



Uso problemático de Internet en adolescentes y factores asociados



Tesis doctoral

Carlos García Oliva

Directores: Dr. José Antonio Piqueras Rodríguez

Dr. Juan Carlos Marzo Campos

2017

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE

Departamento de Psicología de la Salud



TESIS DOCTORAL

**Uso problemático de Internet en adolescentes y
factores asociados**

2017

Doctorando:

D. Carlos García Oliva

Directores:

Dr. José Antonio Piqueras Rodríguez

Dr. Juan Carlos Marzo Campos



D. JUAN CARLOS MARZO CAMPOS, Director del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández,

INFORMA:

Da su conformidad a la lectura y defensa de la Tesis Doctoral **Uso problemático de internet en adolescentes y factores asociados**”, de la que es autor el doctorando Carlos García Oliva y dirigida por el Dr. José Antonio Piqueras Rodríguez y el Dr. Juan Carlos Marzo Campos, para la obtención del título de Doctor de la Universidad Miguel Hernández.

Y para que así conste a los efectos oportunos, emite el presente informe en

Elche, a 28 de julio de 2017

Fdo: D. Juan Carlos Marzo Campos.
Director del Departamento de Psicología de la Salud



D. José Antonio Piqueras Rodríguez (Director), Titular de Universidad y **D. Juan Carlos Marzo Campos** (Director), Titular de Universidad, pertenecientes ambos al Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández de Elche,

Certifican

Que la presente Tesis Doctoral titulada “**Uso problemático de internet en adolescentes y factores asociados**”, de la que es autor el doctorando Carlos García Oliva, ha sido realizada bajo nuestra dirección y reúne las condiciones para ser defendida ante el tribunal correspondiente para optar al grado de Doctor.

Y para que así conste a los efectos oportunos, emiten el presente informe en

Elche, a 28 de Julio de 2017

Fdo: Dr. José Antonio Piqueras Rodríguez

Director

Fdo: Dr. Juan Carlos Marzo Campos

Director

*¿Quién salvará a este chiquillo
menor que un grano de avena?*

*¿De dónde saldrá el martillo
verdugo de esta cadena?*

Miguel Hernández. 'El niño yuntero'.



AGRADECIMIENTOS

Resulta complicado resumir en unas líneas el sentir de tantos meses y tantos esfuerzos dedicados a la obra que ahora se comprime en algo más de un centenar de páginas. Hay mucho de lo vivido que no puede reflejarse aquí pero que guardaré en mi bagaje personal, en mi “mochila de vida”.

Pero si se trata de dar las gracias a quienes me han acompañado en este viaje, por supuesto he de comenzar contigo, José Antonio. Tú me diste la oportunidad de iniciar esta andadura que algún día me llevará a mi sueño de devolver a otros futuros estudiantes lo que la Universidad y la experiencia me hayan dado, de cerrar el círculo. Hoy veo todavía lejano ese día, pero cuando eso ocurra será gracias a ti. Más allá de eso, y como te escribí un día, lo importante es disfrutar del camino, y vaya si lo he disfrutado, y lo sigo haciendo, junto a ti.

En segundo lugar, pero no menos importante, se encuentra una persona que, como en las mejores obras, emerge como estrella invitada en el momento fundamental de la trama. Juan Carlos, muchas gracias por aceptar ser mi co-director en un momento decisivo. Si lo hemos logrado, tienes un altísimo “tamaño del efecto” en este “modelo”. Simplemente, para quien no coja la broma, gran parte de este triunfo se debe a tu generosa labor. Mil gracias. Siempre.

También he de mostrar mi gratitud a los centros educativos de Petrer y Elda que han colaborado en esta empresa: Colegio Santo Domingo Savio, I.E.S. Poeta Paco Mollà, I.E.S. La Canal, I.E.S. Azorín, I.E.S. La Melva, Centro Sagrada Familia y Centro Santa María del Carmen. Gracias tanto a los responsables y profesores que me han ayudado, como al millar de estudiantes que se esforzaron en cumplimentar esos, en ocasiones, tediosos cuestionarios. Me he sentido especialmente cómodo en aquellos centros en los que también fui alumno, pero también en otros que me han acogido con mucho cariño, como es el caso del ‘cole’ Santo Domingo Savio, donde he encontrado personas y profesionales maravillosas.

Después están esas personitas que me han alegrado cada viaje a nuestra querida UMH, y con quienes he podido volver a saborear esos momentos de compañerismo tan únicos que se viven en la vida universitaria: María Rivera, la mejor becaria del mundo mundial y aún mejor persona; Vicky, mi ‘compi’ de póster, quien no va a la zaga en

cuanto a generosidad y compromiso; Mariola, mi estimada paisana, amable como pocas, otra gran compañera; Tíscar, María Martín, Ornela, David... todas me habéis mostrado una calidad humana excepcional en los ratitos que he podido compartir con vosotras.

No quiero olvidarme de todas esas personas del Departamento de Psicología de la Salud y del Grupo AITANA con quienes he cruzado mis pasos y que siempre me habéis dedicado amables palabras, muy motivadoras, para el gran reto que suponía esta tesis. De igual forma, debo mucho a aquellos profesores de otras universidades que me han brindado sabias orientaciones sin pedir nada a cambio: D. Manuel Gámez, Dña. Úrsula Oberst, D. Héctor Fuster, Dña. Victoria Del Barrio... Desde la distancia habéis sido referentes.

Fuera del entorno universitario, por supuesto, también he encontrado mis buenas dosis de fuerza. Quiero dedicaros una parte de este logro a vosotros, compañeros del Centro de Atención Integral "COCEMFE Alicante", en especial a ti, Blas, por darme la flexibilidad que requería compaginar mis deberes laborales y académicos. Y a vosotras, mis queridas compañeras Marisa y Laura, por ser mis "motores emocionales" en los días en que todo parecía complicadísimo. También a ti, Emily, por todo el apoyo recíproco que nos hemos regalado en este bonito año.

Hay muchas personas que no puedo nombrar aquí, pero a las cuales me siento agradecido por esa chispa de vida que siempre encuentro en ellas. Eso sí, quiero acabar haciendo una mención especial a mi familia. En especial a mis padres. Y más especialmente aún, a ti, papá. Cualquiera que me conoce sabe el importantísimo papel que desempeña mi padre, José María, en mi vida personal y académica. Muchas gracias por todo. Disfruta de este regalo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Presentación	1
2. Introducción teórica	3
2.1. Antecedentes en el estudio del uso problemático de Internet.....	3
2.1.1. <i>Origen de la Adicción a Internet</i>	<i>3</i>
2.1.2. <i>Adicción a Internet como categoría diagnóstica</i>	<i>5</i>
2.1.3. <i>Alternativas al constructo de Adicción a Internet</i>	<i>6</i>
2.1.4. <i>Hacia un modelo de uso problemático de Internet</i>	<i>7</i>
2.2. Epidemiología del uso problemático de Internet.....	8
2.2.1. <i>Prevalencia en estudios internacionales</i>	<i>9</i>
2.2.2. <i>Prevalencia en estudios nacionales</i>	<i>9</i>
2.2.3. <i>Diferencias según sexos.....</i>	<i>10</i>
2.2.4. <i>Etiología y factores asociados</i>	<i>11</i>
2.3. Evaluación del uso problemático de Internet	13
2.3.1. <i>Instrumentos de evaluación en el ámbito internacional</i>	<i>14</i>
2.3.2. <i>Instrumentos de evaluación en el ámbito nacional</i>	<i>17</i>
2.4. Modelos explicativos del uso problemático de Internet	19
2.4.1. <i>Modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths</i>	<i>19</i>
2.4.2. <i>Modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan</i>	<i>21</i>
3. Objetivos de investigación	25
4. Estudios empíricos.....	27
4.1. Estudio 1: Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos.....	29
4.1.1. <i>Método</i>	<i>30</i>
4.1.2. <i>Resultados</i>	<i>32</i>
4.1.3. <i>Discusión y conclusiones.....</i>	<i>39</i>
4.2. Estudio 2: Evitación experiencial y adicciones tecnológicas en adolescentes	43
4.2.1. <i>Método.....</i>	<i>44</i>
4.2.2. <i>Resultados</i>	<i>48</i>
4.2.3. <i>Discusión</i>	<i>57</i>
4.3. Estudio 3: Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet	59
4.3.1. <i>Método.....</i>	<i>60</i>

4.3.2. Resultados	62
4.3.3. Discusión	69
4.4. Estudio 4: Análisis factorial del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Caplan e invarianza factorial del GPIUS2 en adolescentes	71
4.4.1. Método	72
4.4.2. Resultados	74
4.4.3. Discusión	79
4.5. Estudio 5: Uso problemático de Internet en adolescentes y factores asociados.....	81
4.5.1. Método	82
4.5.2. Resultados	88
4.5.3. Discusión	94
5. Discusión general	97
6. Conclusiones y futuras líneas de investigación	107
7. Referencias	109
8. Anexos.....	131



ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Introducción teórica

Tabla I. Heterogeneidad terminológica en estudios internacionales	4
Tabla II. Heterogeneidad terminológica entre investigadores españoles	5
Tabla III. Estudios europeos sobre la prevalencia del uso problemático de Internet entre adolescentes	9
Tabla IV. Estudios nacionales sobre la prevalencia del uso problemático de Internet entre adolescentes	10
Tabla V. Revisión bibliográfica de estudios longitudinales sobre el uso problemático de Internet (hasta junio de 2017).	12
Tabla VI. Principales herramientas de evaluación del uso problemático de Internet (Internacionales)	15
Tabla VII. Principales herramientas de evaluación del uso problemático de Internet (Nacionales)	18
Figura 1. Modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths.....	21
Figura 2. Modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan	22

Estudio 1: Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos

Tabla 1.1. Porcentajes de frecuencia, de uso de Internet, según grupos de edad y sexo	32
Tabla 1.3. Porcentajes de usos y servicios de Internet según sexo y totales	34
Tabla 1.4. Porcentajes de servicios y funciones del teléfono móvil según sexo y totales.....	35
Tabla 1.5. Porcentajes de uso de las diferentes plataformas de videojuego según sexo	35
Tabla 1.6. Frecuencia de uso de videojuegos, según grupos de edad y sexo	36
Tabla 1.7. Frecuencia en % del tiempo de uso de videojuegos entre semana y en fin de semana según sexo	36
Tabla 1.8. Porcentajes de estudiantes que presentan usos problemáticos	37

Tabla 1.9. Correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV), y la frecuencia, cantidad de tiempo y consumo intensivo en el uso	38
---	----

Tabla 1.10. Correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV), y utilidades/servicios de Internet.....	38
--	----

Estudio 2: Evitación experiencial y adicciones tecnológicas en adolescentes

Tabla 2.1. Correlaciones, medias y desviaciones típicas para puntuaciones en evitación experiencial, rasgos de personalidad, uso de Internet y videojuegos	49
--	----

Tabla 2.2. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total del uso problemático de Internet (CERI total) y los factores conflictos intrapersonales y conflictos interpersonales del CERI.....	51
--	----

Tabla 2.3. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático del teléfono móvil (CERM total) y los factores conflictos y uso comunicacional y emocional del CERM	52
---	----

Tabla 2.4. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático de videojuegos (CERV total) y los factores evitación/dependencia psicológica y consecuencias negativas del CERV.....	53
--	----

Tabla 2.5. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático de videojuegos (CERV total) y los factores evitación/dependencia psicológica y consecuencias negativas del CERV para chicos.....	55
--	----

Table 2.6. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático de videojuegos (CERV total) y los factores evitación/dependencia psicológica y consecuencias negativas del CERV para chicas.....	56
--	----

Estudio 3: Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet

Tabla 3.1. Coeficientes estandarizados del CERI.....	63
--	----

Tabla 3.2. Estadísticos descriptivos de las variables para la muestra general y en función del género	64
---	----

Tabla 3.3. Frecuencia y Porcentajes (%) de estudiantes que presentan usos problemáticos.....	64
--	----

Tabla 3.4. Frecuencia de uso diario de Internet y porcentajes, según grupos de edad, sexo y estatus socioeconómico	65
--	----

Tabla 3.5. Frecuencia de tiempo de conexión al día y porcentajes, según grupos de edad, sexo y estatus socioeconómico	66
Tabla 3.6. Frecuencia de tiempo de conexión a la semana y porcentajes, según grupos de edad, sexo y estatus socioeconómico	67
Tabla 3.7. Análisis correlacional de la variable dependiente CERI y las variables independientes: Tiempo de uso de Internet al día y a la semana.....	68
Tabla 3.8. Resumen del análisis de regresión lineal para las variables predictoras	68

4.4. Estudio 4: Análisis factorial del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Caplan e invarianza factorial del GPIUS2 en adolescentes

Tabla 4.1 Medias y desviaciones típicas de las puntuaciones del GPIUS2.....	75
Figura 4.1. Estructura Factorial del cuestionario GPIUS2. Valores estandarizados	76
Figura 4.2. Resultados de la aplicación del modelo teórico de Caplan (2010). Valores estandarizados.....	77
Tabla 4.2. Ajuste del GPIUS en función del sexo	78
Tabla 4.3. Índices de bondad de ajuste de los modelos de invarianza por sexo.....	78
Tabla 4.4 Medias y puntuaciones típicas (SD) para cada factor en función del sexo	79

Estudio 5: Uso problemático de Internet en adolescentes y factores asociados

Tabla 5.1. Análisis de correlación bivariada entre las variables dependientes e independientes	89
Tabla 5.2. Análisis de regresión múltiple jerárquica sobre las variables criterio puntuaciones total GPIUS2 y subescalas.....	92

1. Presentación

En el presente volumen se compilan una serie de cinco estudios empíricos que se relacionan fundamentalmente con el tópico del uso problemático de Internet entre adolescentes.

Se trata de una temática frecuentemente descrita en la literatura científica y que despierta un gran interés a nivel social. No obstante, su estudio reviste de dificultades conceptuales y el cuerpo de conocimiento disponible todavía resulta escaso e incluso, en ocasiones, inconsistente.

Es por ello que se plantea la necesidad de realizar una aproximación al uso problemático de Internet en población adolescente española, tras una profunda revisión de la investigación existente en este campo, y mediante aquellos instrumentos que han mostrado una mayor consistencia empírica.

El punto de partida de esta tesis, por tanto, supone profundizar en las diversas concepciones y transformaciones que ha sufrido este objeto de estudio, originariamente tratado como adicción a Internet, durante aproximadamente las últimas dos décadas. Todas estas consideraciones, así como cuestiones relativas a prevalencia, epidemiología, evaluación y modelos explicativos del uso problemático de Internet serán descritas en el siguiente apartado, titulado *Introducción teórica*.

En base a este marco teórico, se plantean unos retos de investigación, que darán lugar a una formulación de objetivos generales y específicos. Dichos objetivos persiguen explorar y describir los comportamientos estudiados, si bien existen algunos cuya finalidad es metodológica, al analizar estructuras de instrumentos de evaluación o confirmar empíricamente modelos teóricos. Todos ellos serán expuestos en el apartado de *Objetivos de investigación*.

Posteriormente, bajo el epígrafe de *Estudios empíricos* se agrupan los cinco trabajos que conforman esta tesis. En cada uno de ellos se presentará la metodología empleada, los resultados hallados y una discusión sobre las implicaciones. A continuación, se realiza una breve panorámica de los estudios incluidos:

En primer lugar, el estudio 1 supone una exploración sobre los usos generales y desadaptativos de Internet, teléfono móvil y videojuegos, en una muestra de adolescentes de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años. En dicho trabajo se

comparan los resultados entre sexos y grupos de edad, y se describen los porcentajes de la muestra que presenta puntuaciones elevadas en uso problemático en cada una de las tecnologías.

Por su parte, el estudio 2 plantea una descripción de la influencia de los rasgos de personalidad y la evitación experiencial, un constructo relacionado anteriormente con otros comportamientos adictivos, sobre cada uno de los usos desadaptativos de las tecnologías antes mencionadas, comparando igualmente los resultados entre sexos.

El estudio 3 inicia una serie de trabajos con una mayor amplitud de muestra, cuyo foco se centra en el uso problemático de Internet en adolescentes y los factores asociados al mismo. En el mismo, se analiza la estructura factorial del Cuestionario de Experiencias relacionadas con Internet (CERI), un instrumento popular a lo largo de varios años en la investigación en el ámbito nacional, y se presentan datos de prevalencia de uso problemático de Internet en población adolescente, al tiempo que se estudia su relación con la frecuencia de uso diario y variables sociodemográficas.

En el estudio 4 se proponen tres objetivos específicos: confirmar la estructura factorial de la *Generalized and Problematic Internet Use Scale 2* (GPIUS2) en una muestra de población adolescente; confirmar el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan, en el cual se basa dicho instrumento; y analizar la invarianza factorial de la GPIUS2 entre sexos.

Por último, a través del estudio 5, se analiza la influencia de los principales factores hallados en la literatura en relación al uso problemático de Internet sobre los componentes del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan.

Tras la exposición de los trabajos enumerados, se procederá a presentar un apartado de *Discusión general*, en el cual se incluirá una exposición sobre los hallazgos e implicaciones de los estudios, seguido de otro punto dedicado a *Conclusiones y futuras líneas de investigación*.

Finalmente, en los apartados de *Referencias* y *Anexos* podrá consultarse toda la bibliografía en que se han basado los diferentes trabajos presentados, además de encontrar algunos de los artículos ya publicados y los protocolos aplicados para la recogida de datos.

2. Introducción teórica

En este apartado se repasarán los principales antecedentes históricos en el estudio del Uso Problemático de Internet, se expondrán datos de prevalencia y epidemiología hallados en la literatura, se realizará una panorámica general sobre los instrumentos de evaluación utilizados en la investigación sobre este tópico, y se explicarán las perspectivas teóricas sobre el fenómeno más extendidas.

2.1. Antecedentes en el estudio del uso problemático de Internet

El principal antecedente en el estudio del uso problemático de Internet, o tal vez mejor dicho, el constructo que ha convivido con el mismo a través de los últimos años, es el de adicción a Internet. De ahí que esta introducción tenga como punto de partida la concepción original de Young.

2.1.1. Origen de la Adicción a Internet

Tan sólo un año después de que Goldberg realizara, a modo de parodia, una caracterización de los síntomas de la adicción a Internet, Kimberly S. Young (1996, 1998a) presenta en el congreso de la APA celebrado en Toronto su *'paper'* titulado *Internet Addiction: The Emergence of a New Disorder* (Adicción a Internet: La Aparición de un Nuevo Trastorno).

En él, Young (1996, 1998a) expone que existen sujetos que se convierten en adictos a Internet de la misma forma que otros se convierten en adictos al alcohol u otras drogas, lo que resulta en un deterioro académico, social y ocupacional. En su estudio, equipara este comportamiento problema al juego patológico o gambling, adaptando los criterios del DSM-IV (APA, 1994) para dicho trastorno al nuevo síndrome.

A partir de ese momento comienza a ser frecuente la aparición del tópico en la literatura. Se utilizan términos aparentemente intercambiables como “dependencia a Internet” (Scherer, 1997), “uso patológico de Internet” (Morahan-Martin y Schumacher, 2000) o “uso compulsivo de Internet” (Greenfield, 1999), para describir ese conjunto de síntomas que acompañan a un empleo excesivo e inadecuado de dicho medio.

Las concepciones de estos autores tienen su antecedente en lo que Griffiths (1995) llama ‘adicciones tecnológicas’, como si de un subtipo de adicciones conductuales se tratase. Como señalaban ya Marlatt y Gordon (1985), existen conductas

como comprar, jugar, trabajar o practicar sexo, entre otras, que son socialmente aceptadas y tienen la característica común de proveer un estado de gratificación inmediata. Se entiende que existe una adicción conductual cuando la relación que la persona mantiene con ellas comienza a ser problemática (porque pasa excesivo tiempo realizándolas, porque deja de hacer otras cosas de más relevancia, porque el tiempo que no está realizándolas lo está deseando, etc.) (Alonso-Fernández, 2003; Echeburúa, 1999; Holden, 2001; Lemon, 2002). Desde esta perspectiva, el uso de Internet, así como el de otras Tecnologías de la Información y la Comunicación, promueve nuevos patrones de comportamiento susceptibles de promover un abuso y cierta dependencia (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008). Siguiendo el Modelo de Adicción Biopsicosocial de Griffiths (2005), los criterios clínicos que determinan que una adicción química puede adaptarse homogéneamente a la de una adicción conductual se sintetizan en parámetros de saliencia, cambios de humor, tolerancia, síndrome de abstinencia, conflicto y recaída.

Tabla I. Heterogeneidad terminológica en estudios internacionales

Constructo	Autor/es
<i>Internet addiction</i>	Young, 1998
<i>Internet dependency</i>	Scherer, 1997
<i>Internet addiction disorder</i>	Grohol, 2005; Simkova y Cincera, 2004
<i>Compulsive Internet use</i>	Greenfield, 1999; Meerkerk, Van den Eijnden y Garretsen, 2006
<i>Pathological Internet use</i>	Morahan-Martin y Schumacher, 2000; Davis, 2001
<i>Problematic Internet use</i>	Shapira et al. 2000; Caplan, 2002
<i>Generalized problematic Internet use</i>	Caplan, 2010
<i>Unregulated Internet usage</i>	LaRose, Lin y Eastin, 2003

Fuente: Modificado a partir de *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos* (Pichel, 2014)

La tabla I recoge parte de la terminología más comúnmente empleada en la investigación en este ámbito. Esta heterogeneidad de términos también se produce entre investigadores españoles, como se pone de manifiesto en la tabla II.

Tabla II. Heterogeneidad terminológica entre investigadores españoles

Constructo	Autor/es
<i>Internet over-users</i> y <i>heavy Internet use</i>	Jenaro, Flores, Caballo, González y Gómez, 2007
<i>Excessive Internet use</i>	Muñoz-Rivas, Navarro y Ortega, 2003
Uso excesivo	Viñas, Juan, Villar, Caparros, Pérez y Cornella, 2002
Uso desadaptativo	Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008
Maladaptive use of internet	Beranuy, Oberst et al., 2009
Adicción a Internet y abuso de móvil	Beranuy, Chamarro et al., 2009
Usuarios de riesgo y usuarios problemáticos	Estévez et al., 2010

Fuente: Modificado a partir de *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos* (Pichel, 2014)

2.1.2. Adicción a Internet como categoría diagnóstica

Durante las últimas dos décadas numerosos autores han realizado esfuerzos para definir la adicción a Internet (IA en adelante) como categoría diagnóstica. Lui y Potenza (2007) realizan un enfoque histórico sobre dicha cuestión entre finales de los años 90 y principios de los 2000.

Como se ha mencionado anteriormente, Young (1996, 1998), pionera en este ámbito, aduce sus criterios basados en el juego patológico, y propuso tres aspectos definitorios: preocupación, pérdida de control y consecuencias perjudiciales.

Shapira (2000) emplea un concepto más amplio de IA, como un comportamiento que es incontrolable, que causa un marcado distrés, resultando en dificultades en términos de vida social, ocupación y finanzas. En la misma línea, Ha et al (2006) definen la IA como la incapacidad del individuo para controlar su uso de Internet, resultando en un marcado distrés y/o deficiencia funcional en la vida diaria.

Robins y Guze (1970) fueron los primeros en hablar de lo que habría de ser los criterios de validez de un diagnóstico: descripción clínica clara del trastorno, evidencia de estudios de laboratorio, exclusión de otros trastornos, estudios de seguimiento, y estudios familiares.

De la misma forma, Pies (2009) propone tres criterios, de los que debería cumplirse al menos uno: 1) nexo genético a una región cerebral específica, 2) etiología

o patología bien conocida, y 3) el curso, pronóstico, estabilidad y respuesta al tratamiento deben ser consistentes a través de diferentes poblaciones.

Por su parte, Gentile et al (2011) apela a la importancia de la información sobre factores de riesgo y protectores, así como de las comorbilidades, para la validez diagnóstica de la IA.

En esa línea, Ko et al (2012) realizan un estudio de comorbilidad entre IA y otros trastornos. Los resultados revelaron una serie de trastornos identificados como comórbidos a la IA, entre los que se encuentran: abuso de sustancias, hiperactividad, depresión y ansiedad social.

Siguiendo a Robins y Guze, Lam (2014) sugiere que la información sobre etiología de factores de riesgo y de protección, así como de curso y pronóstico de la IA, sólo puede ser obtenida mediante estudios longitudinales y prospectivos bien diseñados.

No obstante, a día de hoy, únicamente ha sido reflejado en el DSM-V el *Internet Gaming Disorder*, en la sección de trastornos que requieren de una mayor investigación (Muñoz-Miralles et al., 2016), mientras que la IA todavía no ha recibido la suficiente evidencia empírica para ser considerada un trastorno.

2.1.3. Alternativas al constructo de Adicción a Internet

Otra perspectiva desde la que se ha planteado la cuestión, la indica Davis (2001), y es que sería posible diferenciar dos maneras en que Internet se relaciona con comportamientos adictivos. La adicción a internet primaria sería aquella en que el objeto de la adicción es propio del mundo digital, mientras que en la adicción a internet secundaria las nuevas tecnologías serían un mero medio para satisfacer una dependencia identificable fuera de la red. Ejemplos de una dependencia secundaria a internet serían: la adicción al trabajo, al sexo (mediante sitios que lo facilitan), a las compras, transacciones bursátiles y el juego patológico (casinos online y sitios de apuestas deportivas).

Otros autores defienden la concepción de la IA como un trastorno de control de impulsos, de la manera en que lo sería el juego patológico (Lee et al., 2012). La impulsividad es un rasgo que ha sido a menudo relacionado con comportamientos adictivos (Dawe, Gullo y Loxton, 2004) y se ha evidenciado su relación con adicciones a sustancias o comportamentales (Barnes, Welte, Hoffmann y Dintcheff, 2005; Vitaro,

Arseneault y Tremblay, 1999; Moeller et al., 2001; De Wit, 2009). Con respecto a la IA, Cao et al. (2007) examinaron la relación entre impulsividad e IA en adolescentes chinos. Los autores mostraron que el grupo IA era más impulsivo que el grupo control, usando tanto pruebas autoinformadas (*Barratt Impulsiveness Scale 11 (BIS-11)*) como de observación (paradigma *Go-Stop*), lo cual apoya la clasificación de IA como un trastorno de control de impulsos.

Una última corriente prefiere una denominación menos “patologizada”, y aluden a un uso desadaptativo o, en el peor de los casos, un uso problemático de Internet (Villa-Moral y Suárez, 2016). Siguiendo a Pérez del Río (2014), el potencial adictivo de las nuevas tecnologías sería fruto de un “periodo de alarma social”, al no existir base empírica suficientemente fundamentada, tras el cual se habría producido el “declive” de la adicción a Internet, y el mismo autor alude a la tendencia dominante desde 2010 a encuadrar dicha problemática como un abuso o uso inadecuado y no como adicción. Se abunda, por tanto, en la conveniencia de desarrollar criterios específicos del uso problemático o desadaptativo de Internet, así como una descripción de perfiles diferenciales entre los sujetos que lo presentan y los que no (Carbonell et al., 2012; García del Castillo, 2013; Echeburúa y de Corral, 2010).

2.1.4. Hacia un modelo de uso problemático de Internet

Como pionero en su línea, Davis (2001) expone su modelo cognitivo-conductual del uso patológico de Internet (PIU, por sus siglas en inglés). Desde este modelo se hace énfasis en las cogniciones desadaptativas asociadas al PIU. Se distingue, asimismo, entre PIU específico y PIU generalizado, siendo el primero la condición en la cual el individuo hace un uso patológico de la red para un propósito en particular, como el sexo online o el juego de apuestas online, mientras que el segundo describe un conjunto más general o global de comportamientos relacionados con este medio. Las cogniciones juegan un papel importante tanto en el desarrollo del PIU como en su mantenimiento.

Más adelante, Scott E. Caplan recoge el testigo de Davis y aglutina toda la investigación propia y de otros investigadores para desarrollar su propia revisión, el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado (GPIU; Caplan, 2010), en el que define cuatro componentes centrales: Preferencia por la interacción social online, Regulación del estado de ánimo a través de Internet,

Autorregulación Deficiente (factor de segundo orden determinado por Preocupación Cognitiva y Uso Compulsivo) y Consecuencias negativas del uso de internet.

En el apartado 2.4. se describirá en mayor detalle el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado.

2.2. Epidemiología del uso problemático de Internet

2.2.1. Prevalencia en estudios internacionales

La prevalencia del uso problemático de Internet ha sido una cuestión que históricamente ha presentado numerosas dificultades en su estimación. La mayoría de estas dificultades tienen con las diversas concepciones del propio constructo que se han descrito anteriormente. Lo que necesariamente lleva a una disparidad en los instrumentos de evaluación utilizados en los estudios.

Además, durante gran parte de estos años ha existido un vacío en cuanto a modelos teóricos que sustenten la metodología empleada, lo que ha facilitado que los autores centren sus aproximaciones en una “sintomatología” dada y en puntos de corte establecidos en muchas ocasiones de forma arbitraria.

También se ha observado cierta escasez de estudios longitudinales, tan necesarios a la hora de poder contextualizar más adecuadamente las conductas estudiadas.

Dicho todo lo cual, la prevalencia informada del uso problemático de Internet varía ostensiblemente a través de los estudios de diferentes culturas, desde un 0.8% en Italia hasta un 26.7% en Hong Kong (Kuss, Griffiths, Karila, y Billieux, 2014).

En el entorno europeo, además de multitud de estudios locales (Morrison y Gore, 2010; Barke, Nyenhuis, y Kröner-Herwig, 2012; Poli y Agrimi, 2012; Lopez-Fernandez, Freixa-Blanxart, Honrubia-Serrano, 2013; Kuss et al., 2013a, b), se han llevado a cabo proyectos de forma coordinada en diferentes países, como aquellos que se muestran en la tabla III, de los que se desprenden prevalencias entre el 1% y el 6,9%.

En el influyente trabajo de Durkee et al. (2012), dentro del marco del proyecto *Saving and Empowering Young Lives in Europe* (SEYLE), emprendido con 11,956 jóvenes de 11 países europeos, se diferencia entre uso desadaptativo y uso patológico de Internet, con una prevalencia del 13,5% y del 4,4%, respectivamente. En el reciente

estudio de Kaess et al. (2016) con adolescentes de cinco nacionalidades diferentes, perteneciente al proyecto *Working in Europe to Stop Truancy Among Youth (WE-STAY)*, se pone el acento en el incremento de esta problemática, situando la prevalencia del uso patológico en un 6,9%, mientras que hasta un 17,6% de los adolescentes estaría teniendo un uso de riesgo.

Tabla III. Estudios europeos sobre la prevalencia del uso problemático de Internet entre adolescentes

Año	Proyecto	Muestra	Resultados
2011	<i>EU Kids Online</i>	25.142 menores de entre 9 y 16 años	1% muestra niveles patológicos de uso de Internet 29% ha experimentado una o más formas de uso excesivo de Internet
2012	<i>EU NET ADB</i>	13.284 adolescentes de entre 14 y 17 años	1,2% presentan conductas adictivas a Internet 12,7% en riesgo
2012	<i>Saving and Empowering Young Lives in Europe (SEYLE)</i>	11.956 adolescentes	4,4% uso patológico (PIU) 13,5% presenta uso desadaptativo de Internet (MIU)
2016	<i>Working in Europe to Stop Truancy Among Youth (WE-STAY)</i>	9.758 adolescentes	6,9% uso patológico de Internet (PIU) 17,6% uso de riesgo

Fuente: Modificado a partir de *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos (Pichel, 2014)*

2.2.2. Prevalencia en estudios nacionales

En nuestro país, los primeros estudios que exploraban el uso de Internet se desarrollaron sobre población universitaria en los inicios de este siglo (Viñas et al., 2002; Muñoz-Rivas, Navarro y Ortega, 2003). La primera estimación de la prevalencia del uso patológico de Internet entre estudiantes universitarios se puede encontrar trabajo de Jenaro et al. (2007), con un 6,2% de la muestra que era clasificada como usuarios patológicos de Internet. Paradójicamente, un año más tarde, García et al. (2008), tras analizar el uso de Internet en una muestra también compuesta por universitarios, indicaron que no se había detectado ningún caso de uso abusivo de Internet.

Tabla IV. Estudios nacionales sobre la prevalencia del uso problemático de Internet entre adolescentes

Año	Autores	Muestra	Resultados
2009	Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria	699 estudiantes entre 14 y 18 años	3,3% usuarios problemáticos 43,3% usuarios de riesgo
2014	Gómez, Rial, Braña, Varela y Barreiro	2.339 adolescentes entre 11 y 18 años	19,9% de uso potencialmente problemático de Internet
2015	Rial, Golpe, Gómez y Barreiro	1.709 adolescentes entre 11 y 17 años	26,6% de uso problemático de Internet
2016	Muñoz-Miralles et al.	5.538 adolescentes entre 12 y 20 años	13,6% de uso problemático de Internet
2017	Golpe, Isorna, Gómez y Rial	509 estudiantes entre 10 y 17 años	11% de uso problemático de Internet
2017	Gómez, Rial, Braña, Golpe y Varela	40.955 adolescentes entre 12 y 17 años	16,3% de uso problemático de Internet
2017	Golpe, Gómez, Braña, Varela y Rial	3882 adolescentes entre 12 y 18 años	18,4% de uso problemático de Internet

Fuente: Modificado a partir de *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos* (Pichel, 2014)

Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria (2009) realizan el primer estudio sobre población adolescente, en el cual hallan un 3,3% de sujetos catalogados como “usuarios problemáticos” y hasta un 43,3% que consideraban “usuarios de riesgo”. Tras un paréntesis de un lustro, a partir de 2014 se renueva el interés por este tópico, con una sucesión de trabajos en su mayoría llevados a cabo por investigadores de la Universidad de Santiago de Compostela (Golpe, Gómez, Braña, Varela y Rial, 2017; Golpe, Isorna, Gómez y Rial, 2017; Gómez, Rial, Braña, Golpe y Varela, 2017; Gómez, Rial, Braña, Varela y Barreiro, 2014; Rial, Golpe, Gómez y Barreiro, 2015), los cuales informan de datos de prevalencia de uso problemático de Internet sensiblemente superiores a los derivados de los estudios europeos, en esa tendencia creciente que apuntaban Kaess et al. (2016). En la tabla IV se muestran los principales hallazgos de los estudios nacionales recopilados sobre la prevalencia del uso problemático de Internet entre adolescentes.

2.2.3. Diferencias según sexos

En cuanto al sexo, en un estudio reciente de Anderson, Steen y Stavropoulos (2016) se apunta a la falta de consenso existente. Se puede encontrar trabajos en los que

hay una mayor prevalencia de uso problemático de Internet en hombres (Anderson, Steen y Stavropoulos, 2016; Chen et al., 2015; Choo et al., 2015; Durkee et al., 2016; Gentile et al., 2011; Haagsma et al., 2013; Hong et al., 2014; Kormas, Critselis, Janikian, Kafetzis y Tsitsika, 2011; Wang et al., 2011; Willoughby, 2008; Yu y Shek, 2013), en mujeres (Durkee et al., 2012; Golpe, Gómez-Salgado et al., 2017; Gómez-Salgado et al., 2017; Mihara et al., 2016; Muñoz-Miralles, 2016), o incluso aquellos en que no se sostienen diferencias atribuibles al género (Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz, 2013; Gámez-Guadix, 2014; Gámez-Guadix et al., 2015; Golpe, Isorna et al., 2017; Jackson et al., 2003; Rial et al., 2015).

Respecto a estas diferencias, los estudios indican que puede haber diferencias atribuibles al género, pero que es necesario matizar. Así, si bien las TICs representan una herramienta de socialización en ambos sexos, al parecer los chicos consumen durante más tiempo Internet (Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria, 2009; Muñoz-Rivas et al., 2003), mientras que, según Sabater y Bingen (2015), las chicas hacen un mayor uso de las redes sociales y otras aplicaciones comunicativas. Incluso, algunos autores, señalan que el hecho de ser mujer puede suponer un factor de riesgo para el uso problemático de Internet (Rial et al., 2015).

2.2.4. Etiología y factores asociados

Son numerosos los factores que han sido relacionados al uso problemático de Internet (o a la adicción a Internet) durante estas dos últimas décadas de investigación, si bien la gran mayoría de ellos provienen de estudios con un diseño transversal, por lo que en muchas ocasiones no podemos hablar de factores de riesgo o de protección, sino de factores asociados al PIU.

Uno de los más consistentemente estudiados es la frecuencia e intensidad de uso. Se ha referido una correlación positiva entre el tiempo y frecuencia de conexión con la adicción/uso problemático (Fu, Chan, Wong y Yip, 2010; Lin, Ko y Wu, 2011; Kuss, Griffiths y Binder, 2013). Más concretamente, se ha constatado que el uso intensivo de Internet puede ser un indicador de riesgo de uso problemático (Muñoz-Miralles et al., 2016). Según Rial et al. (2015), los adolescentes con un perfil de riesgo hacen un uso diario de la Red, por lo general más de dos horas y en gran medida en horario nocturno, resultados muy similares a los encontrados por estudios anteriores, como el de Kuss et al. (2013), Muñoz-Rivas et al. (2010) o Xu et al. (2012).

Otra de las relaciones más fuertemente observadas es con la psicopatología, lo que ha venido siendo confirmado en multitud de trabajos (Carli et al., 2013; Ko, Yen, Yen, Chen y Chen, 2012; Wasserman, 2016).

En la completa revisión epidemiológica llevada a cabo por Kuss, Griffiths, Karila y Billieux (2014), se recoge información procedente de 68 estudios, y se clasifican los factores asociados en cuatro categorías: variables sociodemográficas, variables de uso de Internet, factores psicosociales y síntomas comórbidos. En dicho artículo se exponen los resultados de forma separada para adolescentes y adultos.

En el mismo año, Lam realiza una revisión de estudios longitudinales sobre este tópico de la que tan sólo se derivaron 9 artículos válidos, de los cuales 8 versan sobre factores de riesgo o de protección. En la tabla V se exponen los principales hallazgos de dicha revisión, junto con una ampliación realizada para este trabajo, que elevan a 27 los estudios disponibles. Este dato da cuenta de la explosión del interés en este tipo de investigaciones en los últimos tres años.

Tabla V. Revisión bibliográfica de estudios longitudinales sobre el uso problemático de Internet (hasta junio de 2017).

Estudio	País	Variable asociada
Baggio et al (2015)	Suiza, Francia, Reino Unido y Canadá	Comorbilidad
Billieux et al. (2015)	Bélgica, Suiza y Francia	Impulsividad, motivos para jugar online y autoestima
Calvete et al. (2017)	España	Dimensiones mindfulness
Chang et al. (2014)	Taiwán	Depresión, baja vinculación escolar, consumo de alcohol
Chen et al. (2015)	Taiwán	Sexo, estilos parentales, TDAH y bajo rendimiento académico
Chen et al. (2016)	Taiwan	Depresión
Chen y Gau (2016)	China	Problemas de sueño
		Estilo de afrontamiento evitativo
Cheng et al. (2015)	China	
Cho et al. (2013) *	Corea del Sur	Psicopatología (internalizante y externalizante)
Gámez-Guadix (2014)	España	Síntomas depresivos
Gámez-Guadix et al (2015)	España	Autorregulación deficiente

Estudio	País	Variable asociada
Hökby et al. (2016)	Suecia, Hungría, Reino Unido, Lituania, Italia y Estonia	Salud mental
Ko et al. (2009) *	Taiwán	Hiperactividad y hostilidad
Ko et al. (2014-a)	Taiwán	Depresión, hostilidad y ansiedad social
Ko (2014-b) *	Taiwán	Funcionamiento familiar
Lau et al. (2017a)	China	Creencias de salud, autoestima, depresión, ansiedad social
Lau et al. (2017b)	China	Sexo, vivir con ambos padres, nivel educativo de los padres, usos de entretenimiento y sociales, y creencias de salud
Lee y Lee (2017)	Corea del Sur	Consumo de alcohol y tabaco
Stavropoulos (2017)	Grecia	Hostilidad y juego online
Strittmatter (2016)	Alemania, Suecia, EEUU e Italia	Síntomas PIU previos y problemas emocionales
Tokunaga (2014)	EEUU	Ansiedad social y depresión
Van den Eijnden et al. (2008) *	Países Bajos	Usos comunicacionales (mensajería instantánea, chats, correo electrónico...)
Van den Eijnden et al. (2010) *	Países Bajos	Estilo de comunicación paterno
Van Rooij et al. (2010) *	Países Bajos	Juego online
Yen et al. (2012) *	Taiwan	Sistema de aproximación conductual (BAS)
Yu y Shek (2013) *	Hong Kong	Desarrollo positivo
Zhu (2015)	China	Conflicto con padres y grado de “disfrute” (engagement) en la escuela

* Artículos incluidos en la revisión original de Lam (2014).

Cabe señalar que el propio Lam (2014) afirma que resulta difícil extraer generalizaciones puesto que cada estudio tiene variables de exposición diferentes, excepto la depresión, que se mide en todos. De ahí la importancia de disponer de un modelo teórico detrás con el poder relacionar los factores estudiados.

2.3. Evaluación del uso problemático de Internet

En las últimas dos décadas ha existido una gran proliferación de instrumentos que han tratado de dar cuenta de la evaluación del uso problemático de Internet o

conceptos semejantes. Sin embargo, la falta de consenso en torno a la conceptualización de dicho fenómeno compromete en muchas ocasiones la validez de las escalas y cuestionarios desarrollados para evaluar este constructo, así como la extrapolación de resultados.

2.3.1. Instrumentos de evaluación en el ámbito internacional

Al igual que con el propio concepto de adicción a Internet, Young fue también pionera en su evaluación, por partida doble: primero desarrolló el Young's Diagnostic Questionnaire (YDQ; Young, 1998a) tomando como referencia los criterios para el juego patológico, del que más tarde derivaría el Internet Addiction Test (IAT; Young, 1998b). En la misma línea, Greenfield (1999) elaboró la Virtual Addiction Survey (VAS) para evaluar el uso compulsivo de Internet. Por su parte, Brenner (1997) elaboró el Internet Related Addictive Behavior Inventory (IRABI) en base a los criterios de dependencia de sustancias del DSM, perspectiva adoptada posteriormente también por Anderson (2001).

Ya en el presente siglo se inicia un cambio de tendencia en la concepción de instrumentos. Davis, Flett y Besser (2002) construyeron la Online Cognition Scale (OCS) basándose en el modelo cognitivo-conductual del uso patológico de Internet (Davis, 2001), el mismo enfoque que Caplan (2002) utilizó para desarrollar su Generalized Problematic Internet Use Scale (GPIUS).

En la tabla VI se puede contemplar una recopilación de los instrumentos utilizados a nivel internacional. Obsérvese el cambio de tendencia antes mencionado, por el cual entre los años noventa y primeros 2000, el constructo dominante es la adicción a Internet, mientras que en la última década es mucho más frecuente encontrar el término de uso problemático de Internet en la construcción de nuevos instrumentos.

Tabla VI. Principales herramientas de evaluación del uso problemático de Internet (Internacionales)

Año	País	Autor/es	Instrumento	Constructo
1995	EE.UU.	Goldberg	<i>Internet Addiction Disorder scale – Qualitative scale</i>	Adicción a Internet
1996	EE.UU.	Orman	<i>Internet Stress Scale (ISS)</i>	Adicción a Internet
1996	EE.UU.	Young	<i>Young's Diagnostic Questionnaire (YDQ)</i>	Adicción a Internet
1997	EE.UU.	Brenner	<i>Internet-Related Addictive Behavior Inventory (IRABI)</i>	Abuso de Internet
1997	EE.UU.	Scherer	<i>Clinical symptoms of Internet dependency (CSID)</i>	Dependencia de Internet
1998	Taiwán	Chou, Chou y Tyan	<i>Chinese Internet-Related Addictive Behavior Inventory version I (C- IRABI- I)</i>	Adicción a Internet
1998	Reino Unido	Griffiths	<i>Addiction Core components criteria</i>	Adicción
1998	EE.UU.	Young	<i>Internet Addiction Test (IAT)</i>	Adicción a Internet
1999	EE.UU.	Pratarelli, Browne y Johnson	<i>Computer Use Survey</i>	Adicción a Internet
1999	EE.UU. y Canadá	Greenfield	<i>Virtual Addiction Survey (VAS)</i>	Uso compulsivo de Internet
2000	Taiwán	Chou y Hsiao	<i>Chinese Internet-Related Addictive Behavior Inventory version II (C- IRABI- II)</i>	Adicción a Internet
2000	EE.UU.	Morahan-Martin y Schumacher	<i>Pathological Internet Use Scale (PIUs)</i>	Uso patológico de Internet
2000	Australia	Armstrong, Phillips y Saling	<i>Internet Related Problem Scale (IRPS)</i>	Adicción a Internet
2001	Taiwan	Tsai y Lin	<i>Internet Addiction Scale for Taiwan high school students (IAST)</i>	Adicción a Internet
2001	Italia	Del Miglio, Gamba y Cantelmi	<i>Use, Abuse and Dependence on the Internet inventory (UADI scale)</i>	Dependencia de Internet

Continúa en la página siguiente

Año	País	Autor/es	Instrumento	Constructo
2002	EE.UU.	Caplan	<i>Generalized Problematic Internet Use Scale (GPIUS)</i>	Uso problemático de Internet generalizado
2002	Canadá	Davis, Flett y Besser	<i>Online Cognition Scale (OCS)</i>	Uso problemático de Internet
2003	EE.UU.	LaRose, Lin y Eastin	<i>Deficient Internet self-regulation</i>	Uso no regulado de Internet
2003	EE.UU.	Rotunda, Kass, Sutton y Leon	<i>Internet Use Survey (IUS)</i>	Mal uso de Internet
2003	Taiwán	Chen, Weng, Su, Wu y Yang	<i>Chinese Internet Addiction Scale (CIAS)</i>	Adicción a Internet
2004	Canadá	Nichols y Nicki	<i>Internet Addiction Scale (IAS)</i>	Adicción a Internet
2005	EE.UU.	Beard	<i>Screening Interview Assessing Problematic Internet Use</i>	Uso problemático de Internet
2005	Sudáfrica	Thatcher y Goolam	<i>Problematic Internet Use Questionnaire (T- PIUQ)</i>	Uso problemático de Internet
2007	EE.UU.	Fortson, Scotti, Chen, Malone y Del Ben	<i>Reported Behaviors Related to Internet Abuse and Dependence</i>	Abuso y/o dependencia de Internet
2007	China	Li y Yang	<i>Adolescent Pathological Internet Use Scale</i>	Uso patológico de Internet
2007	Turquía	Ceyhan, Ceyhan y Gürcan	<i>Problematic Internet Usage Scale (PIUS)</i>	Uso problemático de Internet
2007	China	Huang, Wang, Qian, Zhong y Tao	<i>Chinese Internet Addiction Inventory (CIAI)</i>	Adicción a Internet
2009	China	Chow, Leung, Ng y Yu	<i>Internet-user Assessment Screen</i>	Uso desadaptativo de Internet

Continúa en la página siguiente

Año	País	Autor/es	Instrumento	Constructo
2002	EE.UU.	Caplan	<i>Generalized Problematic Internet Use Scale (GPIUS)</i>	Uso problemático de Internet generalizado
2009	Países Bajos	Meerkerk, Van Den Eijnden, Vermulst y Garretsen	<i>The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)</i>	Uso compulsivo de Internet
2009	EE.UU.	Mitchell, Sabina, Finkelhor y Wells	<i>Index of Problematic Online Experience (I-POE)</i>	Uso problemático de Internet
2010	EE.UU.	Caplan	<i>Generalized Problematic Internet Use Scale 2 (GPIUS2)</i>	Uso problemático de Internet generalizado
2010	Turquía	Günüç y Kayri	<i>Turkish Internet Addiction Scale</i>	Adicción a Internet
2011	Grecia	Frangos, Frangos y Sotiropoulos	<i>Problematic Internet Use Diagnostic Test (PIUDT)</i>	Uso problemático de Internet
2011	Perú	Lam- Figueroa et al.	Escala de la Adicción a Internet de Lima (EAIL)	Adicción a Internet
2011	México	Pulido-Rull, Escoto-de la Rosa y Gutiérrez-Valdovinos	Cuestionario de Uso Problemático de Internet (CUPI)	Uso problemático de Internet
2014	Corea del Sur	Cho et al.	<i>Internet Addiction Scale (IAS) based on the Internet Gaming Disorder Criteria (DSM-5)</i>	Adicción a Internet
2014	EE.UU.	Jelenchick et al.	<i>Problematic and Risky Internet Use Screening Scale (PRIUSS)</i>	Uso problemático de Internet

Fuente: Modificado a partir de *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos* (Pichel, 2014)

2.3.2. Instrumentos de evaluación en el ámbito nacional

Un recorrido similar se puede observar en el desarrollo de instrumentos dentro de nuestras fronteras (tabla VII). Echeburúa (1999), siguiendo los postulados de Young,

creó el Test de adicción a Internet. Tres años más tarde, y basándose en los criterios de juego patológico y dependencia de sustancias, De Gracia, Vigo, Fernández y Marcó (2002) diseñaron la escala de Problemas relacionados con el uso de Internet (PRI), que posteriormente daría lugar al Cuestionario de experiencias relacionadas con Internet (CERI; Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell, 2009).

