manifestó comprar sin necesidad en alguna ocasión.

### **10.12 De 36 a 45, adicción al trabajo**

n = 131; error máximo =  $\pm 4,4$  %

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

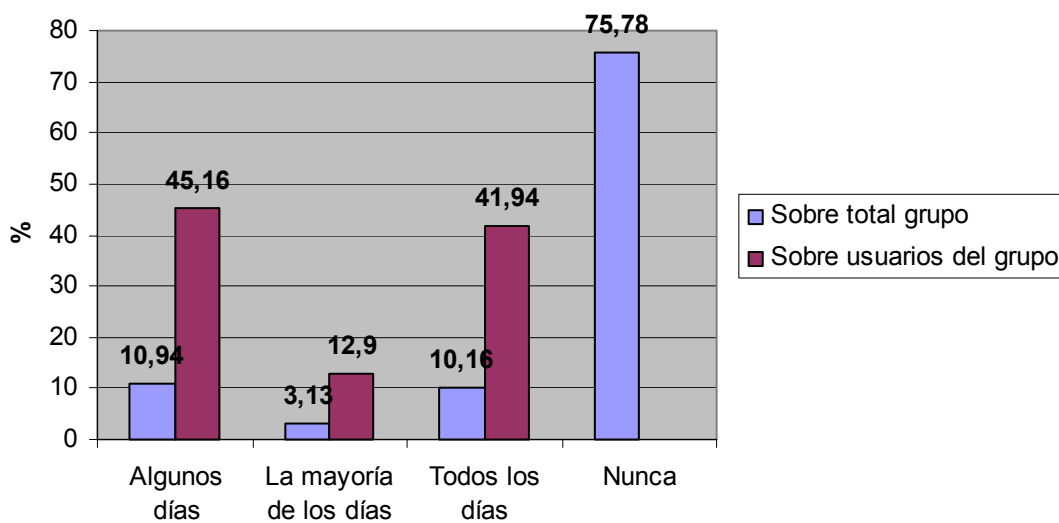
Un 28,24 % de este grupo de edad declaran haber sido recriminados alguna vez en su entorno cercano por dedicar demasiado tiempo a su trabajo.

### 10.13 De 46 a 55, uso de Internet

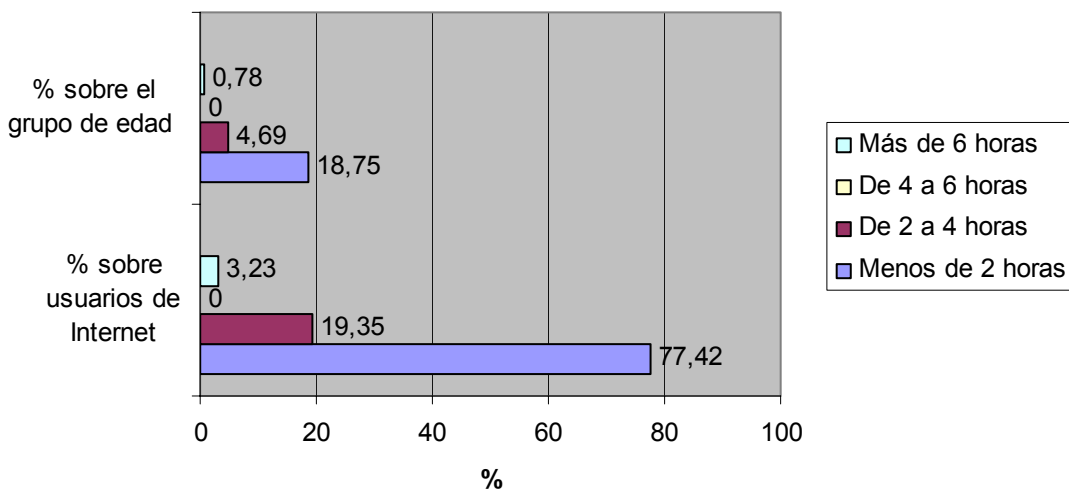
n = 128; error máximo = ± 4,3 %

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

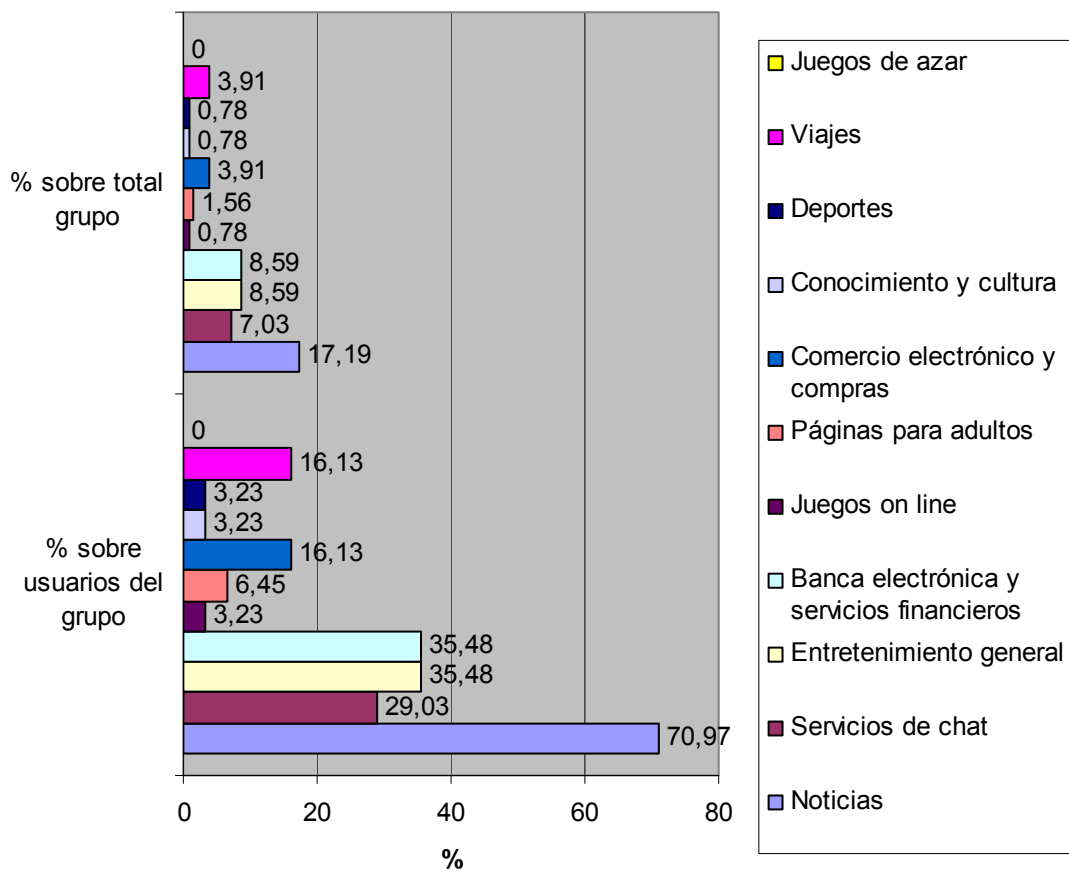
n usuarios de Internet = 31; error máximo sobre datos de usuarios de Internet = ± 9,4 %



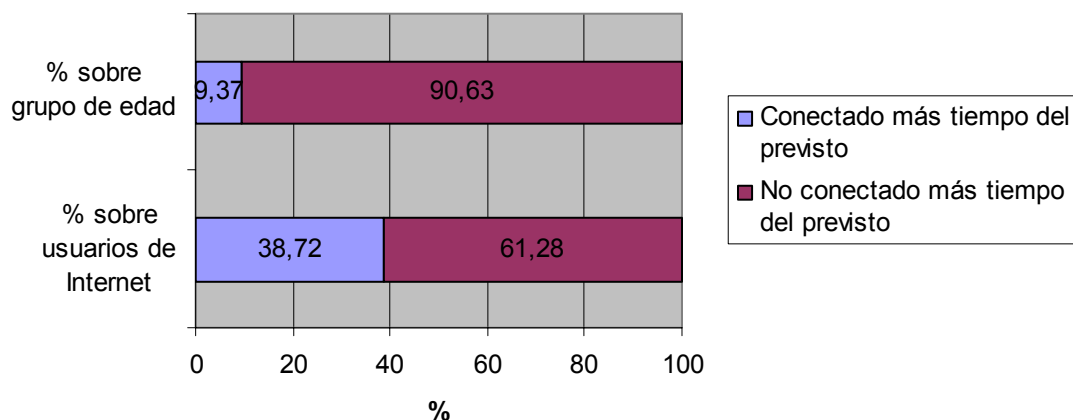
#### P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?



### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?



**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



Este ítem, que nos aproxima al problema de *falta de control*, indica que hasta un 38 % de los usuarios de Internet incurren, en uno u otro momento, en dicha falta de control. Sobre la muestra de esta edad, estos casos representan un 9,37 %

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Un 25,80 % de los usuarios de Internet de esta franja de edad reconoce usar la Red como vía de evasión ante problemas. Este número representa el 6,25 % del total de la submuestra.

