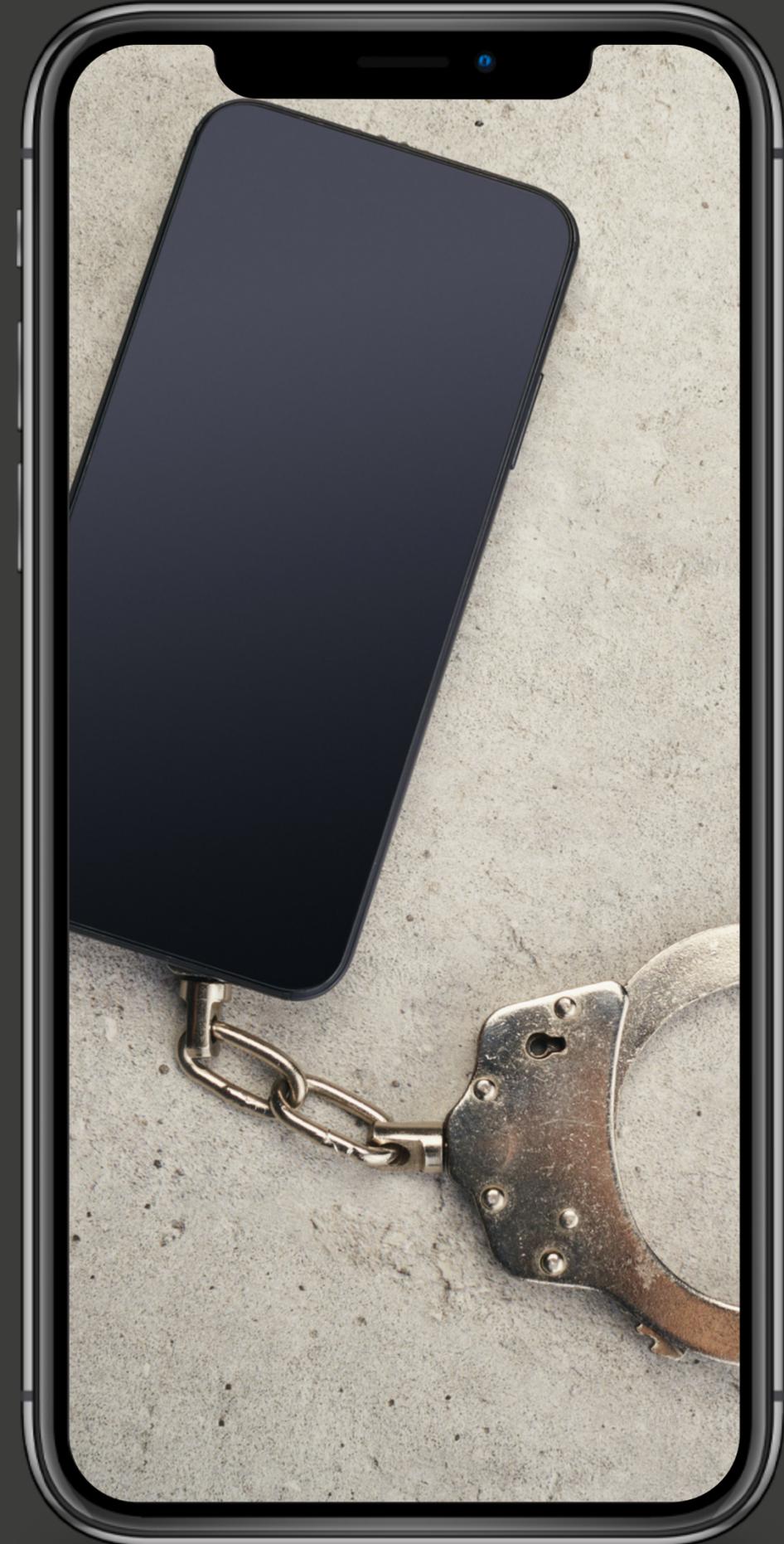


ADICCIONES COMPORTAMENTALES: INTERNET, MÓVIL, APLICACIONES...