Tabla VII. Principales herramientas de evaluación del uso problemático de Internet (Nacionales)

Año	País	Autor/es	Instrumento	Constructo
1999	España	Echeburúa	Test de Adicción a Internet	Adicción a Internet
2002	España	De Gracia, Vigo, Fernández y Marcó	Problemas Relacionados con Internet (PRI)	Uso problemático de Internet
2007	España	Jenaro, Flores, Gómez- Vela, González-Gil y Caballo	Internet Over-use scale (IOS)	Uso patológico de Internet
2008	España	Labrador y Villadangos	Cuestionario de Detección de Nuevas Adicciones (DENA)	Adicción a Internet
2008	España	García et al.	Cuestionario de Uso y Abuso de Internet	Abuso de Internet
2009	España	Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell	Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI)	Adicción a Internet
2013	España	Lopez-Fernandez, Freixa-Blanxart y Honrubia-Serrano	Problematic Internet Entertainment Use Scale for Adolescents (PIEUSA)	Uso problemático de Internet
2013	España	Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña	Cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT)	Uso problemático de Internet
2014	España	Gómez, Rial, Braña, Varela y Barreiro	Screening Scale of Problematic Internet Use in adolescents	Uso problemático de Internet
2015	España	Rial, Gómez, Isorna, Araujo y Varela	Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes (EUPI-a)	Uso problemático de Internet

Fuente: Modificado a partir de *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos* (Pichel, 2014)

De forma paralela a la escena internacional, se puede observar, principalmente desde 2010, una progresiva adopción del uso problemático de Internet como objeto de estudio. Algunos ejemplos recientes son el Cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT; Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña, 2013), la Screening Scale of Problematic Internet Use in Adolescents (Gómez, Rial, Braña, Varela y Barreiro, 2014) o la Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes (EUPI-a; Rial, Gómez, Isorna, Araujo y Varela, 2015). En la tabla VII se presenta una recopilación de los principales trabajos nacionales sobre este tópico.

2.4. Modelos explicativos del uso problemático de Internet

De entre todas las aproximaciones que se han realizado a la explicación del fenómeno, se pueden destacar fundamentalmente dos perspectivas dominantes: aquella que considera la existencia de una adicción conductual a Internet equiparable al juego patológico, y aquella otra que lo explica como un uso problemático con entidad e implicaciones propias. Para la primera perspectiva, la propuesta más influyente sería el modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths (2005), mientras que en la segunda el principal exponente sería el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan (2010).

2.4.1. Modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths

Al igual que en las adicciones a sustancias químicas, los primeros síntomas de adicción tecnológica se encuentran cuando la persona comienza a desarrollar comportamientos diferentes en su vida cotidiana. En el caso de las tecnológicas los síntomas de dependencia se circunscriben al aislamiento, bajo rendimiento en los estudios o el trabajo y atención centrada en el uso de las tecnologías (Echeburúa y De Corral, 2010). Aparece la pérdida de control, la búsqueda desesperada por obtener refuerzos rápidos y sentimientos de malestar si no usa las tecnologías suficientemente.

Griffiths (2005), desarrolla un modelo biopsicosocial que se basa en comparar personas adictas a sustancias químicas (tabaco, alcohol y otras drogas) con personas que interactúan con nuevas tecnologías u otros comportamientos reforzantes, concluyendo que la sintomatología es similar en ambos casos.

Siguiendo la formulación de Griffiths (2005), los criterios clínicos que determinan que una adicción química puede adaptarse homogéneamente a la de una adicción conductual se sintetizan en los siguientes parámetros:

- Saliencia: Cuando una actividad particular se convierte en la más importante en la vida de la persona, dominando sus pensamientos, sentimientos y conductas. Un ejemplo orientado a la adicción a Internet: Me paso la mayor parte del tiempo conectado (o pensando en hacerlo).

- Cambios de humor: Experiencia subjetiva que relatan las personas al implicarse en una actividad particular. Se puede expresar como “sentir un subidón”, sentimientos desestresantes o tranquilizante de escape, disforia. Un ejemplo orientado a la adicción a Internet: Cuando estoy conectado me olvido completamente de todos mis problemas.

- Tolerancia: aumento necesario de cualquier cosa, para llegar a sentir los mismos efectos que al principio. Un ejemplo orientado a la adicción a Internet: Cada vez paso más tiempo conectado para sentirme bien.

- Síndrome de abstinencia: Sentimientos de incomodidad o estado físico, psicológico, social desagradable cuando una actividad se reduce de forma súbita. Un ejemplo orientado a la adicción de las redes sociales: Me siento muy mal, si por algún motivo no puedo conectarme.

- Conflicto: Conflictos interpersonales o consigo mismo (intra psíquico). Son conscientes de que tienen un problema, pero no pueden controlar (experiencia subjetiva de pérdida de control). Un ejemplo orientado a la adicción a Internet: Por pasar demasiado tiempo conectado he tenido problemas con mis padres.

- Recaída: Tendencia a volver a los patrones originales de la actividad después de un periodo de abstinencia. Un ejemplo orientado a la adicción de las redes sociales: Si paso algún tiempo sin conectarme a las redes sociales cuando lo vuelvo a hacer mi actividad sigue siendo la misma.

Griffiths (2005) sugiere en este trabajo que las adicciones son parte integrante de un sistema biopsicosocial que tiene un marco mucho más amplio que el que demostradamente atribuimos a las sustancias químicas, pudiendo evidenciarse similitudes que tenderían a marcar una etiología común para la conducta adictiva.

En la figura 1 se puede contemplar el modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths, desde el cual se diferencian factores biológicos, psicológicos y sociales.

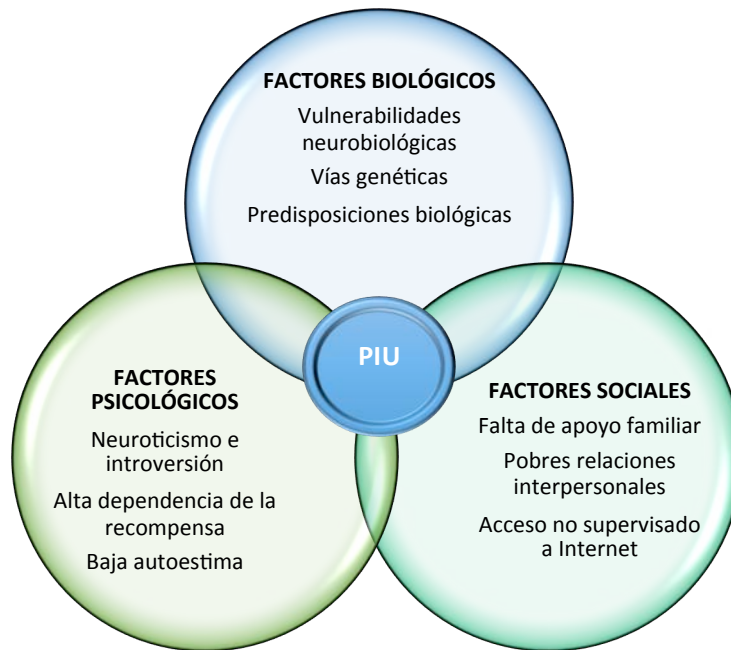


Figura 1. Modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths

2.4.2. Modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan

Hasta ahora, Caplan (2010) ha ofrecido la propuesta más robusta a la hora de abordar el PIU. Su modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado, revisión del de Davis (2001) expuesto anteriormente, presenta cuatro componentes interrelacionados. En primer lugar, la Preferencia por la interacción social online, la cual influiría sobre la Regulación del estado de ánimo usando Internet, y sobre la Autorregulación Deficiente, la cual es un factor de segundo orden determinado por la preocupación Cognitiva y el Uso Compulsivo. Dicha Autorregulación Deficiente provocará las Consecuencias negativas del uso de internet. El modelo puede observarse en la figura 2, y los constructos relacionados se desarrollan a continuación.

En primer lugar, la Preferencia por la interacción social online (POSI) se refiere a la creencia de que las relaciones a través de Internet son más seguras, cómodas y eficaces, y menos amenazantes que la interacción cara a cara, lo cual estaría a su vez asociado con un mayor uso problemático de Internet (Caplan, 2003; Caplan y High, 2011). En esta línea, diversos estudios han encontrado que es más probable que las personas que muestran escasas habilidades sociales, ansiedad social o aislamiento hagan

un empleo inadecuado de Internet (Caplan, 2007; Cheng, Sun y Mak, 2015; Kim y Davis, 2009; Meerkerk, van den Eijnden, Franken y Garretsen, 2010).

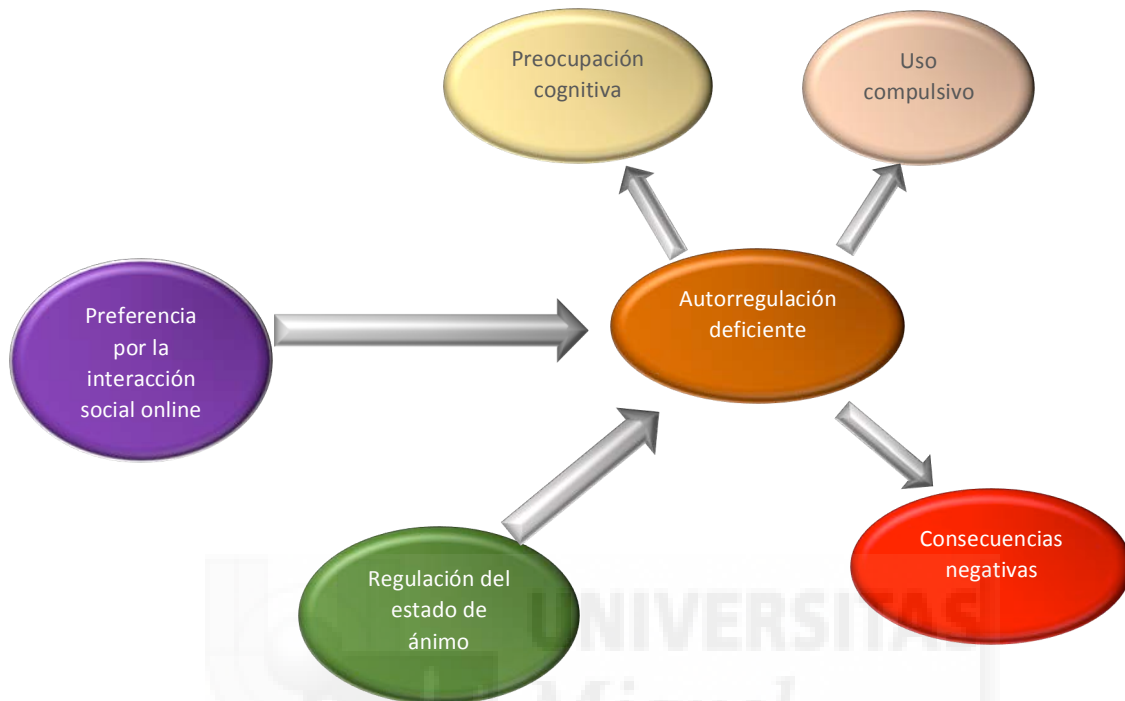


Figura 2. Modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan

En segundo lugar, la Regulación del estado de ánimo a través de Internet hace referencia al uso de dicho medio para reducir la ansiedad, la sensación de aislamiento o los sentimientos negativos (Caplan, 2002). De esta manera, tal uso actúa como un regulador emocional disfuncional (LaRose, Lin y Eastin, 2003; Mc-Kenna, Green y Gleason, 2002; Spada, Langston, Nikčević y Moneta, 2008). De hecho, se ha informado que los individuos que hacen un uso excesivo de Internet se conectan con más frecuencia para aliviar sentimientos de tristeza, ansiedad o soledad que quienes hacen un uso normal (Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix, 2010).

En tercer lugar, la Autorregulación deficiente es conceptualizada como un constructo que incluye dos componentes diferenciados, pero estrechamente relacionados: la preocupación cognitiva y el uso compulsivo de Internet (Caplan, 2010). La Preocupación cognitiva se refiere a patrones de pensamiento obsesivo en relación con el uso de Internet; por su parte, el Uso compulsivo alude a la incapacidad para controlar o regular la conducta de conexión a Internet (Griffiths, 2000; Young, 2005). Numerosos estudios previos han encontrado que ambos componentes de la

autorregulación deficiente constituyen aspectos centrales del uso problemático de dicho medio (Caplan y High, 2006; Davis, Flett y Besser, 2002; Caplan, 2010).

Finalmente, el modelo señala la importancia de la aparición de Consecuencias negativas. Este componente denota la medida en la cual un individuo experimenta problemas personales, sociales, académicos o laborales como resultado de un uso disfuncional de la red. En el nivel empírico, numerosos estudios han encontrado que la adicción a Internet está asociada con consecuencias negativas en la vida personal, como por ejemplo el deterioro o ausentismo académico y laboral, problemas familiares o interpersonales, abandono de las actividades sociales offline o problemas físicos o de salud (Caplan, 2007; Gámez-Guadix, Calvete y Las-Hayas, 2015; Gámez-Guadix, Orue, Smith, y Calvete, 2013; Greydanus y Greydanus, 2012; Ko, 2014-a; Ko et al., 2008; Morahan-Martin, 2007; Tokunaga, 2012; Young, 2005).

El modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan será tomado como referencia en algunos de los estudios que conforman esta tesis.

En el siguiente apartado se presentarán los objetivos de investigación que guían el diseño de los trabajos presentados.

3. Objetivos de investigación

La presente compilación de trabajos trata de dar respuesta a los siguientes objetivos generales y específicos:

Objetivo 1: Explorar los usos generales y desadaptativos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en adolescentes, así como los factores personales asociados

- *Estudio 1:* Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos
- *Estudio 2:* Evitación experiencial y adicciones tecnológicas en adolescentes

Objetivos específicos:

- Describir los usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos en población adolescente (estudio 1)
- Hallar datos de prevalencia de uso desadaptativo de Internet, teléfono móvil y videojuegos (estudio 1)
- Hallar porcentajes de adolescentes que presentan más de un uso desadaptativo al mismo tiempo (estudio 1)
- Analizar las diferencias entre sexos en los usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos (estudio 1)
- Analizar las diferencias entre sexos en los usos desadaptativos de Internet, teléfono móvil y videojuegos (estudio 1)
- Determinar la influencia de los rasgos de personalidad sobre cada uno de los usos desadaptativos (estudio 2)
- Determinar la influencia de la evitación experiencial sobre cada uno de los usos desadaptativos (estudio 2)

Objetivo 2: Estudiar la prevalencia del uso problemático de Internet en adolescentes y los factores asociados al mismo

- *Estudio 3:* Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet
- *Estudio 4:* Análisis factorial del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Caplan e invarianza factorial del GPIUS2 en adolescentes

- *Estudio 5*: Uso problemático de Internet en adolescentes y factores asociados

Objetivos específicos:

- Analizar la estructura factorial del Cuestionario de Experiencias relacionadas con Internet (CERI) (estudio 3)
- Hallar datos de prevalencia de uso problemático de Internet en población adolescente (estudio 3)
- Analizar la relación entre el uso problemático de Internet y sexo, edad y nivel socioeconómico (estudio 3)
- Analizar la relación entre el uso problemático de Internet y la frecuencia de uso de Internet (estudio 3)
- Confirmar la estructura factorial del instrumento GPIUS2 (Generalized and Problematic Internet Use Scale 2) en una muestra de población adolescente alicantina (estudio 4)
- Confirmar el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan en una muestra de población adolescente alicantina (estudio 4)
- Analizar la invarianza factorial de la GPIUS2 entre sexos (estudio 4)
- Determinar la influencia de los principales factores hallados en la literatura con relación al uso problemático de Internet sobre los componentes del modelo cognitivo-conductual del uso generalizado y problemático de Internet de Caplan (estudio 5)

4. Estudios empíricos

En este apartado se presentan los estudios incluidos en esta tesis, todos los cuales entroncan con el marco teórico y objetivos expuestos anteriormente. En las siguientes páginas, se volverá a presentar los objetivos de cada uno de los trabajos, la metodología empleada, los resultados obtenidos y una discusión sobre los mismos.





4.1. Estudio 1: Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos



Artículo publicado en *Health and Addictions*, Vol. 17, No. 2, 189-200.

Objetivos específicos del estudio:

- Describir los usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos en población adolescente
- Hallar datos de prevalencia de uso desadaptativo de Internet, teléfono móvil y videojuegos
- Hallar porcentajes de adolescentes que presentan más de un uso desadaptativo al mismo tiempo
- Analizar las diferencias entre sexos en los usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos

4.1.1. Método

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 319 alumnos de un centro educativo concertado de la provincia de Alicante, con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, los cuales en el año académico 2013/2014 estaban inscritos en alguno de los cursos comprendidos desde 1º de E.S.O. hasta 2º de Bachiller. La distribución por sexos es de 165 chicos (51.7%) y 154 chicas (48.3%). La distribución por edades es de 97 sujetos (30.7%) para el grupo de 12 a 13 años, 166 sujetos (52,6%) en el grupo de 14 a 16 años y 53 sujetos (16,7%) en el grupo de 17 a 18 años. El medio más habitual de acceso a Internet es el teléfono móvil (78.6%). Un 97.2% de los adolescentes de esta muestra posee teléfono móvil, mientras que un 83% utiliza videojuegos habitualmente. La prueba Chi cuadrado para comprobar la homogeneidad de la distribución de frecuencias indica que no hubo interdependencia entre el sexo y la edad ($\chi^2 = 7.74$; $p = .26$), luego la distribución fue homogénea.

Variables e instrumentos

Cantidad de horas de uso semanales de Internet y videojuegos

Para medir estas variables se utilizaron ítems de respuesta tipo Likert incluidos en un cuestionario de usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos, de elaboración propia, con el que se explora por separado la forma en que los adolescentes utiliza cada una de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (e. g.: ¿Cuánto tiempo pasas en internet en un día normal (de lunes a viernes)?; En total, ¿cuánto tiempo pasas jugando a videojuegos a lo largo de toda la semana?).

Uso adictivo de Internet

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI) (Beranuy, Chamarro, Graner y Sánchez-Carbonell, 2009) para medir el uso abusivo de esta tecnología. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite evaluar un factor intrapersonal y un factor interpersonal, así como obtener una puntuación total. La escala ha sido recientemente validada con

población adolescente española (Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz, 2013). En nuestra muestra mostró una consistencia interna medida mediante omega de McDonald de .84.

Uso adictivo del teléfono móvil

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM) (Beranuy et al., 2009) para medir el uso abusivo del teléfono móvil. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite evaluar dos factores: primero, conflictos relacionados con el abuso del móvil, y segundo, problemas debido al uso emocional y comunicacional. También puede obtenerse una puntuación global. La escala obtuvo un omega de McDonald de .81. Tanto el CERM como el CERI se han empleado anteriormente con muestras adolescentes mostrando buenas propiedades psicométricas (Carbonell et al., 2012).

Uso adictivo de videojuegos

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos (CERV) (Chamarro et al., 2014) para medir el uso abusivo de videojuegos en cualquier plataforma. La escala es autoadministrada y contiene 17 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite obtener una puntuación total, mediante la suma de las puntuaciones de los ítems de las dos subescalas que la componen: evasión (8 ítems) y consecuencias negativas (9 ítems). En el citado estudio, los autores obtienen un alfa de Cronbach de .87 y .86 respectivamente. En el presente estudio las escalas obtuvieron un omega de McDonald de .91 para la primera y .94 para la segunda.

Procedimiento

Se pidió permiso a los responsables del centro educativo para realizar el estudio. En una primera fase de preparación se realizó un estudio piloto ‘in situ’ del cuestionario con una clase de 1º de la E.S.O., durante el cual se solicitó feedback a los alumnos en todo lo relativo a dudas sobre el contenido del cuestionario y su cumplimentación. Tras esta experiencia, se realizaron algunos ajustes al cuestionario con el fin de mejorar su comprensibilidad, y se procedió al pase definitivo, que se llevó a cabo a través de los tutores de los doce grupos que participaron, quienes previamente habían sido informados sobre el método de aplicación.

Análisis estadístico

El estudio realizado es de tipo descriptivo y de diseño transversal. Para desarrollarlo se utilizó el programa estadístico IBM SPSS Statistics 24 para Windows realizando: 1) Estadísticos descriptivos de frecuencia sobre usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos. 2) Análisis de correlación con el coeficiente producto-momento de Pearson, para estudiar las relaciones entre la frecuencia, cantidad y tipos de uso con las puntuaciones en los diferentes usos problemáticos de Internet, teléfono móvil y videojuegos. Para el cálculo del índice de consistencia interna, a través se calculó el omega de McDonald (McDonald, 1999), mediante el programa estadístico Factor 10.4 para Windows.

4.1.2. Resultados

En este apartado se describen los resultados más relevantes en lo relativo a los usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos, que los estudiantes participantes en el estudio refieren.

Uso de Internet

Respecto a los medios de acceso a Internet utilizados y más habituales, cabe destacar que la práctica totalidad de los estudiantes (96.6%) tiene acceso a Internet desde su teléfono móvil, seguido de otros porcentajes de la muestra mucho más bajos, como son los que disponen de acceso a Internet desde un ordenador portátil (69.5%), desde una Tablet (54.5%) o desde un ordenador de sobremesa (51.5%). Además, se constata que para la gran mayoría de los estudiantes (82%) el teléfono móvil es el medio preferido o más habitual de acceso a Internet.

Tabla 1.1. Porcentajes de frecuencia, de uso de Internet, según grupos de edad y sexo

	A diario	2-3 veces por semana	Una vez por semana	De vez en cuando
12-13 años	66.3	22.5	2.5	8.8
14-16 años	92.6	6.6	0.0	0.7
17-18 años	98.0	2.0	0.0	0.0
Chicos	83.9	10.9	1.5	3.6
Chicas	87.6	10.1	0.0	2.3
Total	85.7	10.5	0.8	3.0

Respecto a la tabla 1.1, en la que podemos ver porcentajes de frecuencia de uso autoinformado de Internet, cabe destacar que el consumo diario de Internet va aumentando con la edad hasta consolidarse en un 98% en los estudiantes de 17 y 18 años. Se realizó prueba de Chi-cuadrado para sexo, no apreciándose diferencias significativas entre sexos ($\chi^2 = 1.08$; $p = .78$), y para edad, donde sí se da diferencia significativa ($\chi^2 = 77.77$; $p < .001$). El grupo de 12-13 presenta frecuencias de uso mucho menores que el resto de grupos.

Tabla 1.2. Tiempo de conexión entre semana y en fin de semana

	Menos de una hora	Entre 1 y 2 horas	Entre 2 y 4 horas	Más de 4 horas
Entre semana	19.4	30.4	32.3	17.9
Fin de semana	5.7	21.8	32.2	40.2

En la tabla 1.2 se exponen los porcentajes de estudiantes que se reparten en cuatro franjas de tiempo de conexión en cada sesión, es decir, el tiempo que de forma continuada consume Internet, comparando el uso en un día normal entre semana y el uso de fin de semana. Se observa que el consumo más intensivo (> 4 horas) aumenta considerablemente los días de fin de semana (de un 17.9% a un 40.2%). Se realizó prueba de Chi-cuadrado, hallándose diferencias significativas entre el uso entre semana y en fin de semana ($\chi^2 = 145.02$; $p < .001$).

Respecto a la frecuencia de uso de los diferentes servicios y utilidades de Internet se ha generado la tabla 1.3 en la que se muestran los porcentajes de alumnos que marcaron que usan “muchas veces” o “siempre” en cada una de las funciones. De esta manera se obtiene que los usos más populares en los chicos son reproducir videos online (78.8%), realizar búsquedas (69.9%), redes sociales (68.3%) juegos online (50.7%) y prensa deportiva (45,5%); mientras que en las chicas lo son las redes sociales (82.2%), realizar búsquedas (65.2%), reproducir vídeos (61.5%), moda (50.4%) y escuchar música online (48%).

Tabla 1.3. Porcentajes de usos y servicios de Internet según sexo y totales

	Chicos	Chicas	Total
Correo electrónico	24	14	19.1
Búsquedas	69.9	65.2	67.2
Redes sociales	68.7	82.2	75.1*
Videoconferencias	24.2	21.7	23
Videos online	78.8	61.3	70.3*
Música online	44.5	48	46.2
Descarga archivos	20.4	8	14.7
Descarga directa	26.2	18.8	22.6
Prensa general	13.2	3.1	8.3*
Prensa deportiva	44.5	7.8	26.7*
Prensa especializada	14.6	10.1	12.4
Webs eróticas	41.6	1.6	22.2*
Foros-blogs	9.5	18.6	13.9
Chats	8.9	6.3	7.5**
Compras	8.8	12.4	10.6
Juegos <i>online</i>	50.7	8.5	30.2*
Entretenimiento	5.1	2.4	3.7
Moda	6.5	50.5	27.8*

*Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .01$;

**Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .05$

Uso del teléfono móvil

En lo referente al uso del teléfono móvil, cabe indicar algunos datos generales sobre la muestra. El tipo de teléfono móvil más común (91.6%) es el Smartphone o teléfono con aplicaciones inteligentes. La gran mayoría (90.3%) dispone de tarifa plana de consumo, y los gastos son pagados generalmente por sus progenitores (95.2%).

Respecto a la frecuencia de uso de los diferentes servicios y funciones del teléfono móvil, se ha obtenido la tabla 1.4 en la que se muestran los porcentajes de alumnos que marcaron que usan “muchas veces” o “siempre” en cada una de las funciones. Así, se establece que la función del móvil más popular entre los estudiantes es la mensajería instantánea como es la aplicación WhatsApp (96% de la muestra), seguida de reproducir música (88.6%), redes sociales (77.7%), cámara de fotos (74.8%) y el uso de aplicaciones variadas o “apps” (68%).

Tabla 1.4. Porcentajes de servicios y funciones del teléfono móvil según sexo y totales

	Chicos	Chicas	Total
Llamadas	37.3	55.8	46.3*
Videollamadas	9.1	6.2	7.7
SMS	3.9	8.3	6.1
Correo electrónico	22.2	18.6	20.4
Mensajería instantánea (WhatsApp)	94.2	97.9	96
Redes sociales	72.5	83.4	77.7*
Páginas web	64.8	59	61.9
Cámara de fotos	60.1	90.4	74.8*
Grabar y ver vídeos	46.4	56.2	51.2
Reproducir música	85.0	92.4	88.6*
Agenda	13.7	42.7	27.9*
Juegos	55.5	31.8	43.9*
Otras aplicaciones (“Apps”)	72.6	63.2	68.0

*Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .01$

Uso de videojuegos

Del total de la muestra 82.9% afirma jugar a video juegos. De ellos, en la tabla 1.5, se puede observar las diferencias de uso de la plataforma en función del sexo. Se detectan patrones de consumo diferentes en ambos sexos, predominando en chicas aquellas plataformas más orientadas al juego ocasional (Wii, Tablet y Smartphone).

Tabla 1.5. Porcentajes de uso de las diferentes plataformas de videojuego según sexo

	Chicos	Chicas
Xbox 360	16.1	6.5
PlayStation 3	45.0	10.3*
Nintendo Wii	23.7	26.3
Nintendo DS	18.3	17.2
Tablet	30.2	21.8
PC	33.2	13*
PSP	22.9	5.7*
Tablet	30.2	21.8
Smartphone	39.9	30.2

*Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .01$

En la tabla 1.6 se observa que, nuevamente, la frecuencia de consumo varía según el sexo, siendo en chicos mayor el consumo diario (18.2% frente a 8.7%) y mucho menor el consumo esporádico (19.7% frente a 65.2%) que en chicas.

Tabla 1.6. Frecuencia de uso de videojuegos, según grupos de edad y sexo

	A diario	2-3 veces por semana	Una vez por semana	De vez en cuando
12-13 años	9.5	33.8	14.9	41.9
14-16 años	16.8	41.6	9.7	31.9
17-18 años	16.2	21.6	10.8	51.4
Chicos	18.2	50.8	11.4	19.7
Chicas	8.7	14.1	12.0	65.2
Total	14.3	35.7	11.6	38.4

Por otro lado, en la tabla 1.7 se expone la frecuencia, en tanto por ciento, del tiempo de uso videojuegos en cada sesión, es decir, el tiempo que de forma continuada consume cualquier tipo de videojuego, comparando el uso en un día normal entre semana y el uso de fin de semana, en chicos y en chicas. Se observa un mayor porcentaje de consumo de corta duración (< 1 hora) en chicas, así como un consumo más intensivo (2-4 horas y >4 horas) en chicos, lo que quintuplica al de las chicas.

Tabla 1.7. Frecuencia en % del tiempo de uso de videojuegos entre semana y en fin de semana según sexo

		Menos de una hora	Entre 1 y 2 horas	Entre 2 y 4 horas	Más de 4 horas
	Entre semana	65.6	27.3	5.5	1.6
Chicos	Fin de semana	14.4	32.6	36.4	16.7
	Entre semana	87.0	8.7	3.3	1.1
Chicas	Fin de semana	64.1	25.0	7.6	3.3

Usos problemáticos

En la tabla 1.8 se presentan los porcentajes de alumnos que han obtenido una puntuación total de 1.5 DT por encima de la media de sus iguales en las escalas que se han utilizado para evaluar uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV). Además, se muestran los porcentajes de personas que presentan altas puntuaciones en dos escalas y en las tres.

Tabla 1.8. Porcentajes de estudiantes que presentan usos problemáticos

	CERI Total	CERM Total	CERV Total	CERI + CERM	CERM + CERV	CERI + CERV	CERI + CERM + CERV
12-13 años	10	8.73	11.06	6	7	3	2
14-16 años	9.56	9.05	10.86	5.5	2.44	5.49	0.61
17-18 años	10	9.85	10.1	0	1	2	0
Chicos	10.95	9.15	12.1	3.64	2.42	5.45	0.6
Chicas	8.53	9.65	8.7	4.55	1.3	1.95	1.30
Total	9.77	9.06	10.71	4.10	2.2	2.84	0.9

Tomando los resultados totales se observa cómo un 9.77% de los alumnos encuestados refiere síntomas de uso problemático de Internet significativamente mayores que su grupo de referencia; un 9.06% hace lo propio con el uso problemático de teléfono móvil; y un 10.71% de los estudiantes que habitualmente utilizan videojuegos refieren interferencias en su vida cotidiana mayores que la media. Destaca que es en el grupo de menor edad donde se producen más usos problemáticos combinados. En las chicas la combinación internet y móvil es la más problemática, mientras que en los chicos es internet y video juegos.

En la tabla 1.9 se pueden observar las correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet, teléfono móvil y videojuegos, y la frecuencia, cantidad de tiempo y consumo intensivo en el uso autoinformado. Así, se ha obtenido que el uso problemático de Internet y teléfono móvil no se asocia con la frecuencia de uso, a diferencia del uso problemático de videojuegos, en el que sí parece relevante que el sujeto tenga un acceso diario a dicha tecnología. No ocurre lo mismo con la cantidad de horas informadas de uso, con la cual sí existe una relación positiva y significativa en todos los usos problemáticos. De igual forma, se muestra la relevancia del consumo intensivo de la tecnología, es decir, del tiempo de uso en una misma sesión de forma ininterrumpida.

Por otro lado, aparecen correlaciones significativas entre el CERI y el CERM con un valor de .72 ($p < .001$), entre el CERI y el CERV de .52 ($p < .001$) y entre el CERV y el CERM de .42 ($p < .001$).

Tabla 1.9. Correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV), y la frecuencia, cantidad de tiempo y consumo intensivo en el uso

	CERI	CERM	CERV
Frecuencia de uso	.08	.07	.43**
Cantidad de tiempo (día normal)	.30**	.21**	.41**
Cantidad de tiempo (fin de semana)	.38**	.24**	.65**
Cantidad de tiempo (total semana)	.31**	.23**	.63**
Consumo intensivo (tiempo de conexión ininterrumpido)	.45**	.30**	.55**

*p < .05; **p < .01

En cuanto a la relación con las utilidades y servicios de Internet (tabla 1.10), el uso problemático de Internet (CERI) los valores más altos de correlación, en el caso de los chicos, se dan en juegos online, vídeos en línea y web eróticas. En el caso de las chicas, Redes sociales y moda. Si se analiza el uso problemático del móvil y su relación con las utilidades y servicios de internet, las correlaciones más altas aparecen, en el caso de los chicos, con las webs eróticas, mientras que en las chicas con las redes sociales y la moda. Finalmente, el uso de internet correlaciona con el uso problemático de los videojuegos, en los chicos, con los juegos on-line, mientras que en las chicas con los juegos online y las webs eróticas.

Tabla 1.10. Correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV), y utilidades/servicios de Internet

	CERI		CERM		CERV	
	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas
Correo electrónico	.02	.06	-.05	.12	-.03	.21*
Búsquedas	.15	-.02	.10	.05	.01	.02
Redes sociales	.19*	.43**	.19*	.36**	-.10	.15
Videoconferencias	.23**	.25**	.02	.17*	.11	.35**
Videos en línea	.26**	.16	.13	.06	.16	.09
Música en línea	.18*	.19*	.23**	.15	.08	.14
Descarga de archivos persona-persona	.23**	.21*	.25**	.23**	.11	.18
Descarga directa desde webs	.21*	.25**	.16	.09	.02	.28**
Prensa general	.01	-.11	.08	-.08	-.10	-.03
Prensa deportiva	-.06	-.06	.13	-.10	-.11	.01
Prensa especializada	.07	-.07	.16	-.09	.05	-.01
Webs eróticas	.26**	.16	.31**	.13	.23**	.47**
Foros/blogs	.22	.19*	.14	.20*	.06	.25**
Chats	.13	.24**	.10	.21*	.10	.30**
Compras	.16	.19*	.25**	.17*	.05	.23*
Juegos online	.37**	.21*	.13	.23**	.50**	.46**
Portales entretenimiento	.17*	.23**	.23**	.22**	.09	.33**
Moda	.05	.26**	.14	.30**	-.13	.02

*p < .05; **p < .01

4.1.3. *Discusión y conclusiones*

A la vista de los resultados del estudio se pone de manifiesto que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se constituyen como un elemento fundamental en el proceso de socialización del adolescente.

En los datos de usos generales se observa que la práctica totalidad de los estudiantes accede a Internet desde su teléfono móvil, siendo éste el medio preferido para conectarse. Se puede decir, en línea con De la Villa-Moral y Suárez (2016), que el adolescente está permanentemente interconectado, con sus iguales y con el mundo exterior.

Además, se comprueba que el hábito de acceder a Internet a diario va incrementándose durante la adolescencia y está plenamente instaurado en los jóvenes de 17 y 18 años, sin existir diferencias importantes entre sexos, probablemente debido a que representa una herramienta de socialización en ambos sexos (Sabater y Bingen, 2015). Sí existen, en cambio, algunas diferencias en cuanto a intereses, que se reflejan en los contenidos más populares para los chicos y las chicas, si bien en ambos grupos están muy presentes el uso de los motores de búsqueda (tipo Google) y de las redes sociales (Facebook, twitter, Instagram...), siendo éste último especialmente relevante en el sexo femenino, como suele hallarse en otros trabajos (García, López-de-Ayala y Catalina, 2013).

Atendiendo a los usos más específicos del teléfono móvil, encontramos que está ampliamente generalizada la posesión por parte del adolescente de los llamados Smartphone, o teléfonos con aplicaciones inteligentes. Estos dispositivos, combinados con las habituales tarifas planas de consumo, dan lugar a la alta conectividad de la que se hacía mención más arriba. La función del teléfono móvil más popular es la de usar aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp o similares), llegando a un 96% los estudiantes que afirman utilizarlas “muchas veces” o “siempre”, lo cual vuelve a poner de relieve la necesidad del adolescente de mantener un contacto continuado en las relaciones con sus iguales (Muñoz-Rivas et al., 2010).

Por otro lado, en el apartado sobre usos generales de videojuegos es donde más diferencias atribuibles al sexo hallamos, ya que se evidencia un uso más esporádico en estudiantes de sexo femenino, por los tipos de plataforma utilizados (Wii, Tablet y Smartphone, principalmente) y por la reducida presencia en el juego a través de

Internet, una modalidad que sin duda requiere una mayor implicación por parte del jugador, siendo predominante en el sexo masculino, lo cual es acorde con los resultados de Durkee et al. (2012).

En lo referente a los usos problemáticos, los resultados hablan de la presencia de un porcentaje de alumnos que se sitúa alrededor del 10% en cada una de las tecnologías. Respecto a los grupos de edad, se observan tendencias diferentes en cada uno de los usos problemáticos: el uso problemático de Internet se mantiene constante con la edad, el uso problemático de teléfono móvil aumenta, y el uso problemático de videojuegos se reduce. Respecto al sexo, se observan mayores porcentajes de uso problemático de Internet y videojuegos en chicos, y ligeramente superiores de uso problemático de teléfono móvil en chicas, todo lo cual es coherente con hallazgos anteriores (Durkee et al. 2012; Jenaro, Flores, Gómez-Vela, González-Gil y Caballo, 2007; Ling, 2002; Mante y Piris, 2002; De la Villa-Moral y Suárez, 2016; Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix, 2010).

También se ha constatado que existe una relación entre el uso problemático y la cantidad de horas de uso, ya sea en cantidad de horas totales o en consumo intensivo ininterrumpido, en la línea de otros trabajos. (Muñoz-Miralles et al., 2016; Rial et al., 2015).

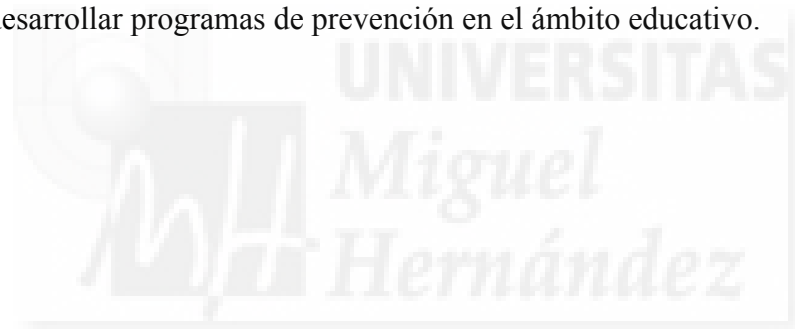
En el apartado de utilidades/servicios de Internet más relacionados con los usos problemáticos, se encuentran aquellos que se esperaba hallar según la literatura, como son las aplicaciones sociales (redes sociales, chats y foros), los juegos online, la búsqueda de contenido sexual y las compras (Rial et al., 2015), y otros que podrían estar relacionados con los primeros como son las videoconferencias, los vídeos online, la descarga de archivos o los portales de moda y entretenimiento. Cabe destacar que hay muy pocas diferencias entre el uso problemático de Internet y teléfono móvil en este sentido, probablemente debido a que los Smartphones actuales incorporan prácticamente cualquier utilidad, eliminando cada vez más las diferencias entre dispositivos.

Se observa un patrón diferente en el uso problemático de videojuegos, donde las utilidades que más correlacionan tienen que ver con la propia actividad, como son el juego online con otras personas, la descarga de archivos, ver vídeos de otros jugadores o chatear con ellos, etc., de la búsqueda de contenido sexual, este último suele asociarse

más en chicos (Vigo et al., 2002; Durkee et al., 2012; Muñoz-Rivas et al., 2010), pero en la presente muestra también resultó con un valor muy alto para el caso de las chicas.

En cuanto a las limitaciones del estudio, cabe destacar las siguientes: por una parte, encontramos las limitaciones propias de un estudio de tipo transversal, entre las que se encuentra la imposibilidad de establecer relaciones causa-efecto claras. Por otro lado, el tamaño muestral es pequeño y proveniente de un mismo centro, lo cual lastra la generalización de resultados. Resulta necesario continuar desarrollando estudios con mayor amplitud de muestra, de diseño longitudinal, que utilicen otras formas de medida más allá del autoinforme (de observación y métodos cualitativos) y que incluyan más variables descritas en la literatura como factores de riesgo del uso problemático de Internet.

El presente estudio es una contribución a la comprensión del uso problemático de las TICs en adolescentes, que constituye una base para futuras investigaciones, así como para desarrollar programas de prevención en el ámbito educativo.





4.2. Estudio 2: Evitación experiencial y adicciones tecnológicas en adolescentes



Artículo publicado en *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 5, No. 2, 293-303

Objetivos específicos del estudio:

- Determinar la influencia de los rasgos de personalidad sobre cada uno de los usos desadaptativos
- Determinar la influencia de la evitación experiencial sobre cada uno de los usos desadaptativos

4.2.1. Método

Participantes

La muestra se compuso de 317 alumnos de un centro educativo concertado de la provincia de Alicante, con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, que en el curso 2013/2014 estuvieron matriculados en cursos que iban desde el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria hasta el segundo curso de Bachiller. La distribución de género fue de 163 chicos (51.4%) y 154 chicas (48.6%), con una edad media de 14.64 años (DE = 1.73). El método más común de acceso a Internet fue a través de un teléfono móvil (78.6%). En total, 307 (97.2%) de los adolescentes de esta muestra tenían un teléfono móvil, de los cuales 155 (50.5%) eran varones, mientras que 262 (82.9%) usaban videojuegos regularmente (de los cuales 158, un 60.3%, eran varones). Utilizando como criterio 1.5 desviaciones estándar por encima de la media en cada una de las medidas, el 9.8% de los participantes fueron clasificados como usuarios de Internet problemáticos, el 9.1% como uso problemático de teléfonos móviles y el 10.7% como uso problemático de videojuegos. La prueba de Chi-cuadrado para verificar la homogeneidad de la distribución de frecuencia indicó que no había interdependencia entre sexo y edad ($\chi^2 = 6.62$; $p = 0,36$), ni entre el sexo y los cursos ($\chi^2 = 4.56$; $p = .47$) y, por lo tanto, la distribución fue homogénea. Sin embargo, la distribución de frecuencias no fue homogénea para la muestra de adolescentes con teléfono móvil ($\chi^2 = 5.16$; $p = .02$), con un porcentaje ligeramente superior de niños sin teléfono móvil 4.9% versus un 0.7% de niñas; ni para los participantes que usaban los videojuegos regularmente ($\chi^2 = 46,71$; $p = 0,001$), con un mayor porcentaje de niños que juegan regularmente videojuegos (96,9%) en contraste con las niñas (68%).

Variables e instrumentos

Evitación experiencial

Se utilizó una adaptación española del *Avoidance and Fusion Questionnaire for Youth* (AFQ-Y), un cuestionario de autoadministrado de 17 preguntas en escala tipo Likert de 5 puntos, para medir evitación experiencial (Greco, Lambert, & Baer, 2008; Greco, Murrell, Coyne, 2005, versión en español de Padilla, 2013). Se obtienen puntuaciones en las dimensiones de inflexibilidad psicológica y evitación experiencial; a mayor puntuación, mayor grado de evitación experiencial. Esta medida ha sido recientemente validada para su uso con una muestra de adolescentes españoles

(Valdivia-Salas, Martín-Albo, Zaldívar, Lombas, & Jiménez, 2016). En el presente estudio, el alfa de Cronbach para la prueba fue de 0,83 para la puntuación total (n = 317). Un ítem de ejemplo de este cuestionario es “Intento por todos los medios borrar de mi mente los recuerdos dolorosos”.

Rasgos de personalidad

Los rasgos de personalidad se midieron a través de una adaptación española del *Ten-Item Personality Inventory* (TIPI) (Renau, Oberst, Gosling, Rusiñol, & Chamorro, 2013; Romero, Villar, Gómez-Fraguela y López-Romero, 2012). Esta herramienta, basada en otros instrumentos bien establecidos que miden los cinco grandes rasgos de personalidad, consta de 10 ítems, cada uno de los cuales comprende un par de descriptores que se califican de 1 (muy en desacuerdo) a 7 (muy de acuerdo). Cada dimensión de la personalidad (extraversión, amabilidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia) está representada por dos elementos. La prueba ha sido validada para jóvenes (Renau et al., 2013) y adultos de mediana edad (Romero et al., 2012). En cuanto a su fiabilidad, todas las correlaciones test-retest son fuertes (por lo menos .60) (Renau et al., 2013). Por lo tanto, se aplicó una adaptación para su uso en adolescentes, actualmente en proceso de publicación (Piqueras et al., 2017). Este estudio indica que las propiedades psicométricas de la adaptación TIPI para los adolescentes son adecuados. Algunos ejemplos de cambios en la adaptación para adolescentes fueron el reemplazo de términos como "serena" por "tranquila", "colérica" por "que critica a los demás", o "polifacética" por "con intereses diversos".

Nivel socioeconómico

La *Family Affluence Scale* (FAS; Currie, Elton, Todd, & Platt, 1997) fue utilizada para medir el nivel socioeconómico. La FAS evalúa el poder adquisitivo familiar, y se compone de cuatro preguntas sobre la disponibilidad de habitaciones personales, el número de automóviles y ordenadores, y las vacaciones familiares realizadas en los últimos 12 meses. La escala permite la clasificación en tres niveles (bajo, medio y alto) de riqueza o nivel socioeconómico. Ha mostrado buena validez de criterio y constructo en estudios previos (Boyce, Torsheim, Currie, & Zambon, 2006).

Uso adictivo de Internet

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI; Beranuy, Chamorro, Graner, & Sánchez-Carbonell, 2009) para medir el uso desadaptativo de esta tecnología. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuesta tipo Likert de 4 puntos. Permite la evaluación de factores intrapersonales e interpersonales y proporciona una puntuación total de uso desadaptativo de Internet. La escala ha sido validada recientemente con adolescentes españoles (Casas, Ruiz-Olivares, & Ortega-Ruiz, 2013). En nuestra muestra, mostró una consistencia interna medida a través del alfa de Cronbach de .81, .73 y .65 para las puntuaciones totales, intrapersonales e interpersonales, respectivamente ($n = 317$). Un ítem de ejemplo de este cuestionario es "¿Cuándo no estás conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?".

Uso adictivo del teléfono móvil

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM; Beranuy et al., 2009) para medir el uso desadaptativo del teléfono móvil. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuesta tipo Likert de 4 puntos. Permite la evaluación de dos factores: conflictos (debidos al abuso del teléfono móvil) y problemas (debidos al uso comunicacional y emocional). También puede obtenerse una puntuación total. Un ítem de ejemplo de este cuestionario es "¿Piensas que la vida sin el móvil es aburrida, vacía y triste?".

Tanto CERM como CERI han sido utilizados previamente en muestras de adolescentes mostrando buenas propiedades psicométricas (Carbonell, Chamorro, et al., 2012; Casas et al., 2013).

Uso adictivo de videojuegos

Para medir el abuso de videojuegos en cualquier plataforma, se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV; Chamorro et al., 2014). Es una escala autoadministrada de 17 ítems con respuesta tipo Likert de 4 puntos, que permite obtener una puntuación total. Según los autores de su validación (Chamorro et al., 2014), un análisis factorial arroja dos subescalas: evitación y dependencia psicológica, y consecuencias negativas. En este estudio mostró una

consistencia interna de .93, .86, and .88 para puntuación total, evitación y dependencia psicológica, y consecuencias negativas, respectivamente (n = 262).

Procedimiento

Se reclutó una muestra de conveniencia, y se obtuvo el permiso de los responsables educativos para que el estudio tuviera lugar. En una primera etapa de preparación, se realizó un estudio piloto entre los alumnos de 1° de E.S.O., durante el cual se solicitó retroalimentación sobre todas las dudas y cuestiones relacionadas con el contenido del cuestionario y su finalización. Después de esta fase, se realizaron ajustes al cuestionario para mejorar la comprensión. Por último, la aplicación final fue realizada por tutores de los 12 grupos (dos grupos por curso) que participaron, quienes habían sido previamente informadas sobre las instrucciones para la realización del cuestionario. No hubo participantes que se negaran a participar.

Análisis estadístico

El diseño del estudio fue descriptivo y transversal. Se utilizó IBM SPSS Statistics 20 para Windows (IBM, 2011) realizando los siguientes pasos: (a) análisis de correlaciones con coeficientes de Pearson, para estudiar la relación entre las puntuaciones de evitación experiencial y CERI, CERM, CERV y la medida de los rasgos de personalidad; y (b) análisis de regresión lineal múltiple jerárquico con el método de entrada por bloques. En este segundo análisis, las variables sociodemográficas (sexo, edad y nivel socioeconómico) fueron introducidas en primer lugar, las variables de personalidad (extraversión, amabilidad, conciencia, estabilidad emocional y apertura a la experiencia) en segundo lugar, y la evitación experiencial fue introducida en último lugar para medir los efectos después de controlar las variables sociodemográficas y de personalidad.