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

La *irritabilidad* alcanza en mayor o menor medida al 22,58 % de los usuarios, o a un 5,47 % de este subgrupo de edad.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**

Declaran *reducir sus actividades* para poder conectarse el 6,45 % de los internautas de esta edad, esto es, el 1,56 % del grupo

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**

Reconocen una *disminución de su rendimiento* profesional o estudiantil el 6,45 % de los usuarios de Internet, que representan al 1,56 % del grupo de edad.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

La *crítica por uso excesivo* afectó al 9,68 % de los usuarios habituales, es decir, a un 2,34 % del grupo de edad.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

La *abstinencia* o *ansiedad* por no poder conectarse afecta en alguna medida al 16,13 % de los usuarios de Internet, que representan el 3,91 % del total de este grupo

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

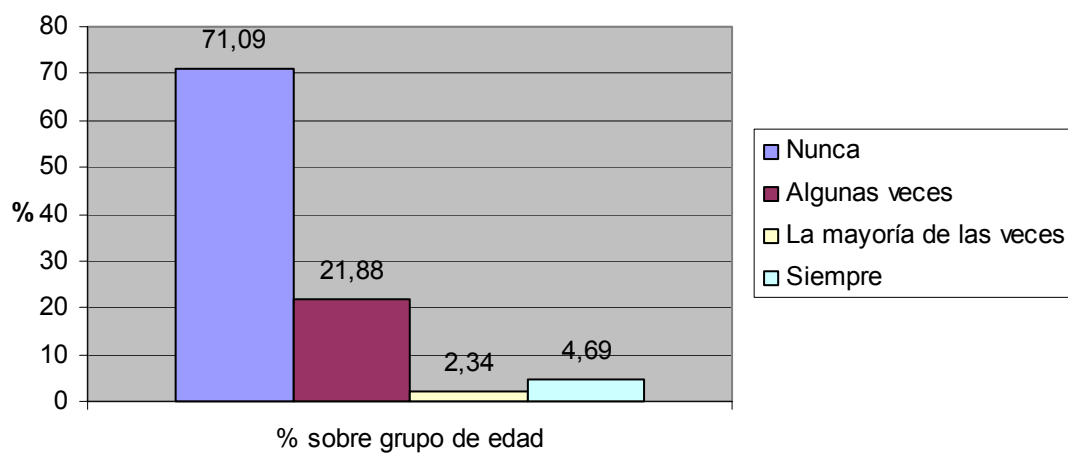
La *dependencia* o imposibilidad de abstenerse de conectarse a la Red afecta al 19,36 % de los usuarios de la misma, el 4,68 % del grupo de 46 a 55 años.

Noticias, viajes y comercio electrónico son las páginas más visitadas

### 10.14 De 46 a 55, juego

n = 37; error máximo = ± 8,5 %

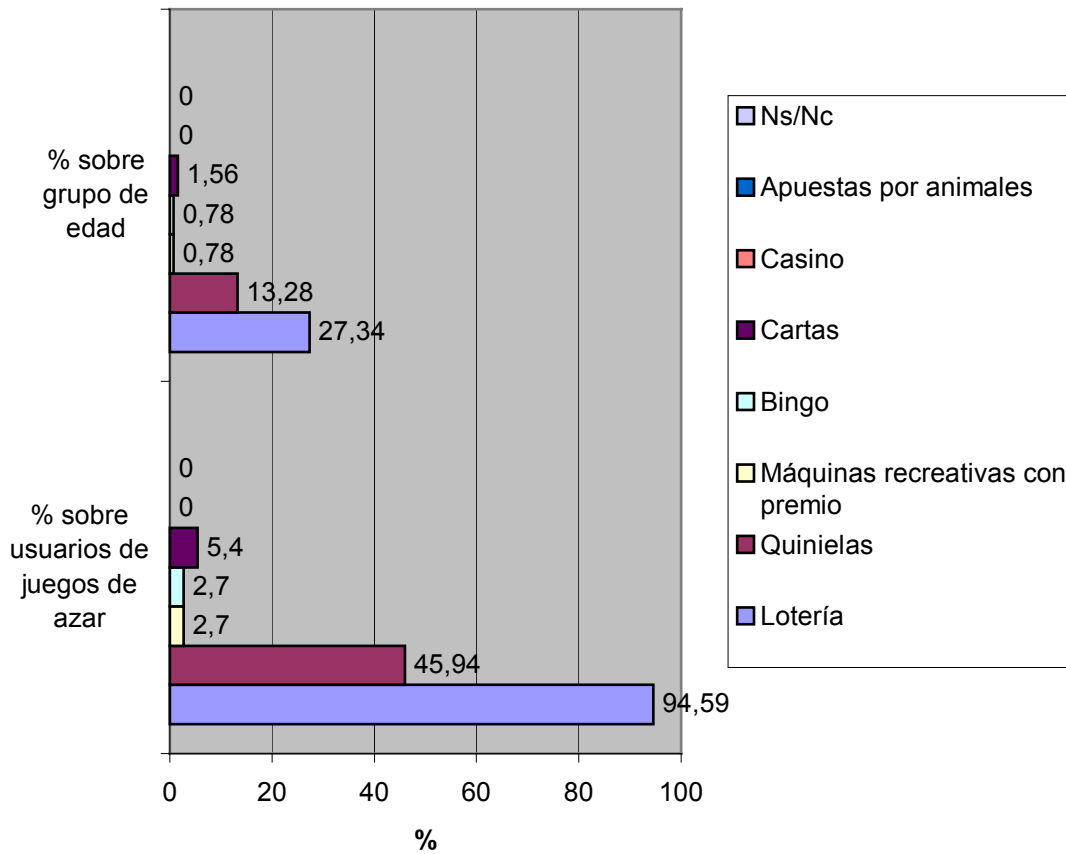
#### P4. ¿Participa en juegos de azar?



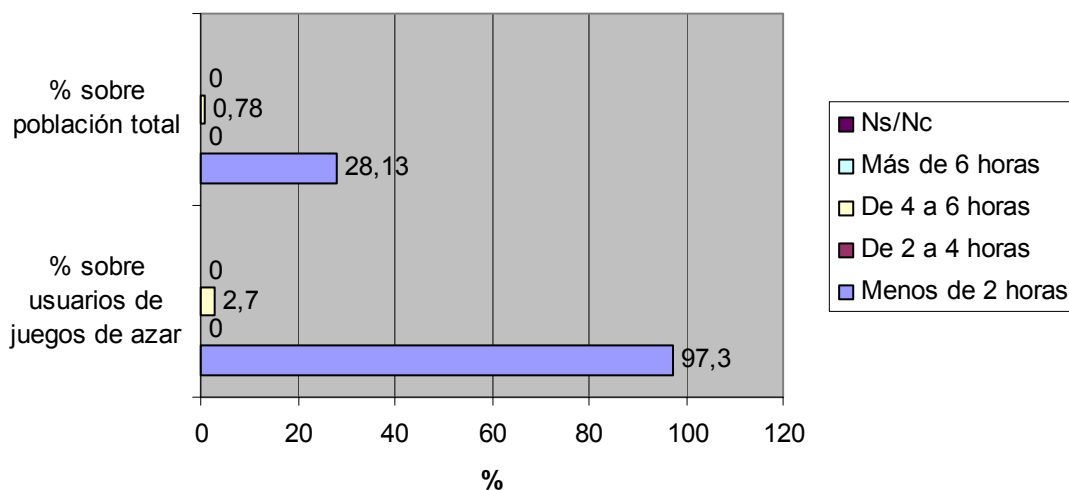


## P5. ¿En qué juegos participa?

(respuesta múltiple)



## P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



## P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?

El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto asciende al 16,21 %. Respecto a la submuestra de edad, el porcentaje es del 4,69 %.

## P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?

Entre los usuarios de juegos el 2,70 % manifiesta haberse sentido molesto en alguna ocasión; este porcentaje es del 0,78 % sobre el grupo de edad.

**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**

Hasta un 5,40 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 1,56 % de su grupo.

**P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**

El 18,92 % de los entrevistados usuarios de juegos de esta franja de edad reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 5,47 % de esta submuestra de población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

Un solo caso (2,70 % de los usuarios de azar y 0,78 del grupo de edad) reconoce haber pedido dinero

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

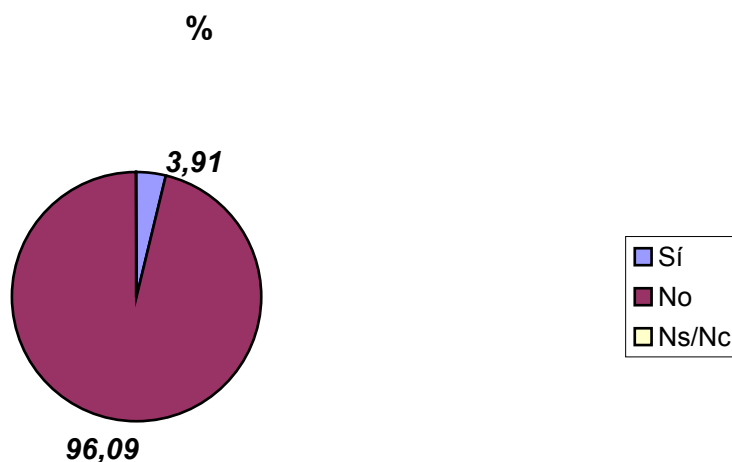
No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

El 2,70 de los jugadores de 46 a 55 años entrevistados se siente incapaz de dejar el juego, el 0,78 % del total del grupo de edad.

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

El 3,91 % estiman que en su hogar hay algún caso de ludopatía.



Es el grupo de edad con mayor participación en juegos de azar, medido tanto a través de sus respuestas “algunas veces” (22 %) como “frecuentemente” y “siempre” (7 % del grupo de edad)

**10.15 De 46 a 55, compras**

n = 106, error máximo =  $\pm 4,9$  %

**P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

La suma de las tres opciones de respuesta positiva posibles asciende al 14,15 % de la submuestra.