Miguel Ángel Márquez Gutiérrez
Proyecto Hombre Granada





GRANADA
**PROYECTO
HOMBRE**



PREVIA

Contenidos

VEREMOS

- Adicciones y consideraciones
- Adicción y Uso Problemático
- Mecanismos de acción de las TIC
- Efectos no deseados
- Prevención y Tratamiento





Qué se recononoce como Adicción

APA"American Psychiatric Association" DSM V:

El gambling disorder se incluye con el argumento de que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias.

Trastorno por Juego en Internet (Internet Gaming Disorder *como afecciones que necesitan más estudio*). Se especifica que **solo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas** y que **no se incluyen las actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las páginas sexuales, ni Internet, ni el Teléfono Móvil.**



Qué se recononoce como Adicción

Clasificación Internacional de Enfermedades OMS CIE 11

Que reconoce el Trastorno por uso de videojuegos



Entonces



El verdadero escenario en el que nos encontramos incluye ADICCIÓN en un número de casos y sobre todo USO PROBLEMÁTICO en la gran mayoría de ellos



Los Mecanismos de Acción



Recompensa
Variable

Dopamina

El Algoritmo

Incremento del tiempo de uso



RESULTADOS: **MÓVIL, INTERNET Y REDES SOCIALES**

Uso del teléfono móvil



Edad media acceso primer móvil
10,96 años (D.T.=1,65)

Género

Femenino: 95,5%

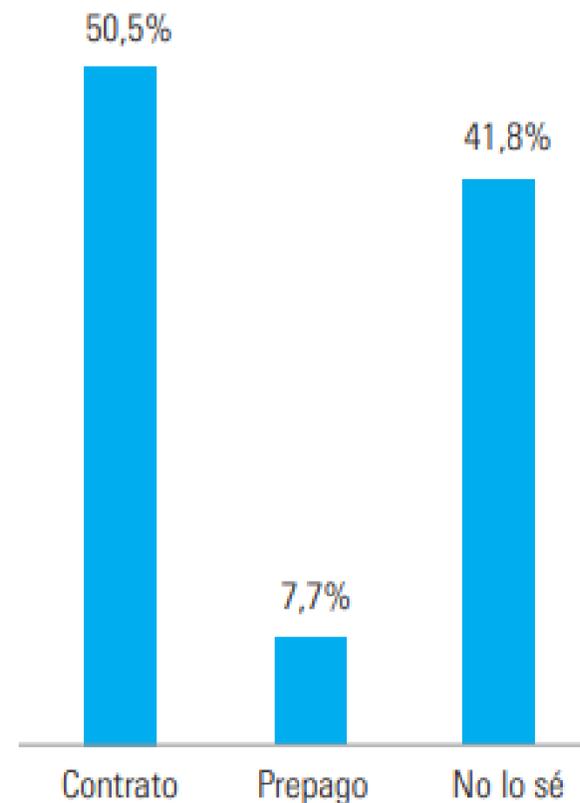
Masculino: 94,2%

Curso

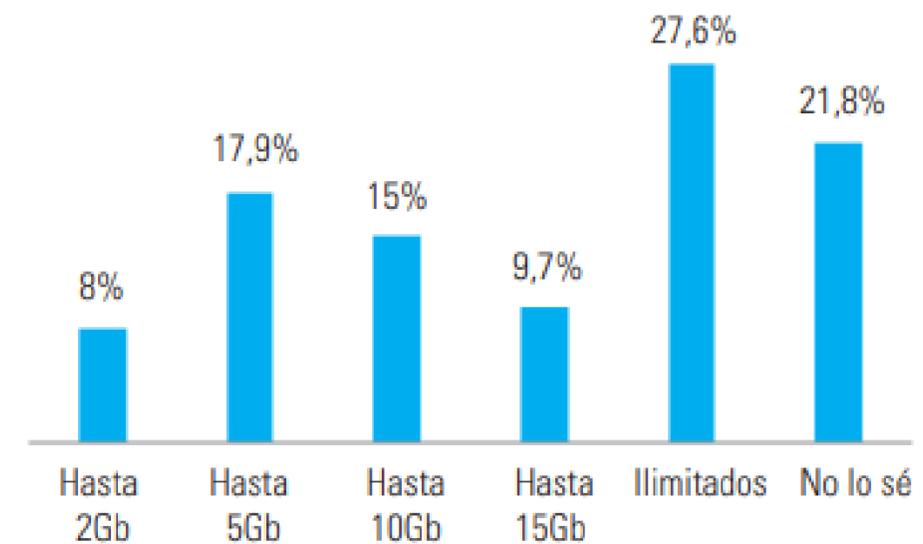
1.º-2.º ESO: 92,2%

3.º-4.º ESO: 97,5%

Tu conexión a Internet es por...