Los tamaños de los efectos fueron calculados para indicar la magnitud de la asociación entre las variables en los modelos predictivos. El índice utilizado fue el de Cohen (1988), para el cual se considera que los valores por encima de 0.80 indican tamaños de efecto grandes. Para mayor seguridad, y antes de este análisis, se realizó una depuración de la base de datos. En primer lugar, hubo algunos participantes que dejaron vacías algunas de las variables centrales del estudio, por lo que fueron eliminados para el análisis de CERI, CERM y CERV (3, 3 y 7 participantes, respectivamente). En segundo lugar, se encontraron 104 valores perdidos en 69 participantes, cuyo patrón fue

el siguiente: (a) ninguna medida tenía más de tres valores perdidos (1 = 77; 2 = 9 y 3 = 3) y (b) ninguno de los participantes presentó más de tres valores perdidos (1 = 53; 2 = 12 y 3 = 4). En consecuencia, se trataron estos casos con pocos valores perdidos, adoptando un método de imputación múltiple basado en la propuesta de Lorenzo-Seva y Van Ginkel (2016) para minimizar el sesgo. Posteriormente, a partir de la muestra inicial de 317 se crearon tres muestras para cada análisis de regresión (muestras de 314, 304 y 255 para CERI, CERM y CERV, respectivamente). Estos diferentes tamaños muestrales se basaron en los participantes que informaron usar Internet (317), teléfonos móviles (307), o videojuegos (262), así como en la eliminación de aquellos participantes que tenían alguna medida totalmente incompleta. Además, se comprobaron los supuestos de regresión.

4.2.2. Resultados

La tabla 2.1 muestra las medias, desviaciones típicas y correlaciones entre evitación experiencial (EE) y las demás variables del estudio. EE estuvo significativamente y positivamente relacionado con todas las puntuaciones CERI (total, conflictos intrapersonales, y conflictos interpersonales), CERM (total, conflicto, uso comunicacional y emocional) y CERV (consecuencias totales y negativas), y negativamente con los rasgos de personalidad amabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia. No hubo, sin embargo, una relación significativa con los otros rasgos de personalidad o con la puntuación de evitación y dependencia psicológica del CERV.

Tabla 2.1. Correlaciones, medias y desviaciones típicas para puntuaciones en evitación experiencial, rasgos de personalidad, uso de Internet y videojuegos

Variable	Evitación experiencial	<i>M</i>	<i>SD</i>
Evitación experiencial	-	24.15	10.73
Extraversión	-.05	4.91	1.35
Amabilidad	-.09	5.25	0.97
Responsabilidad	-.03	5.15	1.17
Estabilidad emocional	-.26**	4.55	1.34
Apertura a la experiencia	.06	5.52	1.08
CERI total	.34**	19.75	5.64
CERI conflictos intrapersonales	.31**	9.25	3.13
CERI conflictos interpersonales	.31**	10.50	3.06
CERM total	.36**	17.32	4.63
CERM conflictos	.26**	7.10	2.37
CERM uso comunicacional y emocional	.37**	10.15	2.88
CERV total	.03	26.14	9.02
CERV evitación y dependencia psicológica	.03	13.13	4.84
CERV consecuencias negativas	.03	13.12	4.66

Nota: CERI = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet; CERM = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil; CERV = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos. * $p < .05$; ** $p < .01$.

Con respecto a los análisis de regresión (ver tabla 2.2), los resultados mostraron que, para el uso adictivo de Internet, las variables demográficas no contribuyeron a las diferencias en las puntuaciones de CERI. En cambio, cuando se añadieron las variables de personalidad al modelo, la responsabilidad fue estadísticamente significativa para las puntuaciones total y de conflictos intrapersonales del CERI, con un tamaño de efecto de pequeño a medio (CERI total: $d = -.33$; conflictos intrapersonales: $d = -.46$). Sin embargo, el cambio más grande en el coeficiente de determinación se produjo introduciendo la variable EE en el modelo (CERI total: $\Delta R^2 = .13$; conflictos

intrapersonales: $\Delta R^2 = .11$; conflictos interpersonales: $\Delta R^2 = .11$). Esta variable fue estadísticamente significativa en los tres modelos y tuvo un mayor tamaño de efecto que cualquier otra variable incluida en el estudio (CERI total: $d = .80$; conflictos intrapersonales: $d = .74$; conflictos interpersonales: $d = .69$). Cabe señalar que la responsabilidad también fue estadísticamente significativa para el CERI total y los conflictos intrapersonales, con tamaños de efecto de pequeños a medianos.

Resultados similares se pueden observar con el uso problemático de los teléfonos móviles (tabla 2.3), para el cual las variables sociodemográficas no contribuyeron a la explicación de las puntuaciones CERM. Al introducir las variables de personalidad, una vez más la responsabilidad fue estadísticamente significativa (CERM total: $d = -.36$); conflictos: $d = -.33$; uso comunicacional y emocional: $d = -.31$). Además, el nivel socioeconómico resultó una variable significativa para los conflictos, con un tamaño de efecto pequeño ($d = .24$). Cuando se introdujo la EE, nuevamente se produjo un aumento sustancial en R^2 (CERM total: $\Delta R^2 = .13$; conflictos: $\Delta R^2 = .07$; uso comunicacional y emocional: $\Delta R^2 = .14$), y se encontraron resultados significativos para EE (CERM total: $d = .81$; conflictos: $d = .58$; uso comunicacional y emocional: $d = .83$), responsabilidad (CERM total: $d = .29$), y nivel socioeconómico (conflictos: $d = .29$).

Los resultados del uso adictivo de videojuegos (tabla 2.4) difirieron de las otras medidas; se encontró que el género desempeña un papel importante. Cuando se introdujo el primer bloque, se obtuvieron tamaños de efecto casi grandes (CERV total: $d = -.75$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.79$; consecuencias negativas: $d = -.65$). Para el segundo bloque, estos valores resultaron medios (CERV total: $d = -.60$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.64$; consecuencias negativas: $d = -.51$); extroversión mostró tamaños de efecto bajos (CERV total: $d = -.27$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.28$); y la responsabilidad mostró un tamaño de efecto medio (CERV total: $d = -.43$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.42$; consecuencias negativas: $d = -.40$). Cuando se introdujo la EA, el cambio en R^2 fue insignificante (CERV total: $\Delta R^2 = .02$; evitación y dependencia psicológica: $\Delta R^2 = .01$; consecuencias negativas: $\Delta R^2 = .03$), con la EE mostrando solamente un bajo tamaño de efecto para la evitación y dependencia psicológica ($d = .27$) y consecuencias negativas ($d = .39$).

Tabla 2.2. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total del uso problemático de Internet (CERI total) y los factores conflictos intrapersonales y conflictos interpersonales del CERI

Variables	CERI total				CERI conflictos intrapersonales				CERI conflictos interpersonales			
	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Paso 1	.00		.26		.02		1.43		.05		.13	
Género		.02	.27			.03	.49			.00	.00	
Edad		.05	.81			.12	2.01*	.25		-.03	-.55	
FAS		.02	.33			.03	.42			.01	.18	
Paso 2	.03		3.46**		.09		5.48**		.15		1.74	
Género		.06	.93			.08	1.30			.03	.42	
Edad		.04	.67			.10	1.63			-.02	-.38	
FAS		.05	.74			.05	.87			.03	.49	
Extraversión		-.03	-.43			.01	.19			-.06	-.97	
Amabilidad		.03	.49			-.03	-.43			.09	1.31	
Responsabilidad		-.21	-3.35**	-.41		-.27	-4.35**	-.53		-.12	-1.80	
Estabilidad emocional		-.07	-1.12			-.06	-.90			-.08	-1.13	
Apertura		-.11	-1.77			-.12	-1.93			-.08	-1.31	
Paso 3	.10		31.63**		.08		26.63**		.09		25.28**	
Género		.02	.26			.04	.69			-.01	-.21	
Edad		.07	1.26			.13	2.21*			.01	.10	
FAS		.07	1.18			.07	1.27			.05	.87	
Extraversión		-.02	-.36			.02	.29			-.06	-.93	
Amabilidad		.03	.50			-.03	-.46			.09	1.35	
Responsabilidad		-.21	-3.46**	-.42		-.27	-4.49**	-.55		-.11	-1.81	
Estabilidad emocional		.01	.12			.02	.25			-.00	-.02	
Apertura		-.07	-1.18			-.08	-1.40			-.05	-.75	
Evitación experiencial		.34	5.62**	.69		.31	5.16**	.63		.31	5.03**	.62
Total R^2	.14				.17				.09			

* $p < .05$; ** $p < .01$.

Tabla 2.3. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático del teléfono móvil (CERM total) y los factores conflictos y uso comunicacional y emocional del CERM

Variables	CERM total				CERM conflictos				CERM uso comunicacional y emocional			
	ΔR^2	β	F/t	d	ΔR^2	β	F/t	d	ΔR^2	β	F/t	d
Paso 1	.01		.71		.02		1.80		.01		.54	
Género		.04	.58			-.02	-.31			.08	1.23	
Edad		.00	.04			.02	.27			-.01	-.17	
FAS		.08	1.26			.14	2.32*	.28		.01	.10	
Paso 2	.06		3.14**		.06		3.28**		.04		2.04	
Género		.05	.86			-.01	-.12			.10	1.53	
Edad		-.02	-.34			.10	-.03			-.03	-.53	
FAS		.09	1.46			.15	2.51*	.30		.02	.25	
Extraversión		.02	.26			.02	.37			.01	.11	
Amabilidad		.01	.16			.05	.73			-.02	-.36	
Responsabilidad		-.17	-2.77**	-.34		-.16	-2.58*	-.31		-.15	-2.35*	-.28
Estabilidad emocional		-.12	-1.85			-.16	-2.46*	-.30		-.06	-.94	
Apertura		-.09	-1.43			-.08	-1.27			-.08	-1.27	
Paso 3	.12		40.14**		.07		20.12**		.13		41.91**	
Género		.02	.35			-.03	-.53			.06	1.05	
Edad		.02	.41			.03	.51			.01	.22	
FAS		.12	2.03*	.25		.17	2.92**	.30		.04	.75	
Extraversión		.02	.36			.03	.44			.01	.20	
Amabilidad		.01	.18			.05	.76			-.02	-.38	
Responsabilidad		-.16	-2.80**	-.34		-.15	-2.55*	-.31		-.14	-2.35*	-.28
Estabilidad emocional		-.03	-.44			-.09	-1.42			.03	.54	
Apertura		-.04	-.76			-.05	-.77			-.03	-.57	
Evitación experiencial		.37	6.34**	.77		.27	4.49**	.54		.38	6.47**	.79
Total R ²	.16				.11				.15			

Nota: n = 272; FAS = *Family Affluence Scale*; CERM = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil.

*p < .05; ** p < .01.

Tabla 2.4. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático de videojuegos (CERV total) y los factores evitación/dependencia psicológica y consecuencias negativas del CERV

Variables	CERV total				Evitación/dependencia psicológica				Consecuencias negativas			
	ΔR^2	β	F/t	d	ΔR^2	β	F/t	d	ΔR^2	β	F/t	d
Paso 1	.19		16.71**		.19		17.74**		.15		13.32**	
Género		-.43	-6.99**	-.94		-.44	-7.23	-.97		-.38	-6.12**	-.82
Edad		-.09	-1.47			-.06	-.99			-.11	-1.80	
FAS		.05	.78			.01	.21			.08	1.24	
Paso 2	.09		5.12**		.08		5.08**		.08		4.32**	
Género		-.37	-6.08**	-.81		-.38	-6.26**	-.84		-.34	-5.30**	-.71
Edad		-.07	-1.29			-.04	-.74			-.10	-1.67	
FAS		.09	1.48			.06	.93			.11	1.85	
Extraversión		-.16	-2.56*	-.34		-.17	-2.76**	-.37		-.13	-2.11*	-.28
Amabilidad		.08	1.26			.07	1.09			.08	1.30	
Responsabilidad		-.23	-3.69**	-.49		-.21	-3.45**	-.46		-.22	-3.54**	-.47
Estabilidad emocional		-.04	-.66			-.01	-.23			-.06	-1.00	
Apertura		-.10	-1.59			-.11	-1.82			-.08	-1.21	
Paso 3	.01		3.78		.01		2.15		.02		4.83*	
Género		-.39	-6.35	-.85		-.40	-6.43**	-.86		-.36	-5.63**	-.75
Edad		-.06	-1.06			-.03	-.57			-.09	-1.42	
FAS		.10	1.65			.06	1.05			.13	2.05*	.27
Extraversión		-.16	-2.61*	-.35		-.17	-2.79**	-.37		-.13	-2.18*	-.29
Amabilidad		.09	1.35			.07	1.16			.09	1.40	
Responsabilidad		-.22	-3.61**	-.48		-.21	-3.38**	-.45		-.22	-3.46**	-.46
Estabilidad emocional		-.02	-.31			.00	.04			-.04	-.60	
Apertura		-.08	-1.30			-.10	-1.59			-.06	-.89	
Evitación experiencial		.12	1.94			.09	1.47			.14	2.20*	.29
Total R ²	.25				.26				.22			

Nota: n = 224; FAS = *Family Affluence Scale*; CERV = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos.

*p < .05; **p < .01.

Con el fin de profundizar en las diferencias por género se realizaron sendos análisis de regresión para chicos y chicas en las puntuaciones CERV. En la tabla 2.5 podemos observar que, para los chicos, al introducir las variables de personalidad, extraversión (CERV total: $d = -.38$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.38$; consecuencias negativas: $d = -.34$), responsabilidad (CERV total: $d = -.57$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.53$; consecuencias negativas: $d = -.55$) fueron significativas para todas las puntuaciones del CERV. Cuando se introdujo la EE, extroversión (total de CERV: $d = -.35$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.37$) y responsabilidad (CERV total: $d = -.55$; evitación y dependencia psicológica: $d = -.52$; consecuencias negativas: $d = -.54$) permanecieron significativas para las puntuaciones de CERV mencionadas. Además, la variable EE fue significativa para el CERV total ($d = .32$) y consecuencias negativas ($d = .42$). Cabe señalar que una variable sociodemográfica, como es el nivel socioeconómico, apareció como una variable significativa para las consecuencias negativas en este caso, con un tamaño de efecto pequeño ($d = .34$ y $.40$, respectivamente). Por el contrario, para las chicas, sólo el nivel socioeconómico en los tres bloques ($d = -.52$, $-.47$ y $-.45$, respectivamente) y la EE ($d = .41$ y $.40$) fueron significativos en el modelo de CERV total y consecuencias negativas, respectivamente (tabla 2.6).

Tabla 2.5. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático de videojuegos (CERV total) y los factores evitación/dependencia psicológica y consecuencias negativas del CERV para chicos

Paso	Variables	CERV total				Evitación/dependencia psicológica				Consecuencias negativas			
		ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Paso 1		.02		1.57			.60			.05		3.14*	
	Edad		-.14	-1.53		-.10	-1.08				-.16	-1.83*	
	FAS		.04	.50		-.03	-.35				.11	1.22	
		.16		5.04**			4.96**			.15		4.61**	
Paso 2	Edad		-.07	-.81		-.02	-.21				-.11	-1.28	
	FAS		.13	1.53		.05	.60				.19	2.24*	.39
	Extraversión		-.22	-2.52*	-.44	-.23	-2.66**	-.46			-.19	-2.20*	-.38
	Amabilidad		.10	1.06		.11	1.16				.08	.89	
	Responsabilidad		-.34	-3.93**	-.69	-.30	-3.39**	-.59			-.35	-4.11**	-.72
	Estabilidad emocional		.01	.13		-.01	.16				.01	.09	
	Apertura		-.14	-1.65		-.19	-2.21*	-.39			-.09	-1.03	
		.04		5.76*			2.96			.05		7.99**	
Paso 3	Género		-.05	-.63		-.01	-.07				-.09	-1.08	
	Edad		.16	1.86		.07	.82				.22	2.65**	.46
	FAS		-.21	-2.49*	-.43	-.23	-2.63*	-.46			-.18	-2.17*	-.38
	Extraversión		.11	1.25		.12	1.29				.10	1.12	
	Amabilidad		-.33	-3.88**	-.68	-.29	-3.32**	-.58			-.34	-4.07**	-.71
	Responsabilidad		.02	.21		.02	.22				.02	.19	
	Estabilidad emocional		-.12	-1.45		-.18	-2.06*	-.36			-.06	-.78	
	Apertura		.20	2.40*	.42	.14	1.72				.23	2.83**	.49
	Total R^2	.17				.14				.20			

Nota: n = 132; FAS = *Family Affluence Scale*; CERV = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos.

*p < .05; ** p < .01.

Table 2.6. Análisis de regresión jerárquica de los predictores de la puntuación total de uso problemático de videojuegos (CERV total) y los factores evitación/dependencia psicológica y consecuencias negativas del CERV para chicas

Variables	CERV total				Evitación/dependencia psicológica				Consecuencias negativas			
	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Paso 1	.00		.05		.01		.55		.01		.25	
Edad		-.02	-.21			-.04	-.38			.00	.03	
FAS		.03	.25			.11	1.00			-.07	-.71	
	.04		.63		.04		.66		.04		.76	
Paso 2												
Edad		-.04	-.37			-.05	-.47			-.02	-.18	
FAS		.05	.46			.13	1.19			-.05	-.49	
Extraversión		-.11	-.95			-.13	-1.14			-.07	-.59	
Amabilidad		.15	1.28			.11	.98			.17	1.45	
Responsabilidad		-.03	-.28			-.08	-.74			.04	.33	
Estabilidad emocional		-.11	-.93			-.03	-.28			-.19	-1.57	
Apertura		.02	.14			.01	.13			.01	.14	
	.00		.02		.00		.00		.00		.10	
Paso 3												
Género		-.04	-.39			-.05	-.45			-.03	-.25	
Edad		.05	.47			.13	1.17			-.05	-.46	
FAS		-.11	-.94			-.13	-1.13			-.07	-.56	
Extraversión		.15	1.27			.11	.97			.17	1.45	
Amabilidad		-.03	-.29			-.08	-.74			.03	.30	
Responsabilidad		-.12	-.91			-.03	-.25			-.20	-1.57	
Estabilidad emocional		.01	.10			.01	.13			.00	.04	
Apertura		-.02	-.14			.00	.02			-.04	-.32	
Total R^2	-.05				-.04				-.04			

Nota: n = 92; FAS = *Family Affluence Scale*; CERV = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos.

*p < .05; **p < .01.

4.2.3. Discusión

El objetivo del estudio era explorar si el patrón de la evitación experiencial se asocia al uso adictivo o problemático de las TICs en los adolescentes. En general los resultados confirman en gran medida lo esperado desde este planteamiento. La hipótesis principal se cumple, aunque con matices, ya que la evitación experiencial se muestra relacionada con el abuso de las TICs, pero no de la misma forma en todas ellas.

Así, los datos revelaron que tanto el uso adictivo de Internet como el uso problemático del teléfono móvil están fuertemente relacionados con la evitación experiencial, principalmente ligada a los aspectos más intrapsíquicos y emocionales de dichos comportamientos, como reflejó el mayor impacto de la misma en las subescalas conflictos intrapersonales del CERI y uso comunicacional y emocional del CERM. Todo esto es coherente con la base teórica de la que partimos, pues el núcleo de la evitación experiencial es la instalación de estrategias de autorregulación emocional de eventos internos, entre las que la adicción (y demás síntomas problemáticos), como una mera función instrumental, que podrían ser conceptualizadas como respuestas o comportamientos evasivos (Pepper, 2012). Cabe señalar que en el caso del teléfono móvil esto resulta especialmente relevante, dado que para el adolescente actual el móvil es un objeto de identidad muy ligado a aspectos íntimos y emocionales del self (Castellana et al., 2007; Chóliz, Villanueva y Chóliz, 2009; Pedrero, Rodríguez-Monje y Ruiz-Sánchez, 2012).

La relación entre el uso adictivo de videojuegos y evitación experiencial fue diferente, debido al hecho de que los tamaños del efecto fueron pequeños para la muestra total. Sin embargo, hubo diferencias de género, de acuerdo con la distribución de frecuencia de género (los chicos eran mucho más propensos a usar los videojuegos con regularidad que las niñas, con una proporción de 60:40), y según el análisis de regresión (los chicos eran mucho más propensos al abuso de esta tecnología que las niñas), lo cual es consistente con la investigación precedente. Multitud de estudios anteriores indicaron que los hombres juegan videojuegos con más frecuencia y muestran niveles más altos de adicción en comparación con las mujeres (Hong et al., 2014). Sin embargo, al profundizar en el papel de la EE según el género, contribuyó a explicar sólo la puntuación en el CERV total y en la subescala de consecuencias negativas de manera equivalente para chicos y chicas. Sin embargo, para el uso de videojuegos, EE explica en menor medida, mostrando tamaños de efecto más bajos que para CERI y CERM

No sólo la evitación experiencial arrojó resultados en los análisis de regresión, también algunas variables de personalidad lo han hecho. En el caso del rasgo responsabilidad hemos podido constatar que está relacionado con la mayoría de comportamientos adictivos, lo cual es coherente con lo hallado en otros trabajos (Pedrero y Rojo, 2008; Puerta-Cortés y Carbonell, 2014). Pero lo más relevante es que, una vez han sido controlados los efectos de las variables de personalidad y sociodemográficas, la evitación experiencial aporta varianza explicada de una forma considerable en todos los casos, especialmente en los usos de Internet y teléfono móvil.

Por último, cabe señalar que, aunque no fue un objetivo de este estudio, los datos sobre frecuencia de usos problemáticos de Internet, teléfono móvil y videojuegos (9,8%, 9,1% y 10,7%, respectivamente) fueron consistentes con los reportados en estudios previos (por ejemplo, Carbonell, Fúster, et al., 2012, Griffiths et al., 2012).

En cuanto a las limitaciones de este estudio, se observan las siguientes: (a) el tamaño de la muestra fue relativamente pequeño, dificultando la generalización de los hallazgos; (b) sólo se utilizaron medidas de autoinforme, lo que podría introducir sesgos como la deseabilidad social. En este sentido, futuros estudios deberían optar por diferentes procedimientos de evaluación (por ejemplo, información de los padres y medidas objetivas del uso de las nuevas tecnologías); c) algunas variables que pueden tener una importancia primordial en el campo de las adicciones en general, como las habilidades asertivas o los estilos de crianza de los hijos, y de las adicciones tecnológicas en particular, como el control parental, no han sido incluidas en los modelos; y (d) en términos del diseño de la investigación, existen limitaciones con respecto a la naturaleza transversal del estudio, incluyendo la incapacidad de establecer relaciones causa-efecto claras.

En resumen, se trata de un estudio exploratorio que invita a continuar en la línea propuesta de investigación. Sería interesante desarrollar estudios con una muestra más amplia, de diseño longitudinal, utilizando otras formas de medición más allá del autoinforme (métodos observacionales y cualitativos), e incluyendo más variables que podrían explicar una mayor varianza explicada. Todo con el objetivo de crear nuevos modelos que expliquen el comportamiento adictivo relacionado con las TICs y las adicciones conductuales en general. Por lo tanto, la principal contribución de este estudio es una demostración de la evitación experiencial como una variable crítica subyacente a una multitud de cuestiones que merecen ser exploradas y tenidas en cuenta en cualquier futuro modelo de adicciones.

4.3. Estudio 3: Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet



Artículo enviado a *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*

Objetivos específicos del estudio:

- Analizar la estructura factorial del Cuestionario de Experiencias relacionadas con Internet (CERI)
- Hallar datos de prevalencia de uso problemático de Internet en población adolescente
- Analizar la relación entre el uso problemático de Internet y sexo, edad y nivel socioeconómico
- Analizar la relación entre el uso problemático de Internet y la frecuencia de uso de Internet

4.3.1. Método

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 712 alumnos de tres centros de la provincia de Alicante con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, los cuales en el año académico 2012/2013 y 2013/2014 estaban inscritos en alguno de los cursos comprendidos desde 1º de E.S.O. hasta 2º de Bachiller. La distribución por sexos es de 359 chicos (50.4%) y 353 chicas (49.6%). La prueba Chi cuadrado para comprobar la homogeneidad de la distribución de frecuencias indica que no hubo interdependencia entre el sexo y la edad ($\chi^2 = 9.45$; $p = .15$), luego la distribución fue homogénea.

Variables e instrumentos

Variables sociodemográficas.

Se preguntó por el sexo, edad, curso y centro de estudio a cada participante. Además, se aplicó la Family Affluence Scale (FAS). La FAS (Boyce, Torsheim, Currie, & Zambon, 2006; Currie et al., 1997) evalúa el estatus socioeconómico mediante 4 preguntas referidas a ciertas posesiones de las familias, tales como coche, ordenador, habitación propia y viajes de vacaciones familiares. Las puntuaciones pueden clasificarse en tres categorías de riqueza familiar: nivel bajo, medio y alto. Ha mostrado validez de criterio y de constructo adecuada en estudios previos con adolescentes (Boyce et al., 2006).

Cantidad de horas de uso diario y semanal de Internet

Para medir estas variables se utilizaron sendos ítems incluidos en un cuestionario de usos generales de Internet, de elaboración propia, con el que se explora la frecuencia de uso de Internet que hacen los adolescentes. Así, se realizaron las siguientes cuestiones: ¿Con qué frecuencia te conectas a Internet (Opciones de respuesta: 1=A diario, 2=No a diario); ¿Cuántas horas al día pasas en Internet? (Opciones de respuesta: 1= Menos de 1 hora; 2=Entre 1 y 2 horas; 3=Entre 2 y 4 horas; y 4=Más de 4 horas); ¿En total, cuanto tiempo pasas conectado a lo largo de toda la semana? (Opciones de respuesta: 1= menos de 1 hora; 2=Entre 1 y 5 horas; 3=Entre 5 y 10 horas; 4=Más de 10 horas).

Uso adictivo de Internet

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI) (Beranuy, Chamarro, Graner y Sánchez-Carbonell, 2009) para medir la posible adicción a Internet desde una dimensión intrapersonal y otra interpersonal. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite evaluar un factor intrapersonal y un factor interpersonal, así como obtener una puntuación total. La dimensión Intrapersonal refleja conflictos, como el sentirse nervioso o preocupado cuando no está conectado, ponerse irritable cuando alguien le distrae mientras permanece conectado, etc. La dimensión interpersonal se refiere a dificultades como la preferencia por relacionarse a través de Internet frente a cara a cara, la frecuencia con que se hacen amigos online, etc. La escala ha sido recientemente validada con población adolescente española, indicando valores de consistencia interna de .79, .72, y .64 para la puntuación total, intrapersonal e interpersonal, respectivamente (Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz, 2013), datos éstos ligeramente inferiores a los hallados con muestra adulta (Beranuy et al., 2009), que fueron .77, .74 y .75. En nuestro estudio se realizó un análisis factorial confirmatorio que mostró ajuste adecuado a la estructura factorial informada por el estudio de Casas et al. (2013), de modo que seguimos dicha factorización (véanse resultados del análisis factorial confirmatorio en Resultados). En nuestra muestra la puntuación total, intra e interpersonal indicaron valores de consistencia interna de .80, .71 y .66, respectivamente.

Procedimiento

Se pidió permiso a los responsables de los centros educativos para realizar el estudio. En una primera fase de preparación se realizó un estudio piloto 'in situ' del cuestionario con una clase de 1º de la E.S.O., durante el cual se solicitó feedback a los alumnos en todo lo relativo a dudas sobre el contenido del cuestionario y su cumplimentación. Tras esta experiencia, se realizaron algunos ajustes al cuestionario con el fin de mejorar su comprensibilidad, y se procedió al pase definitivo, que se llevó a cabo a través de los tutores de los grupos que participaron, quienes previamente habían sido informados sobre el método de aplicación.

Análisis estadístico

El estudio realizado es de tipo descriptivo y de diseño transversal. Para desarrollarlo se utilizaron los programas informáticos EQS 6.2. e IBM SPSS Statistics 20 para Windows realizando: 1) Análisis factorial confirmatorio de la estructura del CERI para posteriormente realizar análisis de distribución de las puntuaciones en el CERI para informar de frecuencia/prevalencia y comparaciones t de Student o ANOVA para analizar posibles diferencias en función del sexo, edad y nivel socioeconómico; 2) Tablas de contingencia y cálculo de Chi-cuadrado para analizar la asociación entre usos de Internet y su relación con sexo, edad y nivel socioeconómico; 3) Análisis de correlación bivariadas y análisis de regresión lineal jerárquico para estudiar las relaciones entre las puntuaciones en el CERI de usos problemáticos de Internet y la frecuencia de uso (bloque 2), controlando el efecto de las variables sociodemográficas (bloque 1). Se interpretaron las magnitudes de las asociaciones siguiendo los criterios de Cohen (1988) según los cuales se considera un tamaño de relación pequeño cuando éste es menor o igual a .10, medio cuando está en torno a .30 y grande cuando es igual o mayor a .50 (Cohen, 1988; Lipsey y Wilson, 2001). Además, se incluyó el coeficiente sr^2 de cada variable predictora, o coeficiente de correlación semiparcial, calculado a partir de las correlaciones semiparciales. Este coeficiente informa de la correlación entre la variable criterio y las variables predictoras eliminando el efecto del resto de predictoras sobre el criterio, de modo que se interpreta como el porcentaje de varianza explicada de cada variable una vez controlado el efecto del resto de variables.

4.3.2. Resultados

Estructura factorial del CERI

Siguiendo las recomendaciones de Finney y DiStefano (2013), realizamos un Análisis Factorial Confirmatorio con el Método LS Robusto. Los resultados indicaron un ajuste adecuado de los datos al modelo de Casas et al. (2013). Los valores de ajuste fueron: χ^2 : 164.44 (32) $p < .01$; SB χ^2 : 73.54 (32) $p < .01$; NNFI: .92; CFI: .95; SRMR: .041; RMSEA: .076 (.065 - .088). En la tabla 3.1 se muestran las cargas factoriales de los ítems. La correlación entre los factores fue .99, por lo que se contrastó igualmente un modelo unidimensional, si bien entonces el ajuste es pobre.

Tabla 3.1. Coeficientes estandarizados del CERI

ITEM	CERI Intrapersonal	CERI Intrapersonal
CERI 1		.46
CERI 2		.66
CERI 3		.52
CERI 4	.72	
CERI 5	.68	
CERI 6	.66	
CERI 7	.55	
CERI 8		.72
CERI 9	.54	
CERI 10	.55	

Nota: CERI = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet.

Frecuencia de posible adicción a Internet (Uso problemático de Internet) y relación con sexo, edad y nivel socioeconómico

Como puede observarse en la tabla 3.2, la media en el CERI total fue de 19.34 (rango 10-40, ligeramente por debajo de la media teórica que sería 25, mientras que para las subescalas fue 8.7 para intrapersonal y 10.64 para interpersonal, ambas por debajo de la media teórica (12.5). Las comparaciones de las puntuaciones en el CERI total y en las subescalas interpersonal e intrapersonal en función del sexo, edad y nivel socioeconómico no ofrecieron diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$).

En la tabla 3.3 se presentan la distribución en torno a la media en el CERI total de alumnos que han participado. Como puede observarse, el 14.8% de la muestra se alejó más de 1 desviación típica de la media atendiendo a la puntuación total del CERI, mientras que el 19.8% lo hizo en la escala intrapersonal y 19.4 en interpersonal.

Tabla 3.2. Estadísticos descriptivos de las variables para la muestra general y en función del género

		CERI Intrapersonal	CERI Interpersonal	CERI Total
Instrumentos		<i>M (DT)</i>	<i>M (DT)</i>	<i>M (DT)</i>
Edad	12-13 años	8.30 (3.17)	10.51 (3.43)	18.81 (6.09)
	14-15 años	8.80 (2.94)	10.79 (3.19)	19.59 (5.51)
	16-18 años	9.03 (3.10)	10.49 (2.97)	19.52 (5.49)
Sexo	Chicos	8.61 (3.02)	10.54 (3.11)	19.15 (5.58)
	Chicas	8.79 (3.09)	10.74 (3.32)	19.54 (5.80)
Nivel socioeconómico	Bajo	8.12 (2.85)	10.36 (2.76)	18.48 (5.08)
	Medio	8.73 (3.00)	10.72 (3.37)	19.45 (5.70)
	Alto	8.78 (3.13)	10.64 (3.22)	19.41 (5.78)
Total		8.70 (3.06)	10.64 (3.22)	19.34 (5.69)

Nota: *M*-Media; *DT*-Desviación Típica; CERI-Cuestionario Uso Problemático de Internet. CERI Total = rango entre 10-40; CERI Intrapersonal e Interpersonal = rango entre 5-20.

Tabla 3.3. Frecuencia y Porcentajes (%) de estudiantes que presentan usos problemáticos

	CERI interpersonal	CERI intrapersonal	CERI Total
< 1 DT	127 (17.8)	94 (13.2)	107 (15.0)
Normal-bajo	253 (35.5)	319 (44.8)	298 (41.9)
Normal-alto	194 (27.2)	158 (22.2)	202 (28.4)
> 1 DT	120 (16.9)	104 (14.6)	78 (11.0)
> 2 DT	18 (2.5)	31 (4.4)	24 (3.4)
> 3 DT	-	6 (0.8)	3 (.4)

Nota: CERI = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet.

Frecuencias de uso de internet en función de la edad, sexo y nivel socioeconómico

En este apartado se describen los resultados más relevantes en lo relativo a los usos generales de Internet, que los estudiantes participantes en el estudio refieren.

Respecto a la tabla 3.4, cabe destacar que el 45.4% de los adolescentes utilizan a diario Internet. Por otra parte, puede observarse el porcentaje de personas que usan a diario Internet aumenta significativamente, hasta un 65%, entre los adolescentes mayores de 16 a 18 años ($\chi^2 = 32.33$; $p < .001$). En nivel socioeconómico también se observa que el grupo con estatus más alto tiene un porcentaje mayor de uso a diario de internet ($\chi^2 = 27.91$; $p < .001$). No se aprecian diferencias significativas entre sexos ($\chi^2 = 1.78$; $p = .18$).

Tabla 3.4. Frecuencia de uso diario de Internet y porcentajes, según grupos de edad, sexo y estatus socioeconómico

		A diario	No	Total
Edad	12-13 años	88 (40.9)	127 (59.1)	215 (30.2)
	14-15 años	131 (38.9)	206 (61.1)	337 (47.3)
	16-18 años	104 (65.0)	56 (35.0)	160 (22.5)
Sexo	Chicos	205 (57.1)	154 (42.9)	359 (50.4)
	Chicas	184 (52.1)	169 (47.99)	353 (49.6)
Nivel socio-económico	Bajo	28 (41.8)	39 (58.2)	67 (9.4)
	Medio	89 (33.5)	177 (66.5)	266 (37.4)
	Alto	206 (54.4)	173 (45.6)	379 (53.2)
Total		323 (45.4)	389 (54.6)	712 (100)

En la tabla 3.5 se exponen los porcentajes de estudiantes que se reparten en cuatro franjas de tiempo de conexión en cada sesión, es decir, el tiempo que de forma continuada consume Internet en el día. En general, el 61.9% utilizan Internet más de 2 horas y un 20.9% más de 4 horas al día. Además, se observa que el sexo no resultó una variable asociada a este uso diario de Internet ($\chi^2 = 1.36$; $p = .72$). Sin embargo, la edad y el nivel socioeconómico sí se asociaron al uso de Internet a diario. Así, los adolescentes mayores (16-18 años) son los que mayor número de horas utilizan Internet ($\chi^2 = 44.72$; $p < .001$). Respecto al nivel socioeconómico, aunque la asociación resulta significativa ($\chi^2 = 32.33$; $p < .001$), las diferencias son muy pequeñas, y tan solo se

observa un mayor porcentaje de uso de internet a diario del nivel social medio frente al grupo de nivel alto.

Tabla 3.5. Frecuencia de tiempo de conexión al día y porcentajes, según grupos de edad, sexo y estatus socioeconómico

		Menos de una hora	Entre 1 y 2 horas	Entre 2 y 4 horas	Más de 4 horas
Edad	12-13 años	40 (18.6)	73 (34.0)	76 (35.3)	26 (12.1)
	14-15 años	22 (6.5)	94 (27.9)	145 (43.0)	76 (22.6)
	16-18 años	10 (6.3)	32 (20)	71 (44.4)	47 (29.4)
Sexo	Chicos	39 (10.9)	103 (28.7)	140 (39.0)	77 (21.4)
	Chicas	33 (9.3)	96 (27.2)	152 (43.1)	72 (20.4)
Nivel socioeconómico	Bajo	8 (11.9)	15 (22.4)	30 (44.8)	14 (20.9)
	Medio	19 (7.1)	62 (23.3)	120 (45.1)	65 (24.4)
	Alto	45 (11.9)	122 (32.2)	142 (37.5)	70 (18.5)
	Total	72 (10.1)	199 (27.9)	292 (41.0)	149 (20.9)

En general, como indica la tabla 3.6, el 78% de los adolescentes utilizan Internet más de 5 horas a la semana y un 51% más de 10. No aparecen diferencias en función del sexo con este uso de Internet semanal ($\chi^2 = 1.14$; $p = .77$). Sin embargo, los grupos de edad de 14-15 y 16-18 presentaron mayores porcentajes de usos extremos (más de 10 horas a la semana) que el grupo de los menores (12-13) ($\chi^2 = 37.50$; $p < .001$). Respecto al nivel socioeconómico, la asociación resulta significativa ($\chi^2 = 30.28$; $p < .001$), pero las diferencias son pequeñas, y tan solo se observa un mayor porcentaje de uso de más de 10 horas de Internet semanal en el grupo de nivel social medio frente al grupo de nivel bajo.

Tabla 3.6. Frecuencia de tiempo de conexión a la semana y porcentajes, según grupos de edad, sexo y estatus socioeconómico

		Menos de una hora	Entre 1 y 5 horas	Entre 5 y 10 horas	Más de 10 horas
Edad	12-13 años	7 (3.3.)	68 (31.6)	61 (28.4)	79 (36.7)
	14-15 años	4 (1.2)	52 (15.4)	93 (27.6)	188 (55.8)
	16-18 años	4 (2.5)	22 (13.8)	38 (23.8)	96 (60.0)
Sexo	Chicos	8 (2.2.)	66 (18.4)	98 (27.3)	187 (52.1)
	Chicas	7 (2.0)	76 (21.5)	94 (26.6)	176 (49.9)
Nivel socioeconómico	Bajo	6 (9.0)	18 (26.9)	14 (20.9)	29 (43.3)
	Medio	7 (2.6)	40 (15.0)	68 (25.6)	151 (56.8)
	Alto	2 (0.5)	84 (22.2)	110 (29.0)	183 (48.3)
	Total	15 (2.1)	142 (19.9)	192 (27.0)	363 (51.0)

Relación entre posible adicción a Internet y tiempo de uso de Internet

Como puede observarse en la tabla 3.7, las correlaciones fueron significativas. En la tabla 3.8 se observa que la contribución del bloque de variables sociodemográficas resultó estadísticamente significativa solo en el modelo para el CERI intrapersonal (1% de varianza total explicada; $p < .05$). Con la inclusión del tiempo de uso de Internet al día en el segundo bloque, se produjo un aumento de la varianza explicada hasta un 11%, 9% y 10% en el CERI total, intra e interpersonal, respectivamente ($p < .001$). Los resultados revelan que la puntuación total del CERI se asocia positiva y significativamente con el nivel socioeconómico ($sr^2 = 0.5\%$) y el tiempo de uso ($sr^2 = 11\%$), mientras que el CERI intrapersonal lo hace con nivel socioeconómico ($sr^2 = 1\%$) y tiempo de uso al día ($sr^2 = 7.8\%$) y CERI interpersonal con la edad negativamente ($sr^2 = 0.6\%$) y la frecuencia de uso ($sr^2 = 10\%$).

Tabla 3.7. Análisis correlacional de la variable dependiente CERI y las variables independientes: Tiempo de uso de Internet al día y a la semana

	CERI total	CERI Intrapersonal	Ceri Interpersonal
	r	r	r
Tiempo uso Internet al día	.33	.29	.31
Tiempo uso Internet semana	.28	.24	.26

Nota: CERI = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet; *r* = coeficiente de correlación de Pearson; todas las correlaciones significativas al nivel de $p < .01$.

Tabla 3.8. Resumen del análisis de regresión lineal para las variables predictoras

	F (3,711) = 1.48; R ² aj = .002			F (3, 711) = 3.83*; R ² aj = .01			F (3, 711) = 0.30; R ² aj = .003					
	F (4, 711) = 87.26**; R ² aj = .11			F (4, 711) = 18.68**; R ² aj = .09			F (4, 711) = .20.51**; R ² aj = .10					
	CERI Total			CERI Intrapersonal			CERI Interpersonal					
Bloque 1	R ²	β	p	R ²	B	p	R ²	β	p			
Sexo		-.04	.33		-0.3	.35		-.03	.39			
Edad		.05	.18		.10	.01		-.01	.96			
Nivel socioeconómico		.05	.17		.08	.03		.02	.68			
Bloque 2												
Sexo		-.02	.47		-.02	.48		-.02	.55			
Edad		-.03	.35		.02	.52		-.08	.02			
Nivel socioeconómico		.07	.04		.10	.01		.04	.29			
Tiempo uso Internet al día		.34	.001		.29	.001		.33	.001			
		Cambio F (1,707) = 88.65**; Cambio R ² = .11				Cambio F (1, 707) = 62.24**, Cambio R ² = .08				Cambio F (1, 707) = 81.00**; Cambio R ² = .10		

Nota: CERI = Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet; r²- coeficiente de determinación; β- coeficiente beta; p-significación estadística. * $p < .05$. ** $p < .01$.

4.3.3. Discusión

Este trabajo ha examinado la frecuencia de las experiencias relacionadas con el uso problemático de Internet en adolescentes y su relación con variables como el uso de Internet, el sexo, la edad y el nivel socioeconómico.

En primer lugar, los resultados indican que en torno al 15% de los adolescentes de nuestra muestra presentan puntuaciones elevadas en el uso problemático o posible adicción a Internet, mientras que el porcentaje se acerca al 20% cuando nos centramos en la posible adicción a Internet desde una dimensión intrapersonal e interpersonal. Estos datos son consistentes con los estudios previos señalados en la introducción, pero especialmente coincidentes con aquellos que se centran en la prevalencia de uso desadaptativo de Internet, que se sitúa en torno al 13% (Durkee et al., 2016; Golpe, Isorna et al., 2017) y en el riesgo de desarrollar conductas adictivas entre el 21.3% y el 43.3% (Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria, 2009; de la Villa-Moral y Suarez, 2016; Rial et al., 2015).

Respecto a la relación del uso problemático de Internet y la edad, sexo y nivel socioeconómico, nuestros datos no indicaron diferencias entre los grupos. Tampoco hallamos un mayor uso de Internet en función de un sexo u otro. Además, se comprueba que el hábito de acceder a Internet a diario va incrementándose durante la adolescencia y está plenamente instaurado en los adolescentes, sin existir diferencias importantes entre sexos, probablemente debido a que representa una herramienta de socialización en ambos géneros (Sabater y Bingen, 2015). Estos datos son consistentes con los estudios que indican que no hay diferencias respecto al sexo (Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz, 2013; Gámez-Guadix, 2014; Gámez-Guadix et al., 2015; Golpe, Isorna et al., 201; Jackson et al., 2003; Rial, Gómez-Salgado et al., 2015), aunque ya se ha señalado anteriormente que no existe consenso en este sentido.

Respecto a los grupos de edad, se halla un aumento de la frecuencia de uso de Internet con la edad, sin embargo el uso problemático de Internet se mantiene constante con la edad, por lo que estos datos coincidirían con estudios previos que indican que la adolescencia es un período de gran vulnerabilidad de cara al desarrollo de una posible adicción o uso problemático de Internet (Kaltiala-Heino, Lintonen y Rimpelä, 2004; Kandell, 1998; Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths y van de Mheen, 2013), pero no está claro si hay un aumento o una estabilización del uso durante la adolescencia (Labrador y

Villadangos, 2010; Mihara et al., 2016). En cualquier caso, en el presente estudio se cuenta con participantes entre los 12 y los 18, y la comparación abarca un rango limitado en cuanto a la edad.

Respecto al nivel socioeconómico, no se halla relación con el uso problemático de Internet, pero sí cierta relación entre el grupo de nivel socioeconómico medio y el mayor uso de Internet. Estos resultados no son consistentes con estudios previos que hallan una asociación positiva (Ak et al., 2013; Cao et al., 2011), frente a otros que hallan negativa (Leung y Lee, 2012) entre el nivel de ingresos y el uso problemático de Internet. No obstante, cabe destacar que, si bien existen muy pocos estudios y con resultados controvertidos, un estudio reciente señala la importancia de del papel mediador de la educación de los padres en la relación entre el nivel de ingresos y el uso problemático de Internet (Lai y Kwan, 2017). Dado que en el presente estudio no se ha incluido la medida de la educación de los padres, resulta complicado establecer comparaciones.

Por último, también se ha constatado que existe una relación entre el uso problemático y la cantidad de horas de uso, ya sea en cantidad de horas totales o en consumo intensivo ininterrumpido, en la línea de otros trabajos. (Muñoz-Miralles et al., 2016; Rial et al., 2015).

En cuanto a las limitaciones del estudio, cabe destacar las siguientes: por una parte, encontramos las limitaciones propias de un estudio de tipo transversal, entre las que se encuentra la imposibilidad de establecer relaciones causa-efecto claras. Por otro lado, el tamaño muestral es proveniente de una única localidad de la provincia de Alicante, lo cual dificulta la generalización de resultados. Resulta necesario continuar desarrollando estudios con mayor amplitud de muestra, de diseño longitudinal, que utilicen otras formas de medida más allá del autoinforme (de observación y métodos cualitativos) y que incluyan más variables descritas en la literatura como factores de riesgo del uso problemático de Internet.

De todo lo expuesto anteriormente se desprende la necesidad de abordar esta cuestión en el medio escolar, ya que tanto en los casos normativos (usos generales) como en los no normativos (usos problemáticos) existen riesgos psicosociales que es preciso reducir o evitar. Cabe incidir en la importancia de realizar intervenciones en este área, dada la relevancia que, como se comentaba al principio, tienen ya el uso de Internet en la vida del adolescente, así como en la de cualquier ciudadano.

4.4. Estudio 4: Análisis factorial del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Caplan e invarianza factorial del GPIUS2 en adolescentes



Artículo enviado a *Assessment*

Objetivos específicos del estudio:

- Confirmar la estructura factorial del instrumento GPIUS2 (Generalized and Problematic Internet Use Scale 2) en una muestra de población adolescente alicantina
- Confirmar el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan en una muestra de población adolescente alicantina
- Analizar la invarianza factorial de la GPIUS2 entre sexos

4.4.1. Método

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 909 estudiantes pertenecientes a 7 centros de Educación Secundaria de la provincia de Alicante y con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años. Del total, 538 fueron chicos (59.2%). La media total de edad fue de 14.2 (SD: 1.6). Todos los sujetos estaban inscritos en alguno de los cursos comprendidos desde 1º de E.S.O. hasta 2º de Bachiller en el año académico 2016/2017.

El 16.9% de los encuestados presentó una puntuación de riesgo de uso problemático y generalizado de Internet (1 DT por encima de la media) y un 4% mostró una puntuación de hasta 2 DT por encima del uso medio de su grupo.

Variables e instrumentos

Uso problemático y generalizado de Internet

Se empleó la *Generalized and Problematic Internet Use Scale 2* (GPIUS2; Caplan 2010) en su versión traducida y validada en población española (Gámez-Guadix et al., 2013). La GPIUS2 evalúa diferentes componentes del uso problemático y generalizado de Internet a partir de un modelo cognitivo-conductual. Está integrada por 15 ítems agrupados en cuatro subescalas diferenciadas: 1) Preferencia por la interacción social online (POSI) (tres ítems; p. ej., “Me siento más cómodo comunicándome con otras personas por Internet que haciéndolo cara a cara”); 2) Regulación del estado de ánimo a través de Internet (tres ítems; p. ej., “He usado Internet para sentirme mejor cuando he estado triste”); 3) Consecuencias negativas (tres ítems; p. ej., “Mi uso de Internet ha creado problemas en mi vida”) y 4) un factor de segundo orden denominado Autorregulación deficiente, que incluye una subescala de Preocupación cognitiva (tres ítems; p. ej., “Cuando no me conecto a Internet durante algún tiempo empiezo a preocuparme con la idea de conectarme”) y otra de Uso compulsivo de Internet (tres ítems; p. ej., “Tengo dificultad para controlar la cantidad de tiempo que estoy conectado a Internet”). El formato de respuesta fue tipo Likert de seis puntos, desde 1 (Totalmente en desacuerdo) hasta 6 (Totalmente de acuerdo). La consistencia interna de la escala en los estudios previos (Caplan, 2010; Gámez-Guadix et al., 2013) fue de $\alpha = .91$.

Procedimiento

Se solicitó permiso a la Secretaría Autónoma de Educación e Investigación para llevar adelante el proyecto. Después se contactó con los responsables educativos de cada uno de los 11 centros incluidos en la propuesta (muestreo de conveniencia), de los cuales 7 aceptaron participar. Posteriormente, se solicitó a los alumnos que desearan participar en la investigación presentar un consentimiento informado firmado por uno de sus progenitores, con lo cual las garantías éticas fueron cubiertas.