**10.16 De 46 a 55, adicción al trabajo**

n = 106, error máximo =  $\pm 4,9$  %

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

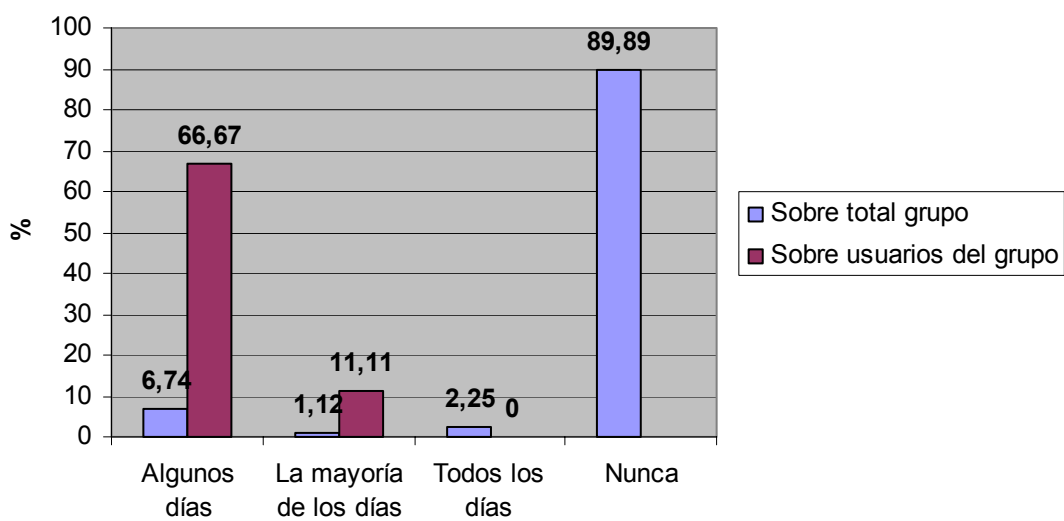
Un 33,96 % de los entrevistados de este grupo de edad declaran haber sido recriminados alguna vez en su entorno cercano por dedicar demasiado tiempo a su trabajo.

### 10.17 De 56 a 65, uso de Internet

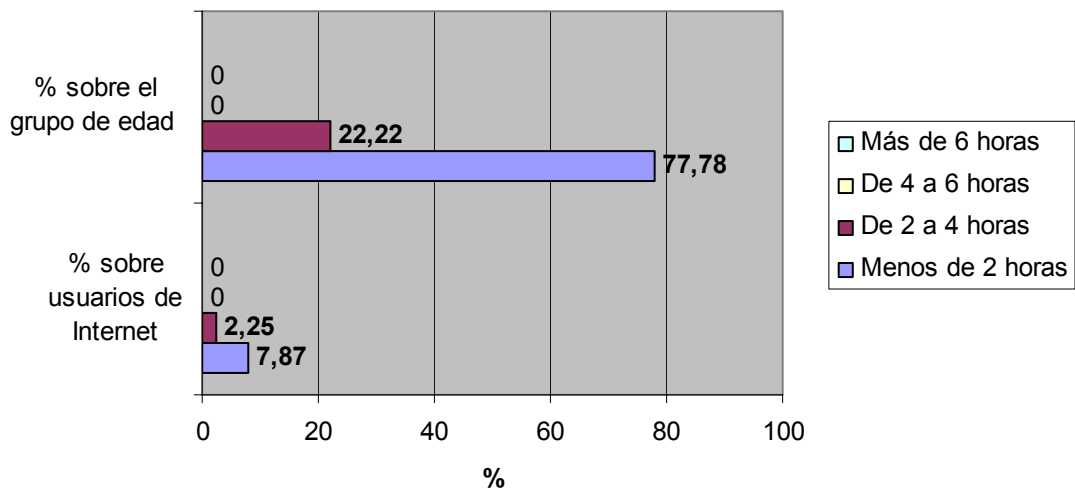
n = 89; error máximo  $\pm 5,6 \%$

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

n usuarios de Internet = 9



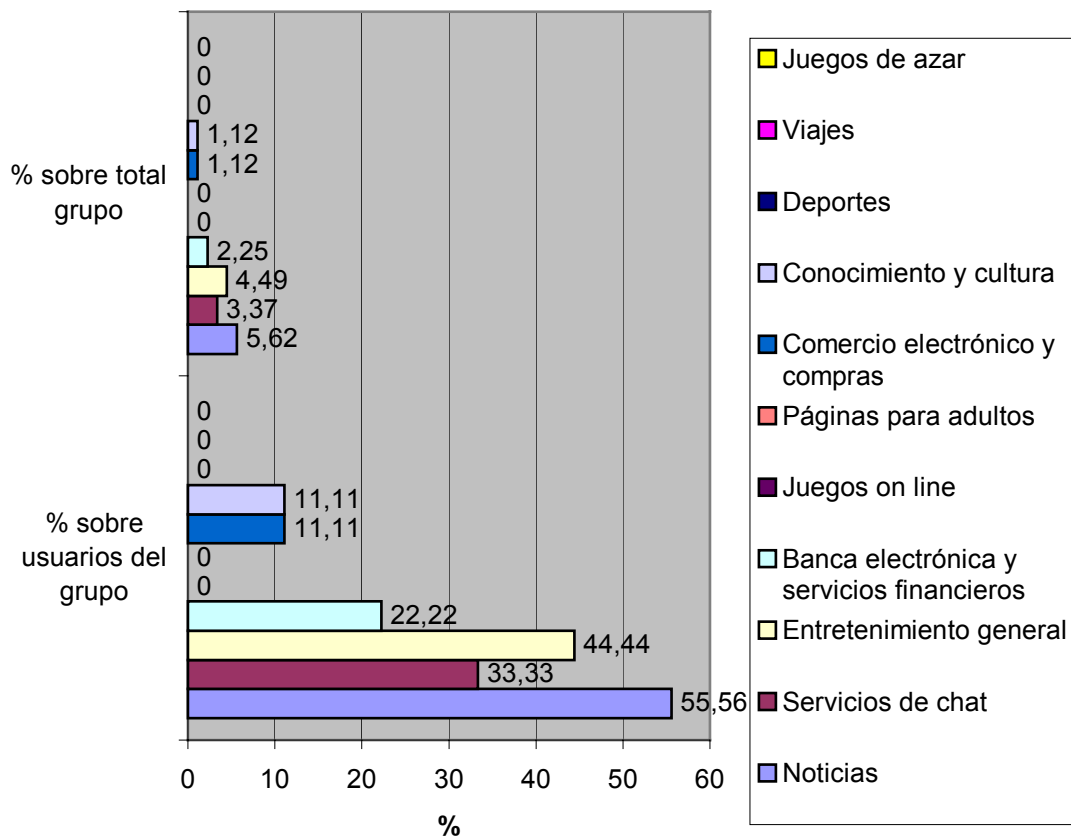
**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**



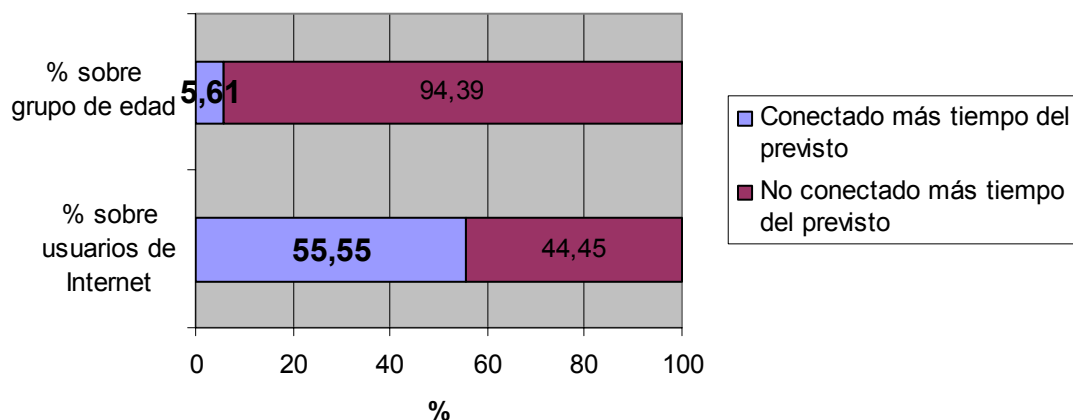


### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?

(Respuesta múltiple)



**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



Este ítem, que nos aproxima al problema de *falta de control*, indica que hasta un 55,55 % de los escasos usuarios de Internet de esta franja de edad incurren, en uno u otro momento, en dicha falta de control. Sobre la muestra de esta edad, estos casos representan un 5,61 %

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Hasta un 22,22 % de los usuarios de Internet de esta franja de edad reconoce usar la Red como vía de evasión ante problemas. Este número representa el 2,24 % del total de la submuestra.

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

Un solo caso (11,11 % de los usuarios y 1,12 % del grupo de edad) reconoce haber sido criticado por uso abusivo de Internet.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

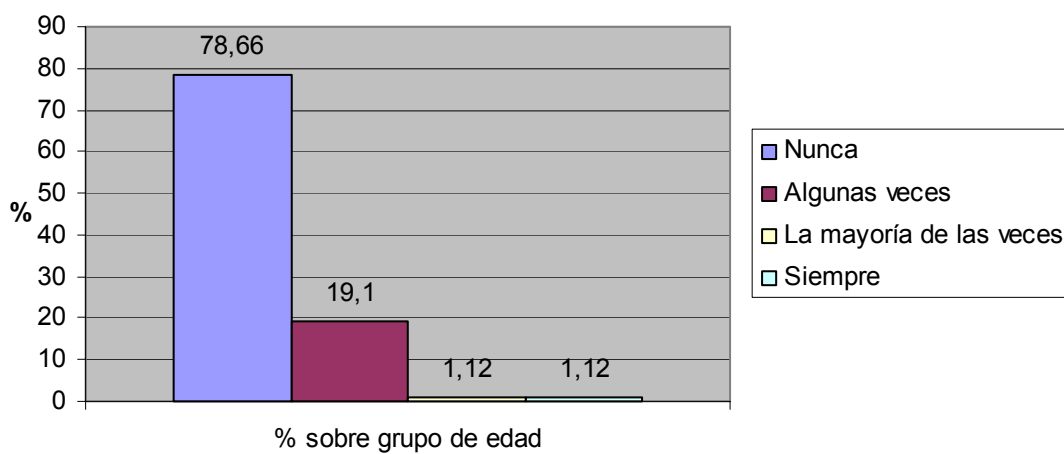
Un solo caso (11,11 % de los usuarios y 1,12 % del grupo de edad) reconoce haber sido incapaz de no conectarse a la Red.

No se extraen conclusiones sobre hábitos de conexión a Internet aplicables a este grupo de edad debido al escaso número de usuarios detectados en la muestra.