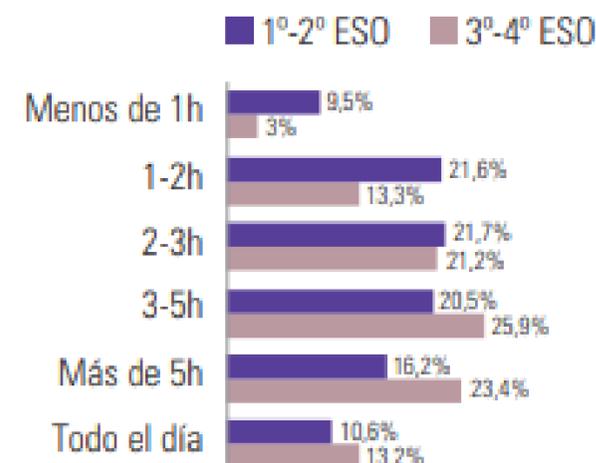
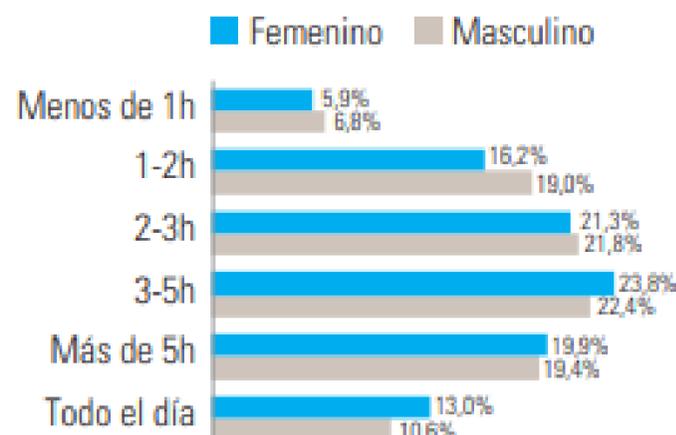
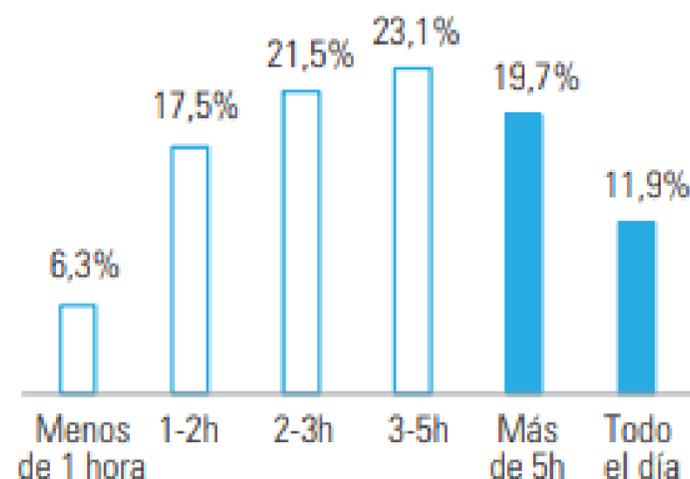
¿De qué volumen de datos sueles disponer al mes?