Para la aplicación de la prueba se utilizó la plataforma DetectaWeb para la detección de la salud mental en niños y adolescentes (véase protocolo completo en Piqueras, Garcia-Olcina, Rivera-Riquelme, Rodríguez-Jiménez, Martínez-González y Cuijpers, 2017; para más información véase <http://www.detecta-web.com/blog/>). Los alumnos reclutados fueron organizados desde sus respectivos centros para cumplimentar el cuestionario en aulas informáticas. Los tutores responsables de los grupos fueron previamente adiestrados en la aplicación de la prueba, y recibieron orientación telemática.

Análisis de los datos

Los análisis se llevaron a cabo con los programas estadísticos SPSS 22 y EQS 6.2.

En primer lugar, se incluyeron descriptivos de la medida (M y SD). En segundo lugar, se puso a prueba el modelo factorial de la escala con el programa EQS 6.2. El modelo contrastado incluyó los cuatro factores generales siguientes, considerando que están correlacionados: Preferencia por las Relaciones Sociales Online (*POSI*), Regulación del Estado de Ánimo (*Mood Regulation*), el factor de segundo orden Autorregulación Deficiente (*Deficient SR*) (que incluye Preocupación cognitiva y Uso compulsivo) y Consecuencias Negativas (*Negative Outcomes*).

Los análisis se llevaron a cabo con el método de máxima verosimilitud robusta (ML Robust). Para el análisis del ajuste se utilizaron los siguientes índices: Chi-cuadrado χ^2 , Satorra Bentler Chi-cuadrado S-B χ^2 , valor robusto de Raíz cuadrada del Error de Aproximación Medio (*Robust Root Mean Square Error of Aproximation*, R-RMSEA), Índice de Ajuste Comparativo Robusto (*Robust Comparative Fit Index*, R-CFI), Media Cuadrática estandarizada de los Residuales (*Standardized Root Mean*

Square Residual, SRMR). Para RMSEA, valores menores a .08 indican que el modelo es bueno, y valores iguales o inferiores a .05 indica un modelo con óptimo (Schumacker y Lomax, 2004). El valor CFI indica buen ajuste con valores superiores o igual a .95 (Bentler, 1990), mientras que el índice SRMR se considera bueno cuando sus valores son inferiores a .08, siendo más aceptables los valores próximos a .00.

Tras comprobar el ajuste del instrumento, se aportan los valores de fiabilidad total y de cada factor mediante el índice omega de McDonald (1999).

En tercer lugar, se pone a prueba el modelo teórico de Caplan, el cual contiene las variables medidas con la GPIUS2.

En cuarto lugar, mediante EQS 6.2, se analizó la equivalencia factorial con el cálculo de la Invarianza Factorial (IF) de forma progresiva mediante el procedimiento sugerido por Dimitrov (2012), según el cual la Invarianza de Medida se refiere a: (a) invarianza métrica (igualdad de cargas factoriales entre grupos) y (b) invarianza escalar (igualdad de interceptos entre los grupos). Cuando se alcanza la invarianza de medida fuerte, la comparación de medias latentes está justificada.

Finalmente, se realizaron los cálculos para comparar las medias latentes entre sexos.

4.4.2. Resultados

Análisis de la estructura factorial de la GPIUS2

La tabla 4.1 presenta los estadísticos descriptivos (medias y desviaciones típicas) para las variables que componen la GPIUS2.

Se realizó un análisis factorial confirmatorio, empleando el método de estimación robusto de máxima verosimilitud (ML Robusto), debido a que el índice de Mardia mostró un valor de 117.88, lo que indica falta de normalidad en los datos. Por este motivo, a la hora de comparar modelos se utilizará el índice comparativo ajustado mediante los valores de Satorra-Bentler Chi-cuadrado (S-B χ^2).

En cuanto al tratamiento de los casos, no hubo valores perdidos puesto que la administración del cuestionario fue online y las respuestas fueron obligatorias en todos los ítems.

El ajuste de los datos al modelo fue adecuado: S-B χ^2 (82) = 356.07, $p < .001$, SRMR = .046, R-RMSEA = .066, CI [.054, .067], NNFI = .91, R-CFI = .93.

Tabla 4.1 Medias y desviaciones típicas de las puntuaciones del GPIUS2

	M	SD
Preferencia por las relaciones sociales online	1.78	1.04
Regulación del estado de ánimo	2.68	1.41
Autorregulación deficiente	2.36	1.12
Preocupación cognitiva	2.22	1.16
Uso compulsivo	2.49	1.27
Consecuencias negativas	1.69	.93
Total GPIUS2	2.13	.87

En la figura 4.1 se muestran los valores estandarizados de las cargas factoriales del modelo. Las cargas factoriales oscilaron entre .55 y .88 ($p < .001$). De igual forma, las correlaciones entre las variables latentes resultaron por encima de .43 y fueron estadísticamente significativas ($p < .001$).

Se utilizó el índice omega de McDonald (1999) para estimar la consistencia interna de cada una de las subescalas, por ser una medida más confiable que el alfa de Cronbach (Dunn, Baguley y Brunsten, 2014), resultando todas ellas adecuadas: preferencia por las relaciones sociales online: $\Omega = .86$; regulación del estado de ánimo: $\Omega = .84$; preocupación cognitiva: $\Omega = .82$; uso compulsivo: $\Omega = .84$; y consecuencias negativas: $\Omega = .82$. Para el factor de segundo orden (autorregulación deficiente) la consistencia interna fue $\Omega = .89$. La consistencia interna del total de la escala también fue adecuada ($\Omega = .90$).

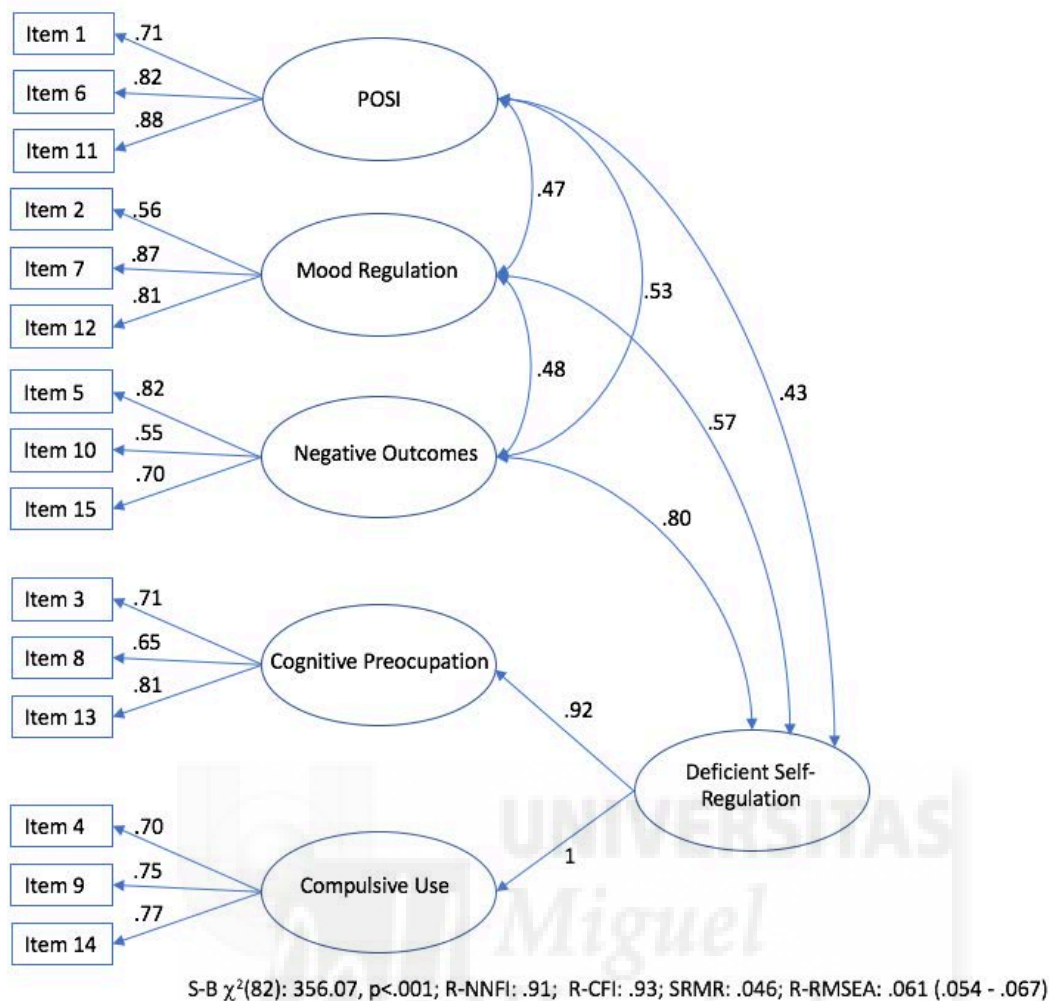
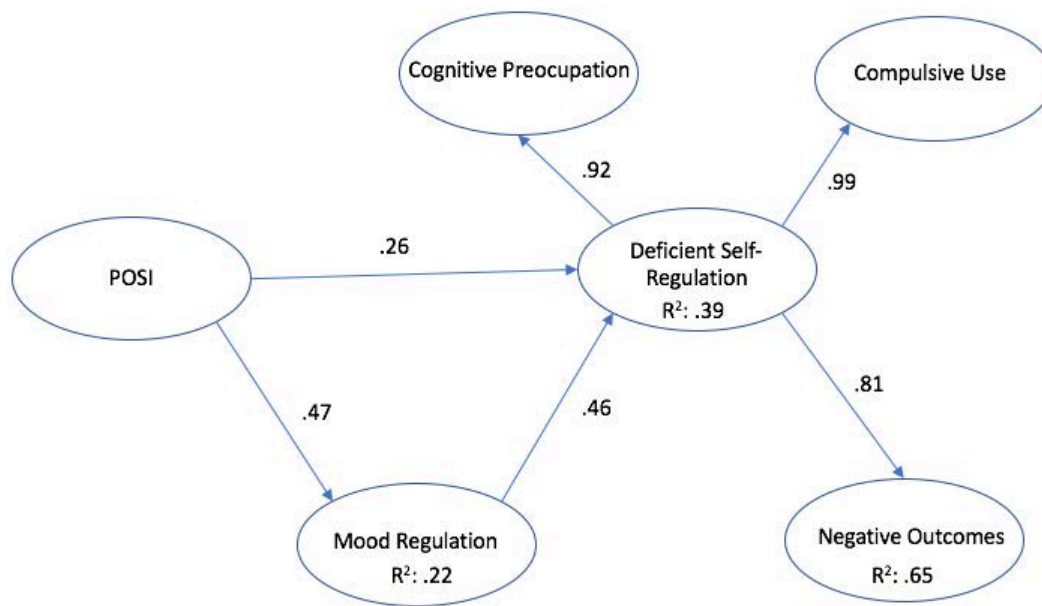


Figura 4.1. Estructura Factorial del cuestionario GPIUS2. Valores estandarizados

POSÍ= Preferencia por las Relaciones Sociales Online. *Mood Regulation*= Regulación del Estado de Ánimo. *Negative Outcomes*= Consecuencias Negativas. *Deficient Self-Regulation*= Autorregulación Deficiente. *Cognitive Preoccupation*= Preocupación Cognitiva. *Compulsive Use*= Uso Compulsivo.

La Figura 4.2 muestra los coeficientes estandarizados del modelo teórico de Caplan. El ajuste para este modelo fue adecuado: S-B $\chi^2(83) = 371.96$, $p < .001$, SRMR = .054, R-RMSEA = .062, CI [.056, .068], NNFI= .91, R-CFI = .93.

El modelo explicó un 22% de la varianza de regulación del estado de ánimo ($R^2 = .22$), 39% de la varianza de autorregulación deficiente ($R^2 = .37$), el 65% de la varianza de consecuencias negativas ($R^2 = .65$). Análisis de la invarianza factorial



S-B $\chi^2(83)$: 371.96, $p < .001$; NNFI: .91; CFI: .93; SRMR: .054; RMSEA: .062 (.056 - .068)

Figura 4.2. Resultados de la aplicación del modelo teórico de Caplan (2010). Valores estandarizados
 POSI= Preferencia por las Relaciones Sociales Online. *Mood Regulation*= Regulación del Estado de
 Ánimo. *Negative Outcomes*= Consecuencias Negativas. *Deficient Self-Regulation*= Autorregulación
 Deficiente. *Cognitive Preoccupation*= Preocupación Cognitiva. *Compulsive Use*= Uso Compulsivo.

Se evaluó la equivalencia factorial del instrumento de Caplan (2010) (GPIUS2) en función del sexo. Para comenzar a evaluar la IF se ha analizado el test de Mardia que indica no normalidad de los datos, por lo que, se ha empleado un método de estimación robusto: Máxima Verosimilitud (Robust ML). Seguidamente se calculó el ajuste del modelo para sendas muestras, mostrándose en ambos casos un ajuste adecuado (Tabla 4.2). El siguiente paso fue poner a prueba la invarianza métrica o equivalencia de las cargas factoriales entre los dos grupos (invarianza débil). Para ello se calculó en primer lugar el modelo multigrupo sin restricciones (M0). Seguidamente, se calculó el modelo estableciendo igualdad de las cargas factoriales de las dos muestras (M1). En la Tabla 4.3 se observa que no existen diferencias significativas en el incremento de S-B χ^2 entre M0 y M1. Por tanto, se continuó con el análisis de la invarianza escalar (interceptos de los ítems equivalentes entre los grupos) (M2). La comparación entre los valores S-B χ^2 indica que sí existen diferencias significativas entre los dos modelos. Aunque estas diferencias no se aprecian en el valor del R-CFI, que disminuyó .008, se optó por

observar los cambios que se proponían a través de los índices de modificación calculados con el Test de Lagrange. Dicho test sugirió, en primer lugar, liberar la equivalencia del intercepto del ítem 13. Con esta liberación, las diferencias entre el modelo anterior (M1) y el actual seguían siendo significativas, por lo que se liberó también la equivalencia entre los interceptos del ítem 2 (M2a). En este segundo caso las diferencias entre modelos no resultaron significativas ($p: .08$). Dimitrov (2012) establece que puede haber hasta un 20% de factores no equivalentes entre modelos, siempre y cuando el incremento de S-B χ^2 no sea significativo y la diferencias entre los valores de CFI no sean mayor a .01. En nuestro caso se cumplen ambas condiciones. Por lo que se puede afirmar que existe invarianza métrica y escalar se puede hablar de invarianza fuerte y está justificado realizar la comparación de medias latentes.

Tabla 4.2. Ajuste del GPIUS en función del sexo

Model	χ^2	SB χ^2	<i>df</i>	R-CFI	SRMR	NNFI	R-RMSEA (90% CI)
Chicos	356.76	255.31	82	.920	.096	.900	.063 (.054-.071)
Chicas	293.39	202.58	82	.951	.060	.915	.063 (.052-.074)

Nota. SB χ^2 = Satorra-Bentler Chi-cuadrado; R-CFI = Índice de Ajuste Comparativo Robusto; SRMR = Media Cuadrática estandarizada de los Residuales; NNFI= Índice de Ajuste No-Normativo; R-RMSEA = valor robusto de Raíz cuadrada del Error de Aproximación Medio; CI = Intervalo de Confianza

Tabla 4.3. Índices de bondad de ajuste de los modelos de invarianza por sexo

Model	χ^2	SB χ^2	<i>df</i>	R-CFI	R-RMSEA (90% CI)	SRMR	SB $\Delta\chi^2$	Δdf	<i>p</i>
M0	650.12	490.02	148	.950	.056 (.049-.063)	.054			
M1	662.63	365.10	158	.951	.054 (.046-.061)	.055	9.04	10	.99
M2	704.49	433.46	178	.943	.046 (.049-.063)	.055	329.64	20	.00
M2a	694.55	398.92	177	.949	.053 (.046-.059)	.055	27.57	19	.08

SB χ^2 = Satorra-Bentler Chi-cuadrado; R-CFI = Índice de Ajuste Comparativo Robusto; R-RMSEA = valor robusto de Raíz cuadrada del Error de Aproximación Medio; CI = Intervalo de Confianza; SRMR = Media Cuadrática estandarizada de los Residuales; $\Delta SB\chi^2$ = diferencia SB χ^2 ajustada; M0 = línea base; M0 = Modelo sin restricciones (modelo base); M1= M0 con invarianza factorial; M2= M1 con invarianza de interceptos; M2a=M1 con invarianza parcial de interceptos (liberados interceptos ítem 2 e ítem 13).

Comparación de medias latentes entre sexos

Los resultados de la media observada para cada factor en función del sexo, se presenta en la tabla 4.4. Sin embargo, la comparación de medias latentes es mejor que las observadas ya que las primeras no están asociadas al error de medida (Brown, 2006).

Para realizar la comparación de las medias latentes se utilizó el EQS 6.2. Este programa permite fijar los valores de los interceptos de los factores de uno de los grupos a 0, estableciéndose así un modelo base sobre el que se calculan las posibles diferencias entre los dos grupos. Imponiéndose, además, la equivalencia entre los interceptos de los ítems. En este caso se fijaron a 0 los valores del grupo de los chicos.

El modelo resultante mostró unos valores adecuados de ajuste $SB\chi^2$ (175): 440.36; R-CFI: .94; NNFI .90; SRMR: .055; R-RMSEA: .058 (.051- .065). La comparación entre los resultados de los dos grupos, mostró que sólo existen diferencias significativas en autorregulación deficiente, siendo sus valores mayores en chicas.

Tabla 4.4 Medias y puntuaciones típicas (SD) para cada factor en función del sexo

	Sexo	Media	SD
Preferencia por las Relaciones Sociales Online	Chicos	1.81	1.07
	Chicas	1.75	1.00
Regulación del Estado de Ánimo	Chicos	2.61	1.38
	Chicas	2.79	1.45
Autorregulación Deficiente	Chicos	2.26	1.04
	Chicas	2.49	1.21
Consecuencias Negativas	Chicos	1.71	0.94
	Chicas	1.66	0.91

4.4.3. *Discusión*

En el presente artículo se ha analizado la estructura factorial del instrumento GPIUS2 en una muestra adolescente de la provincia de Alicante. Los resultados han mostrado que el GPIUS2 presenta una buena consistencia interna y que el ajuste del modelo teórico propuesto por Caplan es adecuado, tal y como se ha confirmado en

trabajos anteriores (Caplan, 2010; Fioravanti, Primi y Casale, 2013; Gámez-Guadix, Orue y Calvete, 2013; Gámez-Guadix, Villa-George y Calvete, 2012).

Se ha puesto de manifiesto, además, que dicho instrumento es igualmente válido para chicos y chicas, presentando unos buenos índices de ajuste.

Únicamente se ha constatado una diferencia entre sexos en Autorregulación deficiente, siendo mayor ésta en chicas. Es plausible que dicha diferencia se deba a la mayor probabilidad de las chicas a presentar sintomatología obsesivo-compulsiva en el ámbito comunitario (Martínez-González, Piqueras y Marzo, 2011; Piqueras, Martínez-González, Hidalgo, Fullana, Mataix-Cols y Rosa, 2009; Rodríguez-Jiménez, Blasco y Piqueras, 2014).

Este estudio constituye un apoyo más al robusto modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet, el cual ha de servir como punto de partida a las futuras investigaciones que se lleven a cabo en este ámbito. Se proporciona, de igual forma, una información relevante en cuanto a el GPIUS2, un instrumento ya de por sí con unas cualidades psicométricas contrastadas, y que además se ha mostrado invariante en función del sexo, lo que favorece más si cabe su aplicación.

En lo referente a las limitaciones del estudio, cabe señalar como principales el tipo de muestreo realizado, el cual ha sido por conveniencia y circunscrito a una misma área geográfica, y la ausencia de otro tipo de medidas más allá del autoinforme, lo que lastra la generalización de resultados.

Resulta interesante en lo sucesivo diseñar estudios longitudinales que den cuenta del uso problemático y generalizado de Internet en relación con otras variables de personalidad o transdiagnósticas. Dicha información es fundamental a la hora de elaborar modelos predictivos y programas de prevención desde el ámbito comunitario.

4.5. Estudio 5: Uso problemático de Internet en adolescentes y factores asociados



Artículo enviado a *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*

Objetivos específicos del estudio:

- Determinar la influencia de los principales factores hallados en la literatura con relación al uso problemático de Internet sobre los componentes del modelo cognitivo-conductual del uso generalizado y problemático de Internet de Caplan
- Analizar las diferencias entre sexos en los usos desadaptativos de Internet, teléfono móvil y videojuegos

4.5.1. Método

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 791 estudiantes pertenecientes a 7 centros de Educación Secundaria de la provincia de Alicante y con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años. La distribución por sexos fue de 465 chicos (58.8%) y 326 chicas (41.2%), con una edad media de 14.2 (DT= 1.6). Todos los sujetos estaban inscritos en alguno de los cursos comprendidos desde 1º de E.S.O. hasta 2º de Bachiller en el año académico 2016/2017.

El 16.7% de los encuestados presentó una puntuación de riesgo de uso problemático y generalizado de Internet (1 DT por encima de la media) y un 3.9% mostró una puntuación de hasta dos desviaciones típicas por encima del uso medio de su grupo.

Variables e instrumentos

Uso problemático y generalizado de Internet.

Se empleó la *Generalized and Problematic Internet Use Scale 2* (GPIUS2; Caplan 2010) en su versión traducida y validada en población española (Gámez-Guadix et al., 2013). La GPIUS2 evalúa los diferentes componentes del uso problemático y generalizado de Internet. Está integrada por 15 ítems agrupados en cuatro subescalas diferenciadas: 1) Preferencia por la interacción social online (tres ítems; p. ej., “Me siento más cómodo comunicándome con otras personas por Internet que haciéndolo cara a cara”); 2) Regulación del estado de ánimo a través de Internet (tres ítems; p. ej., “He usado Internet para sentirme mejor cuando he estado triste”); 3) Consecuencias negativas (tres ítems; p. ej., “Mi uso de Internet ha creado problemas en mi vida”) y 4) Autorregulación deficiente, que incluye una subescala de Preocupación cognitiva (tres ítems; p. ej., “Cuando no me conecto a Internet durante algún tiempo empiezo a preocuparme con la idea de conectarme”) y otra de Uso compulsivo de Internet (tres ítems; p. ej., “Tengo dificultad para controlar la cantidad de tiempo que estoy conectado a Internet”). El formato de respuesta empleado fue tipo Likert de seis puntos, desde 1 (Totalmente en desacuerdo) hasta 6 (Totalmente de acuerdo). La consistencia interna de la escala en los estudios previos (Caplan, 2010; Gámez-Guadix et al., 2013) fue de $\alpha = .91$.

Usos de Internet

Se utilizó un breve cuestionario ad hoc sobre cuestiones relativas a frecuencia de uso de herramientas orientadas a la comunicación con otras personas (redes sociales, mensajería instantánea y correo electrónico), así como de uso de videojuegos online, mediante una escala tipo Likert de 4 puntos (nunca, a veces, muchas veces y siempre).

Trastornos emocionales

Se utilizó el instrumento DetectaWeb-Malestar. DetectaWeb-Malestar es un cuestionario de detección online que evalúa diferentes problemas asociados a malestar emocional en niños y adolescentes (García-Olcina, Piqueras y Martínez-González, 2014). Consta de 30 ítems que evalúan los síntomas de los trastornos de ansiedad (trastorno de ansiedad por separación (TAS), fobia específica (FE), fobia social (FS), trastorno de ansiedad generalizada (TAG), trastorno de pánico con/sin agorafobia (TP/AG)), trastorno de estrés postraumático (TEPT), trastorno obsesivo-compulsivo (TOC), y los trastornos depresivos unipolares, depresión mayor y distimia (DM y D), así como conductas suicidas (ideación, planes y tentativas). Sigue un formato de respuesta tipo Likert (0 = nunca, 1 = a veces, 2 = a menudo y 3 = siempre). Tres estudios previos han brindado apoyo a su fiabilidad y validez para evaluar ansiedad, depresión y conductas suicidas en niños y adolescentes mediante esta herramienta (García-Olcina et al., 2014; Piqueras, García-Olcina, Rivera-Riquelme y Cuijpers, 2017; García-Olcina, Rivera-Riquelme, Cantó-Diez, Tomás-Berenguer, Bustamante y Piqueras, 2017). Concretamente, estos estudios en población comunitaria y clínica han mostrado buenas propiedades psicométricas, con consistencias internas superiores a .70 en la mayoría de subescalas, así como correlaciones significativas de tamaño mediano y grande con pruebas de malestar y bienestar emocional. Además, el estudio de Piqueras et al. (2017) señala que aparte de las subescalas de síntomas que permite evaluar el cuestionario, también se puede utilizar la puntuación total de síntomas de depresión y de ansiedad sumando las escalas de cada categoría.

Síntomas externalizantes (problemas de conducta y TDAH).

Se empleó el Cuestionario de Fortalezas y Debilidades (*Strengths and Difficulties Questionnaire*) (SDQ; Goodman, 1997). El SDQ es ampliamente utilizado para la evaluación de diferentes problemas emocionales y conductuales en niños y adolescentes. Consta de 25 afirmaciones distribuidas en cinco subescalas: síntomas

emocionales, problemas de conducta, hiperactividad, problemas de relación con los compañeros y conducta prosocial. En este estudio utilizamos la versión española de la SDQ autoinformado de 11-17-años de edad que incluye el suplemento de impacto (www.sdqinfo.org). Esta versión utiliza el formato de respuesta tipo Likert de tres opciones; por lo tanto, la puntuación en cada subescala varió de 0 a 10. Las cuatro primeras subescalas ofrecen una puntuación total de dificultades. El SDQ ha mostrado buenas propiedades psicométricas en población española (alfas de Cronbach entre .69 y .78) (Ortuño-Sierra, Fonseca-Pedrero, Paino, Sastre i Riba y Muñiz, 2015). En el presente estudio se utilizaron únicamente los ítems pertenecientes a las subescalas de problemas de conducta y TDAH.

Rasgos de personalidad

Se midieron a través de la adaptación española del *Ten-Item Personality Inventory* (TIPI; Renau, Oberst, Gosling, Rusiñol y Chamorro, 2013) para su uso con niños y adolescentes (TIPI-CA; Piqueras, Rivera-Riquelme, García-Oliva, Pineda y Lloret, 2017). Esta herramienta, basada en otros instrumentos bien establecidos para medir los rasgos de personalidad conocidos como los Cinco Grandes, se compone de 10 ítems, cada uno de los cuales comprende un par de descriptores que son puntuados de 1 (completamente en desacuerdo) a 7 (completamente de acuerdo). Cada dimensión de la personalidad (extraversión, amabilidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia) es representada por dos ítems. La prueba ha sido validada para jóvenes y adultos. En el estudio de Piqueras et al. (2017) se indica que las propiedades del TIPI-CA son adecuadas.

Hostilidad

Se midió a través de la adaptación española del *Aggression Questionnaire-Refined version* (Bryant y Smith, 2001; Gallardo-Pujol, Kramp, García-Forero, Pérez-Ramírez y Andrés-Pueyo, 2006). El AQ-R evalúa agresividad a través de cuatro escalas, de tres ítems cada una y formato Likert de 5 puntos: agresión física, agresión verbal, enfado y hostilidad. Para esta investigación se tomaron únicamente los ítems relativos a hostilidad, por ser el constructo más relacionado en la literatura sobre el uso problemático de Internet.

Inflexibilidad psicológica

Medida mediante la versión española del *Avoidance and Fusion Questionnaire for Youth* (AFQ-Y; Greco, Murrell y Coyne, 2005; Greco, Lambert y Baer, 2008) validada por Valdivia-Salas, Martín-Albo, Zaldivar, Lombas y Jiménez (2016). Se trata de una escala autoaplicable que consta de 17 ítems con respuesta tipo Likert de 5 puntos. Permite obtener una puntuación en la dimensión inflexibilidad psicológica o evitación experiencial, donde, a mayor puntuación, mayor grado de evitación experiencial.

Fortalezas psicológicas

Se utilizó una adaptación del instrumento *Social Emotional Health Survey-Secondary* (SEHS-Secondary; Furlong, You, Renshaw, Smith y O'Malley, 2014) realizada por el equipo de Piqueras et al. (2017). La SEHS-S evalúa recursos psicosociales básicos basados en un modelo de orden superior de "covitalidad" que se compone de cuatro rasgos latentes (cada uno de ellos compuestos por tres subescalas evaluadas, tres ítems por subescala): creer en uno mismo (con subescalas de autoeficacia, autoconciencia y persistencia), creer en otros (con subescalas de apoyo escolar, coherencia familiar y apoyo de iguales), competencia emocional (con subescalas de regulación emocional, autocontrol y empatía) y compromiso vital (con subescalas de gratitud, entusiasmo y optimismo). Es un instrumento de 36 ítems apto para su aplicación en adolescentes de 14 a 18 años. Para 10 de las 12 subescalas, el formato de respuesta es una escala de 4 puntos (1= para nada cierto, 2= un poco cierto, 3= más o menos cierto y 4= muy cierto). Las subescalas gratitud y entusiasmo presentan un formato de respuesta de 5 puntos (1= para nada, 2= muy poco, 3= algo, 4= mucho y 5= extremadamente). Existen seis estudios previos que han examinado las propiedades psicométricas de la SEHS-S, proveyendo apoyo de validez de constructo para la SEHS-S como un modelo de medida de orden superior.

Estilos parentales

Fue utilizado el Cuestionario de Aceptación-Rechazo/Control Parental para niños (Forma abreviada), versión para madres y versión para padres (*Parental Acceptance rejection/Control Questionnaire*; PARQ/C; Rohner, 2005), validado al español por Del Barrio, Ramírez-Uclés, Romero y Carrasco (2014). El cuestionario consta de 29 ítems que se distribuyen en cinco escalas de la siguiente manera: 8 ítems para la escala Cariño/afecto (e.g., «Mi madre/padre dice cosas buenas sobre mí»); 6

ítems para la escala Hostilidad/agresión (e.g., «Mi madre/padre me pega aun cuando no me lo merezco»); 6 ítems para la escala Indiferencia/negligencia (e.g., «Mi madre/padre no me presta atención»); 4 ítems para la escala Rechazo indiferenciado (e.g., «Mi madre/padre me ve como un gran incordio»); los 5 restantes constituyen la escala de Control (e.g., «Mi madre/padre siempre me está diciendo cómo debo comportarme»). Todos los ítems se evalúan mediante una escala Likert de 4 puntos: 4= Casi siempre verdad, 3= Muchas veces verdad, 2= A veces verdad y 1= Casi nunca verdad.

Funcionamiento familiar

Medido a través del Cuestionario Apgar-familiar (Smilkstein, 1978), validado en población española (Bellón, Delgado, Luna y Lardelli, 1996). Se trata de un cuestionario de 5 ítems con 3 alternativas de respuesta (Casi nunca, A veces, Casi siempre).

Procedimiento

En el inicio se solicitó permiso a la Secretaría Autonómica de Educación e Investigación para llevar adelante el proyecto. También se cuenta con evaluación ética del proyecto favorable por parte del Órgano Evaluador de Proyectos de la Universidad Miguel Hernandez (Referencia DPS.JPR.04.16) Después se contactó con los responsables educativos de cada uno de los 11 centros incluidos en la propuesta (muestreo de conveniencia), de los cuales 7 aceptaron participar. Posteriormente se solicitó a los alumnos que desearan participar en la investigación presentar un consentimiento informado firmado por uno de sus progenitores, con lo cual las garantías éticas fueron cubiertas.

Para la aplicación de las pruebas se utilizó la plataforma DetectaWeb para la detección de la salud mental en niños y adolescentes (véase protocolo completo en Piqueras, Garcia-Olcina, Rivera-Riquelme, Rodríguez-Jiménez, Martínez-González y Cuijpers, 2017; para más información véase <http://www.detecta-web.com/blog/>). Los alumnos reclutados fueron organizados desde sus respectivos centros para cumplimentar el cuestionario en aulas informáticas. Los tutores responsables de los grupos fueron previamente adiestrados en la aplicación de la prueba, y recibieron orientación telemática.

Análisis de los datos

El presente estudio sigue un diseño de investigación transversal y de tipo descriptivo. Para desarrollarlo se utilizó el programa estadístico FACTOR versión 10.3.01 (Lorenzo-Seva y Ferrando, 2006, 2013) para los análisis de consistencia interna e IBM SPSS Statistics 24 para Windows para el resto de análisis.

En primer lugar, se calcularon los coeficientes omega de McDonald (1999) mediante el software FACTOR para estimar la consistencia interna de cada una de las subescalas y de las puntuaciones totales en las escalas en nuestra muestra, por ser una medida más confiable que el alfa de Cronbach (Dunn, Baguley y Brunnsden, 2014).

Tras estos análisis, se calcularon las correlaciones entre las variables de estudio. También se interpretaron las magnitudes de las asociaciones siguiendo los criterios de Cohen (1988) según los cuales se considera un tamaño de relación pequeño cuando éste es menor o igual a .10, medio cuando está en torno a .30 y grande cuando es igual o mayor a .50 (Cohen, 1988; Lipsey y Wilson, 2001). Como paso previo a los diferentes análisis de regresión se realizaron los análisis para descartar el diagnóstico de multicolinealidad entre las variables predictoras. Así, se analizaron los índices de Tolerancia, FIV y las correlaciones entre todas las variables predictoras o independientes, con el fin de comprobar que dichas correlaciones bivariadas eran menores a .70 y poder así descartar la existencia de multicolinealidad (Tabachnick y Fidell, 1996).

Por último, para establecer el valor asociativo de las variables consideradas en el trabajo, se llevaron a cabo análisis de regresión múltiple jerárquica, tomando como variables criterio cada una de las puntuaciones de la GPIUS2, total y subescalas. En el primer bloque se introdujeron las variables sociodemográficas (sexo y edad) y en el segundo bloque las escalas de problemas mentales, personalidad, fortalezas psicológicas y relaciones familiares. Con este tipo de análisis se trató de establecer la contribución específica de las variables objeto del estudio, una vez controlado el efecto de las variables sociodemográficas. Además, se incluyó el coeficiente r^2 de cada variable predictora, o coeficiente de correlación semiparcial, calculado a partir de las correlaciones semiparciales. Este coeficiente informa de la correlación entre la variable criterio y las variables predictoras eliminando el efecto del resto de predictoras sobre el criterio, de modo que se interpreta como el porcentaje de varianza explicada de cada variable una vez controlado el efecto del resto de variables.

4.5.2. Resultados

En la tabla 5.1 se presentan los resultados de los análisis de correlación entre las puntuaciones de la GPIUS2 y cada una de las variables estudiadas. Se puede observar que la puntuación total de la GPIUS2 correlaciona significativamente con todas las variables a nivel $p < .001$, salvo con el rasgo apertura, que lo hace al nivel $p < .05$. Más específicamente, existen correlaciones positivas por encima de .30 con todos los síntomas psicopatológicos, con la inflexibilidad psicológica, con el rechazo materno y la hostilidad. Asimismo, correlaciona negativamente con los rasgos de personalidad, las fortalezas psicológicas y el funcionamiento familiar.

En cuanto los componentes del PIU, y señalando los coeficientes por encima de .30, la Preferencia por la interacción social online correlaciona positivamente con los síntomas depresivos y la hostilidad, y de forma negativa con la extroversión. La Regulación emocional correlaciona positivamente con los síntomas depresivos, los síntomas ansiosos, la inflexibilidad psicológica y la hostilidad. De igual forma, la Autorregulación deficiente correlaciona positivamente con los síntomas depresivos, el TOC, los problemas de conducta, el TDAH, la inflexibilidad psicológica y la hostilidad. Por último, Consecuencias negativas correlaciona positivamente con los síntomas depresivos, la inflexibilidad psicológica y la hostilidad.

En la tabla 5.2 aparecen los resultados de los análisis de regresión múltiple de tipo jerárquico, donde han sido introducidas las variables tomando como criterio las puntuaciones totales y de cada una de las subescalas del GPIUS2.

La contribución del bloque de variables sociodemográficas resultó estadísticamente significativa en el modelo para la GPIUS2 total (1% de varianza total explicada; $p < .01$). Con la inclusión del segundo bloque con el resto de variables, se produjo un aumento de la varianza explicada hasta un 38% ($p < .001$). Los resultados revelan que, en la puntuación total de la GPIUS2 se asocia positiva y significativamente con los usos comunicacionales ($sr^2 = 0.8\%$), el juego online ($sr^2 = 0.9\%$), los síntomas depresivos ($sr^2 = 2\%$), el TOC ($sr^2 = 0.5\%$) la inflexibilidad psicológica ($sr^2 = 1.8\%$) y creer en otros ($sr^2 = 0.4\%$), y negativamente con la amabilidad ($sr^2 = 0.4\%$) y la responsabilidad ($sr^2 = 0.5\%$).

Tabla 5.1. Análisis de correlación bivariada entre las variables dependientes e independientes

	GPIUS2 total	Preferencia interacción social online	Regulación emocional	Autorregulación deficiente	Consecuencias negativas
<i>Usos de Internet</i>					
Uso comunicacional	.17**	.03	.13**	.20**	.13**
Juego online	.12**	.15**	.11**	.05	.11**
<i>Problemas de salud mental</i>					
Síntomas depresivos	.50**	.40**	.40**	.38**	.41**
Conductas suicidas	.31**	.29**	.23**	.22**	.27**
Síntomas ansiosos	.38**	.21**	.31**	.35**	.24**
TOC	.34**	.23**	.23**	.30**	.25**
TEPT	.33**	.24**	.29**	.24**	.25**
Problemas de conducta	.32**	.13**	.21**	.32**	.28**
TDAH	.31**	.12**	.21**	.31**	.25**
Consumo de alcohol	.13**	-.03	-.03	.15**	.15**
<i>Personalidad</i>					
Extraversión	-.15**	-.32**	-.08*	-.05	-.12**
Amabilidad	-.24**	-.17**	-.13**	-.22**	-.22**
Responsabilidad	-.24**	-.24**	-.16**	-.22**	-.24**
Estabilidad	-.28**	-.13**	-.19**	-.29	-.19**
Apertura	-.08*	-.14**	-.05	-.05	-.05
Hostilidad	.40**	.30**	.31**	.33**	.31**
AFQ total	.47**	.29**	.40**	.39**	.33**

* p< 0.5; ** p< 0.001.

Tabla 5.1. Análisis de correlación bivariada entre las variables dependientes e independientes (*Continuación*)

	GPIUS2 total	Preferencia interacción social online	Regulación emocional	Autorregulación deficiente	Consecuencias negativas
<i>Fortalezas psicológicas</i>					
Creer en uno mismo	-.30**	-.28**	-.18**	-.25**	-.25**
Creer en otros	-.16**	-.16**	-.06	-.15**	-.14**
Competencia emocional	-.18**	-.13**	-.07*	-.17**	-.19**
Compromiso vital	-.29**	-.29**	-.18**	-.22**	-.25**
Covitalidad	-.30**	-.28**	-.16**	-.25**	-.26**
<i>Relaciones familiares</i>					
Aceptación-rechazo madre	.30**	.27**	.19**	.24**	.24**
Aceptación-rechazo padre	.29**	.23**	.19**	.24**	.23**
Funcionamiento familiar	-.27**	-.22**	-.18**	-.24**	-.21**

* $p < 0.5$; ** $p < 0.001$.

Asociaciones de los diferentes componentes del uso problemático de Internet con las variables estudiadas

La contribución del bloque de variables sociodemográficas fue estadísticamente significativa en todos los modelos (entre el 1% y el 2% de la varianza total explicada), excepto para la Preferencia por la interacción social online. La inclusión del segundo bloque con el resto de variables produjo un aumento significativo de la varianza explicada total en todos los modelos (Preferencia por la interacción social online= 30%, Regulación emocional= 21%; Autorregulación deficiente = 26%, y Consecuencias negativas= 23%).

Así, el modelo para la Preferencia por la interacción social online explicó el 30% de varianza total explicada, siendo significativas las contribuciones de las variables juego online ($sr^2= 0.8\%$), síntomas depresivos ($sr^2= 1.7\%$), problemas de conducta ($sr^2= 0.8\%$), consumo de alcohol ($sr^2 = 1\%$), inflexibilidad psicológica ($sr^2 = 0.5\%$), aceptación-rechazo madre ($sr^2 = 0.6\%$), extraversión ($sr^2 = 2.3\%$), responsabilidad ($sr^2 = 0.7\%$), creer en uno mismo ($sr^2 = 0.5\%$) y creer en otros ($sr^2 = 1\%$).

El modelo para la Regulación emocional explicó el 22% de la varianza, mostrando asociación significativa con juego online ($sr^2= 1.2\%$), síntomas depresivos ($sr^2= 2.2\%$), TEPT ($sr^2= 1\%$) e inflexibilidad psicológica ($sr^2 = 2.3\%$).

El modelo para la Autorregulación deficiente explicó el 28% de varianza total, hallándose asociación significativa con usos comunicacionales ($sr^2= 1.5\%$), síntomas depresivos ($sr^2= 0.8\%$), TOC ($sr^2 = 0.9\%$), hiperactividad ($sr^2 = 0.6\%$) e inflexibilidad psicológica ($sr^2 = 1\%$).

El modelo predictivo para las Consecuencias negativas explicó un 24% de varianza total, mostrando asociación significativa las variables síntomas depresivos ($sr^2= 2.1\%$), TOC ($sr^2= 0.6\%$), inflexibilidad psicológica ($sr^2 = 0.8\%$) y creer en otros ($sr^2= 0.6\%$).

Tabla 5.2. Análisis de regresión múltiple jerárquica sobre las variables criterio puntuaciones total GPIUS2 y subescalas

	GPIUS2 total		Preferencia interacción social online		Regulación emocional		Autorregulación deficiente		Consecuencias negativas	
Paso 1	$F_{(2,674)}=5.83^{**}$, $R^2_{aju}=.01$		$F_{(2,674)}=2.54$, $R^2_{aju}=.00$		$F_{(2,674)}=3.30^*$, $R^2_{aju}=.01$		$F_{(2,674)}=7.18^{**}$, $R^2_{aju}=.02$		$F_{(2,674)}=4.48^*$, $R^2_{aju}=.01$	
Paso 2	$F_{(26,674)}=16.65^{***}$, $R^2_{aju}=.38$		$F_{(26,674)}=12.18^{***}$, $R^2_{aju}=.30$		$F_{(26,674)}=8.41^{***}$, $R^2_{aju}=.22$		$F_{(26,674)}=10.90^{***}$, $R^2_{aju}=.28$		$F_{(26,674)}=9.29^{***}$, $R^2_{aju}=.24$	
	Beta	t	Beta	t	Beta	t	Beta	t	Beta	t
<i>Sociodemográficas</i>										
Sexo	-.01	-1.18	-.05	-1.32	.01	.34	.02	.56	-.05	-1.16
Edad	.04	.96	.07	1.90	.04	1.04	-.01	-.21	.06	1.32
<i>Usos de Internet</i>										
Usos comunicacionales	.10	2.97**	.01	.30	.05	1.33	.14	3.74***	.06	1.65
Juego online	.11	3.12**	.10	2.87**	.12	3.20**	.06	1.51	.07	1.94
<i>Problemas mentales</i>										
Síntomas depresivos	.25	5.06***	.21	4.06***	.23	4.32***	.15	2.79**	.23	4.32***
Conductas suicidas	-.00	-.10	.05	1.36	-.01	-.23	-.04	-.94	.03	.66
Síntomas ansiosos	.05	1.11	-.03	-.63	.04	.80	.08	1.88	-.01	-.16
TOC	.09	2.39*	.02	.65	.01	.33	.11	2.86**	.10	2.37*
TEPT	.06	1.58	.07	1.78	.12	2.88**	-.00	-.08	.03	.69
Problemas de conducta	-.02	-.55	-.12	-2.83**	-.05	-1.19	.04	.81	.02	.55
Hiperactividad	.06	1.60	-.05	-1.31	.05	1.30	.09	2.31*	.04	.88
Consumo de alcohol	-.04	-1.05	-.13	-3.18**	-.04	-.99	.01	.30	-.01	-.34
<i>Personalidad</i>										
Extraversión	-.01	-.28	-.18	-4.70***	.04	.91	.05	1.34	-.03	-.77
Amabilidad	-.08	-2.12*	-.04	-1.00	-.06	-1.36	-.07	-1.83	-.07	-1.70
Responsabilidad	-.08	-2.29*	-.10	-2.65**	-.03	-.77	-.07	-1.68	-.08	-1.93
Estabilidad	-.04	-.99	-.04	-.95	-.01	-.28	-.05	-1.37	.01	.38
Apertura	-.02	-.77	.00	.01	-.01	-.34	-.04	-1.14	-.00	-.14
Hostilidad	-.01	-.21	.02	.44	-.02	-.40	-.01	-.32	.00	.02
AFQ total	.19	4.37***	.10	2.19*	.21	4.47***	.14	3.09**	.11	2.42*
	$F_{cambio(24,648)}=12.89^{***}$, $R^2_{cambio}=.37$		$F_{cambio(24,648)}=12.89^{***}$, $R^2_{cambio}=.30$		$F_{cambio(24,648)}=8.75^{***}$, $R^2_{cambio}=.21$		$F_{cambio(24,648)}=11.00^{***}$, $R^2_{cambio}=.26$		$F_{cambio(24,648)}=9.58^{***}$, $R^2_{cambio}=.23$	

* $p < 0.5$; ** $p < 0.01$; *** $p < .001$.

Tabla 5.2. Análisis de regresión múltiple jerárquica sobre las variables criterio puntuaciones total GPIUS2 y subescalas (*Continuación*)

	GPIUS2 total		Preferencia interacción social online		Regulación emocional		Autorregulación deficiente		Consecuencias negativas	
Paso 1	$F_{(2,674)}=5.83^{**}$, $R^2_{aju}=.01$		$F_{(2,674)}=2.54$, $R^2_{aju}=.00$		$F_{(2,674)}=3.30^*$, $R^2_{aju}=.01$		$F_{(2,674)}=7.18^{**}$, $R^2_{aju}=.02$		$F_{(2,674)}=4.48^*$, $R^2_{aju}=.01$	
Paso 2	$F_{(26,674)}=16.65^{***}$, $R^2_{aju}=.38$		$F_{(26,674)}=12.18^{***}$, $R^2_{aju}=.30$		$F_{(26,674)}=8.41^{***}$, $R^2_{aju}=.22$		$F_{(26,674)}=10.90^{***}$, $R^2_{aju}=.28$		$F_{(26,674)}=9.29^{***}$, $R^2_{aju}=.24$	
	Beta	t	Beta	t	Beta	t	Beta	t	Beta	t
<i>Fortalezas psicológicas</i>										
Creer en uno mismo	-.06	-1.27	-.12	-2.27**	-.03	-.62	-.02	-.43	-.06	-1.13
Creer en otros	.10	2.10*	.15	3.13**	.10	1.85	.01	.19	.12	2.40*
Competencia emocional	-.05	-1.19	-.06	-1.21	-.04	-.74	-.02	-.34	-.09	-1.91
Compromiso vital	.06	1.46	-.02	-.50	.08	1.63	.05	1.23	.07	1.42
<i>Relaciones familiares</i>										
Aceptación-rechazo madre	.02	.36	.13	2.54*	.01	.21	-.03	-.67	.00	.10
Aceptación-rechazo padre	.08	1.77	.00	.01	.06	1.23	.09	1.79	.08	1.53
Funcionamiento familiar	-.03	-.64	-.02	-.44	.01	.20	-.04	-1.03	-.01	-.17
	$F_{cambio(24,648)}=12.89^{***}$, $R^2_{cambio}=.37$		$F_{cambio(24,648)}=12.89^{***}$, $R^2_{cambio}=.30$		$F_{cambio(24,648)}=8.75^{***}$, $R^2_{cambio}=.21$		$F_{cambio(24,648)}=11.00^{***}$, $R^2_{cambio}=.26$		$F_{cambio(24,648)}=9.58^{***}$, $R^2_{cambio}=.23$	

* $p < 0.5$; ** $p < 0.01$; *** $p < .001$.

4.5.3. *Discusión*

El objetivo era relacionar el uso problemático de Internet en adolescentes con las variables más consistentemente halladas en la literatura mediante estudios longitudinales como predictores de dicho uso problemático.

Los análisis de correlación ponen de manifiesto que todas las variables incluidas en el estudio juegan un papel en relación al PIU. Una de las relaciones más fuertes se observa con la psicopatología en general, como viene siendo habitual en multitud de trabajos previos (Ko, Yen, Yen, Chen y Chen, 2012).

Los análisis de regresión matizan los resultados y profundizan en las asociaciones con los diferentes componentes del PIU. Se han hallado dos factores transversales en todos los modelos: síntomas depresivos e inflexibilidad psicológica. En el caso de los síntomas depresivos, en la literatura se ha mostrado consistente dicha asociación con el PIU (Cho, Sung, Shin, Lim y Shin, 2013; Gámez-Guadix, 2014; Ko et al, 2012; Ko et al., 2014a; Tokunaga, 2012). Por otro lado, la inflexibilidad psicológica ha sido mostrada como una variable importante a la hora de explicar los comportamientos adictivos (Buckner, Zvolensky, Farris y Hogan, 2014; Minami, Bloom, Reed, Hayes y Brown, 2015; Pepper, 2012; Stotts et al., 2015)., y más recientemente se ha relacionado con el PIU y otras Tecnologías de la Información y la Comunicación, como teléfono móvil y videojuegos (García-Oliva y Piqueras, 2016).