### 10.18 De 56 a 65, juego

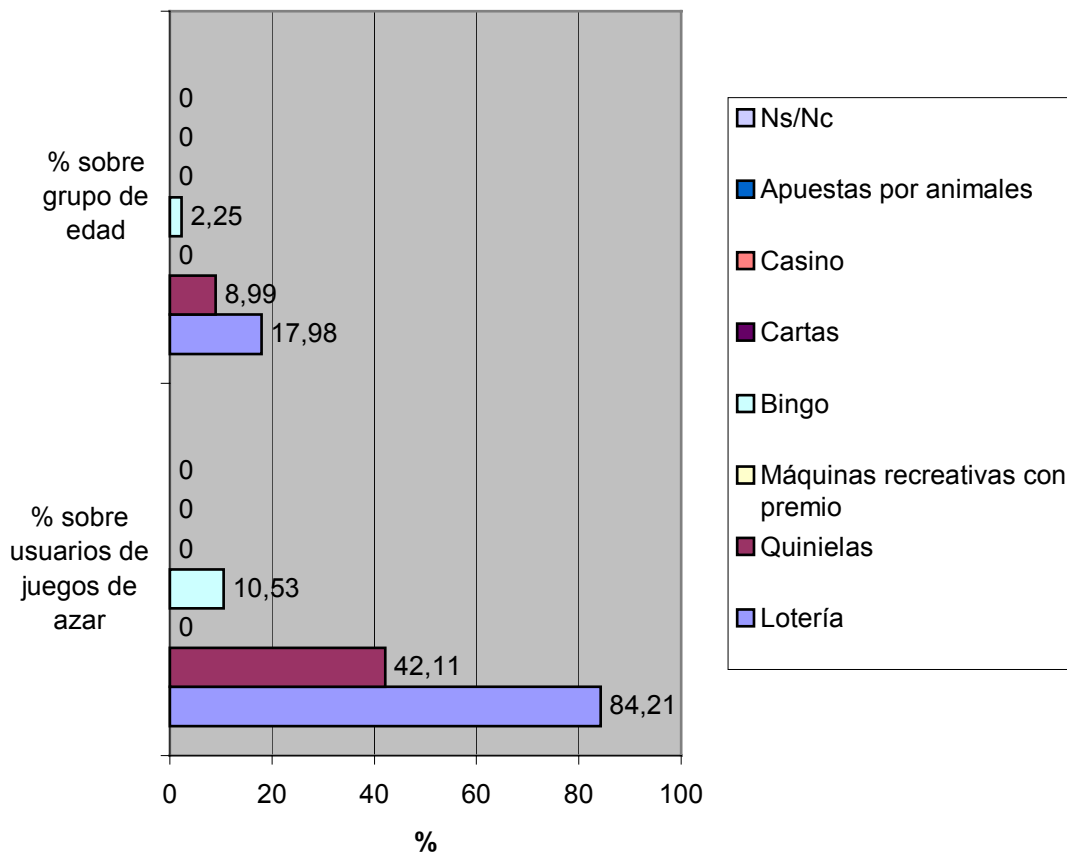
n = 19, error máximo = ± 9,3 %

#### P4. ¿Participa en juegos de azar?

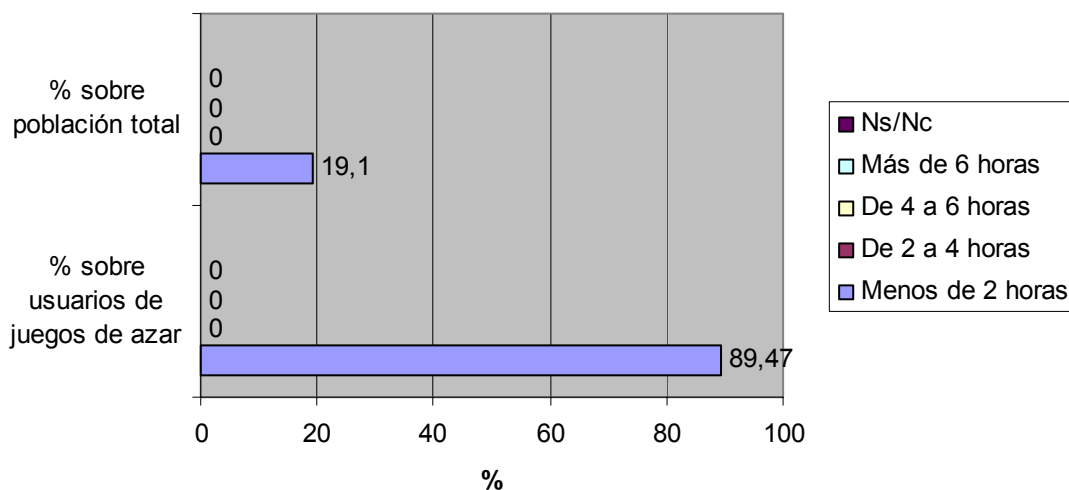


### P5. ¿En qué juegos participa?

(Respuesta múltiple)



## P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



## P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?

El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto asciende al 15,79 %, frente al que afirman no haber experimentado ese hecho. Respecto a la submuestra de edad, el porcentaje es del 3,37 %.

## P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?**

Hasta un 21,05 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 4,49 % de su grupo.

**P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**

El 15,79 % de los entrevistados usuarios de juegos de esta franja de edad reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 15,79 % de esta submuestra de población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

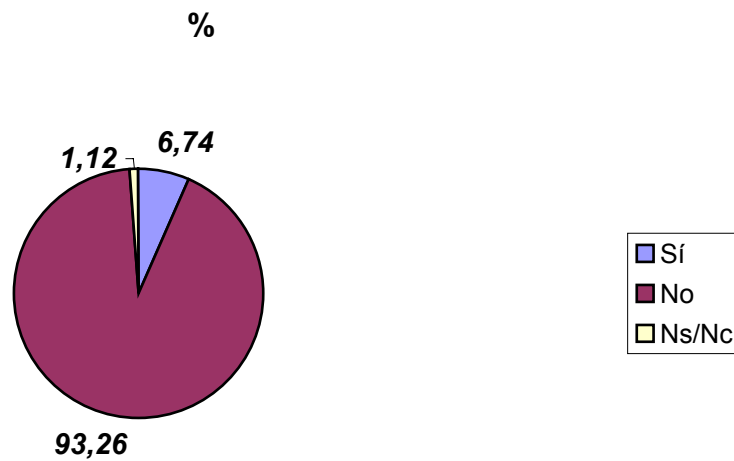
**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**



El 5,26 % de los jugadores de 56 a 65 años entrevistados se siente incapaz de dejar el juego, el % 1,12 % del total del grupo de edad.

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

El 6,74 % estiman que en su hogar hay algún caso de ludopatía.



**10.19 De 56 a 65, compras**

n = 74; error máximo =  $\pm 6,7$  %

**P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

El 12,16 % de los encuestados de entre 56 y 65 años manifestó comprar sin necesidad en alguna ocasión.

### **10.20 De 56 a 65, adicción al trabajo**

n = 74, error máximo =  $\pm 6,7$  %

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

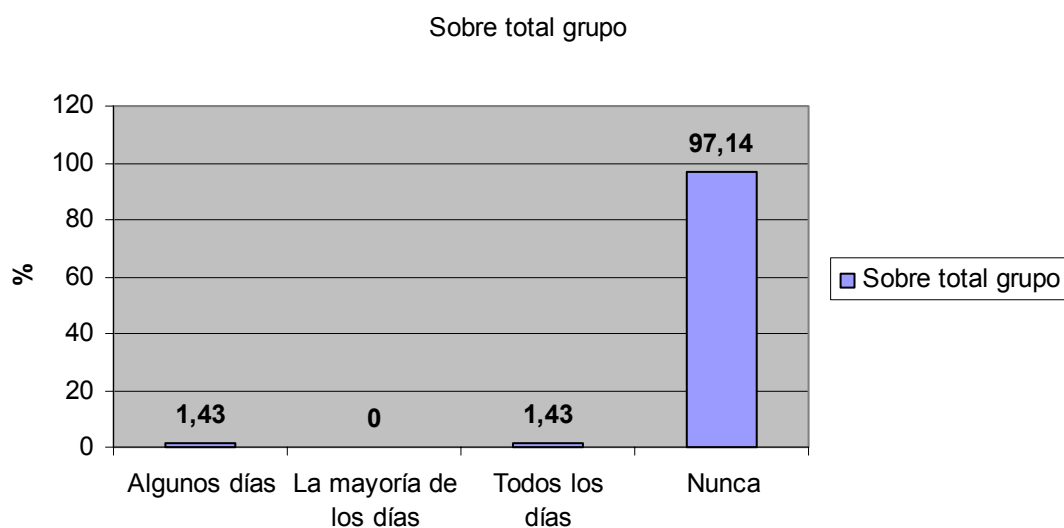
Un 28,38 % de los integrantes de esta franja de edad de la muestra declaran haber sido recriminados alguna vez en su entorno cercano por dedicar demasiado tiempo a su trabajo.

### 10.21 Más de 65, uso de Internet

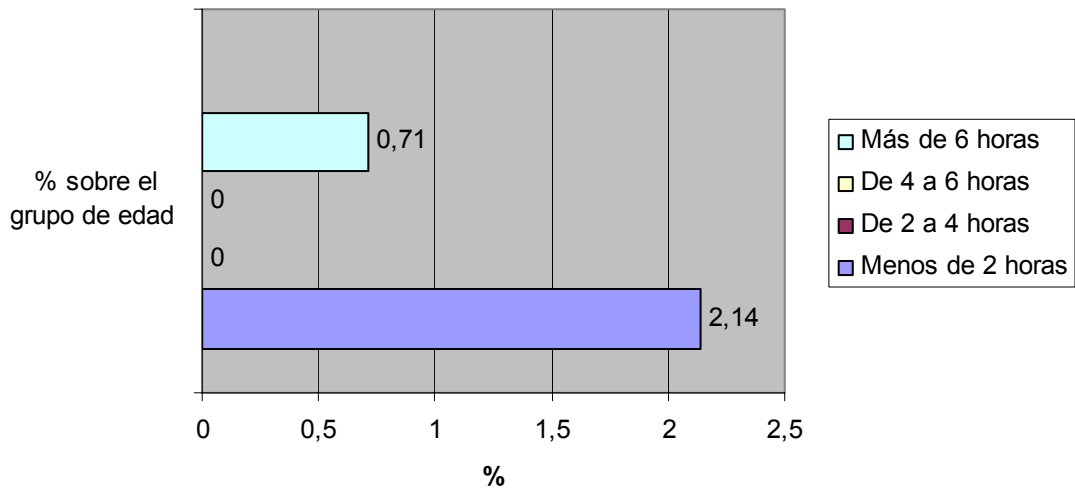
n = 140, error máximo = 8 %

#### P1. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?

n usuarios de Internet = 4; dado este bajo número de casos, que invalida cualquier inferencia estadística, siquiera sea a efectos de orientación cualitativa, se ofrecen tan sólo los resultados correspondientes al total de la submuestra de esta franja de edad.