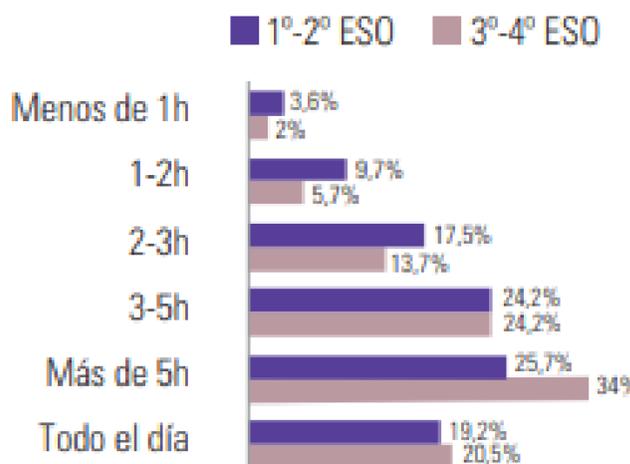
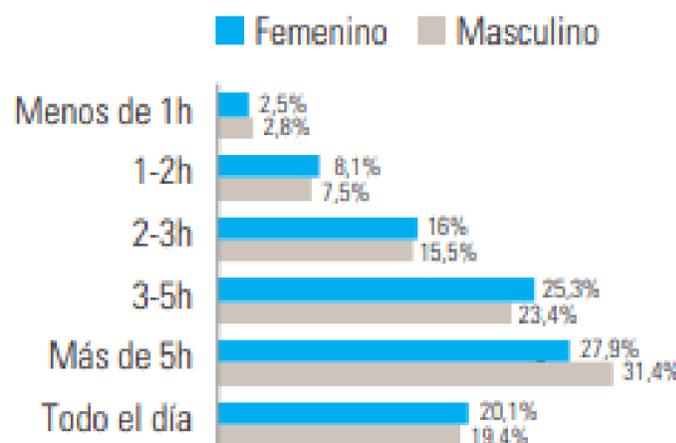
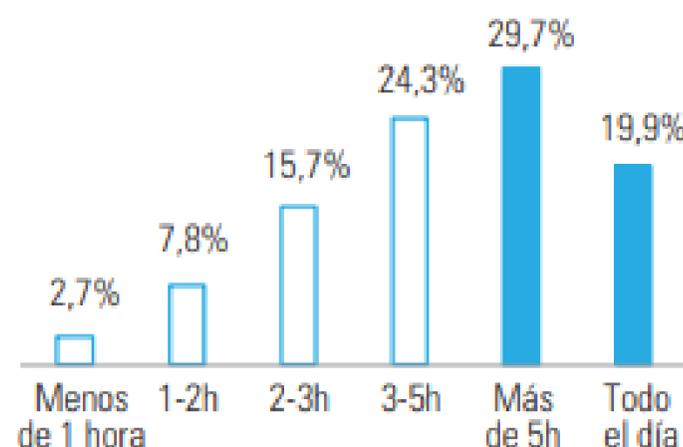
- El **94,8%** de los adolescentes dispone de teléfono móvil con conexión a Internet, dispositivo al que acceden a los **10,96** años por término medio.
- El **92,2%** de los estudiantes de 1.º y 2.º de ESO ya tienen su propio smartphone.
- La mitad cuenta con una conexión vinculada a un contrato y al menos **1** de cada **4** dispone de *datos ilimitados*.

RESULTADOS: MÓVIL, INTERNET Y REDES SOCIALES

Horas de conexión diaria entre semana



Horas de conexión diaria durante el fin de semana



- Un **31,6 %** pasa **más de 5 horas diarias** conectado a Internet un día de semana cualquiera, cifra que asciende al **49,6 % durante el fin de semana**.

Lo que dice el trabajo de campo desde la intervención BioPsicoSocial



Lo que vemos en nuestros centros de Tratamiento:

NOMOFOBIA

Síndrome FOMO: Fear Of Missing Out

Problemas de Autoestima

Sueño alterado, cansancio...

Cuadros de ansiedad

Conductas reactivas a la privación de uso

Climas familiares alterados

Delitos: Acoso, Violencia, suplantación, estafas pornodelitos

Videojuegos, apuestas, redes sociales...

Pornoeducación

Necesidades creadas vs Necesidades reales

Colegio Claret Askartza

...



Lo que dice el trabajo de campo desde la intervención BioPsicoSocial



La relación que jóvenes y adolescentes (y personas adultas) establecen con las pantallas

Dándoles prioridad

El consumo

La información que ofrecen

Los efectos que producen los usos

La conciencia que tienen (Precontemplativos)



¿Cómo podemos afrontar
esta realidad?



Líneas de actuación ante la realidad TIC desde PREVIA
de Proyecto Hombre Granada

Prevención

Desde casa:

Desde acciones profesionales: Para madres y padres.

Para jóvenes y adolescentes

Tratamiento

Cuando ya llegamos tarde:

Evaluación de casos Itinerarios personalizados

Intervención integral con Jóvenes y sus familias



Estamos en:

Santa Paula, 20 Granada

690 66 56 98

717 19 22 69

info@previagrux.org



previagrux