Ha resultado igualmente relevante el juego online, siendo una variable significativa en cuatro de los cinco modelos. Este hallazgo probablemente se relaciona con el constructo del Internet Gaming Disorder, presente en el DSM-V (APA, 2013) en el apartado correspondiente a trastornos que requiere mayor investigación (Billieux et al., 2015; Stavropoulos, Kuss, Griffiths, Wilson y Motti-Stefanidi, 2015).

Respecto a los rasgos de personalidad, cabe destacar que resultan relevantes principalmente en el componente de Preferencia por la interacción social online. Resulta coherente que aquellos adolescentes que son introvertidos pueden tener en principio mayor tendencia a sentirse más cómodos utilizando la red para comunicarse (Caplan, 2003; Caplan y High, 2011; Kayış et al., 2016; Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths y van de Mheen, 2013). Por su parte, la responsabilidad ya ha mostrado su relación con los

comportamientos adictivos (Bogg y Roberts, 2004), y en concreto con el PIU (García-Oliva y Piqueras, 2016; Kayış et al., 2016).

No ha resultado significativo, en cambio, el sexo en ninguno de los modelos, lo que sugiere que esta problemática se desarrolla de igual forma en chicos y chicas, en la línea de otros estudios previos (Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz, 2013; Gámez-Guadix, 2014; Gámez-Guadix, Calvete, Orue y Las Hayas, 2015; Jackson et al., 2003; Rial, Gómez, Isorna, Araujo y Varela, 2015), si bien difiere de otros tantos trabajos en que sí existen tales diferencias, en lo que todavía hoy supone controversia (Piqueras, García-Oliva y Marzo, 2017).

En cuanto a las limitaciones del estudio, cabe señalar las propias del diseño transversal, por las cuales no se permite establecer relaciones causa-efecto claras, así como el tipo de muestreo utilizado, que lastra la generalización de resultados. Por otra parte, un problema común tanto en trabajos sobre PIU como en otros comportamientos adictivos, puede ser el sesgo de deseabilidad social en el autoinforme.

Más allá de lo ya comentado, el valor del presente trabajo reside en realizar una panorámica general de los factores de riesgo o de protección más comúnmente relacionados en la literatura durante los últimos años en referencia al uso problemático de Internet. En el trabajo se ha incluido la mayor cantidad de variables en un mismo estudio, en contraposición a otros trabajos en los que se evalúa un solo factor o un grupo reducido de los mismos. Además se parte de un modelo teórico robusto, como es el modelo cognitivo-conductual del PIU (Caplan, 2010), lo que garantiza una continuidad en el desarrollo de nuevas investigaciones.

El siguiente paso natural a realizar por el equipo que suscribe este trabajo, así como por otros investigadores de este ámbito, es diseñar estudios longitudinales que confirmen las líneas esbozadas, y que vayan aportando mayores evidencias sobre las relaciones entre variables aquí expuestas y el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet.



5. Discusión general

La presente tesis ha tratado de cumplir dos objetivos generales, y sus respectivos objetivos específicos, por medio de cinco estudios, los cuales se desglosan a continuación.

El primer objetivo consistió en explorar los usos generales y desadaptativos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en adolescentes, así como los factores personales asociados a los mismos. Para ello se han llevado a cabo dos estudios. En el primero de ellos se describieron los usos generales y desadaptativos de Internet, teléfono móvil y videojuegos, en una muestra de adolescentes entre 12 y 18 años. Se halló que en torno al 10% de la muestra presenta puntuaciones elevadas en uso problemático en cada una de las tecnologías, y un 2.2% de la muestra presenta problemas de uso en dos medios simultáneamente. Se encontraron también diferencias atribuibles al sexo en cada uno de los usos, con mayores porcentajes de uso problemático de Internet y videojuegos en chicos, y ligeramente superiores de uso problemático de teléfono móvil en chicas. En el segundo estudio se analizó la influencia de los rasgos de personalidad y la evitación experiencial sobre cada uno de los usos desadaptativos de las tecnologías antes mencionadas. Se halló que la evitación experiencial explica ampliamente las puntuaciones de los usos problemáticos de Internet y teléfono móvil en ambos sexos, y de videojuegos en chicos. Asimismo, la responsabilidad estuvo relacionada con todos los comportamientos estudiados.

El segundo objetivo general se centró en estudiar la prevalencia del uso problemático de Internet en adolescentes y los factores asociados al mismo. En esta ocasión fueron necesarios tres estudios para dar cuenta de todos los objetivos específicos. En el primero de este bloque de trabajos (estudio 3) se analizó la estructura factorial del Cuestionario de Experiencias relacionadas con Internet (CERI), que mostró un adecuado ajuste desde el modelo que se partía, y se hallaron datos de prevalencia de uso problemático de Internet en población adolescente, la cual se situó en un 14,8%. Además, se encontró una relación significativa entre PIU y la frecuencia de uso diario, no así con variables sociodemográficas, como sexo, edad o nivel socioeconómico. En el estudio 4 se propusieron tres objetivos específicos: confirmar la estructura factorial del instrumento GPIUS2 (*Generalized and Problematic Internet Use Scale 2*) en una muestra de población adolescente; confirmar el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan en dicha muestra; y analizar la

invarianza factorial de la GPIUS2 entre sexos. Los tres objetivos se cumplieron exitosamente. Por último, a través del estudio 5, se analizó la influencia de los principales factores hallados en la literatura en relación al uso problemático de Internet sobre los componentes del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan. Los resultados mostraron que todas las variables incluidas en el estudio juegan un papel en relación al PIU. En los análisis de regresión se pudo constatar que los síntomas depresivos y la inflexibilidad psicológica resultaron variables significativas en todos los modelos, así como lo fue el juego online en cuatro de los cinco modelos. Los rasgos de personalidad extraversión y responsabilidad resultaron significativos en el componente de Preferencia por la interacción social online, mientras que el sexo no lo fue en ninguno de los modelos.

A continuación, se discuten los resultados de los estudios pertenecientes a cada uno de los dos objetivos fundamentales que forman esta tesis.

Objetivo 1: Explorar los usos generales y desadaptativos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en adolescentes, así como los factores personales asociados

El primero de los dos grandes objetivos que persiguen los estudios presentados en esta tesis fue realizar una aproximación a los usos que los adolescentes hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para describir a continuación los usos desadaptativos de cada una de dichas tecnologías, y relacionar estas problemáticas con variables personales.

En primer lugar, en el estudio 1 se pone de manifiesto que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación son ya un elemento fundamental en el proceso de socialización del adolescente, pues la práctica totalidad de los estudiantes accede a Internet desde su teléfono móvil. El adolescente está permanentemente interconectado, con sus iguales y con el mundo exterior (De la Villa-Moral y Suárez, 2016). Se confirma, igualmente, que representa una herramienta de socialización en ambos sexos (Sabater y Bingen, 2015). No obstante, existen algunas diferencias en cuanto a intereses, que se reflejan en los contenidos más populares de Internet para los chicos y las chicas, si bien en ambos grupos están muy presentes el uso de los motores de búsqueda (tipo Google) y de las redes sociales (Facebook, twitter, Instagram...), siendo

este último especialmente relevante en el sexo femenino, como suele hallarse en otros trabajos (García et al., 2013).

En cuanto a los usos generales del teléfono móvil, se confirma la extensión casi total de las aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp o similares), llegando a un 96% los estudiantes que afirman utilizarlas “muchas veces” o “siempre”, lo cual redundaría en la necesidad del adolescente de mantener un contacto permanente en las relaciones con sus iguales (De la Villa-Moral y Suárez, 2016; Muñoz-Rivas et al., 2010).

En el uso de videojuegos es donde más diferencias atribuibles al sexo hallamos, ya que se evidencia un uso más esporádico en estudiantes de sexo femenino y una reducida presencia en el juego a través de Internet, una modalidad que sin duda requiere una mayor implicación por parte del jugador, siendo predominante en el sexo masculino, lo cual es acorde con los resultados de Durkee et al. (2012).

En lo referente a los usos problemáticos, los resultados reflejan la presencia de un porcentaje de alumnos que se sitúa alrededor del 10% en cada una de las tecnologías. Respecto a los grupos de edad, se observan tendencias diferentes en cada uno de los usos problemáticos: el uso problemático de Internet se mantiene constante con la edad, el uso problemático de teléfono móvil aumenta, y el uso problemático de videojuegos se reduce. Respecto al sexo, se observan mayores porcentajes de uso problemático de Internet y videojuegos en chicos, y ligeramente superiores de uso problemático de teléfono móvil en chicas, todo lo cual es coherente con hallazgos anteriores (Durkee et al. 2012; Jenaro, Flores, Gómez-Vela, González-Gil y Caballo, 2007; Ling, 2002; Mante y Piris, 2002; De la Villa-Moral y Suárez, 2016; Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix, 2010).

También se ha confirmado la relación frecuentemente estudiada entre el uso problemático y la cantidad de horas de uso, ya sea en cantidad de horas totales o en consumo intensivo ininterrumpido, en la línea de otros trabajos recientes con población adolescente española (Muñoz-Miralles et al., 2016; Rial et al., 2015).

En el apartado de utilidades/servicios de Internet más relacionados con los usos problemáticos, se encuentran aquellos que se esperaba hallar según la literatura, como son las aplicaciones sociales (redes sociales, chats y foros), los juegos online, la búsqueda de contenido sexual y las compras (Rial et al., 2015), y otros que podrían estar

relacionados con los primeros como son las videoconferencias, los vídeos online, la descarga de archivos o los portales de moda y entretenimiento. Cabe destacar que hay muy pocas diferencias entre el uso problemático de Internet y teléfono móvil en este sentido, probablemente debido a que los Smartphones actuales incorporan prácticamente cualquier utilidad, eliminando cada vez más las diferencias entre dispositivos.

Se observa un patrón diferente en el uso problemático de videojuegos, donde las utilidades que más correlacionan tienen que ver con la propia actividad, como son el juego online con otras personas, la descarga de archivos, ver vídeos de otros jugadores o chatear con ellos, etc. También se encuentra asociada la búsqueda de contenido sexual, y pese a que suele asociarse más en chicos (Durkee et al., 2012; Muñoz-Rivas et al., 2010) fue encontrada como significativa en ambos sexos en esta muestra.

Por su parte, el estudio 2 contribuye a expandir los hallazgos del primer trabajo, situándose el foco en variables personales: evitación experiencial y rasgos de personalidad. En el mismo se halla que la evitación experiencial (EE, en adelante) está relacionada con todos los comportamientos estudiados, aunque de distintos modos.

Más específicamente, se encuentra que la EE se relaciona fuertemente con el uso problemático de Internet y teléfono móvil, principalmente con los aspectos intrapsíquicos y emocionales de tales comportamientos. Dicho hallazgo tiene su sustento en que la EE consiste precisamente en las estrategias de autorregulación emocional que se utilizan para manejar los eventos internos, donde el comportamiento adictivo puede tener una función instrumental como respuesta evitativa (Pepper, 2012). Cabe destacar que, en el caso del teléfono móvil, se trata de un objeto identitario para el adolescente, ligado a aspectos íntimos y emocionales del self (Castellana et al., 2007; Chóliz, Villanueva y Chóliz, 2009; Pedrero, Rodríguez-Monk y Ruiz-Sanchez, 2012).

En el caso de los videojuegos, la EE sólo tiene influencia en los chicos, siendo mucho más frecuente que ellos presenten un uso abusivo de esta tecnología en comparación con las chicas (Hong et al., 2014). Con todo, en este caso la EE presenta un poder explicativo mucho menor que con el uso problemático de Internet o móvil.

Por lo que respecta a los rasgos de personalidad, destaca la responsabilidad como variable relacionada con todos los comportamientos problemáticos, lo cual es consistente con estudios previos en nuestro país (Pedrero y Rojo, 2008; Puerta-Cortés y

Carbonell, 2014). Sin embargo, los análisis de regresión evidencian que, una vez controlados los efectos de las variables sociodemográficas y de personalidad, la evitación experiencial aporta una gran cantidad de varianza explicada.

Los dos estudios descritos, en su conjunto, contribuyen a explorar y describir tanto los usos generales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como los usos problemáticos, que los adolescentes presentan, tal como se proponía en el objetivo general. En ellos se realiza una somera aproximación a dichos comportamientos, para después profundizar en los principales factores sociodemográficos y personales asociados a los usos problemáticos de Internet, teléfono móvil y videojuegos.

Ambos estudios presentan limitaciones similares, pues parten de la misma muestra y siguen un diseño de estudio descriptivo de tipo transversal, lo cual impide establecer relaciones causa-efecto claras. El tipo de muestreo seguido, de conveniencia y circunscrito a un solo centro, también lastra la generalización de resultados,

Con todo, la consecución de este objetivo exploratorio permite consolidar una base de conocimiento sobre el que cimentar los siguientes pasos en la presente investigación, que se centró en el uso problemático de Internet, por ser aquel comportamiento que ha recibido una mayor evidencia empírica. Además, en la actualidad son mucho más difusas las líneas que separan las Tecnologías de la Información y la Comunicación, lo que justifica centrar el foco en Internet, por ser el medio común en que confluye todo.

Objetivo 2: Estudiar la prevalencia del uso problemático de Internet en adolescentes y los factores asociados al mismo

El segundo objetivo general de esta tesis se compone de un conjunto de objetivos más específicos, relacionados todos ellos con el uso problemático de Internet en adolescentes. El primero de ellos fue estimar datos de prevalencia de uso problemático de Internet en población adolescente, mediante una ampliación de la muestra utilizada en los estudios precedentes.

Para tal fin, en el estudio 3 se analiza la estructura factorial del Cuestionario de Experiencias relacionadas con Internet (CERI), el cual muestra un ajuste adecuado de los datos al modelo de Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz (2013). Posteriormente, se

procede a describir que en torno al 15% de los adolescentes de nuestra muestra presentan puntuaciones elevadas en el uso problemático de Internet, mientras que el porcentaje se acerca al 20% cuando nos centramos en riesgos en el uso de Internet desde una dimensión intrapersonal e interpersonal. Estos resultados serían coincidentes con aquellos estudios más recientes que se centran en la prevalencia de uso problemático de Internet en nuestro país, que suele encontrarse entre el 11% y el 18% (Golpe, Gómez, Braña, Varela y Rial, 2017; Golpe, Isorna, Gómez y Rial; Gómez, Rial, Braña, Golpe y Varela, 2017; Muñoz-Miralles et al., 2016), o con aquellos que sitúan el riesgo de desarrollar comportamientos problemáticos entre el 21.3% y el 43.3% (Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria, 2009; de la Villa-Moral y Suarez, 2016; Rial et al., 2015).

Otros objetivos del mismo estudio versaron sobre analizar la relación entre el uso problemático de Internet y el sexo, edad y nivel socioeconómico, hallándose que no existen diferencias entre los grupos. Se comprueba que el hábito de acceder a Internet a diario va incrementándose durante la adolescencia y está plenamente instaurado en los adolescentes, sin existir diferencias importantes entre sexos, revelándose, como se hacía mención más arriba, como una herramienta de socialización en ambos géneros (Sabater y Bingen, 2015). Además, estos datos son consistentes con los estudios que indican que no hay diferencias respecto al sexo (Casas et al., 2013; Gámez-Guadix, 2014; Gámez-Guadix et al., 2015; Golpe, Isorna et al., 2017; Jackson et al., 2003; Rial, Gómez-Salgado et al., 2015), aunque ya se señalaba en la introducción a esta tesis que actualmente no existe todavía consenso en este sentido.

Respecto a los grupos de edad, se halla un aumento de la frecuencia de uso de Internet con la edad, lo que denotaría que la adolescencia es un período de gran vulnerabilidad de cara al desarrollo de una posible adicción o uso problemático de Internet (Kaltiala-Heino, Lintonen y Rimpelä, 2004; Kandell, 1998; Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths y van de Mheen, 2013). Sin embargo, el uso problemático de Internet se mantiene constante con la edad en esta muestra, si bien en la literatura se encuentra que no está claro si hay un aumento o una estabilización del uso durante la adolescencia (Labrador y Villadangos, 2010; Mihara et al., 2016).

En cuanto al nivel socioeconómico, no se halla relación con el uso problemático de Internet, por lo que los resultados no son consistentes con estudios previos que hallan una asociación positiva (Ak et al., 2013; Cao et al., 2011) frente a otros que la hallan

negativa (Leung y Lee, 2012) entre el nivel de ingresos y el uso problemático de Internet. No obstante, cabe destacar que, si bien existen muy pocos estudios y con resultados controvertidos, un estudio reciente señala la importancia de del papel mediador de la educación de los padres en la relación entre el nivel de ingresos y el uso problemático de Internet (Lai y Kwan, 2017).

Por otro lado, se constata que existe una relación entre el uso problemático y la cantidad de horas de uso, ya sea en cantidad de horas totales o en consumo intensivo ininterrumpido, en la línea de otros trabajos. (Muñoz-Miralles et al., 2016; Rial et al., 2015).

Mediante los estudios 4 y 5, se trató de profundizar en la explicación del uso problemático de Internet. En esta ocasión se utilizó una muestra totalmente nueva todavía mayor y se basaron los análisis sobre un modelo teórico contrastado: el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan.

Así, en el estudio 4 se analizó la estructura factorial del instrumento GPIUS2 (*Generalized and Problematic Internet Use Scale 2*). A la vista de los resultados, se muestra que la GPIUS2 presenta una buena consistencia interna y que el ajuste del modelo teórico propuesto por Caplan es adecuado, tal y como se ha confirmado en trabajos anteriores (Caplan, 2010; Fioravanti, Primi y Casale, 2013; Gámez-Guadix, Orue y Calvete, 2013; Gámez-Guadix, Villa-George y Calvete, 2012). Se pone de manifiesto, además, que dicho instrumento es igualmente válido para chicos y chicas, presentando unos buenos índices de ajuste.

Por su parte, el quinto y último estudio incluido en la presente tesis, contribuye a realizar un acopio de las variables más consistentemente relacionadas en la literatura con el uso problemático de Internet. Mediante un completo cuestionario online, se incluyeron pruebas que evaluaban uso problemático de Internet, usos de Internet, problemas de salud mental, personalidad, fortalezas psicológicas y relaciones familiares.

Los análisis de correlación ponen de manifiesto que todas las variables incluidas en el estudio juegan un papel en relación al uso problemático de Internet. Una de las relaciones más fuertes se observa con la psicopatología en general, como viene siendo habitual en multitud de trabajos previos (Ko, Yen, Yen, Chen y Chen, 2012).

Los análisis de regresión matizan los resultados y profundizan en las asociaciones con los diferentes componentes del uso problemático de Internet. Dos factores aparecen como transversales en todos los modelos: síntomas depresivos e inflexibilidad psicológica. En el caso de los síntomas depresivos, en la literatura se ha mostrado consistente dicha asociación con el uso problemático de Internet (Cho, Sung, Shin, Lim y Shin, 2013; Gámez-Guadix, 2014; Ko et al, 2012; Ko et al., 2014a; Tokunaga, 2012). Por otro lado, la inflexibilidad psicológica ha sido mostrada como una variable importante a la hora de explicar los comportamientos adictivos (Buckner, Zvolensky, Farris y Hogan, 2014; Minami, Bloom, Reed, Hayes y Brown, 2015; Pepper, 2012; Stotts et al., 2015), y se ha relacionado con el uso problemático de Internet y otras Tecnologías de la Información y la Comunicación, como teléfono móvil y videojuegos, en otro de los estudios compilados en esta tesis (García-Oliva y Piqueras, 2016).

Resulta igualmente relevante el juego online, siendo una variable significativa en cuatro de los cinco modelos. Este hallazgo probablemente se relaciona con el constructo del Internet Gaming Disorder, presente en el vigente DSM-V (APA, 2013) en el apartado correspondiente a trastornos que requiere mayor investigación (Billieux et al., 2015; Stavropoulos, Kuss, Griffiths, Wilson y Motti-Stefanidi, 2015).

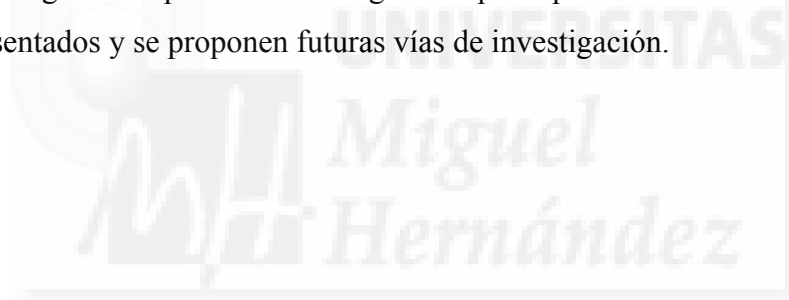
Respecto a los rasgos de personalidad, cabe destacar que resultan relevantes principalmente en el componente de Preferencia por la interacción social online. Resulta coherente que aquellos adolescentes que son introvertidos pueden tener en principio mayor tendencia a sentirse más cómodos utilizando la red para comunicarse (Caplan, 2003; Caplan y High, 2011; Kayaş et al., 2016; Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths y van de Mheen, 2013). Por su parte, la responsabilidad ya ha mostrado su relación con los comportamientos adictivos (Bogg y Roberts, 2004), y en concreto con el uso problemático de Internet (García-Oliva y Piqueras, 2016; Kayaş et al., 2016).

Al igual que en el estudio 3, una vez más el sexo no resulta significativo en ninguno de los modelos, lo que sugiere que esta problemática se desarrolla de igual forma en chicos y chicas, en la línea de otros estudios previos ya mencionados (Casas et al., 2013; Gámez-Guadix, 2014; Gámez-Guadix et al., 2015; Jackson et al., 2003; Rial et al., 2015), pero como se ha señalado anteriormente, es un aspecto que todavía hoy supone controversia (Piqueras, García-Oliva y Marzo, 2017).

Las limitaciones en esta serie de estudios son comunes: la población utilizada, pese a ser un muestreo multicéntrico, procede de una misma área geográfica, lo que limita la generalización de resultados. El propio diseño transversal, ya comentado anteriormente, así como el posible sesgo de deseabilidad social en el autoinforme, son también algunos de los puntos débiles de estos trabajos.

Dicho lo cual, el valor del presente trabajo reside en realizar una panorámica general de los factores de riesgo o de protección más comúnmente relacionados en la literatura durante los últimos años en referencia al uso problemático de Internet. En el trabajo se ha incluido la mayor cantidad de variables en un mismo estudio, en contraposición a otros trabajos en los que se evalúa un solo factor o un grupo reducido de los mismos. Además, se parte de un modelo teórico robusto, como es el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet (Caplan, 2010), lo que garantiza una continuidad en el desarrollo de nuevas investigaciones.

En el siguiente apartado se recogen las principales conclusiones de todos los trabajos presentados y se proponen futuras vías de investigación.





6. Conclusiones y futuras líneas de investigación

A la luz de los resultados obtenidos en los estudios que conforman esta tesis, cabe enumerar las siguientes conclusiones generales:

1. En cuanto a los usos generales y desadaptativos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en adolescentes, cabe destacar que uno de cada diez adolescentes alicantinos presenta un uso problemático de Internet, teléfono móvil o videojuegos, y dos de cada cien presenta problemas de uso en dos medios simultáneamente.

2. Atendiendo a algunas de las variables de riesgo y protección para el uso problemático de Internet, móvil o videojuegos, puede destacarse que la evitación experiencial es una variable de riesgo transdiagnóstica que influye de forma importante en los usos problemáticos de Internet y teléfono móvil en ambos sexos, y de videojuegos en chicos. Por otro lado, la responsabilidad o consciencia como rasgo de personalidad es un factor de protección para la mayoría de los usos problemáticos.

3. Referente a la prevalencia del uso problemático de Internet en adolescentes medida mediante diferentes instrumentos, cabe destacar que la prevalencia de uso problemático de Internet en población adolescentes es elevada, ya que en torno al 15% padecen esta problemática, no existiendo diferencias atribuibles a variables sociodemográficas, como sexo, edad o nivel socioeconómico.

4. Sobre los modelos explicativos del uso problemático de Internet, puede destacarse que en esta tesis se ha hallado respaldo para el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan, confirmando la estructura de la medida de referencia (GPIUS2), el propio modelo y su invarianza para hombres y mujeres adolescentes. Este modelo incluye cuatro componentes centrales del uso problemático de Internet: la preferencia por la interacción social online, la regulación del estado de ánimo a través de Internet, la autorregulación deficiente (factor de segundo orden determinado por las preocupaciones cognitivas y el uso compulsivo) y las consecuencias negativas del uso de internet.

5. Respecto a algunos de los principales factores hallados en la literatura en relación al uso problemático de Internet sobre los componentes del modelo cognitivo-

conductual del uso problemático de Internet generalizado de Caplan, esta tesis ha mostrado que muy diversas variables incluidas en el estudio juegan un papel en relación al uso problemático de Internet, pero sobre todo destacan la presencia de síntomas depresivos, la inflexibilidad psicológica y la evitación experiencial, y el ser usuario de juego online. También, se hallaron rasgos de personalidad tales como la extraversión y la responsabilidad que se asocian a una menor preferencia por la interacción social online.

Limitaciones y perspectivas de futuro

Por último, es importante subrayar que la presente tesis ha servido como una aproximación general y exploratoria del uso cada vez más frecuente y extendido de las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación entre los adolescentes en general, y del uso problemático de Internet, en particular. Cabe volver a señalar aquí que el diseño de investigación transversal supone la mayor limitación a la hora de exponer conclusiones de mayor calado, en conjunción con otras cuestiones relativas a la muestra seleccionada y los instrumentos empleados.

En consecuencia, y como ha sido tratado anteriormente, las propuestas para futuras investigaciones pasan por diseñar estudios longitudinales, con tamaños de muestra superiores e instrumentos de evaluación estandarizados, que confirmen las líneas esbozadas, y que aporten mayores evidencias sobre las relaciones entre variables personales y contextuales y el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de Internet.

Asimismo, es interesante hallar relaciones entre el uso problemático de Internet con otros comportamientos de riesgo en la adolescencia, de forma que se puedan sintetizar los componentes comunes que deban ser blancos a la hora de diseñar intervenciones de prevención y tratamiento.

No obstante, de todo el trabajo elaborado por el equipo que firma esta tesis, se desprende la relevancia, así como la necesidad, de prestar atención al desarrollo y perfeccionamiento de modelos explicativos específicos del uso problemático de Internet en adolescentes.

7. Referencias

- Ak, Ş., Koruklu, N., & Yılmaz, Y. (2013). A study on Turkish adolescent's Internet use: possible predictors of Internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *16*(3), 205-209.
- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA.
- American Psychiatric Association (APA). (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC: APA.
- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: APA.
- Anderson, E. L., Steen, E. y Stavropoulos, V. (2016). Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 1-25. doi:10.1080/02673843.2016.1227716
- Armstrong, L., Phillips, J. y Saling, L. (2000). Potential determinants of heavier Internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*, *53*, 537-550.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daepfen, J. B., Simon, O., ... y Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, *111*(3), 513-522.
- Barke, A., Nyenhuis, N., y Kröner-Herwig, B. (2012). The German version of the Internet Addiction Test: A validation study. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *15*, 534-542. doi:10.1089/cyber.2011.0616
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H. y Dintcheff, B. A. (2005). Shared predictors of youthful gambling, substance use, and delinquency. *Psychology of Addictive Behaviors*, *19*(2), 165.
- Beard, K. W. (2005). Internet addiction: a review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology & Behavior*, *8*(1), 7-14.
- Bellón, J. A., Delgado, A., Luna, J. D. D. y Lardelli (1996). Validez y fiabilidad del cuestionario de función familiar Apgar-familiar. *Atención primaria*, *18*(6), 289-296.
- Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological bulletin*, *107*(2), 238.
- Berman, N. C., Wheaton, M. G., McGrath, P. y Abramowitz, J. S. (2010). Predicting anxiety: The role of experiential avoidance and anxiety sensitivity. *Journal of Anxiety Disorders*, *24*, 109-113. doi:10.1016/j.janxdis.2009.09.005
- Beranuy, B., Chamarro, A., Graner, C., y Sánchez-Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, *21*(3), 480-485.

- Beranuy, M., Oberst, U., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2009). Problematic Internet and mobile phone use and clinical symptoms in college students: The role of emotional intelligence. *Computers in human behavior, 25*(5), 1182-1187.
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S. y Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior, 43*, 242-250.
- Bogg, T. y Roberts, B. W. (2004). Conscientiousness and health-related behaviors: a meta-analysis of the leading behavioral contributors to mortality. *Psychological bulletin, 130*(6), 887.
- Boyce, W., Torsheim, T., Currie, C. y Zambon, A. (2006). The family affluence scale as a measure of national wealth: validation of an adolescent self-report measure. *Social Indicators Research, 78*(3), 473–487. doi:10.1007/s11205-005-1607-6
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: Parameters of Internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports, 80*, 879-882.
- Brown, T. (2006) *Confirmatory factor analysis for applied research*. New York, NY: Guilford Press.
- Bryant, F. B. y Smith, B. D. (2001). Refining the architecture of aggression: A measurement model for the Buss–Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality, 35*(2), 138-167.
- Buckner, J. D., Zvolensky, M. J., Farris, S. G. y Hogan, J. (2014). Social anxiety and coping motives for cannabis use: The impact of experiential avoidance. *Psychology of Addictive Behaviors, 28*(2), 568–574. doi:10.1037/a0034545
- Calvete, E., Gámez-Guadix, M. y Cortazar, N. (2017). Mindfulness facets and problematic Internet use: A six-month longitudinal study. *Addictive Behaviors, 72*, 57-63.
- Cao, H., Sun, Y., Wan, Y., Hao, J. y Tao, F. (2011). Problematic Internet use in Chinese adolescents and its relation to psychosomatic symptoms and life satisfaction. *BMC public health, 11*(1), 802.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior, 18*, 553-575.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocial well-being. *Communication Research, 30*, 625-648.
- Caplan, S. E. (2007). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use. *CyberPsychology & Behavior, 10*, 234-242.
- Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior, 26*, 1089-1097.

- Caplan, S. E. y High, A. C. (2006). Beyond excessive use: the interaction between cognitive and behavioral symptoms of problematic Internet use. *Communication Research Reports*, 23, 265-271.
- Caplan, S. E. y High, A. C. (2011). Online social interaction, psychosocial well-being, and problematic Internet use. En K.S. Young y C.N. de Abreu (Eds.), *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment* (pp. 35-53). Hoboken, Nueva Jersey: Wiley & Sons.
- Carballo, J. L., Marín-Vila, M., Espada, J. P., Orgiles, M. y Piqueras, J. A. (2015). Internet abuse risk factors among Spanish adolescents. *The Spanish Journal of Psychology*, 18, E94. doi:10.1017/sjp.2015.99.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Griffiths, M., Oberst, U., Cladellas, R. y Talarn, A. (2012). *Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students*. *Anales de Psicología*, 28, 789–796. doi:10.6018/analesps.28.3.156061
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A. y Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Casas, J. A., Ruiz-Olivares, R. y Ortega-Ruiz, R. (2013). Validation of the internet and social networking experiences questionnaire in Spanish adolescents. *International Journal of clinical and Health psychology*, 13(1), 40-48. doi:10.1016/S1697-2600(13)70006-1
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Ceyhan, E., Ceyhan, A. A. y Gürcan, A. (2007). The validity and reliability of the problematic Internet usage scale. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 7, 411–416.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Mirallés, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C. y Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26, 303-311. doi:10.20882/adicciones.31
- Chang, F. C., Chiu, C. H., Lee, C. M., Chen, P. H. y Miao, N. F. (2014). Predictors of the initiation and persistence of Internet addiction among adolescents in Taiwan. *Addictive behaviors*, 39(10), 1434-1440.
- Chen, Y. L., Chen, S. H., y Gau, S. F. S. (2015). ADHD and autistic traits, family function, parenting style, and social adjustment for Internet addiction among children and adolescents in Taiwan: A longitudinal study. *Research in Developmental Disabilities*, 39, 20–31. doi:10.1016/j.ridd.2014.12.025
- Chen, Y. I. y Gau, S. S. F. (2016). Sleep problems and internet addiction among children and adolescents: a longitudinal study. *Journal of sleep research*, 25(4), 458-465.

- Chen, S. K. y Lin, S. S. (2016). A latent growth curve analysis of initial depression level and changing rate as predictors of problematic Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, *54*, 380-387.
- Chen, S. H., Weng, L. C., Su, Y. J., Wu, H. M. y Yang, P. F. (2003) Development of Chinese Internet Addiction Scale and its psychometric study. *Chinese Journal of Psychology*, *45*, 279-294.
- Cheng, C., Sun, P. y Mak, K. (2015). Internet Addiction and Psychosocial Maladjustment: Avoidant Coping and Coping Inflexibility as Psychological Mechanisms. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *18* (9), 539-546.
- Cho, H., Kwon, M., Choi, J. H., Lee, S. K., Choi, J. S., Choi, S. W., & Kim, D. J. (2014). Development of the Internet addiction scale based on the Internet Gaming Disorder criteria suggested in DSM-5. *Addictive Behaviors*, *39*(9), 1361-1366.
- Cho, S. M., Sung, M. J., Shin, K. M., Lim, K. Y. y Shin, Y. M. (2013). Does psychopathology in childhood predict internet addiction in male adolescents? *Child Psychiatry & Human Development*, *44*(4), 549-555.
- Chou, C., Chou, J. y Tyan, N. N. (1998). *An Exploratory Study of Internet Addiction, Usage and Communication Pleasure*. Trabajo presentado en el Annual Meeting of the Association for Educational Communications and Technology, St. Louis, MO.
- Chou, C. y Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college student's case. *Computers & Education*, *35*, 65-80.
- Chóliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, *34*(1), 74-88.
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., y Khoo, A. (2015). Parental influences on pathological symptoms of videogaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, *24*, 1429-1441. doi:10.1007/s10826-014-9949-9
- Chow, S.L., Leung, G.M., Ng, C. y Yu, E. (2009). A Screen for Identifying Maladaptive Internet Use. *International Journal of Mental Health & Addiction*, *7*, 324-332.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Costa, J. y Pinto-Gouveia, J. (2011). The mediation effect of experiential avoidance between coping and psychopathology in chronic pain. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, *18*, 34-47. doi:10.1002/cpp.699
- Currie, C. E., Elton, R. A., Todd, J. y Platt, S. (1997). Indicators of socioeconomic status for adolescents: the WHO Health Behaviour in School-aged Children

- Survey. *Health Education Research*, 12(3), 385–397. doi.org/10.1093/her/12.3.385
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- Davis, R. A., Flett, G. L. y Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: Implications for pre-employment screening. *CyberPsychology & Behavior*, 5, 331-345.
- Dawe, S., Gullo, M. J. y Loxton, N. J. (2004). Reward drive and rash impulsiveness as dimensions of impulsivity: implications for substance misuse. *Addictive behaviors*, 29(7), 1389-1405.
- De Gracia, M., Vigo, M., Fernández, M.J. y Marcó, M. (2002). Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: un estudio exploratorio. *Anales de Psicología*, 18, 273-292.
- De la Villa-Moral, M. y Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7, 69-78. doi:10.1016/j.rips.2016.03.001
- De Wit, H. (2009). Impulsivity as a determinant and consequence of drug use: a review of underlying processes. *Addiction biology*, 14(1), 22-31.
- Del Barrio, V., Ramírez-Uclés, I., Romero, C. y Carrasco, M. Á. (2014). Adaptación del Child-PARQ/Control: versiones para el padre y la madre en población infantil y adolescente española. *Acción Psicológica*, 11(2), 27-46.
- Del Miglio, C., Gamba, A. y Cantelmi, T. (2001). Costruzione e validazione preliminare di un ostrumento UADI per la rilevazione de lle variabili psicologiche e psicopatologiche correlate all uso di Internet. *Giornale Italiano di psicopatologia*, 7, 293-306.
- Dimitrov, D. M. (2012). *Statistical Methods for Validation of Assessment Scale Data in Counseling and Related Fields*. Alexandria, Virginia: Wiley & Sons.
- Dunn, T. J., Baguley, T. y Brunnsden, V. (2014). From alpha to omega: A practical solution to the pervasive problem of internal consistency estimation. *British Journal of Psychology*, 105(3), 399-412.
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., ... Brunner, R. (2012). Prevalence of pathological Internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, 107, 2210–2222. doi:10.1111/j.1360-0443.2012.03946.x
- Durkee, T., Carli, V., Floderus, B., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Apter, A., ... & Cosman, D. (2016). Pathological internet use and risk-behaviors among European adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 13(3), 294. doi:10.3390/ijerph13030294
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas?* Bilbao: Desclée de Brouwer.

- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2).
- Echeburúa, E., Labrador, F. y Becoña, E. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías*. Madrid: Pirámide.
- Esteve, R., Ramírez-Maestre, C. y López-Martínez, A. E., (2012). Experiential avoidance and anxiety sensitivity as dispositional variables and their relationship to the adjustment to chronic pain. *European Journal of Pain*, 16, 718–726. doi:10.1002/j.1532-2149.2011.00035.x
- Estévez, L., Bayón, C., de la Cruz, J. y Fernández-Liria, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes (pp. 101-130). Adicción a las nuevas tecnologías. En *Jóvenes y adolescentes*. Madrid: Pirámide.
- Estévez, A., Villardón, L., Calvete, E., Padilla, P., & Orue, I. (2010). Adolescentes víctimas de cyberbullying: prevalencia y características. *Psicología conductual*, 18(1), 73.
- Finney, S. J. y DiStefano, C. (2013). Nonnormal and categorical data in structural equation modeling. En G. R. Hancock y R. O. Mueller (Eds.). *Structural equation modeling: A second course (2ª Ed.)* (pp. 439-492). Greenwich, CT: Information Age Publishing.
- Fioravanti, G., Primi, C. y Casale, S. (2013). Psychometric evaluation of the Generalized Problematic Internet Use Scale 2 in an Italian sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(10), 761–766.
- Forsyth, J. P., Parker, J. D. y Finlay, C. G. (2003). Anxiety sensitivity, controllability, and experiential avoidance and their relation to drug of choice and addiction severity in a residential sample of substance-abusing veterans. *Addictive Behaviours*, 28, 851–870. doi:10.1016/S0306-4603(02)00216-2
- Fortson, B. L., Scotti, J. R., Chen, Y., Malone, J. y Del Ben, K. S. (2007). Internet use, abuse, and dependence among students at a Southeastern Regional University. *Journal of American College Health*, 56, 137-144.
- Frangos, C. C., Frangos, C. C. y Sotiropoulos, I. (2011). Problematic internet use among Greek university students: an ordinal logistic regression with risk factors of negative psychological beliefs, pornographic sites, and online games. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 51-58. doi: 10.1089/cyber.2009.0306
- Fu, K. W., Chan, W. S., Wong, P. W. y Yip, P. S. (2010). Internet addiction: prevalence, discriminant validity and correlates among adolescents in Hong Kong. *The British Journal of Psychiatry*, 196(6), 486-492.
- Fundación Mapfre. (2014). Tecnoadicción. Más de 70.000 adolescentes son tecnoadictos. *Seguridad y Medio Ambiente*, 1, 66-69.
- Furlong, M. J., You, S., Renshaw, T. L., Smith, D. C. y O'Malley, M. D. (2014). Preliminary development and validation of the Social and Emotional Health

- Survey for secondary school students. *Social Indicators Research*, 117(3), 1011-1032.
- Gallardo-Pujol, D., Kramp, U., García-Forero, C., Pérez-Ramírez, M. y Andrés-Pueyo, A. (2006). Assessing aggressiveness quickly and efficiently: the Spanish adaptation of Aggression Questionnaire-Refined version. *European Psychiatry*, 21(7), 487-494.
- Gámez-Guadix, M. (2014). Depressive symptoms and problematic Internet use among adolescents: Analysis of the Longitudinal relationships from the cognitive-behavioral model. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 714-719. doi:10.1089/cyber.2014.0226
- Gámez-Guadix, M., Calvete, E., Orue, I. y Las Hayas, C. (2015). Problematic Internet use and problematic alcohol use from the cognitive-behavioral model: A longitudinal study among adolescents. *Addictive Behaviours*, 40, 109-114. doi:10.1016/j.addbeh.2014.09.009
- Gámez-Guadix, M., Orue, I. y Calvete, E. (2013). Evaluation of the cognitive-behavioral model of generalized and problematic Internet use in Spanish adolescents. *Psicothema*, 25, 299-306.
- Gámez-Guadix, M., Orue, I., Smith, P. K. y Calvete, E. (2013). Longitudinal and reciprocal relations of cyberbullying with depression, substance use, and problematic Internet use among adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 53, 446-452.
- Gámez Guadix, M. y Villa George, F. I. (2015). El modelo cognitivo-conductual de la adicción a Internet: el papel de la depresión y la impulsividad en adolescentes mexicanos. *Psicología y Salud*, 25(1), 111-122.
- Gámez-Guadix, M., Villa-George, F. I. y Calvete, E. (2012). Measurement and analysis of the cognitive-behavioral model of generalized problematic Internet use among Mexican adolescents. *Journal of Adolescence*, 35, 1581-1592.
- García, M. C., López-de-Ayala y B. Catalina (2013) Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles. *Revista Comunicar*, 41, 195-204.
- García, J. A., Terol, M. C., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M. y Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20, 131-142.
- García del Castillo, J. A. (2013). Adicciones tecnológicas: el auge de las redes sociales. *Salud y drogas*, 13(1).
- García-Olcina, M., Piqueras, J. A. y Martínez-González, A. E. (2014). Datos preliminares de la validación del Cuestionario de Detección vía Web para los trastornos emocionales (DETECTA-WEB) en adolescentes españoles. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 1(1), 69-77.
- García-Olcina, M., Rivera-Riquelme, M., Cantó-Diez, T., Tomás-Berenguer, M. R., Bustamante, R. y Piqueras, J. A. (2017). Detección Online de la Salud Mental en

- población clínica de niños y adolescentes: Escala DetectaWeb-Malestar. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*. En prensa.
- García-Oliva, C. y Piqueras, J. A. (2016). Experiential avoidance and technological addictions in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 293-303.
- García-Oliva, C., Piqueras, J. A. y Marzo, J. C. (2017). Análisis factorial del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Caplan e invarianza factorial del GPIUS2 en adolescentes. *Manuscrito enviado*.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., y Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, e319–e329. doi:10.1542/peds.2010-1353
- Goldberg, I. (1995). Internet addiction disorder (IAD) Diagnostic Criteria. Recuperado de <http://users.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>
- Golpe, S., Gómez-Salgado, P., Braña, T., Varela, J. y Rial, A. (2017). Relación entre el consumo de alcohol y otras drogas y el uso problemático de Internet en adolescentes. *Adicciones*, en prensa. doi:10.20882/adicciones.959
- Golpe, F., Isorna, F., Gómez-Salgado, S. y Rial, B. (2017). Problematic internet use and adolescents: sport does matter. *RETOS-Nuevas Tendencias en Educacion Fisica, Deporte y Recreacion*, 31, 52-57.
- Gómez-Salgado, P., Rial, A., Braña, T., Varela, J. y Barreiro, C. (2014). Evaluation and early detection of problematic Internet use in adolescents. *Psicothema*, 26(1), 21-26.
- González, A. E. M., Piqueras, J. A. y Marzo, J. C. (2011). Validation of the Obsessive-Compulsive Inventory Revised (OCI-R) for Spanish adolescent population. *Anales de Psicología*, 27(3), 763-773.
- Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire: a research note. *Journal of child psychology and psychiatry*, 38(5), 581-586.
- Greco, L. A., Lambert, W. y Baer, R. A. (2008). Psychological inflexibility in childhood and adolescence: Development and validation of the avoidance and fusion questionnaire for youth. *Psychological Assessment*, 20, 93–102. doi:10.1037/1040-3590.20.2.93
- Greco, L. A., Murrell, A. R. y Coyne, L. W. (2005). Avoidance and fusion questionnaire for youth. *Manuscrito no publicado*, Department of Psychology, University of Missouri, St. Louis. Recuperado de <http://www.contextualpsychology.org>
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: A preliminary analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 2, 403-412.
- Greydanus, D. E. y Greydanus, M. M. (2012). Internet use, misuse, and addiction in adolescents: current issues and challenges. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 24(4), 283-289.

- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: does it really exist. En J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*. New York: Academic Press.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3, 211-218.
- Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. Y. y King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8, 308–318. doi:10.2174/157340012803520414
- Grohol, J.M. (2003). Internet Addiction Guide. Recuperado de <http://www.psychcentral.com/netaddiction/>
- Güntüç, S. y Kayri, M. (2010). The profile of internet dependency in Turkey and development of internet addiction scales: study of validity and reliability. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 39, 220–232.
- Ha, J. H., Yoo, H. J., Cho, I. H., Chin, B., Shin, D. y Kim, J. H. (2006). Psychiatric comorbidity assessed in Korean children and adolescents who screen positive for Internet addiction. *Journal of Clinical Psychiatry*, 67(5), 821.
- Haagsma, M. C., King, D. L., Pieterse, M. E., y Peters, O. (2013). Assessing problematic video gaming using the theory of planned behavior – A longitudinal study of Dutch young people. *International Journal of Mental Health Addiction*, 11, 172–185. doi:10.1007/s11469-012-9407-0
- Hayes, S. C. (1994). Content, context, and the types of psychological acceptance. En S. C. Hayes, N. S. Jacobson, V. M. Follette, and M. J. Dougher (Eds.), *Acceptance and change. Content and context in psychotherapy* (pp. 13–32). Reno, NV: Context Press.
- Hayes, S. C., Masuda, A., Bissett, R., Luoma, J. y Guerrero, L. F. (2004). BDT, FAP, and ACT: How empirically oriented are the new behavior therapy technologies? *Behavior Therapy*, 35, 35–54. doi:10.1016/S0005-7894(04)80003-0
- Hayes, S. C., Wilson, K. G., Gifford, E. V., Follette, V. M., & Strosahl, K. (1996). Experiential avoidance and behaviour disorder: A functional dimensional approach to diagnosis and treatment. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 64, 1152–1168. doi:10.1037/0022-006X.64.6.1152
- Hökby, S., Hadlaczky, G., Westerlund, J., Wasserman, D., Balazs, J., Germanavicius, A., ... y Varnik, P. (2016). Are Mental Health Effects of Internet Use Attributable to the Web-Based Content or Perceived Consequences of Usage? A Longitudinal Study of European Adolescents. *JMIR mental health*, 3(3).
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: do they exist? *Science*, 294, 980-982. doi: 10.1126/science.294.5544.980

- Holland, P. W. y Wainer, H. (Eds.) (1993). *Differential item functioning*. Hillsdale, Nueva Jersey: Erlbaum.
- Hong, S., You, S., Kim, E., y No, U. (2014). A group-based modeling approach to estimating longitudinal trajectories of Korean adolescents' on-line game time. *Personality and Individual Differences*, 59, 9–15. doi:10.1016/j.paid.2013.10.018
- Hormes, J. M., Kearns, B. y Timko, C. A. (2014). Craving Facebook? Behavioral addiction to online social networking and its association with emotion regulation deficits. *Addiction*, 109(12), 2079–2088. doi:10.1111/add.12713
- Huang, Z., Wang, M., Quian, M., Zhong, J. y Tao, R. (2007). Chinese Internet addiction inventory: Developing a measure of problematic Internet use for Chinese college students. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 805-812. doi: 10.1089/cpb.2007.9950
- IBM. (2016). Manual del usuario del sistema básico de IBM SPSS Statistics 24. IBM® SPSS® Statistics 24.
- Jackson, L. A., von Eye, A., Biocca, F., Barbatsis, G., Fitzgerald, H., y Zhao, Y. (2003). Personality, cognitive style, demographic characteristics and Internet use: Findings from the HomeNetToo. *Swiss Journal of Psychology*, 62, 79–90. doi:10.1024//1421-0185.62.2.79
- Jelenchick, L. A., Eickhoff, J., Christakis, D. A., Brown, R. L., Zhang, C., Benson, M., & Moreno, M. A. (2014). The Problematic and Risky Internet Use Screening Scale (PRIUSS) for adolescents and young adults: Scale development and refinement. *Computers in human behavior*, 35, 171-178.
- Jenaro, C., Flores, N., Gómez-Vela, M., González-Gil, F. y Caballo, C. (2007). Problematic internet and cell-phone use: Psychological, behavioral, and health correlates. *Addiction research & theory*, 15(3), 309-320.
- Kaess, M., Parzer, P., Brunner, R., Koenig, J., Durkee, T., Carli, V., ... y Cosman, D. (2016). Pathological internet use is on the rise among European adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 59(2), 236-239.
- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T. y Rimpelä, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12–18 year-old adolescents. *Addiction Research & Theory*, 12(1), 89-96.
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *CyberPsychology & Behavior*, 1(1), 11-17.
- Kayış, A. R., Satici, S. A., Yilmaz, M. F., Şimşek, D., Ceyhan, E., & Bakıoğlu, F. (2016). Big five-personality trait and internet addiction: A meta-analytic review. *Computers in Human Behavior*, 63, 35-40.
- Kim, H. K. y Davis, K. E. (2009). Toward a comprehensive theory of problematic Internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, flow, and the self-rated importance of Internet activities. *Computers in Human Behavior*, 25, 490-500.