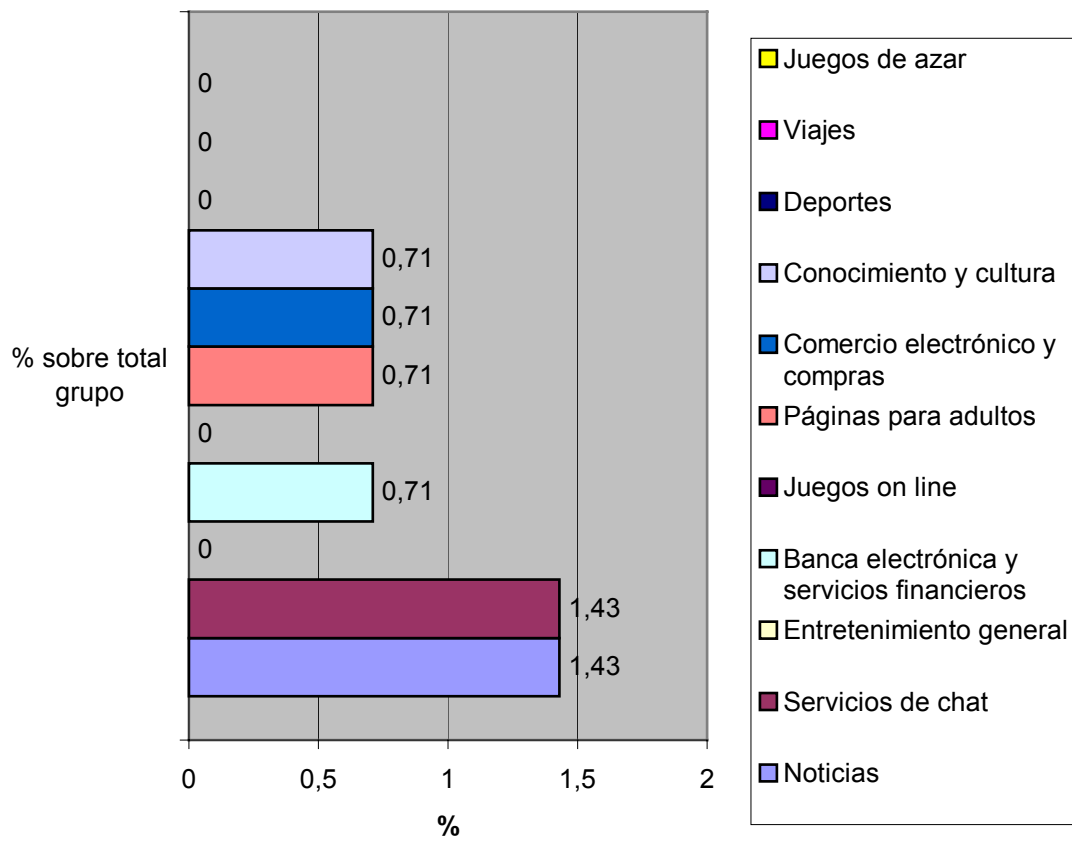


**P2. ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet que no sea por motivos laborales o de estudio?**

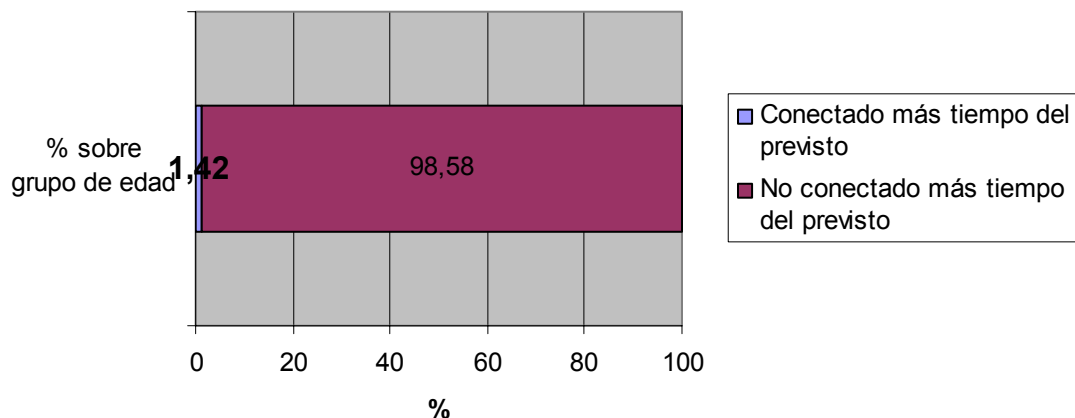


### P3. ¿Qué tipo de páginas visita?

(Respuesta múltiple)



**P7. ¿Le sucede que esté conectado más tiempo del que inicialmente pensaba?**



Este ítem, que nos aproxima al problema de *falta de control*, indica que sobre la muestra de esta edad, estos casos representan un 1,42 %

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Un 1,43 % del total de la submuestra reconoce usarlo así

**P9. ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P10. ¿Deja de salir con su novia/o, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a Internet?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o el tiempo que ha estado conectado?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

La *abstinencia* o *ansiedad* por no poder conectarse afecta en alguna medida al 0,71 % del total de este grupo

**P14. ¿Ha intentado alguna vez no conectarse a Internet y no ha sido capaz de ello?**

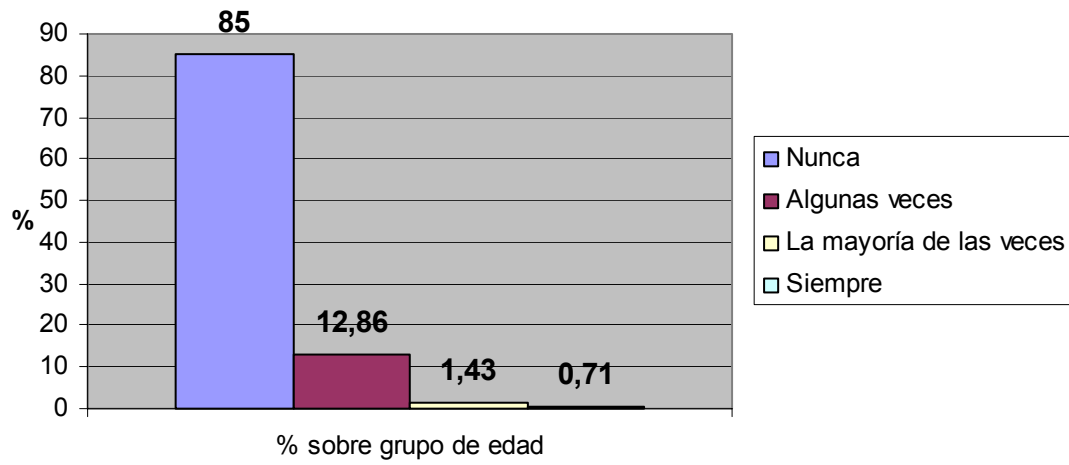
No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