- Kingston, J., Clarke, S. y Remington, B. (2010). Experiential avoidance and problem behavior: A mediational analysis. *Behavior Modification*, 34, 145–163. doi:10.1177/0145445510362575
- Ko, C. H., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F. y Yen, J. Y. (2014-a). The exacerbation of depression, hostility, and social anxiety in the course of internet addiction among adolescents: a prospective study. *Comprehensive Psychiatry*, 55(6), 1377-1384.
- Ko, C. H., Wang, P. W., Liu, T. L., Yen, C. F., Chen, C. S. y Yen, J. Y. (2015). Bidirectional associations between family factors and internet addiction among adolescents in a prospective investigation. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 69(4), 192-200.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. S., Yeh, Y. C. y Yen, C. F. (2009). Predictive values of psychiatric symptoms for internet addiction in adolescents: a 2-year prospective study. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 163(10), 937-943.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S. y Chen, C. C. (2012). The association between Internet addiction and psychiatric disorder: a review of the literature. *European Psychiatry*, 27(1), 1-8.
- Ko, C. H., Yen, C. F., Yen, C. N., Yen, J. Y., Chen, C. C. y Chen, S. H. (2005). Screening for Internet addiction: an empirical study on cut-off points for the Chen Internet Addiction Scale. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 21(12), 545-551.
- Kormas, G., Critselis, E., Janikian, M., Kafetzis, D. y Tsitsika, A. (2011). Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic Internet use among adolescents: A cross-sectional study. *BMC Public Health*, 11, 595-602. doi:10.1186/1471-2458-11-595
- Kuss, D. J. y Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. doi:10.1556/JBA.1.2012.1.1
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., y Binder, J. F. (2013a). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 959–966. doi: 10.1016/j.chb.2012.12.024
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., y Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 20, 4026–4052. doi:10.2174/13816128113199990617
- Kuss, D. J., van Rooij, A., Shorter, G.W., Griffiths, M. D., y van de Mheen, D. (2013b). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996. doi:10.1016/j.chb.2013.04.002
- Labrador, F.J., y Villadangos (2008). Adicción a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (Dir.) *Adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes*. Madrid: Pirámide.

- Labrador, F.J. y Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.
- Labrador, F.J., Villadangos, S., Crespo, M. y Becoña, E. (2013). Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). *Anales de Psicología*, 29, 836-847. doi: 10.6018/analesps.29.3.159291
- Laconi, S., Rodgers, R.F., Chabrol, H. (2014) The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 41, 190-202.
- Lai, F. T. y Kwan, J. L. (2017). Socioeconomic influence on adolescent problematic Internet use through school-related psychosocial factors and pattern of Internet use. *Computers in Human Behavior*, 68, 121-136.
- Lam, L. T. (2014). Risk factors of Internet addiction and the health effect of internet addiction on adolescents: A systematic review of longitudinal and prospective studies. *Current Psychiatry Reports*, 16(11), 1–9. doi:10.1007/s11920-014-0508-2
- Lam-Figueroa, N., Contreras-Pulache, H., Mori-Quispe, E., Nizama-Valladolid, M., Gutiérrez, C., Hinostroza-Camposano, W. y Hinostroza-Camposano, W.D. (2011). Adicción a Internet: desarrollo y validación de un instrumento en escolares adolescentes de Lima, Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 28, 462-469.
- LaRose, R., Lin, C.A. y Eastin, M.S. (2003). Unregulated Internet usage: Addiction, habit, or deficient self-regulation? *Media Psychology*, 5, 225-253.
- Lau, J. T., Gross, D. L., Wu, A. M., Cheng, K. M. y Lau, M. M. (2017). Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 1-11.
- Lau, J. T., Wu, A. M., Gross, D. L., Cheng, K. M. y Lau, M. M. (2017). Is Internet addiction transitory or persistent? Incidence and prospective predictors of remission of Internet addiction among Chinese secondary school students. *Addictive Behaviors*.
- Lee, H. W., Choi, J. S., Shin, Y. C., Lee, J. Y., Jung, H. Y. y Kwon, J. S. (2012). Impulsivity in internet addiction: a comparison with pathological gambling. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 15(7), 373-377.
- Lee, B. H. y Lee, H. K. (2017). Longitudinal study shows that addictive Internet use during adolescence was associated with heavy drinking and smoking cigarettes in early adulthood. *Acta paediatrica*, 106(3), 497-502.
- Lemon, J. (2002). Can we call behaviours addictive? *Clinical psychologist*, 3, 44-49. doi:10.1080/13284200310001707411

- Leung, L. y Lee, P. S. (2012). Impact of internet literacy, internet addiction symptoms, and internet activities on academic performance. *Social Science Computer Review*, 30(4), 403-418.
- Levin, M. E., Lillis, J., Seeley, J., Hayes, S. C., Pistorello, J. y Biglan, A. (2012). Exploring the relationship between experiential avoidance, alcohol use disorders, and alcohol-related problems among first-year college students. *Journal of American College Health*, 60, 443-448. doi:10.1080/07448481.2012.673522
- Levin, M. E., MacLane, C., Daflos, S., Seeley, J. R., Hayes, S. C., Biglan, A. y Pistorello, J. (2014). Examining psychological inflexibility as a transdiagnostic process across psychological disorders. *Journal of Contextual Behavioral Science*, 3, 155-163. doi:10.1016/j.jcbs.2014.06.003
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69.
- Levitt, J. T., Brown, T. A., Orsillo, S. M. y Barlow, D. H. (2004). The effects of acceptance versus suppression of emotion on subjective and psychophysiological response to carbon dioxide challenge in patients with panic disorder. *Behavior Therapy*, 35, 747-766. doi:10.1016/S0005-7894(04)80018-2
- Li, L. y Yang, Y. (2007). The Development and Validation of Adolescent Pathological Internet Use Scale. *Acta Psychologica Sinica*, 39, 688- 696.
- Lin, M. P., Ko, H. C. y Wu, J. Y. W. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(12), 741-746.
- Ling, R. (2002). Chicas adolescentes y jóvenes adultos varones: dos subculturas del teléfono móvil. *Estudios de Juventud*, 57(2), 33-46.
- Lipsey, M. W. y Wilson, D. B. (2001). The role of method in treatment effectiveness research: evidence from meta-analysis. *Psychological Methods*, 6(4), 413-429.
- Livingstone, S. y Haddon, L. (2011). EU Kids Online III. A new project. London: LSE, EU Kids Online. Recuperado de <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx>
- Lopez-Fernandez, O., Freixa-Blanxart, M., y Honrubia-Serrano, M. L. (2013). The problematic Internet entertainment use scale for adolescents: Prevalence of problem Internet use in Spanish high school students. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16, 108-118. doi:10.1089/cyber.2012.0250
- Lorenzo-Seva, U. y Ferrando, P. J. (2006). FACTOR: a computer program to fit the exploratory factor analysis model. *Behavioral Research Methods*, 38, 88-91. doi:10.3758/BF03192753
- Lorenzo-Seva, U. y Ferrando, P. J. (2013). FACTOR 9.2. A comprehensive program for fitting exploratory and semiconfirmatory factor analysis and IRT models.

- Lorenzo-Seva, U. y Van Ginkel, J. R. (2016). Multiple imputation of missing values in exploratory factor analysis of multidimensional scale: Estimating latent trait scores. *Anales de Psicología*, 32, 596–608. doi:10.6018/analesps.32.2.215161
- Luciano, C. (2001). Sobre el trastorno de evitación experiencial y la terapia de aceptación y compromiso (ACT) [Experiential avoidance disorder and acceptance and commitment therapy (ACT)]. *Análisis y Modificación de Conducta*, 27(113), 317–332.
- Luciano, M. C. y Hayes, S. C. (2001). Trauma of experiential avoidance. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 1, 109–157.
- Mante, E. A. y Piris, D. (2002). SMS use by young people in the Netherlands. *Revista de Estudios de Juventud*, 52, 47-58.
- Marco, C. y Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13(1), 125–141.
- Marlatt, G. A. y Gordon, J. R. (1985). *Relapse prevention*. New York: Guildford.
- Marx, B. P. y Sloan, D. M. (2005). Peritraumatic dissociation and experiential avoidance as predictors of posttraumatic stress symptomatology. *Behaviour Research and Therapy*, 43, 569–583. doi:10.1016/j.brat.2004.04.004
- McDonald, R.P. (1999). *Test theory: A unified treatment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- McKenna, K. Y. A., Green, A.S. y Gleason, M. E. J. (2002). Relationship formation on the Internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 58, 9.
- Meerkerk, G. J., van den Eijnden, R. J. J. M., Franken, I.H.A., & Garretsen, H.F.L. (2010). Is compulsive internet use related to sensitivity to reward and punishment, and impulsivity? *Computers in Human Behavior*, 26, 729-735.
- Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R.J.J.M., Vermulst, A. A. y Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 1-6. doi:10.1089/cpb.2008.0181
- Mihara, S., Osaki, Y., Nakayama, H., Sakuma, H., Ikeda, M., Itani, O., ... y Higuchi, S. (2016). Internet use and problematic Internet use among adolescents in Japan: A nationwide representative survey. *Addictive Behaviors Reports*, 4, 58-64. doi:10.1016/j.abrep.2016.10.001
- Minami, H., Bloom, E. L., Reed, K. M. P., Hayes, S. C. y Brown, R. A. (2015). The moderating role of experiential avoidance in the relationships between internal distress and smoking behavior during a quit attempt. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29(2), 400–407. doi:10.1037/adb0000030

- Mitchell, K. J., Sabina, C., Finkelhor, D. y Wells, M. (2009). Index of problematic online experiences: Item characteristics and correlation with negative symptomatology. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 707–711. doi: 10.1089/cpb.2008.0317
- Moeller, F. G., Barratt, E. S., Dougherty, D. M., Schmitz, J. M. y Swann, A. C. (2001). Psychiatric aspects of impulsivity. *American journal of psychiatry*, 158(11), 1783-1793.
- Morahan-Martin, J. (2007). Internet use and abuse and psychological problems. En A. J. Johnson, K. McKenna, T. Postmes y U. D. Reips (Eds.), *Oxford Handbook of Internet Psychology* (pp. 331-345). Oxford (UK): Oxford University Press.
- Morahan-Martin, J. y Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16, 13-29.
- Morrison, C. M. y Gore, H. (2010). The relationship between excessive Internet use and depression: a questionnaire-based study of 1,319 young people and adults. *Psychopathology*, 43(2). 121-126. doi:10.1159/000277001
- Muñoz-Mirallas, R., Ortega-González, R., López-Morón, M. R., Batalla-Martínez, C., Manresa, J. M., Montellà-Jordana, N., ... y Torán-Monserrat, P. (2016). The problematic use of Information and Communication Technologies (ICT) in adolescents by the cross sectional JOITIC study. *BMC pediatrics*, 16(1), 140. doi:10.1186/s12887-016-0674-y
- Muñoz-Rivas, M. J., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2010). Analysis of the indicators of pathological Internet use in Spanish university students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707.
- Muñoz-Rivas, M. J., Perales, M. E. N. y de Pablo, N. O. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15(2), 137-144.
- Nichols, L. A. y Nicki, R. (2004). Development of a Psychometrically Sound Internet Addiction Scale: A Preliminary Step. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18, 381-384.
- Orman, M. (1996). *Internet stress survey*. Recuperado de <http://www.stresscure.com/hrn/addiction.html>.
- Ortuño-Sierra, J., Fonseca-Pedrero, E., Paino, M., i Riba, S. S. y Muñiz, J. (2015). Screening mental health problems during adolescence: Psychometric properties of the Spanish version of the Strengths and Difficulties Questionnaire. *Journal of adolescence*, 38, 49-56.
- Padilla, D. (2013). *Análisis retrospectivo de un protocolo asistencial cognitivo-conductual contextual grupal breve en adolescentes atendidos en un centro de salud mental público* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

- Pedrero-Pérez, E. J., Rodríguez-Monje, M. T. y Ruiz-Sánchez de León, J. M. (2012). Adicción o abuso del teléfono móvil. Revisión de la literatura. *Adicciones*, 24, 139- 152. doi: 10.20882/adicciones.107
- Pedrero-Pérez, E. J. y Rojo, G. (2008). Personality differences between substance addicts and general population. Study of clinical cases with matched controls using Cloninger's TCI-R. *Adicciones*, 20(3), 251–262.
- Pedrero-Pérez, E. J., Ruiz-Sánchez de León, J. M., Rojo-Mota, G., Llanero-Luque, M., Pedrero-Aguilar, J., Morales-Alonso, S. y Puerta-García, C. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): abuso de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*. doi:http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.806
- Pepper, S. E. (2012). *The role of experiential avoidance in trauma, substance abuse, and other experiences* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc149651/>
- Pérez del Río, F. (2014). ¿El ocaso de la adicción a internet?: reflexiones sobre el origen, desarrollo y declive de un trastorno. *Revista Española de Drogodependencias*, 39 (2), 82-91.
- Pichel, R. (2014). *El uso problemático de Internet entre los adolescentes: Estado de la cuestión y retos inmediatos* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.
- Pies, R. (2009). Should DSM-V designate “Internet addiction” a mental disorder?. *Psychiatry (Edgmont)*, 6(2), 31.
- Piqueras, J. A., García-Olcina, M., Rivera-Riquelme, M., Rodríguez-Jiménez, T., Martínez-González, A. E., y Cuijpers, P. (2017). DetectaWeb Project: Web-based detection of mental health continuum in children and adolescents. *Manuscrito enviado*.
- Piqueras, J. A., García-Oliva, C. y Marzo, J. C. (2017). Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet. *Manuscrito enviado*.
- Piqueras, J. A., Martínez, A. E., Hidalgo, M. D., Fullana, M. A., Mataix, D. y Rosa, A. I. (2009). Psychometric properties of the Obsessive-Compulsive Inventory-Revised in a non-clinical sample of late adolescents. *Psicología Conductual*, 17, 561–572.
- Piqueras, J. A., Rivera-Riquelme, M., García-Oliva, C., Pineda, D. y Lloret, D. (2017). Spanish adaptation of the Ten-Item Personality Inventory (TIPI) for its use with children and adolescents (TIPI-CA). *Manuscrito enviado*.
- Piqueras, J. A., Rodríguez-Jiménez, T., Martínez-González, A. E., Rivera-Riquelme, M., Chacón, L. y Furlong, M. (2017). Covitality among adolescents: Psychometric properties of the Social Emotional Health Survey–Secondary for Spanish Students. *Manuscrito enviado*.

- Poli, R., y Agrimi, E. (2012). Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population. *Nordic Journal of Psychiatry*, 66, 55–59. doi:10.3109/08039488.2011.605169
- Pratarelli, M. E., Browne, B. L. y Johnson, K. (1999). The bits and bytes of computer/Internet addiction: A factor analytic approach. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 31, 305-314.
- Puerta-Cortés, D. X. y Carbonell, X. (2014). The model of the big five personality factors and problematic Internet use in Colombian youth. *Adicciones*, 26(1), 54–61. doi:10.20882/adicciones.131
- Pulido-Rull, M.A., Escoto-de la Rosa, R. y Gutiérrez-Valdovinos, D.M. (2011). Validez y Confiabilidad del Cuestionario de Uso Problemático de Internet (CUPI). *Journal of Behavior, Health & Social Issues*, 3, 25-34.
- Renau, V., Oberst, U., Gosling, S. D., Rusiñol, J. y Chamarro, A. (2013). Translation and validation of the ten-item personality inventory into Spanish and Catalan. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31(2), 85–97.
- Rial, A., Gómez, P., Braña, T. y Varela, J. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España). *Anales de Psicología*, 30(2), 642-655.
- Rial, A., Gómez-Salgado, P., Isorna, M., Araujo, M. y Varela, J. (2015). EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes. Desarrollo y validación psicométrica. *Adicciones*, 27(1), 47-63.
- Rial, A., Golpe, S., Gómez, P. y Barreiro, C. (2015). Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes. *Salud y Drogas*, 15(1), 25–38.
- Roberts, J. A. y Pirog, S. F. (2012). A preliminary investigation of materialism and impulsiveness as predictors of technological addictions among young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(1), 56–62. doi:10.1556/JBA.1.2012.011
- Roberts, J. A., Yaya, L. H. P. y Manolis, C. (2014). The invisible addiction: Cell-phone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 254–265. doi:10.1556/JBA.3.2014.015
- Robins, E. y Guze, S. B. (1970). Establishment of diagnostic validity in psychiatric illness: its application to schizophrenia. *American Journal of Psychiatry*, 126(7), 983-987.
- Rodríguez-Jiménez, T., Blasco, L. y Piqueras, J. A. (2014). Relationship between subtypes of obsessive compulsive symptomatology and those of perfectionism in adolescents. *Psicologia Conductual*, 22, 203-217.
- Rohner, R. P. (2005). Parental acceptance-rejection questionnaire (PARQ): Test manual. In R. P. Rohner y A. Khaleque (Eds.), *Handbook for the study of parental acceptance and rejection*, 4th ed. (pp. 43-106). Storrs, CT: Rohner Research Publications.

- Romero, E., Villar, P., Gómez-Fraguela, J. A. y López-Romero, L. (2012). Measuring personality traits with ultra-short scales: A study of the Ten-Item Personality Inventory (TIPI) in a Spanish sample. *Personality and Individual Differences*, 53, 289–293. doi:10.1016/j.paid.2012.03.035
- Rotunda, R. J., Kass, S. J., Sutton, M. A. y Leon, D. T. (2003). Internet Use and Misuse. Preliminary Findings from a New Assessment Instrument. *Behavior Modification*, 27, 484-504.
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M. J. y Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22, 301-310. doi: 10.20882/adicciones.171
- Sabater, C. y Bingen, J. (2015). No sin mi móvil. Diferencias de género y uso de las nuevas tecnologías. *Icono*, 14(13), 208-246. doi:10.7195/ri14.v13i1.722
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 19(1), 5-10.
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20, 149-160. doi:10.20882/adicciones.279
- Scherer, K. (1997). College life on-line: Healthy and unhealthy Internet use. *Journal of College Student Development*, 38, 655-665.
- Schumacker, R. E. y Lomax, R. G. (2004). *A beginner's guide to structural equation modeling*. Hove, Reino unido: Psychology Press.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Jr., Khosla, U. M. y McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(1–3), 267–272.
- Simkova, B. y Cincera, J. (2004). Internet addiction disorder and chatting in the Czech Republic. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 536-539.
- Smilkstein, G. (1978). The Family APGAR: A proposal for family function test and its use by physicians. *The Journal of family practice*, 6(6), 1231-1239.
- Spada, M. M., Langston, B., Nikčević, A. V. y Moneta, G. B. (2008). The role of metacognitions in problematic Internet use. *Computers in Human Behavior*, 24, 2325-2335.
- Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P. y Motti-Stefanidi, F. (2017). MMORPG gaming and hostility predict Internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive behaviors*, 64, 294-300.
- Stotts, A. L, Vujanovic, A., Heads, A., Suchting, R., Green, C. E. y Schmitz, J. M. (2015). The role of avoidance and inflexibility in characterizing response to contingency management for cocaine use disorders: A secondary profile

- analysis. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29(2), 408–413. doi:10.1037/adb0000011
- Strittmatter, E., Parzer, P., Brunner, R., Fischer, G., Durkee, T., Carli, V., ... y Resch, F. (2016). A 2-year longitudinal study of prospective predictors of pathological Internet use in adolescents. *European child & adolescent psychiatry*, 25(7), 725–734.
- Sussman, S., Arwapong, T. E., Sun, P., Tsai, J., Rohrbach, L. A. y Spruijt-Metz, D. (2014). Prevalence and co-occurrence of addictive behaviors among former alternative high school youth. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 33–40. doi:10.1556/JBA.3.2014.005
- Tabachnick, B. G. y Fidell, L. S. (1996). Analysis of covariance. *Using multivariate statistics*, 8(1), 321-374.
- Thatcher, A. y Goolam, S. (2005). Development and psychometric properties of the Problematic Internet Use Questionnaire. *South African Journal of Psychology*, 35, 793-809.
- Tokunaga, R. S. (2014). A Unique Problem or the Manifestation of a Preexisting Disorder? The Mediating Role of Problematic Internet Use in the Relationships Between Psychosocial Problems and Functional Impairment. *Communication Research*, 41(4), 531-560.
- Torrente, E., Piqueras, J. A., Orgiles, M. y Espada, J. P. (2014). Association of Internet addiction with social anxiety and lack of social skills in Spanish adolescents. *Terapia Psicológica*, 32(3), 175–184. doi:10.4067/S0718-48082014000300001
- Tsai, C. C. y Lin, S. S. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and Internet addiction of Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 4, 373-376.
- Tsitsika, A., Tzavela, E., Mavromati, F. y Consorcio EU NET ADB. (Ed.) (2012). *Investigación sobre conductas adictivas a Internet entre los adolescentes (Proyecto EU NET ADB)*. Atenas: Universidad de Atenas.
- Tull, M. T. y Gratz, K. L. (2008). Further examination of the relationship between anxiety sensitivity and depression: The mediating role of experiential avoidance and difficulties engaging in goal-directed behavior when distressed. *Journal of Anxiety Disorders*, 22, 190–210. doi:10.1016/j.janxdis.2007.03.005
- Valdivia-Salas, S., Martín-Albo, J., Zaldivar, P., Lombas, A. S. y Jiménez, T. I. (2016). Spanish validation of the avoidance and fusion questionnaire for youth (AFQ-Y). *Assessment*, 26, 1–13. doi:10.1177/1073191116632338
- Van den Eijnden, R. J., Meerkerk, G. J., Vermulst, A. A., Spijkerman, R. y Engels, R. C. (2008). Online communication, compulsive Internet use, and psychosocial well-being among adolescents: a longitudinal study. *Developmental psychology*, 44(3), 655.

- Van den Eijnden, R. J., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., van Rooij, T. J. y Engels, R. C. (2010). Compulsive internet use among adolescents: bidirectional parent-child relationships. *Journal of abnormal child psychology*, 38(1), 77-89.
- Van Rooij, A. J. y Prause, N. (2014). A critical review of "Internet addiction" criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 203-213. doi:10.1556/JBA.3.2014.4.1
- Vigo, M., Marcó, M., Fernández-Pérez, M. J. y Gracia, M. D. (2002). Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: Un estudio exploratorio. *Anales de psicología*, 18(2).
- Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Pérez, I. y Cornella, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y Salud*, 13, 235-256.
- Vitaro, F., Arseneault, L. y Tremblay, R. E. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males. *Addiction*, 94(4), 565-575.
- Wang, H., Zhou, X., Lu, C., Wu, J., Deng, X. y Hong, L. (2011). Problematic Internet Use in high school students in Guangdong Province, China. *Plos One*, 6(5), e19660. doi:10.1371/journal.pone.0019660
- Wetterneck, C. T., Burgess, A. J., Short, M. B., Smith, A. H. y Cervantes, M. E. (2012). The role of sexual compulsivity, impulsivity and experiential avoidance in Internet pornography use. *The Psychological Record*, 62, 3-18.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 195-204. doi:10.1037/0012-1649.44.1.195
- Xu, J., Shen, L., Yan, C., Hu, H., Yang, F., Wang, L. y ... Shen, X. (2012). Personal characteristics related to the risk of adolescent Internet addiction: a survey in Shanghai, China. *BMC Public Health*, 12(1), 1106. doi:10.1186/1471-2458-12-1106
- Yen, J. Y., Cheng-Fang, Y., Chen, C. S., Chang, Y. H., Yeh, Y. C. y Ko, C. H. (2012). The bidirectional interactions between addiction, behaviour approach and behaviour inhibition systems among adolescents in a prospective study. *Psychiatry research*, 200(2), 588-592.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. En D. W. Cantor (Presidencia), 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada.
- Young, K. S. (1998a). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1998b). *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.

- Young, K. S. (2005). Clasificación de los subtipos, consecuencias y causas de la adicción a Internet. *Psicología Conductual*, 13, 463-480.
- Young, K.S., Yue, X.D. y Ying, L. (2011). Prevalence estimates and etiologic models of Internet addiction. En K. S. Young y C. N. de Abreu (Eds.), *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment* (pp. 3-17). Hoboken, Nueva Jersey: Wiley & Sons.
- Yu, L. y Shek, D. T. (2013). Internet addiction in Hong Kong adolescents: A three-year longitudinal study. *Journal of Pediatric & Adolescent Gynecology*, 26(3), S10–S17. doi:10.1016/j.jpag.2013.03.010
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C. y Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159-168.





8. Anexos

Se incluyen en este apartado los siguientes documentos:

- **Anexo I:** Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. Artículo publicado en *Health and Addictions*, Vol. 17, No. 2, 189-200.

- **Anexo II:** Evitación experiencial y adicciones tecnológicas en adolescentes. Artículo publicado en *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 5, No. 2, 293-303.

- **Anexo III:** Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet. Artículo completo enviado a *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*.

- **Anexo IV:** Análisis factorial del modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Caplan e invarianza factorial del GPIUS2 en adolescentes. Artículo completo enviado a *Assessment*.

- **Anexo V:** Uso problemático de Internet en adolescentes y factores asociados. Artículo completo enviado a *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*.

- **Anexo VI:** Protocolo de pruebas aplicado en los estudios 1 y 2.

- **Anexo VII:** Protocolo de pruebas online aplicado en los estudios 4 y 5 (versión imprimible).



Anexo I: Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos.

Artículo publicado en *Health and Addictions*, Vol. 17, No. 2, 189- 200.





USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET, EL MÓVIL Y LOS VIDEOJUEGOS EN UNA MUESTRA DE ADOLESCENTES ALICANTINOS

PROBLEMATIC USE OF INTERNET, MOBILE AND VIDEO GAMES IN A SAMPLE OF ADOLESCENTS FROM ALICANTE

Carlos García-Oliva, José A. Piqueras y Juan Carlos Marzo

Departamento de Psicología de la Salud, Universidad Miguel Hernández de Elche, España

Abstract

The intensive use of Information and Communication Technologies (ICT) especially occurs in adolescents and youth population. This use can have negative consequences that should be considered. The aim of this study was to explore the general and problematic uses of the most popular ICTs among adolescents from Alicante (Spain): Internet, mobile phone and video games. The sample consisted of 319 adolescents between 12 and 18 y/o. Instruments: Questionnaires of experiences related to Internet, mobile and video games (CERI, CERM and CERV) which assess the possible addiction to these new technologies; ad hoc measures to evaluate the frequency of use. The results show that around 10% of the sample presents high scores in problematic use of each ICT. At least, the 2.2% of the sample presents simultaneous problematic use in two media. Problematic Internet use (PIU) remains constant with age, problematic mobile phone (PMP) use increases, and the problematic use of video games is reduced (PVG). There are higher percentages of PIU and PVG, and slightly higher rate of PMP among girls. These data represent a first approach to the phenomenon of the problematic use of ICTs, which suggests the necessity of more specific studies.

Keywords: problematic use, behavioral addiction, information and communication technologies, adolescence.

Resumen

El uso habitual de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) está especialmente consolidado en población adolescente y juvenil, generando en algunos casos consecuencias negativas para el individuo. El objetivo del presente estudio es explorar los usos generales y los usos problemáticos que los adolescentes alicantinos hacen de las TICs más populares: Internet, teléfono móvil y videojuegos. La muestra estuvo formada por 319 adolescentes alicantinos entre 12 y 18 años. Se administraron los Cuestionarios de Experiencias Relacionadas con Internet, el Móvil y Videojuegos (CERI, CERM y CERV), que valoran los usos problemáticos de estas tecnologías, así como medidas ad-hoc para evaluar la frecuencia de uso y los usos más comunes. Los resultados muestran que en torno al 10% de la muestra presenta puntuaciones elevadas en uso problemático en cada una de las tecnologías, y un 2.2% de la muestra presenta problemas de uso en dos medios simultáneamente. Por último, se exponen las diferencias halladas según edad y sexo en cada uno de los usos. Estos datos suponen una aproximación al fenómeno del uso problemático de las TICs en adolescentes; se requiere estudios específicos para establecer los factores de riesgo de los usos problemáticos de internet, móvil y videojuegos.

Palabras clave: uso problemático, adicción comportamental, tecnologías de la información y la comunicación, adolescencia.

Correspondencia: José Antonio Piqueras
jpiqueras@umh.es

En el panorama actual podemos constatar que las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han modificado nuestro modo de relacionarnos. Internet, teléfono móvil y videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes (Levis, 2002), lo que ha convertido al uso de estas tecnologías en un necesario campo de estudio de la psicología.

Fruto quizá de su reciente aparición en nuestro escenario cultural, y pese a ser ya un elemento esencial de nuestra vida cotidiana, el uso de las TICs se ha convertido frecuentemente en objeto de preocupación social, máxime en lo que concierne a los adolescentes. Esto se debe a que se trata de un colectivo muy sensible al momento y al entorno social en el que vive y también porque estas tecnologías están especialmente presentes en su vida (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007).

En los últimos años se han estudiado ampliamente las propiedades de las TICs, entre las que se encuentra su potencial para facilitar la conducta adictiva en el uso de las mismas (Pedrero-Pérez et al., 2017). Sin embargo, no existe consenso en la nomenclatura sobre el fenómeno, y han resultado infructuosos los esfuerzos realizados con el fin de darle una categoría diagnóstica similar a la del juego patológico. Es por esto que el estudio de estas cuestiones se ha enmarcado bajo el término de adicciones conductuales.

Existen conductas como comprar, jugar, trabajar o practicar sexo, entre otras, que son socialmente aceptadas y tienen la característica común de proveer un estado de gratificación inmediata (Marlatt y Gordon, 1985). Se entiende que existe una adicción conductual cuando la relación que la persona mantiene con ellas comienza a ser problemática (porque pasa excesivo tiempo realizándolas, porque deja de hacer otras cosas de más relevancia, porque el tiempo que no está realizándolas lo está deseando, etc.) (Alonso-Fernández, 2003; Echeburúa, 1999; Holden, 2001; Lemon, 2002). Las TICs promueven nuevos patrones de comportamiento susceptibles de promover un abuso y cierta dependencia, como es navegar por Internet, el uso del teléfono móvil y de los videojuegos (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008).

Conocer y analizar este tipo de comportamientos parece lógico, ya que pueden tener síntomas y consecuencias, al menos en parte, de similares características a las que presentan las personas adictas a alguna sustancia (Ruiz-Olivares, Lucena, Pino y Herruzo, 2010).

La prevalencia del uso problemático de Internet varía ostensiblemente a través de los estudios de diferentes culturas, desde un 0.8% en Italia hasta un 26.7% en Hong Kong (Kuss, Griffiths, Karila, y Billieux, 2014). En el entorno europeo, se ha informado de prevalencias del 1.2% al 5.0% (Morrison y Gore, 2010; Barke, Nyenhuis, y Kröner-Herwig, 2012; Poli y Agrimi, 2012; Lopez-Fernandez, Freixa-Blanxart y Honrubia-Serrano, 2013; Kuss, Griffiths y Binder, 2013a; Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths y van de Mheen, 2013). Durkee et al. (2012) en un estudio emprendido con 11,956 jóvenes de 11 países europeos reportaron una prevalencia de uso desadaptativo de Internet del 13.5%.

Existen, asimismo, hallazgos divergentes en lo referente a cuestiones de sexo (Anderson, Steen y Stavropoulos, 2016). Se puede encontrar trabajos en los que hay una mayor prevalencia de uso problemático de Internet en hombres (Chen et al., 2015; Choo et al., 2015; Durkee et al., 2016; Gentile et al., 2011; Haagsma et al., 2013; Hong, You, Kim y No, 2014; Kormas, Critselis, Janikian, Kafetzis y Tsitsika, 2011; Wang et al., 2011; Willoughby, 2008; Yu y Shek, 2013), en mujeres (Mihara et al., 2016; Durkee et al., 2012), o incluso aquellos en que no se sostienen diferencias atribuibles al sexo (Gámez-Guadix, 2014; Gámez-Guadix et al., 2015; Jackson et al., 2003).

Según la Fundación Mapfre (2014), España es el país de la Unión Europea en el que más aumentó la implantación de Internet en el año 2013. También existen esas divergencias en cuanto a prevalencia que se refieren en estudios internacionales. Basten como ejemplos los estudios de De la Villa-Moral y Suárez (2016) y Rial, Golpe, Gómez y Barreiro (2015). Mientras que en el primero se afirma que no existen problemas graves de uso ni de Internet ni del teléfono móvil (De la Villa-Moral y Suárez, 2016), en el segundo se concluye que el 26.6% de los adolescentes que componen la muestra presentan un uso problemático de Internet (Rial, Golpe, Gómez y Barreiro, 2015). De la misma forma, se informa de diferencias atribuibles al sexo, pero con matices. Por un

lado, se verifica que los chicos utilizan más tiempo Internet (Estévez, Bayón, de la Cruz y Fernández-Liria, 2009; Muñoz-Rivas, Perales y de Pablo, 2003), aunque, según Sabater y Bingen (2015), las chicas gestionan más sus roles públicos y privados a través de las nuevas tecnologías, si bien las TICs representan una herramienta de socialización en ambos sexos. En cuanto al uso problemático de Internet, el hecho de ser mujer constituye un factor de riesgo, según Rial et al. (2015).

Un aspecto a menudo relacionado con el sexo, es el de los tipos de actividad asociados al uso problemático de Internet (Rial et al., 2015). Se han señalado sobre todo cuatro: (1) las aplicaciones sociales, tales como chat, redes sociales, foros o *email* (Carbonell, Fúster, Chamarro y Oberst, 2012; Kuss et al., 2013; Muñoz-Rivas et al., 2010; Rial, Gómez, Braña y Varela, 2014), (2) los juegos *online* (Carbonell et al., 2012; Kormas et al., 2011; Xu et al., 2012), (3) la búsqueda de información de contenido sexual (Vigo, Marcó, Fernández-Pérez y Gracia, 2002; Kormas et al., 2011; Muñoz-Rivas et al., 2010) y (4) la compra *online* (Kuss et al., 2013; Muñoz-Rivas et al., 2010). Las mujeres prefieren usar Internet con fines comunicativos, mientras que en hombres la actividad predominante es el juego *online* (Durkee et al., 2012; Ko et al., 2005b; Mihara et al., 2016).

Otras variables a menudo estudiadas junto con el uso problemático de Internet son la edad, la frecuencia de uso y su intensidad. Respecto a la edad, si bien los autores coinciden en señalar la adolescencia como un período de gran vulnerabilidad de cara al desarrollo de una posible adicción, o uso problemático de Internet (Kaltiala-Heino, Lintonen y Rimpelä, 2004; Kandell, 1998; Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths y van de Mheen, 2013), hay discrepancias en cuanto a si el uso se normaliza con la edad (Labrador y Villadangos, 2010) o si el uso problemático aumenta durante la adolescencia (Mihara et al., 2016). En cuanto a la frecuencia e intensidad de uso, se ha referido una correlación positiva entre el tiempo y frecuencia de conexión con la adicción/uso problemático (Fu, Chan, Wong y Yip, 2010; Lin, Ko y Wu, 2011; Kuss et al., 2013). Más concretamente, se ha constatado que el uso intensivo de Internet puede ser un indicador de riesgo de uso problemático (Muñoz-Miralles et al., 2016). Según Rial et al. (2015), los adolescentes con un perfil de riesgo hacen un uso diario de la Red, por lo general más de dos horas y en gran medida en horario nocturno, resultados muy similares a los encontrados por estudios

recientes, como el de Kuss et al. (2013), Muñoz-Rivas et al. (2010) o Xu et al. (2012).

En lo referente al uso problemático de móvil, cabe reseñar en primer lugar que se trata de un constructo que ha recibido un menor sustento empírico que el uso problemático de Internet. En la revisión de la literatura realizada por Pedrero-Pérez et al. (2012) se habla de "indefinición conductual", como referencia a la falta de criterios claros para establecer cuándo una persona está haciendo un uso desadaptativo del teléfono móvil. En cuestiones de sexo y edad, las chicas y los adolescentes de mayor edad sufren más problemas relacionados con el uso del teléfono móvil (De la Villa-Moral y Suárez, 2016). Al igual que en el uso problemático de Internet, uno de los factores asociados al uso problemático del teléfono móvil es el uso intensivo de estos dispositivos (Muñoz-Miralles et al., 2016).

Por último, en el caso de los videojuegos cabe destacar que ha tenido un gran interés científico en los últimos años el conocido como *Internet Gaming Disorder*, hasta ser incluido en el reciente DSM-V en la sección de trastornos que requieren de una mayor investigación (Muñoz-Miralles et al., 2016).

El objetivo del presente estudio es explorar los usos generales y los usos problemáticos que los adolescentes alicantinos hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación más populares: Internet, teléfono móvil y videojuegos. Con ello se pretende establecer una primera aproximación a un posterior estudio longitudinal para establecer los factores de riesgo de los usos problemáticos de internet, móviles y videojuegos.

MÉTODO

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 319 alumnos de un centro educativo concertado de la provincia de Alicante, con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, los cuales en el año académico 2013/2014 estaban inscritos en alguno de los cursos comprendidos desde 1º de E.S.O. hasta 2º de Bachiller. La distribución por sexos es de 165 chicos (51.7%) y 154 chicas (48.3%). La distribución por edades es de 97 sujetos (30.7%) para el grupo de 12 a 13 años, 166 sujetos (52,6%) en el grupo de

14 a 16 años y 53 sujetos (16.7%) en el grupo de 17 a 18 años. El medio más habitual de acceso a Internet es el teléfono móvil (78.6%). Un 97.2% de los adolescentes de esta muestra posee teléfono móvil, mientras que un 83% utiliza videojuegos habitualmente. La prueba Chi cuadrado para comprobar la homogeneidad de la distribución de frecuencias indica que no hubo interdependencia entre el sexo y la edad ($\chi^2 = 7.74$; $p = .26$), luego la distribución fue homogénea.

Instrumentos

Cantidad de horas de uso semanales de Internet y videojuegos

Para medir estas variables se utilizaron ítems de respuesta tipo Likert incluidos en un cuestionario de usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos, de elaboración propia, con el que se explora por separado la forma en que los adolescentes utiliza cada una de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (e. g.: *¿Cuánto tiempo pasas en internet en un día normal (de lunes a viernes)?; En total, ¿cuánto tiempo pasas jugando a videojuegos a lo largo de toda la semana?*).

Uso adictivo de Internet

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI) (Beranuy, Chamarro, Graner y Sánchez-Carbonell, 2009) para medir el uso abusivo de esta tecnología. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite evaluar un factor intrapersonal y un factor interpersonal, así como obtener una puntuación total. La escala ha sido recientemente validada con población adolescente española (Casas, Ruiz-Olivares y Ortega-Ruiz, 2013). En nuestra muestra mostró una consistencia interna medida mediante omega de McDonald de .84.

Uso adictivo del teléfono móvil

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM) (Beranuy et al., 2009) para medir el uso abusivo del teléfono móvil. La escala es autoadministrada y contiene 10 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite evaluar dos factores: primero, conflictos relacionados con el abuso del móvil, y segundo, problemas debido al uso emocional y comunicacional. También puede obtenerse una puntuación global. La escala obtuvo un omega de

McDonald de .81. Tanto el CERM como el CERI se han empleado anteriormente con muestras adolescentes mostrando buenas propiedades psicométricas (Carbonell et al., 2012).

Uso adictivo de videojuegos

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos (CERV) (Chamarro et al., 2014) para medir el uso abusivo de videojuegos en cualquier plataforma. La escala es autoadministrada y contiene 17 ítems con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite obtener una puntuación total, mediante la suma de las puntuaciones de los ítems de las dos subescalas que la componen: evasión (8 ítems) y consecuencias negativas (9 ítems). En el citado estudio, los autores obtienen un alfa de Cronbach de .87 y .86 respectivamente. En el presente estudio las escalas obtuvieron un omega de McDonald de .91 para la primera y .94 para la segunda.

Procedimiento

Se pidió permiso a los responsables del centro educativo para realizar el estudio. En una primera fase de preparación se realizó un estudio piloto 'in situ' del cuestionario con una clase de 1º de la E.S.O., durante el cual se solicitó feedback a los alumnos en todo lo relativo a dudas sobre el contenido del cuestionario y su cumplimentación. Tras esta experiencia, se realizaron algunos ajustes al cuestionario con el fin de mejorar su comprensibilidad, y se procedió al pase definitivo, que se llevó a cabo a través de los tutores de los doce grupos que participaron, quienes previamente habían sido informados sobre el método de aplicación.

Análisis de datos

El estudio realizado es de tipo descriptivo y de diseño transversal. Para desarrollarlo se utilizó el programa estadístico IBM SPSS Statistics 24 para Windows realizando: 1) Estadísticos descriptivos de frecuencia sobre usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos. 2) Análisis de correlación con el coeficiente producto-momento de Pearson, para estudiar las relaciones entre la frecuencia, cantidad y tipos de uso con las puntuaciones en los diferentes usos problemáticos de Internet, teléfono móvil y videojuegos. Para el cálculo del índice de consistencia interna, se calculó el omega de McDonald (McDonald, 1999), mediante el programa estadístico Factor 10.4 para Windows.

RESULTADOS

En este apartado se describen los resultados más relevantes en lo relativo a los usos generales de Internet, teléfono móvil y videojuegos, que los estudiantes participantes en el estudio refieren.

Uso de Internet

Respecto a los medios de acceso a Internet utilizados y más habituales, cabe destacar que la práctica totalidad de los estudiantes (96.6%) tiene acceso a Internet desde su teléfono móvil, seguido de otros porcentajes de la muestra mucho más bajos, como son los que disponen de acceso a Internet desde un ordenador portátil (69.5%), desde una Tablet (54.5%) o desde un ordenador de sobremesa (51.5%). Además, se constata que para la gran mayoría de los estudiantes (82%) el teléfono móvil es el medio preferido o más habitual de acceso a Internet.

Tabla 1. Porcentajes de frecuencia, de uso de Internet, según grupos de edad y sexo

	A diario	2-3 veces por semana	Una vez por semana	De vez en cuando
12-13 años	66.3	22.5	2.5	8.8
14-16 años	92.6	6.6	0.0	0.7
17-18 años	98.0	2.0	0.0	0.0
Chicos	83.9	10.9	1.5	3.6
Chicas	87.6	10.1	0.0	2.3
Total	85.7	10.5	0.8	3.0

Respecto a la Tabla 1, en la que podemos ver porcentajes de frecuencia de uso autoinformado de Internet, cabe destacar que el consumo diario de Internet va aumentando con la edad hasta consolidarse en un 98% en los estudiantes de 17 y 18 años. Se realizó prueba de Chi-cuadrado para sexo, no apreciándose diferencias significativas entre sexos ($\chi^2 = 1.08$; $p = .78$), y para edad, donde sí se da diferencia significativa ($\chi^2 = 77.77$; $p < .001$). El grupo de 12-13 presenta frecuencias de uso mucho menores que el resto de grupos.

En la Tabla 2 se exponen los porcentajes de estudiantes que se reparten en cuatro franjas de tiempo de conexión en cada sesión, es decir, el tiempo que de forma continuada consume Internet, comparando el uso

en un día normal entre semana y el uso de fin de semana. Se observa que el consumo más intensivo (> 4 horas) aumenta considerablemente los días de fin de semana (de un 17.9% a un 40.2%). Se realizó prueba de Chi-cuadrado, hallándose diferencias significativas entre el uso entre semana y en fin de semana ($\chi^2 = 145.02$; $p < .001$).

Tabla 2. Tiempo de conexión entre semana y en fin de semana

	Menos de una hora	Entre 1 y 2 horas	Entre 2 y 4 horas	Más de 4 horas
Entre semana	19.4	30.4	32.3	17.9
Fin de semana	5.7	21.8	32.2	40.2

Respecto a la frecuencia de uso de los diferentes servicios y utilidades de Internet se ha generado la Tabla 3 en la que se muestran los porcentajes de alumnos que marcaron que usan "muchas veces" o "siempre" en cada una de las funciones. De esta manera se obtiene que los usos más populares en los chicos son reproducir videos online (78.8%), realizar búsquedas (69.9%), redes sociales (68.3%) juegos online (50.7%) y prensa deportiva (45.5%); mientras que en las chicas lo son las redes sociales (82.2%), realizar búsquedas (65.2%), reproducir vídeos (61.5%), moda (50.4%) y escuchar música online (48%).

Tabla 3. Porcentajes de usos y servicios de Internet según sexo y totales

	Chicos	Chicas	Total
Correo electrónico	24	14	19.1
Búsquedas	69.9	65.2	67.2
Redes sociales	68.7	82.2	75.1**
Video-conferencias	24.2	21.7	23
Videos online	78.8	61.3	70.3**
Música online	44.5	48	46.2
Descarga archivos	20.4	8	14.7
Descarga directa	26.2	18.8	22.6
Prensa general	13.2	3.1	8.3*
Prensa deportiva	44.5	7.8	26.7**
Prensa especializada	14.6	10.1	12.4
Webs eróticas	41.6	1.6	22.2**
Foros-blogs	9.5	18.6	13.9
Chats	8.9	6.3	7.5*
Compras	8.8	12.4	10.6
Juegos online	50.7	8.5	30.2**
Entretenimiento	5.1	2.4	3.7
Moda	6.5	50.5	27.8**

**Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .01$;

*Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .05$

Uso del teléfono móvil

En lo referente al uso del teléfono móvil, cabe indicar algunos datos generales sobre la muestra. El tipo de teléfono móvil más común (91.6%) es el Smartphone o teléfono con aplicaciones inteligentes. La gran mayoría (90.3%) dispone de tarifa plana de consumo, y los gastos son pagados generalmente por sus progenitores (95.2%).

Respecto a la frecuencia de uso de los diferentes servicios y funciones del teléfono móvil, se ha obtenido la tabla 4 en la que se muestran los porcentajes de alumnos que marcaron que usan "muchas veces" o "siempre" en cada una de las funciones. Así, se establece que la función del móvil más popular entre los estudiantes es la mensajería instantánea como es la aplicación WhatsApp (96% de la muestra), seguida de reproducir música (88.6%), redes sociales (77.7%), cámara de fotos (74.8%) y el uso de aplicaciones variadas o "apps" (68%).

Tabla 4. Porcentajes de servicios y funciones del teléfono móvil según sexo y totales

	Chicos	Chicas	Total
Llamadas	37.3	55.8	46.3*
Videollamadas	9.1	6.2	7.7
SMS	3.9	8.3	6.1
Correo electrónico	22.2	18.6	20.4
Mensajería instantánea (WhatsApp)	94.2	97.9	96
Redes sociales	72.5	83.4	77.7*
Páginas web	64.8	59	61.9
Cámara de fotos	60.1	90.4	74.8*
Grabar y ver vídeos	46.4	56.2	51.2
Reproducir música	85.0	92.4	88.6*
Agenda	13.7	42.7	27.9*
Juegos	55.5	31.8	43.9*
Otras aplicaciones ("Apps")	72.6	63.2	68.0

*Diferencias Chi-cuadrado significativas entre sexos, $p < .01$;

Uso de videojuegos

Del total de la muestra 82.9% afirma jugar a video juegos. De ellos, en la tabla 5, se puede observar las diferencias de uso de la plataforma en función del sexo. Se detectan patrones de consumo diferentes en ambos sexos, predominando en chicas aquellas plataformas más orientadas al juego ocasional (Wii, Tablet y Smartphone).

Tabla 5. Porcentajes de uso de las diferentes plataformas de videojuego según sexo

	Chicos	Chicas
Xbox 360	16.1	6.5
PlayStation 3	45.0	10.3*
Nintendo Wii	23.7	26.3
Nintendo DS	18.3	17.2
Tablet	30.2	21.8
PC	33.2	13*
PSP	22.9	5.7*
Tablet	30.2	21.8
Smartphone	39.9	30.2

Tabla 6. Frecuencia de uso de videojuegos, según grupos de edad y sexo

	A diario	2-3 veces por semana	Una vez por semana	De vez en cuando
12-13 años	9.5	33.8	14.9	41.9
14-16 años	16.8	41.6	9.7	31.9
17-18 años	16.2	21.6	10.8	51.4
Chicos	18.2	50.8	11.4	19.7
Chicas	8.7	14.1	12.0	65.2
Total	14.3	35.7	11.6	38.4

En la Tabla 6 se observa que, nuevamente, la frecuencia de consumo varía según el sexo, siendo en chicos mayor el consumo diario (18.2% frente a 8.7%) y mucho menor el consumo esporádico (19.7% frente a 65.2%) que en chicas.

Por otro lado, en la Tabla 7 se expone la frecuencia, en tanto por ciento, del tiempo de uso videojuegos en cada sesión, es decir, el tiempo que de forma continuada consume cualquier tipo de videojuego, comparando el uso en un día normal entre semana y el uso de fin de semana, en chicos y en chicas. Se observa un mayor porcentaje de consumo de corta duración (< 1 hora) en chicas, así como un consumo más intensivo (2-4 horas y >4 horas) en chicos, lo que quintuplica al de las chicas.