## **10.22 Más de 65, juego**

n usuarios de juego = 21, error máximo =  $\pm 10,8 \%$

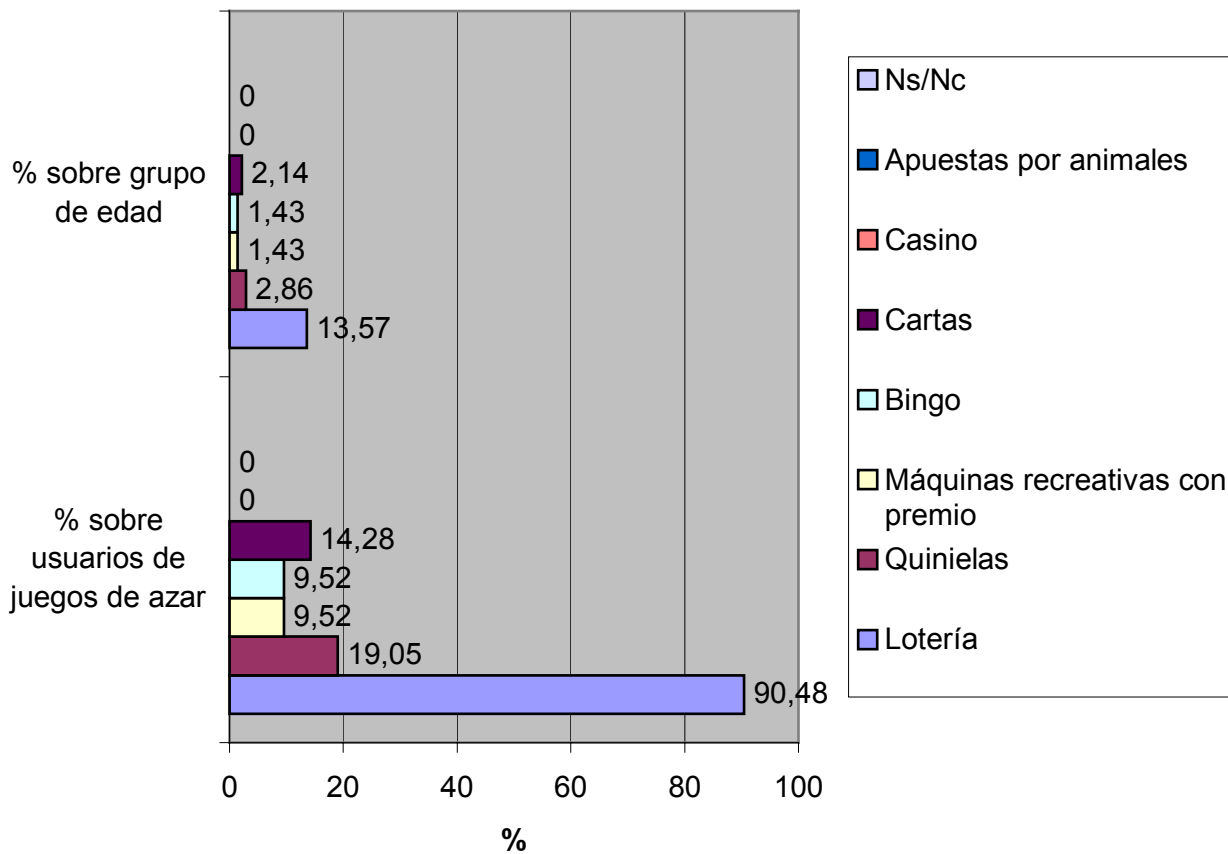


#### P4. ¿Participa en juegos de azar?

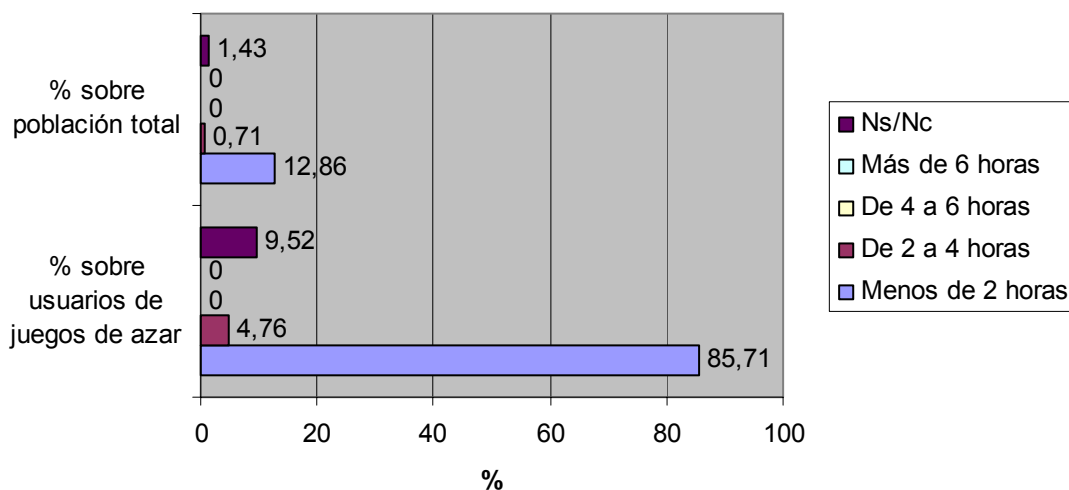


### P5. ¿En qué juegos participa?

(respuesta múltiple)



### P6. ¿Qué tiempo dedica por semana?



### P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?

El porcentaje de usuarios de juegos de azar que admiten haber apostado más de lo previsto asciende al 9,52 %, frente al que afirman no haber experimentado ese hecho. Respecto a la submuestra de edad, el porcentaje es del 1,43 %.

### P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

### P17. ¿Ha ocultado alguna vez a familiares o amigos lo que jugaba?

Un 4,76 % de los usuarios de juegos reconoce haber ocultado en alguna ocasión el importe gastado, lo que representa el 0,71 % de su grupo.

**P18. Después de perder... ¿Intenta recuperar lo perdido?**

El 23,80 % de los entrevistados usuarios de juegos de esta franja de edad reconoce intentar recuperar el dinero perdido en el juego mediante sucesivas apuestas. Esta proporción representa el 0,71 % de esta submuestra de población.

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

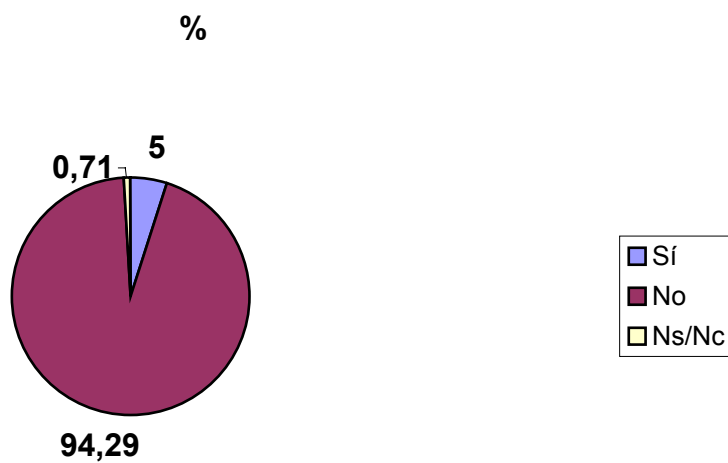
No hay respuestas afirmativas a este ítem para esta franja de edad.

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

Un solo caso (4,76 % de los usuarios de azar y 0,71 del grupo de edad) reconoce querer dejar de jugar sin conseguirlo.

**P23. ¿Cree Ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

Un 5 % estima que en su hogar hay algún caso de ludopatía.



### **10.23 Más de 65, compras**

n = 122; error máximo =  $\pm 9,3 \%$

#### **P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

La suma de las tres opciones de respuesta positiva posibles asciende al 7,38 % de la submuestra.

#### **10.24 Más de 65, adicción al trabajo**

n = 122, error máximo =  $\pm 9,3$  %

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

Un 13,93 % de los mayores de 65 años declaran haber sido recriminados alguna vez en su entorno cercano por dedicar demasiado tiempo a su trabajo.

## 11. Conclusiones

Estudiar aspectos tan complejos como la adicción a Internet o la ludopatía, además de sondear posibles comportamientos adictivos en el plano del trabajo o de las compras, ha entrañado reducir la profundidad del análisis por varios motivos, como son:

- La extensión del problema de estudio.
- La consecuente reducción de criterios para la investigación de usos problemáticos de Internet y de juegos de azar.
- El método de recogida de datos, ya que si bien se optó por la encuesta telefónica por las ventajas arriba reseñadas (*ver 6.3*), presenta el inconveniente de que el tiempo de tolerancia del entrevistado no permite ahondar todo lo deseado en las conductas investigadas.
- El objetivo del estudio requería un cuestionario de corte clínico para diagnóstico de adicciones, pero que aplicado a población general sabíamos que generaría rechazo. A pesar de que este cuestionario se estructuró de manera que las primeras secciones no despertaran resistencia, para así finalizar la encuesta y evitar que fueran invalidadas, el interés por detectar comportamientos adictivos resultaba obvio, y en parte es explicativo de los resultados obtenidos al problema del juego, dónde podemos sospechar altas tasas de ocultamiento.

Sobre una muestra de 811 individuos, con un porcentaje de mujeres del 51,91 % y 48,09 de varones mayores de 16 años se obtienen las siguientes conclusiones:



## 11.1 Sobre Internet

Dado que no existen estudios suficientemente amplios que justifiquen la adicción a Internet como criterio diagnóstico, sino más bien como conducta sintomática de otros trastornos, se describe una población de riesgo de uso problemático de la Red, en especial por la interferencia que ocasiona en las relaciones interpersonales. Así,

- **Más del 38% de los residentes en Balears utiliza Internet** por motivos distintos a los laborales o académicos.
- **Por zona geográfica**, los datos disponibles indican que **se conecta más Palma (43 %), seguido de Ibiza (40 %), Part Forana (33 %) y Menorca (32 %)**
- **Usan más Internet los hombres (44, %) que las mujeres (32%).**
- Respecto a las páginas más visitadas, **noticias y chat ocupan las primeras posiciones, seguidas por** un segundo grupo compuesto por **entretenimiento en general, banca *on line*** (un tanto sorprendente) y **juegos *on line***. Un tercer bloque lo conformarían las páginas eróticas o para adultos, las compras por Internet y las páginas dedicadas genéricamente a cultura y formación.
- **Las páginas más visitadas por las mujeres son las de chat**, y superan también a los hombres en entretenimiento en general y viajes, siendo mujeres jóvenes en su mayoría. **Los hombres prefieren visitar** en primer término las páginas de **noticias y chat**, y superan ampliamente a las mujeres en entradas en páginas para adultos, juegos *on line* y deportes.
- **Los hombres presentan puntuaciones más elevadas que las mujeres en todos los criterios de evaluación de uso problemático de la Red.**

- **Los más jóvenes realizan un uso más intensivo** de Internet, decreciendo este uso en las franjas de mayor edad.
- **El perfil más vulnerable es el de los varones entre 16 y 25 años**, aunque en esta franja de edad el porcentaje de mujeres es también el más alto. Este grupo de edad es además el que puntúa más alto en frecuencia y tiempo de conexión.
- En concreto, **los aspectos problemáticos referidos a cada criterio han sido:**
  - **Falta de control en el tiempo de conexión: más del 23 % de los baleares padecen al menos en algunas ocasiones este problema**, es decir, afecta a un 60 % de los internautas de la Comunidad Autónoma.
  - **Un 12 % de la población balear**, es decir, el 32 % de los internautas, **reconoce usar Internet como evasión ante problemas.**
  - **La irritabilidad por ser interrumpidos durante la conexión afecta al 10 % de los baleares**, equivalente al 26 % de los usuarios de la Red.
  - **El 9 % de la población presenta con mayor o menor frecuencia ansiedad cuando no puede conectarse**, lo que significa que este problema afecta a uno de cada cuatro usuarios de Internet.
  - **La dependencia** (imposibilidad de no conectarse) **llega al 8 % de la población**, más de uno de cada cinco usuarios de la Red.
  - **La crítica por uso excesivo** por parte del entorno **afecta** en alguna medida **al 7% de la población** (18,50 % de los internautas)
  - La disminución reconocida del rendimiento académico o profesional, afecta al 3 % de la población (8 % de los usuarios)
  - La reducción de otras actividades para poder conectarse, alcanza a cerca del 3 % de la población (7,50 % de los usuarios de Internet)

- **Casi el 17 % de los usuarios habituales de Internet cumplen entre 4 y 7 de estos criterios de uso problemático, lo cual indica que un 6 % de la población de Balears podría estar manifestando efectos perjudiciales debidos al uso de Internet.**

## 11.2 Sobre juego

- **Casi un 20 % del total de Illes Balears admite participar en juegos de azar.**
- **Los juegos más utilizados en Balears son loterías (16 %), quiniela deportiva (8,38 %), máquinas recreativas (2 %) y bingo (2 %)**
- Según sexo, participan el 23 % de los hombres y el 15 % de las mujeres encuestadas. La distribución por sexo según área geográfica no registra diferencias en Palma, Ibiza y Menorca, pero **en Part Forana más del doble de los que juegan son varones.**
- La mayor discrepancia en conductas asociadas al juego radica en que los hombres duplican las puntuaciones en los ítems para detectar juego patológico “mayor apuesta de lo previsto”, “mayor molestia por ser interrumpido”, “mayor ocultación de lo que ha jugado” y “mayor énfasis en recuperar las pérdidas”, mientras que las mujeres en cambio reconocen más “pedir dinero prestado para jugar”, “poner excusas para ir a jugar”, “perturbación del sueño” y “deseo de querer dejar de jugar sin conseguirlo”
- **A partir de los 45 años se observan los mayores porcentajes de participación, pero son los que menos problemas asociados registran. Los menores de 45 años son quienes presentan mayor puntuación en los criterios de juego problemático.** La elección de juego en máquinas recae en los jóvenes (16 a 25 años 37,5 %, 26 a 35 años 18 %, y 36 a 45 años 9 %), especialmente en la zona de Part Forana.
- Precisamente, **Part Forana es la zona que presenta menor participación en juegos de azar**, pero es también donde más se utilizan las máquinas

recreativas con premio respecto al resto de Baleares. **La mayor participación se da en Palma.**

- Respecto a los criterios de medición de juego patológico o problemático, y atendiendo las respuestas de tipo positivo<sup>6</sup>, hallamos que
  - **La falta de control del dinero apostado asciende casi al 4 % de los baleares**, que son el 19 % de los jugadores de la Comunidad
  - **La ocultación del dinero apostado representa el 2 % de la población**, y el 10 % de los usuarios de juegos de azar.
  - **La dependencia** –deseo de dejar el hábito sin conseguirlo– **afecta al 1 % de la población balear**, esto es, al 5 % de estos jugadores.
- Por el contrario, los criterios que presentan menores frecuencias, inferiores al 1 % de la población, y en orden decreciente, resultan
  - La irritabilidad por interrupción de una sesión de juego
  - El descontrol conductual en la adquisición del dinero
  - Efectos fisiológicos perturbadores
  - Efectos negativos por descuido de otras actividades
  - La persistencia en el juego para recuperar las pérdidas<sup>7</sup>
- **Respecto a este juego problemático o patológico, presentan tres ó más criterios de juego problemático el 1,50 % del total de Illes Balears, es decir, el 4 % de los usuarios de juegos de azar.** Probablemente exista mayor prejuicio en admitir aspectos problemáticos asociados al juego –que

---

<sup>6</sup> En el caso de la medición de juego problemático o patológico se computan cualquiera de las tres respuestas positivas posibles (“algunas veces”, “la mayoría de las veces” y “siempre”), excepto en el ítem “Persistencia en el juego para recuperar las pérdidas”, en el que –para ser indicativo de juego patológico– sólo se consideran las respuestas “la mayoría de las veces” y “siempre”

<sup>7</sup> Este ítem ocupa el último lugar ya que, en aplicación de la correcta metodología de análisis, tan sólo se tabulan en él las respuestas “la mayoría de las veces” y “siempre”. Si tabuláramos también la respuesta “algunas veces”, este ítem ocuparía una elevada posición, ya que sería significativo en un 5 % de la población

pueden recibir una valoración negativa de la sociedad– que los asociados a Internet.

- Con referencia a la percepción de si existe adicción al juego en algún miembro de la familia, si bien es una apreciación subjetiva, funciona como interesante dato referencial al permitir expresarse a los entrevistados con mayor libertad. Del total de encuestados en Illes Balears, **más del 6 % considera que alguien en su hogar presenta adicción al juego**. Es en Palma donde menos se da o se reconoce esta situación familiar (menos del 5 %), frente a Part Forana, Menorca o Ibiza (con tasas superiores al 7%)

En cualquier caso, el estudio no revela índices superiores a los previstos para población general, sino bases mínimas, ya que hemos de tener en cuenta que tanto el ocultamiento deliberado como la falta de conciencia de conducta problemática son características inherentes a las personas que presentan comportamientos adictivos.

Sobre una muestra de 689 individuos, con un porcentaje de mujeres del 51,09 % y 48,91 % de varones mayores de 16 años se obtienen las siguientes conclusiones:

### **11.3 Sobre compras**

Como se ha reflejado en otros apartados, la elección de un solo ítem para detectar adicción a compras además de insuficiente incluye dimensiones como “necesidad” que es un concepto subjetivo y que no ha sido definida operacionalmente como variable (ni cabía ser descrita en una encuesta telefónica).

- Respecto al total de Balears **el 3,5 % de la población manifiesta “necesitar” salir de compras “frecuentemente” o “siempre” aún sin necesitar nada.**
- Como se ha revelado en diversos estudios, **las mujeres presentan más frecuencia en la actividad de salir de compras sin necesidad**, lo cual no es indicativo de comportamiento adictivo. Si señalamos los valores correspondientes a las mujeres que lo hacen “frecuentemente” o “siempre”, éstos ascienden a más del 5 % de la población total de mujeres.
- Según edad, **los más jóvenes (16 a 25 años), de ocupación estudiantes, son quienes lo hacen más asiduamente.**
- Respecto a zonas geográficas, sorprendentemente Palma presenta el valor más bajo, no llegando al 1% frente a más del 7.5% de menorquines como valor máximo.

### **11.4 Sobre trabajo**

Resulta evidente la insuficiencia de un único criterio para medir esta complicada variable, por lo que –al igual que en el caso de las compras– sólo lo comunicamos a modo de aproximación al problema.

- **Una cuarta parte de Balears declara haber sido recriminada** alguna vez en su entorno cercano **por dedicar demasiado tiempo a su trabajo aunque los que son criticados frecuentemente o siempre se sitúan alrededor del 9%.**
- **Los hombres son más recriminados** por dedicar más tiempo a su trabajo.
- Respecto a edad y ocupación **el perfil predominante corresponde a profesionales y autónomos, con estudios superiores y de entre 36 a 55 años.**
- Respecto a zona geográfica, en Part Forana se reflejan los valores más altos de crítica por horario excesivo de trabajo (el 17 % de la población de Part Forana es recriminada “frecuentemente” o “siempre” por trabajar demasiado)



### **11.5 Consideraciones finales**

Internet se ha convertido en una herramienta privilegiada como medio de comunicación, de transmisión de la información y de transferencia y socialización del conocimiento. No obstante, la multiplicidad de recursos que provee puede ser una fuente de divulgación de contenidos (violencia, pedofilia, juego, sectas, etc.) que provoquen consecuencias negativas en usuarios con predisposición o antecedentes psicopatológicos. Asimismo, la interacción entre internautas desconocidos puede potenciar vínculos patógenos en individuos con déficit relacionales. El anonimato inherente al medio, la no restricción de horarios y su alta velocidad de transmisión de información son características que pueden favorecer la adicción y la aparición de consecuencias negativas.

Teniendo en cuenta que alrededor del 6 % de la población de Illes Balears presenta algún tipo de efecto perjudicial por el uso de Internet, y que estos efectos se producen especialmente entre los más jóvenes éstos estudios marcan el camino a seguir para la realización de investigaciones más amplias sobre la afectación en el desarrollo de la personalidad, especialmente de los menores de edad, jóvenes y adolescentes.

Respecto al juego de azar con apuestas de dinero, ha resultado un tanto decepcionante la elevada tasa de ocultación hallada en la población general, ya que presumiblemente los valores reales de uso de juego sean netamente superiores a los aquí detectados si bien hemos observado una alta ocultación en ciertas respuestas lo que hace replantearse nuevos métodos de investigación futura y la consecuente ampliación de nuevos estudios sobre los mecanismos psicofisiológicos activados por las máquinas tragaperras –juego de recompensa instantánea de mayor uso– con

estímulos visuales y sonoros cuyos efectos aún no han sido suficientemente determinados.

En cualquier caso, los resultados obtenidos de quienes se autoreconocen como jugadores y de sus familiares resultan altamente interesantes. Entre el 1,48 % de los jugadores que ofrecen resultados que los señalan como afectados por juego problemático o patológico, y ese 6 % de hogares en los que se reconoce haber al menos un caso de ludopatía existe una amplia brecha para la investigación.

Finalmente, pues, consideramos que los datos aportados en el presente estudio, desarrollado a partir de la Ley de Drogodependencias y otras Adicciones de les Illes Balears (Ley 4/2005, de 29 de abril), pionero en nuestra comunidad autónoma sobre riesgos asociados a Internet y juegos de azar enmarcados en el ámbito geográfico de Illes Balears constituye una buena base preliminar para acciones tanto preventivas como clínicas o de investigaciones futuras.