Tabla 7. Frecuencia en % del tiempo de uso de videojuegos entre semana y en fin de semana según sexo

		Menos de una hora	Entre 1 y 2 horas	Entre 2 y 4 horas	Más de 4 horas
Chicos	Entre semana	65.6	27.3	5.5	1.6
	Fin de semana	14.4	32.6	36.4	16.7
Chicas	Entre semana	87.0	8.7	3.3	1.1
	Fin de semana	64.1	25.0	7.6	3.3

Usos problemáticos

En la Tabla 8 se presentan los porcentajes de alumnos que han obtenido una puntuación total de 1.5 DT por encima de la media de sus iguales en las escalas

que se han utilizado para evaluar uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV). Además, se muestran los porcentajes de personas que presentan altas puntuaciones en dos escalas y en las tres.

Tabla 8. Porcentajes de estudiantes que presentan usos problemáticos

	CERI Total	CERM Total	CERV Total	CERI + CERM	CERM + CERV	CERI + CERV	CERI + CERM + CERV
12-13 años	10	8.73	11.06	6	7	3	2
14-16 años	9.56	9.05	10.86	5.5	2.44	5.49	0.61
17-18 años	10	9.85	10.1	0	1	2	0
Chicos	10.95	9.15	12.1	3.64	2.42	5.45	0.6
Chicas	8.53	9.65	8.7	4.55	1.3	1.95	1.30
Total	9.77	9.06	10.71	4.10	2.2	2.84	0.9

Tomando los resultados totales se observa cómo un 9.77% de los alumnos encuestados refiere síntomas de uso problemático de Internet significativamente mayores que su grupo de referencia; un 9.06% hace lo propio con el uso problemático de teléfono móvil; y un 10.71% de los estudiantes que habitualmente utilizan videojuegos

refieren interferencias en su vida cotidiana mayores que la media. Destaca que es en el grupo de menor edad donde se producen más uso problemáticos combinados. En las chicas la combinación internet y móvil es la más problemática, mientras que en los chicos es internet y videojuegos.

Tabla 9. Correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV), y la frecuencia, cantidad de tiempo y consumo intensivo en el uso

	CERI	CERM	CERV
Frecuencia de uso	.08	.07	.43***
Cantidad de tiempo (día normal)	.30***	.21**	.41***
Cantidad de tiempo (fin de semana)	.38***	.24***	.65***
Cantidad de tiempo (total semana)	.31***	.23***	.63***
Consumo intensivo (tiempo de conexión ininterrumpido)	.45***	.30***	.55***

*** Correlación significativa al nivel $p < 0.001$

En la Tabla 9 se pueden observar las correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet, teléfono móvil y videojuegos, y la frecuencia, cantidad de tiempo y consumo intensivo en el uso autoinformado. Así, se ha obtenido que el uso problemático de Internet y teléfono móvil no se asocia con la frecuencia de uso, a diferencia del uso problemático de videojuegos, en el que sí parece relevante que el sujeto tenga un acceso diario a dicha tecnología. No ocurre lo mismo con la cantidad de horas informadas de uso, con la cual sí existe una relación positiva y significativa en todos los usos problemáticos. De igual forma, se muestra la relevancia del consumo intensivo de la tecnología, es decir, del tiempo de uso en una misma sesión de forma ininterrumpida.

Por otro lado, aparecen correlaciones significativas entre el CERI y el CERM con un valor de .72 ($p < .001$), entre el CERI y el CERV de .52 ($p < .001$) y entre el CERV y el CERM de .42 ($p < .001$).

En cuanto a la relación con las utilidades y servicios de Internet (Tabla 10), el uso problemático de Internet (CERI) los valores más altos de correlación, en el caso de los chicos, se dan en juegos online, vídeos en línea y web eróticas. En el caso de las chicas, Redes sociales y moda. Si se analiza el uso problemático del móvil y su relación con las utilidades y servicios de internet, las correlaciones más altas aparecen, en el caso de los chicos, con las webs eróticas, mientras que en las chicas con las redes sociales y la moda. Finalmente, el uso de internet correlaciona con

el uso problemático de los videojuegos, en los chicos, con los juegos online, mientras que en las chicas con los juegos online y las webs eróticas.

Tabla 10. Correlaciones entre las puntuaciones de uso problemático de Internet (CERI), teléfono móvil (CERM) y videojuegos (CERV), y utilidades/servicios de Internet

	CERI		CERM		CERV	
	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas
Correo electrónico	.02	.06	-.05	.12	-.03	.21*
Búsquedas	.15	-.02	.10	.05	.01	.02
Redes sociales	.19*	.43***	.19*	.36***	-.10	.15
Videoconferencias	.23**	.25**	.02	.17*	.11	.35***
Vídeos en línea	.26***	.16	.13	.06	.16	.09
Música en línea	.18*	.19*	.23**	.15	.08	.14
Descarga de archivos persona- persona	.23**	.21*	.25**	.23**	.11	.18
Descarga directa desde webs	.21*	.25**	.16	.09	.02	.28**
Prensa general	.01	-.11	.08	-.08	-.10	-.03
Prensa deportiva	-.06	-.06	.13	-.10	-.11	.01
Prensa especializada	.07	-.07	.16	-.09	.05	-.01
Webs eróticas	.26***	.16	.31***	.13	.23**	.47***
Foros/blogs	.22	.19*	.14	.20*	.06	.25**
Chats	.13	.24**	.10	.21*	.10	.30***
Compras	.16	.19*	.25**	.17*	.05	.23*
Juegos online	.37***	.21*	.13	.23**	.50***	.46***
Portales entretenimiento	.17*	.23**	.23**	.22**	.09	.33***
Moda	.05	.26***	.14	.30***	-.13	.02

*p < .05; **p < .01 ***p < .001

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A la vista de los resultados del estudio se pone de manifiesto que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se constituyen como un elemento fundamental en el proceso de socialización del adolescente.

En los datos de usos generales se observa que la práctica totalidad de los estudiantes accede a Internet desde su teléfono móvil, siendo éste el medio preferido para conectarse. Se puede decir, en línea con De la Villa-Moral y Suárez (2016), que el adolescente está permanentemente interconectado, con sus iguales y con el mundo exterior.

Además, se comprueba que el hábito de acceder a Internet a diario va incrementándose durante la adolescencia y está plenamente instaurado en los jóvenes de 17 y 18 años, sin existir diferencias

importantes entre sexos, probablemente debido a que representa una herramienta de socialización en ambos sexos (Sabater y Bingen, 2015). Sí existen, en cambio, algunas diferencias en cuanto a intereses, que se reflejan en los contenidos más populares para los chicos y las chicas, si bien en ambos grupos están muy presentes el uso de los motores de búsqueda (tipo Google) y de las redes sociales (Facebook, twitter, Instagram...), siendo éste último especialmente relevante en el sexo femenino, como suele hallarse en otros trabajos (García, López-de-Ayala y Catalina, 2013).

Atendiendo a los usos más específicos del teléfono móvil, encontramos que está ampliamente generalizada la posesión por parte del adolescente de los llamados Smartphone, o teléfonos con aplicaciones inteligentes. Estos dispositivos, combinados con las habituales tarifas planas de consumo, dan lugar a la alta conectividad de la que se hacía mención más arriba. La función del teléfono móvil más popular es la de usar aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp o similares), llegando

a un 96% los estudiantes que afirman utilizarlas “muchas veces” o “siempre”, lo cual vuelve a poner de relieve la necesidad del adolescente de mantener un contacto continuado en las relaciones con sus iguales (Muñoz-Rivas et al., 2010).

Por otro lado, en el apartado sobre usos generales de videojuegos es donde más diferencias atribuibles al sexo hallamos, ya que se evidencia un uso más esporádico en estudiantes de sexo femenino, por los tipos de plataforma utilizados (Wii, Tablet y Smartphone, principalmente) y por la reducida presencia en el juego a través de Internet, una modalidad que sin duda requiere una mayor implicación por parte del jugador, siendo predominante en el sexo masculino, lo cual es acorde con los resultados de Durkee et al. (2012).

En lo referente a los usos problemáticos, los resultados hablan de la presencia de un porcentaje de alumnos que se sitúa alrededor del 10% en cada una de las tecnologías. Respecto a los grupos de edad, se observan tendencias diferentes en cada uno de los usos problemáticos: el uso problemático de Internet se mantiene constante con la edad, el uso problemático de teléfono móvil aumenta, y el uso problemático de videojuegos se reduce. Respecto al sexo, se observan mayores porcentajes de uso problemático de Internet y videojuegos en chicos, y ligeramente superiores de uso problemático de teléfono móvil en chicas, todo lo cual es coherente con hallazgos anteriores (Durkee et al. 2012; Jenaro, Flores, Gómez-Vela, González-Gil y Caballo, 2007; Ling, 2002; Mante y Piris, 2002; De la Villa-Moral y Suárez, 2016; Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Guadix, 2010).

También se ha constatado que existe una relación entre el uso problemático y la cantidad de horas de uso, ya sea en cantidad de horas totales o en consumo intensivo ininterrumpido, en la línea de otros trabajos. (Muñoz-Miralles et al., 2016; Rial et al., 2015).

En el apartado de utilidades/servicios de Internet más relacionados con los usos problemáticos, se encuentran aquellos que se esperaba hallar según la literatura, como son las aplicaciones sociales (redes sociales, chats y foros), los juegos *online*, la búsqueda de contenido sexual y las compras (Rial et al., 2015), y otros que podrían estar relacionados con los primeros como son las videoconferencias, los vídeos online, la descarga de archivos o los portales de moda y entretenimiento. Cabe destacar que hay muy pocas diferencias entre el uso

problemático de Internet y teléfono móvil en este sentido, probablemente debido a que los Smartphones actuales incorporan prácticamente cualquier utilidad, eliminando cada vez más las diferencias entre dispositivos.

Se observa un patrón diferente en el uso problemático de videojuegos, donde las utilidades que más correlacionan tienen que ver con la propia actividad, como son el juego *online* con otras personas, la descarga de archivos, ver vídeos de otros jugadores o chatear con ellos, etc., de la búsqueda de contenido sexual, este último suele asociarse más en chicos (Vigo et al., 2002; Durkee et al., 2012; Muñoz-Rivas et al., 2010), pero en la presente muestra también resultó con un valor muy alto para el caso de las chicas.

En cuanto a las limitaciones del estudio, cabe destacar las siguientes: por una parte, encontramos las limitaciones propias de un estudio de tipo transversal, entre las que se encuentra la imposibilidad de establecer relaciones causa-efecto claras. Por otro lado, el tamaño muestral es pequeño y proveniente de un mismo centro, lo cual lastra la generalización de resultados. Resulta necesario continuar desarrollando estudios con mayor amplitud de muestra, de diseño longitudinal, que utilicen otras formas de medida más allá del autoinforme (de observación y métodos cualitativos) y que incluyan más variables descritas en la literatura como factores de riesgo del uso problemático de Internet.

El presente estudio es una contribución a la comprensión del uso problemático de las TICs en adolescentes, que constituye una base para futuras investigaciones, así como para desarrollar programas de prevención en el ámbito educativo.

REFERENCIAS

- Alonso-Fernández, F. (2003). Las nuevas adicciones. Madrid: TEA.
- Anderson, E. L., Steen, E. y Stavropoulos, V. (2016). Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 1-25. doi:10.1080/02673843.2016.1227716
- Barke, A., Nyenhuis, N., y Kröner-Herwig, B. (2012). The German version of the Internet Addiction Test: A validation study. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15, 534-542. doi:10.1089/cyber.2011.0616

- Beranuy, B., Chamarro, A., Graner, C., y Sánchez-Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21(3), 480-485.
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A. y Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Casas, J. A., Ruiz-Olivares, R. y Ortega-Ruiz, R. (2013). Validation of the internet and social networking experiences questionnaire in Spanish adolescents. *International Journal of clinical and Health psychology*, 13(1), 40-48.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Mirallas, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C. y Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26, 303-311. doi:10.20882/adicciones.31.
- Chen, Y. L., Chen, S. H., y Gau, S. F. S. (2015). ADHD and autistic traits, family function, parenting style, and social adjustment for Internet addiction among children and adolescents in Taiwan: A longitudinal study. *Research in Developmental Disabilities*, 39, 20-31. doi:10.1016/j.ridd.2014.12.025
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., y Khoo, A. (2015). Parental influences on pathological symptoms of videogaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 1429-1441. doi:10.1007/s10826-014-9949-9
- De la Villa-Moral, M. y Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7, 69-78. doi:10.1016/j.rips.2016.03.001
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., ... Brunner, R. (2012). Prevalence of pathological Internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, 107, 2210-2222. doi:10.1111/j.1360-0443.2012.03946.x
- Durkee, T., Carli, V., Floderus, B., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Apter, A., ... & Cosman, D. (2016). Pathological internet use and risk-behaviors among European adolescents. *International journal of Environmental Research and Public Health*, 13, 294. doi:10.3390/ijerph13030294
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas?*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Estévez, L., Bayón, C., de la Cruz, J. y Fernández-Liria, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes (pp. 101-130). *Adicción a las nuevas tecnologías. En Jóvenes y adolescentes*. Madrid: Pirámide.
- Fu, K. W., Chan, W. S., Wong, P. W. y Yip, P. S. (2010). Internet addiction: prevalence, discriminant validity and correlates among adolescents in Hong Kong. *The British Journal of Psychiatry*, 196(6), 486-492.
- Fundación Mapfre. (2014). *Tecnoadicción. Más de 70.000 adolescentes son tecnoadictos*. Seguridad y Medio Ambiente, 1, 66-69.
- Gámez-Guadix, M. (2014). Depressive symptoms and problematic Internet use among adolescents: Analysis of the Longitudinal relationships from the cognitive-behavioral model. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 714-719. doi:10.1089/cyber.2014.0226
- Gámez-Guadix, M., Calvete, E., Orue, I. y Las Hayas, C. (2015). Problematic Internet use and problematic alcohol use from the cognitive-behavioral model: A longitudinal study among adolescents. *Addictive Behaviours*, 40, 109-114. doi:10.1016/j.addbeh.2014.09.009
- García, M. C. López-de-Ayala y B. Catalina (2013) Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles. *Revista Comunicar*, 41, 195-204.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., y Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, e319-e329. doi:10.1542/peds.2010-1353
- Haagsma, M. C., King, D. L., Pieterse, M. E., y Peters, O. (2013). Assessing problematic video gaming using the theory of planned behavior - A longitudinal study of Dutch young people. *International Journal of Mental Health Addiction*, 11, 172-185. doi:10.1007/s11469-012-9407-0
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: do they exist? *Science*, 294, 980-982. doi: 10.1126/science.294.5544.980
- Hong, S., You, S., Kim, E., y No, U. (2014). A group-based modeling approach to estimating longitudinal trajectories of Korean adolescents' on-line game time. *Personality and Individual Differences*, 59, 9-15. doi:10.1016/j.paid.2013.10.018
- IBM. (2016). *Manual del usuario del sistema básico de IBM SPSS Statistics 24*. IBM® SPSS® Statistics 24.
- Jackson, L. A., von Eye, A., Biocca, F., Barbatsis, G., Fitzgerald, H., y Zhao, Y. (2003). Personality, cognitive style, demographic characteristics and Internet use: Findings from the HomeNetToo. *Swiss Journal of Psychology*, 62, 79-90. doi:10.1024//1421-0185.62.2.79
- Jenaro, C., Flores, N., Gómez-Vela, M., González-Gil, F. y Caballo, C. (2007). Problematic internet and cell-phone use: Psychological, behavioral, and health correlates. *Addiction research & theory*, 15(3), 309-320.
- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T. y Rimpelä, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12-18 year-old adolescents. *Addiction Research & Theory*, 12(1), 89-96.
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *CyberPsychology & Behavior*, 1(1), 11-17.
- Ko, C. H., Yen, C. F., Yen, C. N., Yen, J. Y., Chen, C. C. y Chen, S. H. (2005). Screening for Internet addiction: an empirical study on cut-off points for the Chen Internet Addiction Scale. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 21(12), 545-551.
- Kormas, G., Critselis, E., Janikian, M., Kafetzis, D. y Tsitsika, A. (2011). Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic Internet use among adolescents: A cross-sectional

- study. *BMC Public Health*, 11, 595-602. doi:10.1186/1471-2458-11-595
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., y Binder, J. F. (2013a). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 959-966. doi: 10.1016/j.chb.2012.12.024
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., y Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 20, 4026-4052. doi:10.2174/13816128113199990617
- Kuss, D. J., van Rooij, A., Shorter, G.W., Griffiths, M. D., y van de Mheen, D. (2013b). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 1987-1996. doi:10.1016/j.chb.2013.04.002
- Labrador, F.J. y Villadongos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.
- Lemon, J. (2002). Can we call behaviours addictive? *Clinical psychologist*, 3, 44-49. doi:10.1080/13284200310001707411
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69.
- Lin, M. P., Ko, H. C. y Wu, J. Y. W. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(12), 741-746.
- Ling, R. (2002). Chicas adolescentes y jóvenes adultos varones: dos subculturas del teléfono móvil. *Estudios de Juventud*, 57(2), 33-46.
- Lopez-Fernandez, O., Freixa-Blanxart, M., y Honrubia-Serrano, M. L. (2013). The problematic Internet entertainment use scale for adolescents: Prevalence of problem Internet use in Spanish high school students. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16, 108-118. doi:10.1089/cyber.2012.0250
- Mante, E. A. y Pirus, D. (2002). SMS use by young people in the Netherlands. *Revista de Estudios de Juventud*, 52, 47-58.
- Marlatt, G. A. y Gordon, J. R. (1985). *Relapse prevention*. New York: Guildford.
- McDonald, R.P. (1999). *Test theory: A unified treatment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Mihara, S., Osaki, Y., Nakayama, H., Sakuma, H., Ikeda, M., Itani, O., ... y Higuchi, S. (2016). Internet use and problematic Internet use among adolescents in Japan: A nationwide representative survey. *Addictive Behaviors Reports*, 4, 58-64. doi:10.1016/j.abrep.2016.10.001
- Morrison, C. M. y Gore, H. (2010). The relationship between excessive Internet use and depression: a questionnaire-based study of 1,319 young people and adults. *Psychopathology*, 43(2), 121-126. doi:10.1159/000277001
- Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., López-Morón, M. R., Batalla-Martínez, C., Manresa, J. M., Montellà-Jordana, N., ... y Torán-Monserrat, P. (2016). The problematic use of Information and Communication Technologies (ICT) in adolescents by the cross sectional JOITIC study. *BMC pediatrics*, 16, 140. doi:10.1186/s12887-016-0674-y
- Muñoz-Rivas, M. J., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2010). Analysis of the indicators of pathological Internet use in Spanish university students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707.
- Muñoz-Rivas, M. J., Perales, M. E. N. y de Pablo, N. O. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15(2), 137-144.
- Pedrero-Pérez, E. J., Ruiz-Sánchez de León, J. M., Rojo-Mota, G., Llanero-Luque, M., Pedrero-Aguilar, J., Morales-Alonso, S. y Puerta-García, C. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): abuso de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*. doi:http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.806
- Pedrero-Pérez, E. J., Rodríguez-Monje, M. T. y Ruiz-Sánchez de León, J. M. (2012). Adicción o abuso del teléfono móvil. Revisión de la literatura. *Adicciones*, 24, 139-152. doi: 10.20882/adicciones.107.
- Poli, R., y Agrimi, E. (2012). Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population. *Nordic Journal of Psychiatry*, 66, 55-59. doi:10.3109/08039488.2011.605169
- Rial, A., Gómez, P., Braña, T. y Varela, J. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España). *Anales de Psicología*, 30(2), 642-655.
- Rial, A., Golpe, S., Gómez, P. y Barreiro, C. (2015). Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes. *Salud y Drogas*, 15(1), 25-38.
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M. J. y Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22, 301-310. doi: 10.20882/adicciones.171
- Sabater, C. y Bingen, J. (2015): Estereotipos de género y uso de las nuevas tecnologías. *Icono 14*, 13, 208-246. doi:10.7195/ri14.v13i1.722
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 19(1), 5-10.
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20, 149-160. doi.org/10.20882/adicciones.279.
- Vigo, M., Marcó, M., Fernández-Pérez, M. J. y Gracia, M. D. (2002). Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: Un estudio exploratorio. *Anales de psicología*.
- Wang, H., Zhou, X., Lu, C., Wu, J., Deng, X. y Hong, L. (2011). Problematic Internet Use in high school students in Guangdong Province, China. *Plos One*, 6(5), e19660. doi:10.1371/journal.pone.0019660
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 195-204. doi:10.1037/0012-1649.44.1.195
- Xu, J., Shen, L., Yan, C., Hu, H., Yang, F., Wang, L. y ... Shen, X. (2012). Personal characteristics related to the risk of adolescent Internet

addiction: a survey in Shanghai, China. *BMC Public Health*, 12, 1106.
doi:10.1186/1471-2458-12-1106

Yu, L. y Shek, D. T. (2013). Internet addiction in Hong Kong adolescents: A three-year longitudinal study. *Journal of Pediatric & Adolescent Gynecology*, 26(3 Suppl), S10-S17. doi:10.1016/j.jpag.2013.03.010



Anexo II: Evitación experiencial y adicciones tecnológicas en adolescentes.

Artículo publicado en *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 5, No. 2, 293-303.





Experiential Avoidance and Technological Addictions in Adolescents

CARLOS GARCÍA-OLIVA and JOSÉ A. PIQUERAS*

Miguel Hernández University of Elche, Alicante, Spain

(Received: January 4, 2016; revised manuscript received: March 23, 2016; second revised manuscript received: May 6, 2016; accepted: May 17, 2016)

Background and aims: This study focuses on the use of popular information and communication technologies (ICTs) by adolescents: the Internet, mobile phones, and video games. The relationship of ICT use and experiential avoidance (EA), a construct that has emerged as underlying and transdiagnostic to a wide variety of psychological problems, including behavioral addictions, is examined. EA refers to a self-regulatory strategy involving efforts to control or escape from negative stimuli such as thoughts, feelings, or sensations that generate strong distress. This strategy, which may be adaptive in the short term, is problematic if it becomes an inflexible pattern. Thus, the aim of this study was to explore whether EA patterns were associated with addictive or problematic use of ICT in adolescents. *Methods:* A total of 317 students of the Spanish southeast between 12 and 18 years old were recruited to complete a questionnaire that included questions about general use of each ICTs, an experiential avoidance questionnaire, a brief inventory of the Big Five personality traits, and specific questionnaires on problematic use of the Internet, mobile phones, and video games. *Results:* Correlation analysis and linear regression showed that EA largely explained results regarding the addictive use of the Internet, mobile phones, and video games, but not in the same way. As regards gender, boys showed a more problematic use of video games than girls. Concerning personality factors, conscientiousness was related to all addictive behaviors. *Discussion and conclusions:* We conclude that EA is an important construct that should be considered in future models that attempt to explain addictive behaviors.

Keywords: adolescents, behavioral addiction, experiential avoidance, technological addiction

INTRODUCTION

The popularity and permanence of information and communication technologies (ICTs) has become evident; the Internet, mobile phones, and video games have taken on an important role in the socialization process, through their influence on behaviors and attitudes (Levis, 2002). Thus, the study of these technologies has become necessary in the field of psychology.

Probably due to its recent appearance in the cultural landscape, and despite being an essential element of daily life, the use of ICT has become an object of social worry, especially regarding adolescents. This worry has evolved among adolescents because ICT is a vulnerable collective of the moment and the social environment in which they live, and also because these technologies are especially present in their lives (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner, & Beranuy, 2007).

During recent years, ICT properties have been widely studied including the potential for addictive behavior related to their use (Kuss & Griffiths, 2012; Roberts, Yaya, & Manolis, 2014; Saldaña, 2001; Van Rooij & Prause, 2014) and the study of risk factors for ICT abuse (Carballo, Marín-Vila, Espada, Orgilés, & Piqueras, 2015; Kuss, Griffiths, Karila, & Billieux, 2014; Lam, 2014; Roberts & Pirog, 2012; Torrente, Piqueras, Orgilés, & Espada, 2014). However, there is no consensus on the nomenclature of the phenomenon, and efforts to assign it as a diagnostic category similar to pathological gambling have been unsuccessful. As a result, the study of these issues has been investigated within the framework of behavioral addictions.

Behaviors, such as shopping, gambling, working, or having sex, are socially accepted and have the common characteristic of providing a state of immediate gratification (Marlatt & Gordon, 1985). It is understood that a behavioral addiction exists when the behavior becomes problematic (because too much time is spent on it, because more relevant activities are neglected, and because it becomes the focus of thought even when not being performed) (Alonso-Fernández, 2003; Echeburúa, 1999; Holden, 2001; Lemon, 2002). ICTs promote new patterns of behavior, which may generate certain levels of dependence and abuse, such as surfing the Internet, using mobile phones, and playing video games (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamorro, & Oberst, 2008; Sussman et al., 2014). Understanding and analyzing such behavior seems logical because it may present symptoms and consequences, at least in part, similar to those seen in individuals with substance addiction (Ruiz-Olivares, Lucena, Pino, & Herruzo, 2010).

Studies with Spanish population report prevalences ranging between 3.7% and 9.9% for problematic or excessive Internet use, between 2.8% and 26.1% for the problematic use of mobile phone (Carbonell, Fúster, Chamorro, & Oberst, 2012), and between 1.7% and 10% for the problematic use of video games (Griffiths, Kuss, & King, 2012). Internet overuse has been related to more probability of suffering from insomnia, social dysfunction, depression and

* Corresponding author: José A. Piqueras; Department of Health Psychology, Miguel Hernández University of Elche, Avda. de la Universidad, s/n, 03202 Elche, Alicante, Spain; Phone: +34 966658343; Fax: +34 965919475; E-mail: jpiqueras@umh.es

anxiety, negative thoughts interfering in social situations, higher scores on somatic symptoms, anxiety, depression and sexual dysfunction, psychological distress, sleep disorders, relief of emotional distress, and psychological distress (Carbonell, Fúster, et al., 2012). On the other hand, problematic use of mobile phone has been associated with excessive alcohol consumption, smoking, depression, academic failure, anxiety, and insomnia (Carbonell, Fúster, et al., 2012). Regarding video games abuse, one of the most obvious consequences of this problem is the alteration of a socially adaptive lifestyle, disrupting the daily temporal organization, spending an inordinate amount of time playing, or causing severe interference with other activities, such as lower interpersonal relationships, more problems and discussions on family and marital relations, lower academic performance, or abandonment of other leisure activities (Marco & Chóliz, 2013).

Increasing evidence supporting the importance of experiential avoidance (EA) in the field of addictions has been found (Buckner, Zvolensky, Farris, & Hogan, 2014; Minami, Bloom, Reed, Hayes, & Brown, 2015; Stotts et al., 2015). EA refers to a strategy of self-regulation that involves making efforts to control or escape from negative stimuli such as thoughts, feelings, or sensations that generate strong discomfort (Hayes, 1994). This strategy, which is in the short term may be useful and adaptive when handling emotions associated with certain situations, can be harmful if it is generalized and becomes an inflexible pattern. EA implies that an individual constantly struggles with these negative events, which causes greater suffering and becomes an obstacle that prevents the pursuit of valuable and positive goals (Hayes, Wilson, Gifford, Follette, & Strosahl, 1996; Luciano & Hayes, 2001). Thus, Luciano (2001) defined EA as the systematic use of avoidance, resulting in chronic, general unrest; this pattern of avoidance leads to limitations on, and the extension of suffering to, various facets of life. From this perspective, two components common in the literature on coping strategies can be identified: trying to escape from stressful experiences (avoidant coping type) and inhibiting emotional expression (suppression of emotion). In addition, another component underlying EA is the belief that control over threatening events is outside oneself (lack of control), which results in avoidance. However, EA refers to a broader construct than indicated by coping and the absence of personal control (Hayes et al., 1996). In this regard, Hayes et al. (1996) suggest that EA consists of two related parts: (a) unwillingness to stay in contact with aversive private experiences including bodily sensations, emotions, thoughts, memories, and behavioral predispositions; and (b) measures taken to modify the aversive experiences or events that cause them.

Various investigations have shown that EA is common in all types of clinical populations, because it underlies many psychological issues such as affective, eating, sexual, and posttraumatic stress disorders (e.g., Berman, Wheaton, McGrath, & Abramowitz, 2010; Hayes et al., 1996; Hayes, Masuda, Bissett, Luoma, & Guerrero, 2004; Luciano & Hayes, 2001) and even chronic conditions such as chronic pain or congenital diseases (Costa & Pinto-Gouveia, 2011; Esteve, Ramirez-Maestre, & López-Martínez, 2012). Both

in clinical and non-clinical samples, EA explains adaptation to disease and is strongly related to anxiety and depression (Berman et al., 2010; Forsyth, Parker, & Finlay, 2003; Levitt, Brown, Orsillo, & Barlow, 2004; Marx & Sloan, 2005; Tull & Gratz, 2008).

In Pepper's review (2012) the relationship between EA and a wide range of issues can be seen, including addictive behaviors. More specifically, in the work of Kingston, Clarke, and Remington (2010), EA predicted alcohol abuse, and snuff and other drug abuse, as well as self-harm, sexual promiscuity, binge eating, excessive use of video games, and aggression. In several studies with first-year college students, EA was related to lifetime history of alcohol use and other substance use disorders (Levin et al., 2012, 2014). In addition, Wetterneck, Burgess, Short, Smith, and Cervantes (2012) demonstrated how EA is involved in compulsive behaviors, such as pornography consumption through the Internet. In their study and other subsequent research on compulsive and impulsive behavior, behavioral addictions are mentioned, indicating the mediating role of EA in these problem behaviors (Hong, You, Kim, & No, 2014; Hormes, Keams, & Timko, 2014; Wetterneck et al., 2012). According to these findings, abuse of ICT could be part of the spectrum of behaviors that an individual performs in order to escape from aversive internal stimuli, once the establishment of an inflexible EA pattern is confirmed.

Based on cumulative evidence regarding the relationship between EA and a wide range of mental and behavioral disorders, the high frequency of use of new technologies among teenagers and the risks involved, and the scarcity of studies on these variables with samples of adolescents, the aim of this study was to explore the relationship between EA and excessive use of the Internet, mobile phones, and video games in this age group. Our hypothesis is that individuals who display higher levels of EA will show increased reliance on use of the Internet, mobile phones, and video games. If the results of this study confirm the importance of EA as a risk factor for ICT abuse in an adolescent population, this will let design interventions and prevention strategies based on this construct.

METHODS

Participants

The sample consisted of 317 students at a Secondary School in the Spanish southeast (Alicante) aged between 12 and 18 years, who in the 2013/2014 academic year were enrolled in courses ranging from the first course of Compulsory Secondary Education to the second course of High School. The gender distribution was 163 boys (51.4%) and 154 girls (48.6%), with a mean age of 14.64 years ($SD = 1.73$). The most common method of accessing the Internet was through a mobile phone (78.6%). Overall, 307 (97.2%) of adolescents in this sample had a mobile phone, of which 155 (50.5%) were boys, while 262 (82.9%) used video games regularly (of which 158, 60.3% were boys). Using 1.5 standard deviations above the mean in each of the measures, 9.8% of

participants were classified as problematic Internet users, 9.1% as problematic use of mobile phone, and 10.7% as problematic use of video games). A χ^2 test to check the homogeneity of the frequency distribution indicated that there was no interdependence between sex and age ($\chi^2 = 6.62$; $p = .36$); nor between sex and courses ($\chi^2 = 4.56$; $p = .47$) and thus, the distribution was homogeneous. However, the frequency distribution was not homogeneous for the sample of adolescents with mobile phone ($\chi^2 = 5.16$; $p = .02$), with a slightly higher percentage of boys without mobile phone 4.9% versus a .7% of girls; and for the participants who used video games regularly ($\chi^2 = 46.71$; $p = .001$), with a higher percentage of boys who play regularly video games (96.9%) in contrast with girls (68%).

Measures

Experiential avoidance. A Spanish adaptation of the Avoidance and Fusion Questionnaire for Youth, a self-administered 17-item questionnaire measured on a Likert scale from 1 to 5, was used to measure EA (Greco, Lambert, & Baer, 2008; Greco, Murrell, & Coyne, 2005; Spanish version by Padilla, 2013). Scores are obtained on the dimensions of psychological inflexibility and EA; the higher the score, the greater the degree of EA. This measure has recently been validated for its use with a school-based sample of Spanish adolescents (Valdivia-Salas, Martín-Albo, Zaldivar, Lombas, & Jiménez, 2016). In the present study, Cronbach's alpha for the test was .83 for total score ($n = 317$). An exemplary item of this questionnaire is "I try hard to erase hurtful memories from my mind" (Intento por todos los medios borrar de mi mente los recuerdos dolorosos).

Personality traits. Personality traits were measured through a Spanish adaptation of the Ten-Item Personality Inventory (TIPI) (Renau, Oberst, Gosling, Rusiñol, & Chamorro, 2013; Romero, Villar, Gómez-Fraguela, & López-Romero, 2012). This tool, based on other well-established instruments measuring the Big Five personality traits, consists of 10 items, each comprising a pair of descriptors that are scored from 1 (*strongly disagree*) to 7 (*strongly agree*). Each dimension of personality (extraversion, agreeableness, conscientiousness, emotional stability, and openness to experience) is represented by two items. The test has been validated for young (Renau et al., 2013) and middle-age adult population (Romero et al., 2012). Regarding its reliability, all test-retest correlations are strong (at least .60) (Renau et al., 2013). Therefore, an adaptation for its use in adolescents, currently in the process of publication, was applied (Piqueras et al., 2016). This study indicates that the psychometric properties of TIPI adaptation for adolescents are adequate. Some examples of changes in the adaptation for adolescents were the replacement of terms such as "serena" (calm) by "tranquila" (quiet), "colérica" (critical) by "que critica a los demás" (critical with others), or "polifacética" (complex) by "con intereses diversos" (with diverse interests).

Socioeconomic status (SES). The Family Affluence Scale (FAS; Currie, Elton, Todd, & Platt, 1997) was used to

measure socioeconomic level. The FAS assesses household purchasing power or family wealth, and consists of four questions about the availability of personal rooms, number of household cars and computers, and family vacations taken in the last 12 months. The scale allows classification into three levels (low, medium, and high) of wealth or SES. The scale was developed to reliably estimate family SES in (young) children using questions they are likely to know about. It has shown good criterion and construct validity in previous studies (Boyce, Torsheim, Currie, & Zambon, 2006).

Addictive Internet use. The Questionnaire of Experiences Related to the Internet (CERI; Beranuy, Chamorro, Graner, & Sánchez-Carbonell, 2009) was used to measure the misuse of this technology. The scale is self-administered and contains 10 items with Likert responses of 1–4 points. It allows the evaluation of intrapersonal and interpersonal factors and provides a total score. The scale has been recently validated with Spanish adolescents (Casas, Ruiz-Olivares, & Ortega-Ruiz, 2013). In our sample, it showed an internal consistency of .81, .73, and .65 for total, intrapersonal, and interpersonal scores, respectively ($n = 317$). An exemplary item of this questionnaire is "When you are not connected to the Internet, do you feel nervous or worried?" (¿Cuándo no estás conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?).

Addictive mobile phone use. The Questionnaire of Experiences Related to Mobile Phones (CERM; Beranuy et al., 2009) was used to measure the misuse of mobile phones. The scale is self-administered and contains 10 items with Likert responses of 1–4 points. It allows the evaluation of two factors: Conflicts (conflicts related to mobile phone abuse) and Problems (problems due to communication and emotional use). An overall score can also be obtained. In our sample, the scale showed an internal consistency of .79, .69, and .66 for total, Conflicts, and Problems scores, respectively ($n = 307$). An exemplary item of this questionnaire is "Do you think that life without mobile phone is boring, empty, and sad?" (¿Piensas que la vida sin el móvil es aburrida, vacía y triste?).

Both CERM and CERI have been previously used with adolescent samples showing good psychometric properties (Carbonell, Chamorro, et al., 2012; Casas et al., 2013).

Addictive use of video games. To measure the abuse of games on any platform, the Questionnaire of Experiences Related to Video Games (CERV; Chamorro et al., 2014) was used. This scale is self-administered, contains 17 items with Likert responses of 1–4 points, and yields a total score. According to the authors' validation (Chamorro et al., 2014), a factor analysis yields two subscales: avoidance and psychological dependence, and negative consequences. This study showed an internal consistency of .93, .86, and .88 for total, avoidance and psychological dependence, and negative consequences scores, respectively ($n = 262$). An exemplary item of this questionnaire is "When you are in trouble, using video games does help you to get away from it? (¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?).

Procedure. A convenience sample was chosen. Educational officials granted permission for the study to take

place. In a first preparation step, a pilot study was performed among Compulsory Secondary Education students, during which feedback from students was requested on all matters relating to the contents of the questionnaire and its completion. After this phase, adjustments were made to the questionnaire to improve comprehensibility, and then the final evaluation was conducted by tutors of the 12 classrooms (two groups or classrooms per course) that participated, which had previously been informed about the instructions for the questionnaire completion. There were not participants who refused to participate.

Statistical analysis. The study design was descriptive and cross-sectional. IBM SPSS Statistics 20 for Windows (IBM, 2011) was used for the following: (a) analysis of correlations with Pearson coefficients, to study the relationship between EA and CERI, CERM, and CERV scores and the measure of personality traits; and (b) hierarchical multiple linear regression analysis with block input method. In this second analysis, socio-demographic variables (sex, age, and SES) were introduced first, personality variables (extraversion, agreeableness, conscientiousness, emotional stability, and openness to experience) second, and the EA variable last, to measure effects after controlling other variables (sociodemographic and personality).

Effect sizes were calculated to indicate the magnitude of the association between variables in predictive models. The index used was Cohen's *d* (1988), for which values above .80 are considered to indicate large effect sizes. For greater assurance, and prior to this analysis, a database deputation was conducted. First, there were a few participants who left some of the central variables of the study absolutely empty, so they were deleted for analysis for CERI, CERM, and CERV (3, 3, and 7 participants, respectively). Second, we found 104 missing values in 69 participants whose pattern was as follows: (a) no measure had more than three missing values (1 = 77; 2 = 9; and 3 = 3) and (b) none of the participants presented more than three missing values (1 = 53; 2 = 12; and 3 = 4). Consequently, these cases with few missing values were treated, adopting multiple imputation method based on Lorenzo-Seva and Van Ginkel (2016) proposal in order to minimize bias. Subsequently, from the initial sample of 317 three samples were created for each regression analysis (samples of 314, 304, and 255 for CERI, CERM, and CERV, respectively). These different sample sizes were based on participants who reported using the Internet (317), mobile phones (307), or video games (262), respectively, as well as on the elimination of those participants who had any measure absolutely incomplete (previously described). In addition, regression assumptions were tested.

Ethics. The study procedures were carried out in accordance with the Declaration of Helsinki. The Institutional Review Board of the Miguel Hernández University of Elche (Spain) approved the study. All parents for those younger than 18 years old and all eligible children and adolescents were informed about the study and all provided informed consent. Concerning the consent form, it explained the minimal risk and potential benefits associated with participation in this study and advised

parents and participants that they could drop out the study at any time.

RESULTS

Table 1 shows the means, standard deviations, and correlations among EA and the other study variables. EA was significantly and positively related with all CERI (total, intrapersonal conflicts, and interpersonal conflicts), CERM (total, conflict, and communication and emotional use), and CERV (total and negative consequences) scores, and negatively with agreeableness, emotional stability, and openness to experience personality traits. There was not, however, a significant relationship with other personality traits or with the score on avoidance and psychological dependence of the CERV.

Regarding the regression analysis (see Table 2), the results showed that for addictive Internet use, demographic variables did not contribute to the differences in CERI scores. In contrast, when personality variables were added to the model, conscientiousness was statistically significant for the CERI overall and intrapersonal conflicts scores, with a small to medium effect size (CERI total: $d = -.33$; intrapersonal conflicts: $d = -.46$). However, the biggest change in the coefficient of determination was produced by introducing the EA variable in the model (CERI total: $\Delta R^2 = .13$; intrapersonal conflicts: $\Delta R^2 = .11$; interpersonal conflicts: $\Delta R^2 = .11$). This variable was statistically significant in all three models and had a greater effect size than any other variable included in the study (CERI total:

Table 1. Intercorrelations, means, and standard deviations for experiential avoidance scores, personality traits, use of the Internet, and video games ($N = 314$)

Variables	AFQ-Y	<i>M</i>	<i>SD</i>
Experiential avoidance (AFQ-Y)	–	25.98	11.70
Extraversion	-.07	4.89	1.40
Agreeableness	-.16**	5.21	1.00
Conscientiousness	-.10	5.10	1.23
Emotional stability	-.29**	4.50	1.40
Openness to experience	-.12*	5.48	1.12
CERI total	.40**	20.07	5.75
CERI intrapersonal conflicts	.38**	9.51	3.26
CERI interpersonal conflicts	.34**	10.56	3.08
CERM total ^a	.41**	17.82	4.88
CERM conflicts ^a	.31**	7.47	2.58
CERM communication and emotional use ^a	.41**	10.36	2.88
CERV total ^b	.15*	27.79	10.17
CERV avoidance and psychological dependence ^b	.11	13.91	5.13
CERV negative consequences ^b	.18**	13.89	5.44

Note. AFQ-Y: Avoidance and Fusion Questionnaire for Youth; CERI = Questionnaire of Experiences Related to the Internet; CERM = Questionnaire of Experiences Related to Mobile Phones; CERV = Questionnaire of Experiences Related to Video Games. ^a $n = 304$. ^b $n = 255$.

* $p < .05$. ** $p < .01$.

Table 2. Hierarchical regression analysis of predictors of the total score of Internet addiction (CERI total score), and intrapersonal conflicts and interpersonal conflicts factors of the CERI

Variables	CERI total score				CERI intrapersonal conflicts				CERI interpersonal conflicts			
	ΔR^2	β	F/t	d	ΔR^2	β	F/t	d	ΔR^2	β	F/t	d
Step 1	.00		.41		.00		.33		.00		4.41	
Gender		.00	-.09			-.01	-.16			.00	.00	
Age		-.01	-.11			.05	.86			-.06	-1.11	
SES		-.02	-.32			-.02	-.35			-.01	-.23	
Step 2	.06		2.28*		.10		4.47***		.02		.92	
Gender		.02	.42			.03	.52			.01	.24	
Age		-.01	-.24			.02	.43			-.05	-.88	
SES		.00	.06			.00	.08			.00	.03	
Extraversion		-.03	-.51			.01	.14			-.06	-1.08	
Agreeableness		-.02	-.32			-.08	-1.37			.05	.79	
Conscientiousness		-.17	-2.92**	-.33		-.23	-4.08***	-.46		-.07	-1.24	
Emotional stability		-.08	-1.36			-.07	-1.22			-.08	-1.27	
Openness to experience		-.10	-1.66			-.12	-2.17			-.05	-.85	
Step 3	.13		7.89***		.11		9.35***		.11		5.11***	
Gender		-.01	-.27			-.01	-.11			-.02	-.37	
Age		.03	.61			.07	1.27			-.01	-.16	
SES		.04	.71			.04	.69			.03	.59	
Extraversion		-.02	-.30			.02	.38			-.05	-.92	
Agreeableness		.00	.01			-.06	-1.13			.07	1.15	
Conscientiousness		-.15	-2.77**	-.31		-.21	-4.00***	-.45		-.06	-.99	
Emotional stability		.02	.28			.02	.33			.01	.18	
Openness to experience		-.05	-.95			-.08	-1.53			-.01	-.18	
Experiential avoidance		.39	7.06***	.80		.36	6.59***	.74		.35	6.14***	.69
Total R ²	.16				.19				.11			

Note. n = 314; SES = socioeconomic status; CERI = Questionnaire of Experiences Related to the Internet. *p < .05. **p < .01. ***p < .001.

d = .80; intrapersonal conflict: d = .74; interpersonal conflicts: d = .69). It should be noted that conscientiousness was also statistically significant for the CERI total and intrapersonal conflicts scores, with small to medium effect sizes.

Similar results can be seen for the problematic use of mobile phones (Table 3), for which sociodemographic variables did not contribute to the explanation of CERM scores. When introducing the personality variables, once again conscientiousness was statistically significant (CERM total: d = -.36; conflicts: d = -.33; communication and emotional use: d = -.31). Furthermore, SES emerged as a significant variable for conflicts, with a small effect size (d = .24). When EA was introduced, a substantial increase occurred again in R² (CERM total: $\Delta R^2 = .13$; conflicts: $\Delta R^2 = .07$; communication and emotional use: $\Delta R^2 = .14$), and significant results were found for EA (CERM total: d = .81; conflicts: d = .58; communication and emotional use: d = .83), conscientiousness (CERM total: d = -.34; conflicts: d = -.31; communication and emotional use: d = -.29), and SES (conflicts: d = .29).

Results for the addictive use of video games (Table 4) differed from other measures; gender was found to play

an important role. When the first block was introduced, nearly large effect sizes (CERV total: d = -.75; avoidance/psychological dependence: d = -.79 and negative consequences: d = -.65) were obtained. For the second block, these values remained medium (total CERV: d = -.60; avoidance/psychological dependence: d = -.64; negative consequences: d = -.51); extroversion (total CERV: d = -.27 and avoidance/psychological dependence: d = -.28) showed low effect sizes; and conscientiousness showed a medium effect size (total CERV: d = -.43; avoidance/psychological dependence: d = -.42; negative consequences: d = -.40). When introducing EA, the change in R² was insignificant (CERV total: $\Delta R^2 = .02$; avoidance/psychological dependence: $\Delta R^2 = .01$; negative consequences: $\Delta R^2 = .03$), with EA only showing low effect size for avoidance/psychological dependence (d = .27) and negative consequences (d = .39).

Due to the heterogeneity of the sample, we adopted further analysis on CERV as well as separated analyses only accounted for a small part of the total variance of CERV. Thus, in order to explore gender differences more deeply, two separate regression analyses for boys

Table 3. Hierarchical regression analysis of predictors of the total score for mobile phone addiction (CERM total score), and conflicts and interpersonal conflicts factors of the CERM

Variables	CERM total score				CERM conflicts				CERM communication and emotional use			
	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Step 1	.01		.64		.01		1.31		.01		.68	
Gender		.05	.82			.00	.01			.08	1.39	
Age		-.01	-.10			.01	.19			-.02	-.33	
SES		.06	1.00			.11	1.96			.00	-.05	
Step 2	.07		2.87**		.06		2.90**		.05		2.16*	.25
Gender		.06	1.10			.012	.21			.10	1.67	
Age		-.04	-.65			-.02	-.29			-.05	-.84	
SES		.07	1.15			.12	2.11*	.24		.00	.06	
Extraversion		.02	.27			.03	.45			.00	.06	
Agreeableness		-.07	-1.07			-.03	-.48			-.09	-1.37	
Conscientiousness		-.18	-3.12**	-.36		-.17	-2.90**	-.33		-.16	-2.67**	-.31
Emotional stability		-.09	-1.40			-.12	-1.89			-.04	-.69	
Openness to experience		-.07	-1.26			-.07	-1.26			-.06	-1.00	
Step 3	.13		8.54***		.07		5.63***		.14		8.13***	
Gender		.03	.58			-.01	-.22			.06	1.18	
Age		.00	.02			.01	.22			-.01	-.17	
SES		.09	1.75			.14	2.55*	.29		.03	.60	
Extraversion		.03	.52			.04	.63			.02	.30	
Agreeableness		-.05	-.88			-.02	-.31			-.07	-1.20	
Conscientiousness		-.16	-3.00**	-.34		-.16	-2.75**	-.31		-.14	-2.52*	-.29
Emotional stability		.01	.23			-.04	-.69			.06	1.02	
Openness to experience		-.03	-.640			-.04	-.80			-.02	-.34	
Experiential avoidance		.39	7.08***	.81		.29	5.05***	.58		.40	7.27***	.83
Total R^2	.18				.12				.17			

Note. *n* = 304; SES = socioeconomic status; CERM = Questionnaire of Experiences Related to Mobile Phones. **p* < .05. ***p* < .01. ****p* < .001.

and girls were performed. In Table 5, we can see that for boys, when introducing personality variables, extraversion (CERV total: *d* = -.38; avoidance/psychological dependence: *d* = -.38; negative consequences: *d* = -.34) and conscientiousness (CERV total: *d* = -.57; avoidance/psychological dependence: *d* = -.53; negative consequences: *d* = -.55) were significant for all CERV scores. When EA was introduced, extraversion (total CERV: *d* = -.35; avoidance/psychological dependence: *d* = -.37) and conscientiousness (CERV total: *d* = -.55; evasion and psychological dependence: *d* = -.52; negative consequences: *d* = -.54) remained significant for the mentioned CERV scores. In addition, the EA variable was significant for CERV total (*d* = .32) and negative consequences (*d* = .42). It should be noted that a socio-demographic variable, such as SES, emerged as a significant variable for negative consequences in step, with a small effect size (*d* = .34 and .40, respectively). In contrast, for girls, only SES in the three blocks (*d* = -.52, -.47, and -.45, respectively) and EA (*d* = .41 and .40) were significant in the model for CERV total and negative consequences, respectively (Table 6).