## 12. Anexo

### 12.1 Modelo de cuestionario

Número de cuestionario

Encuestador

Fecha de entrevista

Teléfono

#### **P1 ¿Con que frecuencia utiliza Internet que no sea por estudio o trabajo?**

Nunca (*pasar a P4*)

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

#### **P2 ¿Cuál es la mayor cantidad de tiempo diario que ha invertido en Internet no sea por motivos laborales o de estudio?**

Menos de 2 horas

De 2 a 4 horas

De 4 a 6 horas

Más de horas

Ns/Nc

#### **P3 ¿Qué tipo de páginas visita? (*posible respuesta múltiple*)**

- Banca electrónica y servicios financieros
- Comercio electrónico (compras por Internet)
- Servicios de *chat*
- Páginas para adultos
- Noticias
- Entretenimiento en general
- Juegos
- Juegos de Azar por dinero (casinos *on line*, etc.)
- Deportes
- Conocimiento y cultura
- Viajes
- Otras .....
- Ns/Nc

#### **P4 ¿Participa en juegos de azar?**

Nunca (*pasar a P7*)

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

#### **P5 ¿Cuáles? (*posible respuesta múltiple*)**

- Máquinas tragaperras
- Cartas
- Lotería
- Bingo
- Casino
- Quinielas
- Apuestas por animales
- Otros .....
- Ns/Nc

**P6 ¿Qué tiempo dedica por semana?**

Menos de 2 horas  
De 2 a 4 horas  
De 4 a 6 horas  
Más de 6 horas  
Ns/Nc

Volviendo al uso de Internet me podría responder si:

**P7. ¿Le sucede que siga conectado durante más tiempo del que inicialmente pensaba?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

**P8. ¿Le ha servido conectarse a Internet para no pensar en sus problemas?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

**P9 ¿Se ha enfadado si alguien le molesta mientras está conectado?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

**P10. ¿Deja de salir con su novia, familia o amigos por pasar más tiempo conectado a la Red?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

**P11. ¿Cree que su rendimiento académico o laboral se ha afectado negativamente por el uso de Internet?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

**P12. ¿Le han criticado familiares o amigos la frecuencia o tiempo que ha estado conectado?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

**P13. ¿Se ha sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la Red?**

Nunca  
Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

**P14 ¿Ha intentado alguna vez *No* conectarse a Internet y *No* ha sido capaz de ello?**

Nunca

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

Y respecto a los juegos me podría responder si...

**P15. ¿Ha apostado más dinero del que tenía pensado inicialmente?**

Nunca

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

**P16. ¿Le molesta interrumpir una sesión de juego por un motivo profesional o familiar?**

Nunca

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

**P18. Después de perder ¿Intenta recuperar lo perdido?**

Nunca

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

**P19. ¿Ha puesto excusas para poder salir del trabajo o de casa e ir a jugar?**

Nunca

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

**P20. ¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para jugar?**

Nunca

Algunas veces

La mayoría de las veces

Siempre

Ns/Nc

**P21. ¿Le ha costado dormirse o se ha despertado pensando como conseguir dinero para jugar o pagar deudas de juego?**

Nunca

Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

No  
Ns/Nc

**P22. ¿Ha pensado que le gustaría dejar de jugar sintiéndose incapaz de ello?**

Nunca  
Algunas veces  
La mayoría de las veces  
Siempre  
Ns/Nc

Sí  
No  
Ns/Nc

**P24. ¿Siente la necesidad de ir de compras, aún sin necesitar nada?**

Sí  
No  
Ns/Nc

**P25. ¿Alguna vez le han recriminado que trabaja demasiado y descuida otras actividades (familiares, sociales, etc.)?**

Sí  
No  
Ns/Nc

**P23. ¿Cree ud. que hay alguna persona en su hogar con problemas de adicción al juego?**

Sí

**Residencia:** Palma                      Part Forana                      Menorca                      Ibiza y Formentera  
**Edad:** De 16 a 35                      de 36 a 45                      de 46 a 55                      de 56 a 65  
                    más de 65  
**Sexo:** V                      M  
**Nivel de estudios:** Básicos                      Medios                      Superiores  
**Situación laboral:** Empleado                      Autónomo                      Ama de casa                      Desempleado  
                    Jubilado                      Estudiante                      **Nombre:**

## 12.2 Cuotas de muestra aplicadas por sexo y zona geográfica

Edad ↓	PALMA		PART FORANA		MENORCA		IBIZA Y FORMENTERA		TOTAL
	♂ 158	♀ 167	♂ 155	♀ 167	♂ 33	♀ 33	♂ 44	♀ 54	
16 a 25	27	27	27	25	6	5	8	7	132
26 a 35	36	36	33	31	7	6	9	11	169
36 a 45	31	29	31	30	6	6	9	11	153
46 a 55	23	25	24	28	5	5	6	12	128
56 a 65	18	18	17	19	4	4	5	4	89
+ de 65	23	32	23	34	5	7	7	9	140

### 12.3 Propuesta de mejora metodológica

Para próximas investigaciones que continúen con las líneas aquí iniciadas recomendamos delimitar cada tema a un estudio o módulo específico, y en particular sugerimos ampliar el estudio sobre ludopatía, considerando los resultados aquí presentados como estudio exploratorio, dado que entendemos que los mismos no reflejan plenamente la realidad social del juego en Balears. Por otra parte, los apenas esbozados problemas de compras compulsivas y adicción al trabajo merecerían por si solos sendos estudios exploratorios como base a posteriores investigaciones sobre esos temas.

En el caso de encuestas orientadas a detectar usuarios de juegos de azar, la pregunta filtro habrá de configurarse de modo que haga referencia a hábitos de juego pero especificando que “incluye juegos como *lotería, quinielas, etc.*”, ya que podemos sospechar que una determina proporción de entrevistados no identifica tales apuestas como juegos de azar, autoexcluyéndose por tanto de la muestra.

En la medida en que la financiación lo permita, siempre resulta deseable —además de rediseñar en base a la experiencia los instrumentos de recolección de datos cuantitativos— complementar las investigaciones con técnicas cualitativas a través de observación, entrevistas a informantes clave y entrevistas en profundidad, con un mayor control de las variables y un aumento de la muestra que permita desagregar los datos con una validez estadística óptima.



### 13. Bibliografía

ARGEMÍ, J. (2000): Nuevas patologías en pediatría social: Ciberpatología pediátrica.[Documento WWW] URL:

[http://www.comtf.es/pediatria/Congreso\\_AEP\\_2000/Ponencias.htm/Arguemi\\_Renom.htm](http://www.comtf.es/pediatria/Congreso_AEP_2000/Ponencias.htm/Arguemi_Renom.htm)

ASOCIACIÓN PSIQUIÁTRICA AMERICANA (APA): “Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM-IV-TR”. Ed Masson. Barcelona. 2003.

AZAJER. Asociación zaragozana de jugadores en rehabilitación. [www.azajer.com](http://www.azajer.com)

BECOÑA, E. The problem and pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain. (1996) *Journal of Gambling Studies*, 12, 179-192.

BECOÑA IGLESIAS, E. Evaluación y tratamiento del juego patológico Ponencia. Encuentros Nacionales sobre Drogodependencia. Diputación de Cádiz. [www.Dipucadiz.es](http://www.Dipucadiz.es)

CUSTER, R.L. Profile of the pathological gambler. (1984) *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.

CUSTER, R. Y MILT, H. When luck runs out. Help for compulsive gamblers and their families. (1985) Nueva York: Facts on File Publications.

DE GRACIA BLANCO, M et. Al Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet. Un estudio exploratorio. *Anales de Psicología*. 2002, vol. 18, nº 2 273-292

DICKERSON, M. (1993). Aproximaciones alternativas a la medición de la prevalencia del juego patológico. *Psicología Conductual*, 1, 339-349.

ECHEBURÚA, E.; AMOR, P. y CENEA, R.: “Adicción a Internet: ¿una nueva adicción psicológica?”, (1998) *Monografías de psiquiatría*, 2; 38-44

EGGER, O. (1996): Internet and addiction. (Tesis, Swiss Federal Institute Of Technology Zurich). URL: <http://www.ifap.bepi.ethz.ch/~egger/ibq/iddres.htm>

GODOY, M. Y FERNÁNDEZ LABRIOLA, R. Una plaga de comienzo de milenio: El juego patológico en FERNANDEZ LABRIOLA, R *Neuropsicofarmacología*

2000, Librería Paidós, Buenos Aires (2000) 11;168-177 -

GOLDBERG, I. (1995): Internet addiction disorder – Diagnostic criteria. Internet Addiction Support Group (IASG).

URL:<http://www.iucf.indiana.edu/~brown/hyplan/addict.html>

GONZÁLEZ IBÁÑEZ, A.; PASTOR, C.; MERCADÉ, P.V.; AYMANÍ, N. Un programa de modificación y terapia de conducta para el tratamiento del juego patológico. Libro de ponencias Socidrogalcohol, 1990; Jornadas Nacionales. Barcelona.

GRIFFITHS, M.: “Gambling on the Internet: A brief note”, Journal of Gambling Studies, Win, 12(4); 471-473 (1996)

GWINNEL, E.: El amor en Internet. Intimar con desconocidos a través del ciberespacio. Barcelona, Paidós (1999)

LESIEUR, H.R.; BLUME, S.B. The South Oaks Gamblin Screen (The SOGS): A new instrument for screening pathological gamblers. American Journal of Psychiatry, 1987, 114, 1184-1188.

LESIEUR, H. R. Y ROSENTHAL, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (Prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on Disorders of Impulse Control Not Elsewhere Classified). Journal of Gambling Studies, 7, 5-39.

PRATARELLI ME, BROWNE BL Y JOHNSON K. The bits and bytes of computer/Internet addiction: A factor analytic approach. Behav Res Methods Instrum Comput 1999; 31(2):305-314.

SALINAS, J.M. Y ROA, J. (2001). Cuestionario de diagnóstico del juego patológico FAJER. Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud, 1(2), 353-370

SULER, J. (1999): The psychology of Cyberspace.

<http://www.rider.esu/users/suler/psycyber/psycyber.html>

YOUNG KS. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Artículo presentado en la 104th annual meeting of the American Psychological Association, August 11, 1996. Toronto, Canada.

YOUNG KS. Internet addiction: symptoms, evaluation and traitement. En L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.) *Innovations in Clinical Practice: A source book*. Sarasota, FL: Professional Resource Press; 1999.