DISCUSSION

The aim of this study was to explore whether a pattern of EA is associated with addictive or problematic use of ICT in adolescents. Overall, the results largely confirmed expectations based on this approach. The main hypothesis was supported, but with nuances, given that EA was shown to be related to the abuse of ICTs, but not in the same manner for all of them.

The data revealed that addictive use of both the Internet and mobile phones was strongly related to EA, and mainly linked to the intra-psyche and emotional aspects of such behaviors, as reflected in the greater impact on the CERI intrapersonal conflicts and CERM communication and emotional use subscales. This is consistent with our theoretical basis; the core of EA reflects the use of emotional self-regulation strategies for internal events, including addiction (and other troublesome symptoms), merely as an instrumental function, that could all be conceptualized as avoidant responses or behaviors (Pepper, 2012). It should be noted that this is especially relevant in the case of mobile phones, given their current status

Table 4. Hierarchical regression analysis for predictors of the total score of video games addiction (CERV total score), and avoidance/psychological dependence and negative consequences factors of the CERV

Variables	CERV total score				Avoidance/psychological dependence				Negative consequences			
	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Step 1	.14		13.42***		.15		14.92***		.11		10.53***	
Gender		-.35	-5.97***	-.75		-.37	-6.32***	-.79		-.31	-5.17***	-.65
Age		-.12	-1.97			-.09	-1.49			-.13	-2.25	
SES		-.03	-.45			-.06	-.99			.01	.09	
Step 2	.08		8.61***		.08		9.16***		.07		6.94***	
Gender		-.28	-4.76***	-.60		-.30	-5.07***	-.64		-.25	-4.08***	-.51
Age		-.10	-1.75			-.07	-1.25			-.12	-2.06*	
SES		.01	.23			-.02	-.32			.04	.72	
Extraversion		-.13	-2.18*	-.27		-.13	-2.24*	-.28		-.12	-1.95	
Agreeableness		.00	.00			.00	-.01			.00	.01	
Conscientiousness		-.20	-3.41**	-.43		-.20	-3.34**	-.42		-.19	-3.18**	-.40
Emotional stability		.03	.49			.05	.83			.01	.14	
Openness to experience		-.13	-2.21			-.13	-2.16			-.13	-2.07	
Step 3	.02		8.72***		.01		8.76***		.03		7.47***	
Gender		-.31	-5.21***	-.65		-.32	-5.38***	-.67		-.28	-4.60***	-.58
Age		-.08	-1.42			-.06	-.98			-.10	-1.69	
SES		.03	.53			.00	-.09			.06	1.06	
Extraversion		-.13	-2.16*	-.27		-.13	-2.21*	-.28		-.11	-1.92	
Agreeableness		.01	.19			.01	.14			.01	.22	
Conscientiousness		-.19	-3.20**	-.40		-.19	-3.16**	-.40		-.18	-2.96**	-.37
Emotional stability		.06	1.04			.08	1.24			.05	.76	
Openness to experience		-.10	-1.76			-.11	-1.80			-.09	-1.57	
Experiential avoidance		.17	2.77			.13	2.13*	.27		.19	3.12**	.39
Total R^2	.21				.22				.19			

Note. *n* = 255; SES = socioeconomic status; CERV = Questionnaire of Experiences Related to Video Games.

p* < .05. *p* < .01. ****p* < .001.

among teens as an identity object closely linked to intimate and emotional aspects of the self (Castellana et al., 2007; Chóliz, Villanueva, & Chóliz, 2009; Pedrero, Rodríguez-Monk, & Ruiz-Sanchez, 2012).

The relationship between addictive use of video games and EA was different, due to the fact that the effect sizes were small for the total sample. However, there were gender differences, according to the frequency distribution of gender (boys were much more likely to use video games regularly than girls, with a ratio of 60:40), and according to the regression analysis (boys were much more likely to abuse of this technology than girls), which is consistent with previous research. Many previous studies indicated that males play video games more frequently and show higher levels of addiction compared to female players (Hong et al., 2014). However, delving into the role of EA based on gender, EA contributed to explain only the score on the CERV total and the subscale of negative consequences for boys and girls equivalently. Nevertheless, for the use of video games, EA explain less, showing lower effect sizes than for CERI and CERM.

Not only EA, but also personality variables yielded results in the regression analysis. Conscientiousness was related to most of the addictive behaviors, which is consistent with findings from other studies (Pedrero & Rojo, 2008; Puerta-Cortés & Carbonell, 2014). Most importantly, after

considering the effects of personality and sociodemographic variables, EA accounted for considerable explained variance in all cases, especially in the Internet and mobile phone uses.

Finally, it should be noted that, although it was not an aim of this study, our data about frequency of problematic uses of the Internet, mobile phone, and video games (9.8%, 9.1%, and 10.7%, respectively), were consistent with those reported in previous studies (e.g., Carbonell, Fúster, et al., 2012; Griffiths et al., 2012).

As for the limitations of this study, the following are observed: (a) the sample size was relatively small, hinders the generalization of findings; (b) only self-report measures were used in this research, which could introduce biases such as social desirability. In this sense, future research should opt for different evaluation procedures (e.g., information from parents, and objective measures of use of new technologies); (c) some variables that can be of overriding importance in the field of addictions in general, such as assertive skills or parenting styles; and of technological addictions in particular, such as parental control, have not been included in models; and (d) in terms of the research design, limitations exist with respect to the cross-sectional nature of the study, including the inability to establish clear cause-effect relationships.

Table 5. Hierarchical regression analysis for predictors of the total score of video games addiction (CERV total score), and avoidance/psychological dependence and negative consequences factors of the CERV for males

Variables	CERV total score				Avoidance/psychological dependence				Negative consequences			
	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Step 1	.02		1.32		.01		.45		.04		2.87	
Age		-.11	-1.36			-.08	-.94			-.14	-1.64	
SES		.04	.52			-.03	-.41			.11	1.29	
Step 2	.14		3.91**		.14		3.55**		.12		3.97**	
Age		-.06	-.78			-.02	-.30			-.09	-1.13	
SES		.11	1.40			.03	.41			.17	2.13*	.34
Extraversion		-.19	-2.33*	-.38		-.19	-2.37*	-.38		-.17	-2.11*	-.34
Agreeableness		.05	.54			.06	.76			.03	.31	
Conscientiousness		-.28	-3.51**	-.57		-.26	-3.28**	-.53		-.27	-3.42**	-.55
Emotional stability		.05	.65			.05	.67			.05	.58	
Openness to experience		-.13	-1.66			-.15	-1.86			-.11	-1.36	
Step 3	.02		4.00***		.01		3.29**		.04		4.43***	
Age		-.05	-.64			-.02	-.21			-.08	-.96	
SES		.13	1.63			.04	.54			.19	2.45*	.40
Extraversion		-.18	-2.19*	-.35		-.19	-2.27*	-.37		-.16	-1.94	
Agreeableness		.06	.68			.07	.84			.04	.49	
Conscientiousness		-.27	-3.42**	-.55		-.26	-3.21**	-.52		-.26	-3.33**	-.54
Emotional stability		.075	.92			.07	.83			.07	.93	
Openness to experience		-.120	-1.52			-.14	-1.77			-.09	-1.18	
Experiential avoidance		.158	2.00*	.32		.09	1.17			.20	2.57*	.42
Total R^2	.14				.11				.15			

Note. *n* = 153; SES = socioeconomic status; CERV = Questionnaire of Experiences Related to Video Games. **p* < .05. ***p* < .01. ****p* < .001.

Table 6. Hierarchical Regression analysis for predictors of the total score of video games addiction (CERV total score), and avoidance/psychological dependence and negative consequences factors of the CERV for females

Variables	CERV total score				Avoidance/psychological dependence				Negative consequences			
	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>	ΔR^2	β	<i>F/t</i>	<i>d</i>
Step 1	.05		2.52		.02		1.28		.08		4.11	
Age		-.09	-.90			-.10	-.98			-.07	-.72	
SES		-.19	-1.91			-.11	-1.11			-.26	-2.64*	-.52
Step 2	.03		1.20		.04		.93		.03		1.55	
Age		-.10	-1.00			-.11	-1.04			-.09	-.87	
SES		-.17	-1.66			-.09	-.89			-.24	-2.38*	-.47
Extraversion		-.05	-.49			-.08	-.75			-.02	-.16	
Agreeableness		-.07	-.63			-.09	-.77			-.05	-.43	
Conscientiousness		-.10	-.94			-.11	-1.08			-.07	-.70	
Emotional stability		.03	.24			.07	.59			-.02	-.16	
Openness to experience		-.13	-1.28			-.12	-1.09			-.14	-1.38	
Step 3	.04		1.63		.04		1.33		.04		1.92	
Age		-.06	-.56			-.06	-.62			-.04	-.44	
SES		-.16	-1.57			-.08	-.79			-.23	-2.29*	-.45
Extraversion		-.06	-.58			-.09	-.84			-.02	-.24	
Agreeableness		-.05	-.49			-.07	-.63			-.03	-.29	
Conscientiousness		-.06	-.59			-.08	-.75			-.04	-.36	
Emotional stability		.10	.85			.13	1.15			.05	.44	
Openness to experience		-.06	-.53			-.04	-.39			-.07	-.64	
Experiential avoidance		.23	2.09*	.41		.22	1.98			.22	2.04*	.40
Total R^2	.05				.03				.07			

Note. *n* = 102; SES = socioeconomic status; CERV = Questionnaire of Experiences Related to Video Games. **p* < .05.

CONCLUSIONS

In summary, this is an exploratory study that invites further research in the proposed line of investigation. It would be interesting to develop studies with a broader sample, of longitudinal design, using other forms of measurement beyond the self-report (observational and qualitative methods), and including more variables that could account for greater explained variance, all with the goal of creating new models that account for addictive behavior related to ICTs and behavioral addictions in general. Thus, the main contribution of this study is a demonstration of EA as a critical variable underlying a multitude of issues that deserves to be explored and taken into account in any future model of addiction.

Funding sources: No financial support was received for this study.

Authors' contribution: CGO and JAP contributed equally in the preparation of the manuscript. CGO and JAP performed the study concept and design. CGO acquired permissions for the research and collected the data. CGO and JAP analyzed and interpreted data. JAP oversaw all aspects of the study. Both authors had full access to all data in the study and take responsibility for the integrity of the data and the accuracy of the data analysis. Finally, both authors read and approved the final manuscript.

Conflict of interest: The authors declare no conflict of interest.

Acknowledgements: The authors would like to thank the disinterested participation of the semi-private school "Sagrada Familia" from Elda (Alicante, Spain), specially to the school director José Manuel Fernandez and the school counselor Francisca Hellín; the assistance of Victoria Soto and Myriam Reus in the introduction of the data in the database; and the English translation of the manuscript by Víctor G. Romera-Matarredona and the English language editing by the company Editage of Cactus Communications.

REFERENCES

- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C., & Sánchez-Carbonell, X. (2009). Validation of two brief scales for Internet addiction and mobile phone problem use. *Psicothema*, *21*(3), 480–485.
- Berman, N. C., Wheaton, M. G., McGrath, P., & Abramowitz, J. S. (2010). Predicting anxiety: The role of experiential avoidance and anxiety sensitivity. *Journal of Anxiety Disorders*, *24*, 109–113. doi:10.1016/j.janxdis.2009.09.005
- Boyce, W., Torsheim, T., Currie, C., & Zambon, A. (2006). The family affluence scale as a measure of national wealth: Validation of an adolescent self-report measure. *Social Indicators Research*, *78*, 473–487. doi:10.1007/s11205-005-1607-6
- Buckner, J. D., Zvolensky, M. J., Farris, S. G., & Hogan, J. (2014). Social anxiety and coping motives for cannabis use: The impact of experiential avoidance. *Psychology of Addictive Behaviors*, *28*(2), 568–574. doi:10.1037/a0034545
- Carballo, J. L., Marín-Vila, M., Espada, J. P., Orgiles, M., & Piqueras, J. A. (2015). Internet abuse risk factors among Spanish adolescents. *The Spanish Journal of Psychology*, *18*, E94. doi:10.1017/sjp.2015.99.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Griffiths, M., Oberst, U., Cladellas, R., & Talam, A. (2012). Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students. *Anales de Psicología*, *28*, 789–796. doi:10.6018/analesps.28.3.156061
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A., & Oberst, U. (2012). Adicción a Internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles [Internet and mobile addiction: A review of Spanish empirical studies]. *Papeles del psicólogo*, *33*(2), 82–89.
- Casas, J. A., Ruiz-Olivares, R., & Ortega-Ruiz, R. (2013). Validation of the Internet and social networking experiences questionnaire in Spanish adolescents. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, *13*, 40–48. doi:10.1016/S1697-2600(13)70006-1
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C., & Beranuy, M. (2007). Adolescents and information and communications technologies: Internet, mobile phone and videogames. *Papeles del Psicólogo*, *28*, 196–204.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C., & Toran-Monserrat, P. (2014). The Questionnaire of Experiences Associated with Videogames (CERV): An instrument to detect the problematic use of video games in Spanish adolescents. *Adicciones*, *26*, 303–311. doi:10.20882/adicciones.31
- Chóliz, M., Villanueva, V., & Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia [They (males and females) and their mobile: Use, abuse (and addiction?) to mobile in adolescence]. *Revista Española de Drogodependencias*, *34*(1), 74–88.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Costa, J., & Pinto-Gouveia, J. (2011). The mediation effect of experiential avoidance between coping and psychopathology in chronic pain. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, *18*, 34–47. doi:10.1002/cpp.699
- Currie, C. E., Elton, R. A., Todd, J., & Platt, S. (1997). Indicators of socioeconomic status for adolescents: The WHO health behaviour in school-aged children survey. *Health Education Research*, *12*, 385–397. doi:10.1093/her/12.3.385
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas?* Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Esteve, R., Ramírez-Maestre, C., & López-Martínez, A. E., (2012). Experiential avoidance and anxiety sensitivity as dispositional variables and their relationship to the adjustment to chronic pain. *European Journal of Pain*, *16*, 718–726. doi:10.1002/j.1532-2149.2011.00035.x
- Forsyth, J. P., Parker, J. D., & Finlay, C. G. (2003). Anxiety sensitivity, controllability, and experiential avoidance and their relation to drug of choice and addiction severity in a residential sample of substance-abusing veterans. *Addictive Behaviours*, *28*, 851–870. doi:10.1016/S0306-4603(02)00216-2

- Greco, L. A., Lambert, W., & Baer, R. A. (2008). Psychological inflexibility in childhood and adolescence: Development and validation of the avoidance and fusion questionnaire for youth. *Psychological Assessment, 20*, 93–102. doi:10.1037/1040-3590.20.2.93.
- Greco, L. A., Murrell, A. R., & Coyne, L. W. (2005). Avoidance and fusion questionnaire for youth. Unpublished manuscript, Department of Psychology, University of Missouri, St. Louis. Retrieved from <http://www.contextualpsychology.org>
- Griffiths, M. D., Kuss, D. Y., & King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews, 8*, 308–318. doi:10.2174/157340012803520414
- Hayes, S. C. (1994). Content, context, and the types of psychological acceptance. In S. C. Hayes, N. S. Jacobson, V. M. Follette, and M. J. Dougher (Eds.), *Acceptance and change. Content and context in psychotherapy* (pp. 13–32). Reno, NV: Context Press.
- Hayes, S. C., Masuda, A., Bissett, R., Luoma, J., & Guerrero, L. F. (2004). BDT, FAP, and ACT: How empirically oriented are the new behavior therapy technologies? *Behavior Therapy, 35*, 35–54. doi:10.1016/S0005-7894(04)80003-0
- Hayes, S. C., Wilson, K. G., Gifford, E. V., Follette, V. M., & Strosahl, K. (1996). Experiential avoidance and behaviour disorder: A functional dimensional approach to diagnosis and treatment. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 64*, 1152–1168. doi:10.1037/0022-006X.64.6.1152
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist? *Science, 294*, 980–982. doi:10.1126/science.294.5544.980
- Hong, S., You, S., Kim, E., & No, U. (2014). A group-based modeling approach to estimating longitudinal trajectories of Korean adolescents' on-line game time. *Personality and Individual Differences, 59*, 9–15. doi:10.1016/j.paid.2013.10.018
- Hormes, J. M., Kearns, B., & Timko, C. A. (2014). Craving Facebook? Behavioral addiction to online social networking and its association with emotion regulation deficits. *Addiction, 109*(12), 2079–2088. doi:10.1111/add.12713
- IBM. (2011). Manual del usuario del sistema básico de IBM SPSS Statistics 20. IBM® SPSS® Statistics 20.
- Kingston, J., Clarke, S., & Remington, B. (2010). Experiential avoidance and problem behavior: A mediational analysis. *Behavior Modification, 34*, 145–163. doi:10.1177/0145445510362575
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions, 1*(1), 3–22. doi:10.1556/JBA.1.2012.1.1
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design, 20*(25), 4026–4052. doi:10.2174/13816128113199990617
- Lam, L. T. (2014). Risk factors of Internet addiction and the health effect of internet addiction on adolescents: A systematic review of longitudinal and prospective studies. *Current Psychiatry Reports, 16*(11), 1–9. doi:10.1007/s11920-014-0508-2
- Lemon, J. (2002). Can we call behaviours addictive? *Clinical Psychologist, 3*, 44–49. doi:10.1080/13284200310001707411
- Levin, M. E., Lillis, J., Seeley, J., Hayes, S. C., Pistorello, J., & Biglan, A. (2012). Exploring the relationship between experiential avoidance, alcohol use disorders, and alcohol-related problems among first-year college students. *Journal of American College Health, 60*, 443–448. doi:10.1080/07448481.2012.673522
- Levin, M. E., MacLane, C., Daflos, S., Seeley, J. R., Hayes, S. C., Biglan, A., & Pistorello, J. (2014). Examining psychological inflexibility as a transdiagnostic process across psychological disorders. *Journal of Contextual Behavioral Science, 3*, 155–163. doi:10.1016/j.jcbs.2014.06.003
- Levis, D. (2002). Videojuegos: Cambios y permanencias. *Comunicación y Pedagogía, 184*, 65–69.
- Levitt, J. T., Brown, T. A., Orsillo, S. M., & Barlow, D. H. (2004). The effects of acceptance versus suppression of emotion on subjective and psychophysiological response to carbon dioxide challenge in patients with panic disorder. *Behavior Therapy, 35*, 747–766. doi:10.1016/S0005-7894(04)80018-2
- Lorenzo-Seva, U., & Van Ginkel, J. R. (2016). Multiple imputation of missing values in exploratory factor analysis of multidimensional scale: Estimating latent trait scores. *Anales de Psicología, 32*, 596–608. doi:10.6018/analesps.32.2.215161
- Luciano, C. (2001). Sobre el trastorno de evitación experiencial y la terapia de aceptación y compromiso (ACT) [Experiential avoidance disorder and acceptance and commitment therapy (ACT)]. *Análisis y Modificación de Conducta, 27*(113), 317–332.
- Luciano, M. C., & Hayes, S. C. (2001). Trauma of experiential avoidance. *International Journal of Clinical and Health Psychology, 1*, 109–157.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos [Cognitive-behavioral treatment in a case of Internet and videogames addiction]. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 13*(1), 125–141.
- Marlatt, G. A., & Gordon, J. R. (1985). *Relapse prevention*. New York: Guilford.
- Marx, B. P., & Sloan, D. M. (2005). Peritraumatic dissociation and experiential avoidance as predictors of posttraumatic stress symptomatology. *Behaviour Research and Therapy, 43*, 569–583. doi:10.1016/j.brat.2004.04.004
- Minami, H., Bloom, E. L., Reed, K. M. P., Hayes, S. C., & Brown, R. A. (2015). The moderating role of experiential avoidance in the relationships between internal distress and smoking behavior during a quit attempt. *Psychology of Addictive Behaviors, 29*(2), 400–407. doi:10.1037/adb0000030
- Padilla, D. (2013). *Análisis retrospectivo de un protocolo asistencial cognitivo-conductual contextual grupal breve en adolescentes atendidos en un centro de salud mental público* (Doctoral dissertation). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.
- Pedrero, E. J., Rodríguez-Monje, M. T., & Ruiz-Sánchez, J. M. (2012). Mobile phone abuse or addiction. A review of the literature. *Adicciones, 24*(2), 139–152. doi:10.20882/adicciones.107
- Pedrero, E. J., & Rojo, G. (2008). Personality differences between substance addicts and general population. Study of clinical cases with matched controls using Cloninger's TCI-R. *Adicciones, 20*(3), 251–262.
- Pepper, S. E. (2012). *The role of experiential avoidance in trauma, substance abuse, and other experiences* (Doctoral dissertation). Retrieved from <http://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc149651/>
- Piqueras, J. A., Rivera-Riquelme, M., García-Oliva, C., Gómez-Tresáncoras, A., Pineda, D. Y., & Lloret, D. (2016). Adaptation and validation of the ten-item-personality

- inventory for adolescents. Manuscript submitted for publication.
- Puerta-Cortés, D. X., & Carbonell, X. (2014). The model of the big five personality factors and problematic Internet use in Colombian youth. *Adicciones*, 26(1), 54–61. doi:10.20882/adicciones.131
- Renau, V., Oberst, U., Gosling, S. D., Rusiñol, J., & Chamarro, A. (2013). Translation and validation of the ten-item personality inventory into Spanish and Catalan. *Aloma*, 31, 85–97.
- Roberts, J. A. & Pirog, S. F. (2012). A preliminary investigation of materialism and impulsiveness as predictors of technological addictions among young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(1), 56–62. doi:10.1556/JBA.1.2012.011
- Roberts, J. A., Yaya, L. H. P., & Manolis, C. (2014). The invisible addiction: Cell-phone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 254–265. doi:10.1556/JBA.3.2014.015
- Romero, E., Villar, P., Gómez-Fraguela, J. A., & López-Romero, L. (2012). Measuring personality traits with ultra-short scales: A study of the Ten-Item Personality Inventory (TIPI) in a Spanish sample. *Personality and Individual Differences*, 53, 289–293. doi:10.1016/j.paid.2012.03.035
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M. J., & Herruzo, J. (2010). Analysis of behavior related to use of the Internet, mobile telephones, compulsive shopping and gambling among university students. *Adicciones*, 22, 301–310. doi:10.20882/adicciones.171
- Saldaña, D. (2001). New technologies: New tools and new fields for psychology. *Apuntes de Psicología*, 19, 5–10.
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? [Internet and cell phone addiction: Passing fad or disorder?]. *Adicciones*, 20, 149–160. doi:10.20882/adicciones.279
- Stotts, A. L., Vujanovic, A., Heads, A., Suchting, R., Green, C. E., & Schmitz, J. M. (2015). The role of avoidance and inflexibility in characterizing response to contingency management for cocaine use disorders: A secondary profile analysis. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29(2), 408–413. doi:10.1037/adb0000011
- Sussman, S., Arwapong, T. E., Sun, P., Tsai, J., Rohrbach, L. A., & Spruijt-Metz, D. (2014). Prevalence and co-occurrence of addictive behaviors among former alternative high school youth. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 33–40. doi:10.1556/JBA.3.2014.005
- Torrente, E., Piqueras, J. A., Orgiles, M., & Espada, J. P. (2014). Association of Internet addiction with social anxiety and lack of social skills in Spanish adolescents. *Terapia Psicológica*, 32(3), 175–184. doi:10.4067/S0718-48082014000300001
- Tull, M. T., & Gratz, K. L. (2008). Further examination of the relationship between anxiety sensitivity and depression: The mediating role of experiential avoidance and difficulties engaging in goal-directed behavior when distressed. *Journal of Anxiety Disorders*, 22, 190–210. doi:10.1016/j.janxdis.2007.03.005
- Valdivia-Salas, S., Martín-Albo, J., Zaldivar, P., Lombas, A. S., & Jiménez, T. I. (2016). Spanish validation of the avoidance and fusion questionnaire for youth (AFQ-Y). *Assessment*, 26, 1–13. doi:10.1177/1073191116632338.
- Van Rooij, A. J. & Prause, N. (2014). A critical review of “Internet addiction” criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 203–213. doi:10.1556/JBA.3.2014.4.1
- Wetterneck, C. T., Burgess, A. J., Short, M. B., Smith, A. H., & Cervantes, M. E. (2012). The role of sexual compulsivity, impulsivity and experiential avoidance in Internet pornography use. *The Psychological Record*, 62, 3–18.

Anexo VI: Protocolo de pruebas aplicado en los estudios 1 y 2.





CUESTIONARIO SOBRE USOS DE INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

Sexo: Chico Chica

Edad:

Curso:

A continuación leerás una serie de cuestiones sobre el uso que haces de internet, el teléfono móvil y los videojuegos. Trata de dar respuestas sinceras y lo más ajustadas a la realidad como te sea posible. Muchas gracias por colaborar.

Internet

Marca todos los que uses:

1. ¿A través de qué dispositivos te conectas a internet?

- Ordenador de mesa
- Portátil/netbook
- Teléfono móvil
- Tablet
- Otro (especifica cuál):
.....

Marca sólo uno:

2. ¿Cuál de ellos usas más habitualmente?

- Ordenador de mesa
- Portátil/netbook
- Teléfono móvil
- Tablet
- Otro (especifica cuál):
.....

3. ¿Con qué frecuencia te conectas a internet?

- | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> A Diario | <input type="checkbox"/> 2-3 veces por semana | <input type="checkbox"/> 1 vez por semana | <input type="checkbox"/> De vez en cuando |
|-----------------------------------|---|---|---|

4. ¿Cuánto tiempo pasas en internet en un día normal (de lunes a viernes)?

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora | <input type="checkbox"/> Entre 1 y 2 horas | <input type="checkbox"/> Entre 2 y 4 horas | <input type="checkbox"/> Más de 4 horas |
|--|--|--|---|

5. ¿Cuánto tiempo pasas en internet en un día de fin de semana (o festivos)?

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora | <input type="checkbox"/> Entre 1 y 2 horas | <input type="checkbox"/> Entre 2 y 4 horas | <input type="checkbox"/> Más de 4 horas |
|--|--|--|---|

6. En total, ¿cuánto tiempo pasas conectado a lo largo de toda la semana?

- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora | <input type="checkbox"/> Entre 1 y 5 horas | <input type="checkbox"/> Entre 5 y 10 horas | <input type="checkbox"/> Más de 10 horas |
|--|--|---|--|

7. ¿Cuánto tiempo es lo máximo que pasas conectado de un tirón?

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora | <input type="checkbox"/> Entre 1 y 2 horas | <input type="checkbox"/> Entre 2 y 4 horas | <input type="checkbox"/> Más de 4 horas |
|--|--|--|---|

A continuación encontrarás un listado de servicios y utilidades que jóvenes como tú suelen utilizar. Señala **con qué frecuencia los utilizas** tú:

1. Correo electrónico (Hotmail, Gmail, Yahoo...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
2. Búsqueda de información (Google, Wikipedia,...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
3. Redes sociales (Facebook, Tuenti, twitter...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
4. Videoconferencias (Skype o similares)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
5. Ver vídeos en línea (Youtube o similares)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
6. Escuchar música en línea (Spotify o similares)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
7. Descarga de archivos persona-persona (eMule, uTorrent...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
8. Páginas de descarga directa de archivos (ej:Seriesyonkis)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
9. Prensa general	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
10. Prensa deportiva	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
11. Prensa especializada (tecnología, cine, música, coches...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
12. Webs eróticas/pornográficas	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
13. Foros/blogs (Wordpress, fotoblog, Tumblr...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
14. Chats abiertos (Terra o similares)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
15. Compras	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
16. Juegos online	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
17. Portales de entretenimiento (MSN, Terra, ...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
18. Moda	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
19. Otros (especificar:.....)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre

Móvil

1. ¿Tienes teléfono móvil propio?

Marca una opción:

Sí

No **(EN ESTE CASO PASA A LA SIGUIENTE PÁGINA)**

Smartphone (teléfono inteligente con Internet, juegos...)

Blackberry

Otro:

2. ¿De qué tipo?

Marca una opción:

Sí

No

.....
 Yo mismo

Mis padres

Otra persona. Quién:

3. ¿Tu teléfono tiene tarifa plana de datos (acceso a internet)?

4. ¿Quién paga los gastos de tu móvil?

5. ¿Qué saldo gastas aproximadamente al mes? Escríbelo:

A continuación encontrarás un listado de servicios y funciones del teléfono móvil que jóvenes como tú suelen utilizar. Señala **con qué frecuencia los utilizas** tú:

1. Llamadas de voz	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
2. Videollamadas	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
3. Mensajes de texto SMS	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
4. Correo electrónico	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
5. Mensajería instantánea (Whatsapp, Telegram o similares)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
6. Redes sociales (Facebook, Tuenti, twitter...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
7. Navegar por páginas web	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
8. Cámara de fotos	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
9. Grabación y reproducción de videos	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
10. Reproducción de música	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
11. Agenda (apuntar tareas, notas, ...)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
12. Juegos	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
13. Aplicaciones (apps)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
14. Otros (especificar: _____)	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre

Videojuegos

1. ¿Juegas a videojuegos alguna vez?

- Marca una opción:
- Si
- No **(EN ESTE CASO PASA A LA SIGUIENTE PÁGINA, a las preguntas SOBRE TU FAMILIA)**

2. ¿Qué sistemas utilizas?

- Marca todos los que uses
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Xbox 360 | <input type="checkbox"/> Xbox One |
| <input type="checkbox"/> PlayStation 3 | <input type="checkbox"/> PlayStation 4 |
| <input type="checkbox"/> Wii | <input type="checkbox"/> WiiU |
| <input type="checkbox"/> PC | <input type="checkbox"/> PSVita |
| <input type="checkbox"/> Nintendo DS | <input type="checkbox"/> Tablet |
| <input type="checkbox"/> PSP | <input type="checkbox"/> Smartphone |
| <input type="checkbox"/> Nintendo 3DS | |
| <input type="checkbox"/> Otro (Especifica cuál): | |

3. ¿Cuál de ellos usas más habitualmente?

- Marca sólo uno
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Xbox 360 | <input type="checkbox"/> Xbox One |
| <input type="checkbox"/> PlayStation 3 | <input type="checkbox"/> PlayStation 4 |
| <input type="checkbox"/> Wii | <input type="checkbox"/> WiiU |
| <input type="checkbox"/> PC | <input type="checkbox"/> PSVita |
| <input type="checkbox"/> Nintendo DS | <input type="checkbox"/> Tablet |
| <input type="checkbox"/> PSP | <input type="checkbox"/> Smartphone |
| <input type="checkbox"/> Nintendo 3DS | |
| <input type="checkbox"/> Otro (Especifica cuál): | |

4. ¿Juegas por Internet con otras personas?

- Marca una opción:
- Si
- No

5. ¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos?

- | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> A Diario | <input type="checkbox"/> 2-3 veces por semana | <input type="checkbox"/> 1 vez por semana | <input type="checkbox"/> De vez en cuando |
|-----------------------------------|---|---|---|

6. ¿Cuánto tiempo pasas jugando a videojuegos en un día normal (de lunes a viernes)?

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora | <input type="checkbox"/> Entre 1 y 2 horas | <input type="checkbox"/> Entre 2 y 4 horas | <input type="checkbox"/> Más de 4 horas |
|--|--|--|---|

7. ¿Cuánto tiempo pasas jugando a videojuegos en un día de fin de semana (o festivos)?

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora | <input type="checkbox"/> Entre 1 y 2 horas | <input type="checkbox"/> Entre 2 y 4 horas | <input type="checkbox"/> Más de 4 horas |
|--|--|--|---|

8. En total, ¿cuánto tiempo pasas jugando a videojuegos a lo largo de toda la semana?

<input type="checkbox"/> Menos de 1 hora	<input type="checkbox"/> Entre 1 y 5 horas	<input type="checkbox"/> Entre 5 y 10 horas	<input type="checkbox"/> Más de 10 horas
--	--	---	--

9. ¿Cuánto tiempo es lo máximo que pasas jugando de un tirón?

<input type="checkbox"/> Menos de 1 hora	<input type="checkbox"/> Entre 1 y 2 horas	<input type="checkbox"/> Entre 2 y 4 horas	<input type="checkbox"/> Más de 4 horas
--	--	--	---

Para finalizar este apartado, responde a estas sencillas preguntas **sobre tu familia**:

Seleccione una de las siguientes opciones

¿Posee tu familia un coche, una furgoneta o un camión?

No Si, 1 Si, 2 o más

¿Dispones de habitación propia?

No Si

Durante los últimos 12 meses, ¿cuántas veces has viajado de vacaciones con tu familia?

Ninguna	1 vez	2 veces	3 veces
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Cuántos ordenadores de mesa o portátiles posee tu familia?

Ninguno	1	2	Más de 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PASA AL SIGUIENTE APARTADO

TIPI

Aquí encontrarás una serie de rasgos de personalidad que pueden o no referirse a ti. Por favor, escribe un número al lado de cada par de expresiones para indicar en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ella.

Por favor utiliza esta escala:

Completamente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Completamente de acuerdo
1	2	3	4	5	6	7

Me veo a mi mismo/a como a una persona:

1. _____ Extravertida, entusiasta.
2. _____ Colérica, discutidora
3. _____ Fiable, auto-disciplinada.
4. _____ Ansiosa, fácilmente alterable
5. _____ Abierta a nuevas experiencias, polifacética.
6. _____ Reservada, callada.
7. _____ Comprensiva, amable.
8. _____ Desorganizada, descuidada.
9. _____ Serena, emocionalmente estable.
10. _____ Tradicional, poco imaginativa.

AFQ-Y

Nos gustaría saber más acerca de lo que piensas, sientes y haces. Lee cada frase. Luego, rodea con un círculo el número que representa la **RESPUESTA MÁS CIERTA PARA TI**.

	Eso no es verdad	Es un poco verdad	Es bastante verdad	Es Verdad	Es totalmente verdad
1. Nada irá bien en mi vida hasta que me sienta feliz.	0	1	2	3	4
2. Mis pensamientos y sentimientos hacen que mi vida sea un lío (un follón o una complicación).	0	1	2	3	4
3. Si me siento triste o tengo miedo es porque hay algo malo o erróneo dentro de mí.	0	1	2	3	4
4. Las cosas malas que pienso sobre mí mismo deben ser ciertas.	0	1	2	3	4
5. No intento hacer cosas nuevas porque me da miedo hacerlo mal, meter la pata o generar problemas.	0	1	2	3	4
6. Cuando me libere de mis preocupaciones y miedos, entonces podré conseguir disfrutar de la vida	0	1	2	3	4
7. Hago todo lo que puedo para no parecer ridículo delante de la gente.	0	1	2	3	4
8. Intento borrar de mi cabeza los recuerdos que no me gustan	0	1	2	3	4
9. No puedo aguantar que algo me duela o dañe mi cuerpo	0	1	2	3	4
10. Si mi corazón late deprisa es porque algo va mal dentro de mí.	0	1	2	3	4
11. No quiero tener los pensamientos y sentimientos que no me gustan	0	1	2	3	4
12. Dejo de hacer las cosas que son importantes para mí siempre que me siento mal	0	1	2	3	4
13. Cuando estoy triste las cosas me van peor en el colegio.	0	1	2	3	4
14. Digo cosas sólo para que parezca que soy guay.	0	1	2	3	4
15. Ojalá tuviera una varita mágica para hacer que mi tristeza desapareciera	0	1	2	3	4
16. Tengo miedo de lo que siento.	0	1	2	3	4
17. No puedo ser un buen amigo cuando estoy desanimado o desilusionado	0	1	2	3	4

AAQ-II

Debajo encontrarás una lista de frases. Por favor, puntúa en qué grado cada frase **ES VERDAD PARA TI**, marcando con una X la casilla correspondiente. Usa la siguiente escala para hacer tu elección

1 Nunca es verdad	2 Muy raramente es verdad	3 Raramente es verdad	4 A veces es verdad	5 Frecuentemente es verdad	6 Casi siempre es verdad	7 Siempre es verdad
-------------------------	------------------------------------	-----------------------------	---------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------

	1 Nunca es verdad	2 Muy Raramen- te es verdad	3 Raramente es verdad	4 A veces es verdad	5 Frecuen- temente es verdad	6 Casi siempre es verdad	7 Siempre es verdad
1. Mis experiencias y recuerdos dolorosos hacen que me sea difícil vivir la vida que querría	1	2	3	4	5	6	7
2. Tengo miedo de mis sentimientos	1	2	3	4	5	6	7
3. Me preocupa no ser capaz de controlar mis preocupaciones y sentimientos	1	2	3	4	5	6	7
4. Mis recuerdos dolorosos me impiden llevar una vida plena	1	2	3	4	5	6	7
5. Mis emociones interfieren en cómo me gustaría que fuera mi vida	1	2	3	4	5	6	7
6. Parece que la mayoría de la gente lleva su vida mejor que yo	1	2	3	4	5	6	7
7. Mis preocupaciones interfieren en el camino de lo que quiero conseguir	1	2	3	4	5	6	7

PASA AL SIGUIENTE Y ÚLTIMO APARTADO

Cuestionario CERI

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de Internet. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la **RESPUESTA QUE MÁS SE APROXIME A TU REALIDAD.**

	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Con qué frecuencia haces nuevas amistades con personas conectadas a Internet?	0	1	2	3
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo conectado a la red?	0	1	2	3
3. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de la red?	0	1	2	3
4. Cuando tienes problemas, ¿conectarte a Internet te ayuda a evadirte de ellos?	0	1	2	3
5. ¿Con qué frecuencia anticipas tu próxima conexión a la red?	0	1	2	3
6. ¿Piensas que la vida sin Internet es aburrida, vacía y triste?	0	1	2	3
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras estas conectado?	0	1	2	3
8. ¿Cuándo no estás conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?	0	1	2	3
9. ¿Cuándo navegas por Internet, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	0	1	2	3
10. ¿Te resulta más fácil o cómodo relacionarte con la gente a través de Internet que en persona?	0	1	2	3

Cuestionario CERM

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de móvil. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la **RESPUESTA QUE MÁS SE APROXIME A TU REALIDAD.**

	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del móvil?	0	1	2	3
2. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso del móvil?	0	1	2	3
3. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto cuando no recibes mensajes o llamadas?	0	1	2	3
4. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el móvil?	0	1	2	3
5. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el móvil para sentirte satisfecho?	0	1	2	3
6. ¿Piensas que la vida sin el móvil es aburrida, vacía y triste?	0	1	2	3
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras utilizas el móvil?	0	1	2	3
8. ¿Dejas de salir con tus amigos por pasar más tiempo utilizando el móvil?	0	1	2	3
9. Cuando te aburres, ¿utilizas el móvil como una forma de distracción?	0	1	2	3
10. ¿Con qué frecuencia dices cosas por el móvil que no dirías en persona?	0	1	2	3

Cuestionario CERV

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala **LA RESPUESTA QUE MÁS SE APROXIME A TU REALIDAD.**

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	0	1	2	3
2. ¿Cuando te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	0	1	2	3
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	0	1	2	3
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	0	1	2	3
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	0	1	2	3
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos ?	0	1	2	3
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	0	1	2	3
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte ?	0	1	2	3
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos ?	0	1	2	3
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	0	1	2	3
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	0	1	2	3
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	0	1	2	3
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	0	1	2	3
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	0	1	2	3
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	0	1	2	3
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	0	1	2	3
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	0	1	2	3

FIN DE LA PRUEBA

¡MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

Anexo VII: Protocolo de pruebas online aplicado en los estudios 4 y 5 (versión imprimible).



INTERNET, BIENESTAR Y SALUD

Nota sobre la privacidad

En cumplimiento del art. 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, informa que los datos de Carácter Personal recogidos en el formulario de acceso a la aplicación serán incorporados a ficheros debidamente inscritos en el Registro General de Protección de Datos, titularidad de la Universidad Miguel Hernández de Elche, siendo el responsable del tratamiento del mismo el departamento de Psicología de la Salud de la UMH.

La finalidad del tratamiento de datos de ésta plataforma consta detallada en el consentimiento informado firmado por usted antes del inicio del cuestionario. Una vez finalizado el expediente, sus datos serán anonimizados.

Hay 63 preguntas en esta encuesta

DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

¡Bienvenido/a!

En primer lugar necesitamos tener algunos datos sobre ti y tu familia:

[]CLAVE *

Por favor compruebe el formato de su respuesta.

Por favor, escriba su respuesta aquí:

[]Escribe: *

1ª letra de tu nombre

1ª letra de tu primer apellido

1ª letra de tu segundo apellido

[]Escribe tu fecha de nacimiento con números, añadiendo ceros si es necesario (ejemplo: 19-06-1988): *

Por favor, introduzca una fecha:

[]Sexo *

Por favor seleccione **sólo una** de las siguientes opciones:

Chico

Chica

[] ¿Cuántos años tienes?: *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

- 11 12 13 14 15 16 17 18
-

[] Elige el centro al que perteneces: *

Por favor seleccione **sólo una** de las siguientes opciones:

- Centro Sagrada Familia
- Colegio Santo Domingo Savio
- I.E.S. Poeta Paco Mollà
- I.E.S. La Canal
- I.E.S. Azorín
- I.E.S. Valle de Elda
- I.E.S. Monastil
- I.E.S. La Melva
- I.E.S. La Torreta
- Centro Santa María del Carmen
- I.E.S. Pascual Carrión

[] ¿Qué curso estudias? *

Por favor seleccione **sólo una** de las siguientes opciones:

- 1º E.S.O.
- 2º E.S.O.
- 3º E.S.O.
- 4º E.S.O.
- 1º BACHILLER
- 2º BACHILLER
- Otro

[] ¿Cuál es tu grupo/clase? *

Por favor seleccione **sólo una** de las siguientes opciones:

- A
- B
- C
- D

[] *

Por favor seleccione **sólo una** de las siguientes opciones:

- Tengo padre y madre
- Solo tengo padre
- Solo tengo madre

[] **¿Cuál es la profesión de tu padre? ***

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue menor o igual a 'Solo tengo padre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

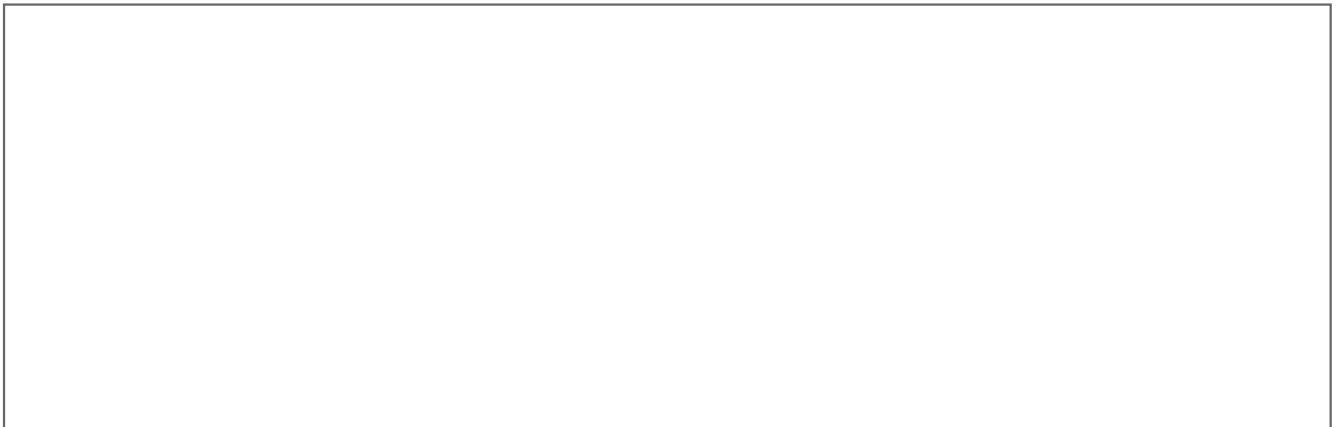
Por favor, escriba su respuesta aquí:

[] **¿Cuál es la profesión de tu madre? ***

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Solo tengo madre' o 'Tengo padre y madre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

Por favor, escriba su respuesta aquí:



[] ¿Qué nivel de estudios tiene tu padre y tu madre? Marca la que corresponda *

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Tengo padre y madre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Padre	Madre
Licenciado Universitario (Equivalente a Grado Universitario)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diplomado Universitario (Equivalente a Grado Universitario)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con algún curso universitario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B.U.P., F.P., o C.O.U. (Equivalente a 3º y 4º E.S.O., Ciclos Formativos o Bachiller)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con algún curso de B.U.P., o F.P.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E.G.B. (Equivalente a Primaria, 1º y 2º E.S.O.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con algún curso de E.G.B.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No lo sé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] ¿Qué nivel de estudios tiene tu padre? Marca la que corresponda *

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Solo tengo padre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Padre
Licenciado Universitario (Equivalente a Grado Universitario)	<input type="radio"/>
Diplomado Universitario (Equivalente a Grado Universitario)	<input type="radio"/>
Con algún curso universitario	<input type="radio"/>
B.U.P., F.P., o C.O.U. (Equivalente a 3º y 4º E.S.O., Ciclos Formativos o Bachiller)	<input type="radio"/>
Con algún curso de B.U.P., o F.P.	<input type="radio"/>
E.G.B. (Equivalente a Primaria, 1º y 2º E.S.O.)	<input type="radio"/>
Con algún curso de E.G.B.	<input type="radio"/>
No lo sé	<input type="radio"/>

[] ¿Qué nivel de estudios tiene tu madre? Marca la que corresponda *

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Solo tengo madre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Madre
Licenciado Universitario (Equivalente a Grado Universitario)	<input type="radio"/>
Diplomado Universitario (Equivalente a Grado Universitario)	<input type="radio"/>
Con algún curso universitario	<input type="radio"/>
B.U.P., F.P., o C.O.U. (Equivalente a 3º y 4º E.S.O., Ciclos Formativos o Bachiller)	<input type="radio"/>
Con algún curso de B.U.P., o F.P.	<input type="radio"/>
E.G.B. (Equivalente a Primaria, 1º y 2º E.S.O.)	<input type="radio"/>
Con algún curso de E.G.B.	<input type="radio"/>
No lo sé	<input type="radio"/>

USOS DE INTERNET Y MÓVIL

[] A continuación encontrarás un listado de servicios y utilidades que jóvenes como tú suelen utilizar en Internet, DESDE CUALQUIER DISPOSITIVO (ordenador, tablet, móvil...). Señala con qué frecuencia los utilizas tú: *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
Correo electrónico (Hotmail, Gmail, Yahoo...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Búsqueda de información (Google, Wikipedia,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes sociales (Facebook, Instagram, twitter...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoconferencias (Skype o similares)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ver vídeos en línea (Youtube o similares)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Escuchar música en línea (Spotify o similares)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descarga de archivos persona-persona (eMule, uTorrent.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Páginas de descarga directa de archivos (ej: Seriesyorkis)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Consultar noticias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Páginas de apuestas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Webs eróticas/pornográficas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foros/blogs (Wordpress, fotoblog, Tumblr...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Moda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[]

A continuación encontrarás un listado de servicios y funciones DEL TELÉFONO MÓVIL que jóvenes como tú suelen utilizar. Señala con qué frecuencia los utilizas tú: *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
Llamadas de voz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videollamadas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Correo electrónico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mensajería instantánea (Whatsapp, Telegram o similares)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes sociales (Facebook, Instagram, twitter...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navegar por páginas web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cámara de fotos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grabación de vídeos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reproducción de vídeos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reproducción de música	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agenda (apuntar tareas, notas, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aplicaciones (apps)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

GPIUS2

Tomando en cuenta la siguiente escala, elige la opción que mejor describa lo que piensas respecto a tu uso de *Internet a través del ordenador o del teléfono móvil*

Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5	6

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	1	2	3	4	5	6
1. Prefiero relacionarme con otras personas a través de Internet más que comunicarme cara a cara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. He usado Internet para hablar con otros cuando me he sentido solo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Cuando no me conecto a Internet durante algún tiempo, empiezo a preocuparme con la idea de conectarme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Tengo dificultad para controlar la cantidad de tiempo que estoy conectado a Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Mi uso de Internet ha dificultado el control de mi vida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Me siento más cómodo comunicándome con otras personas por Internet que haciéndolo cara a cara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. He usado Internet para sentirme mejor cuando he estado triste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Me sentiría perdido si no pudiera conectarme a Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Me resulta difícil controlar mi uso de Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. He dejado compromisos o actividades sociales por mi uso de Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Prefiero comunicarme con la gente a través de Internet en lugar de hacerlo cara a cara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. He usado Internet para sentirme mejor cuando me he sentido enfadado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Pienso obsesivamente en conectarme cuando no lo estoy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Cuando no estoy en Internet, es difícil resistir el impulso de conectarme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Mi uso de Internet ha creado problemas en mi vida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

DETECTAWEB

Instrucciones: Por favor, marca en la columna de la derecha la palabra que mejor refleje la frecuencia con la que te ocurren cada una de las siguientes cosas. No hay respuestas buenas ni malas.

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	A menudo	Siempre
1. Durante las dos últimas semanas, ¿te has sentido casi todos los días deprimido/a o muy triste?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	A menudo	Siempre
2. Durante las dos últimas semanas ¿has notado menos interés y/o ganas para hacer las cosas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	A menudo	Siempre
3. Durante las dos últimas semanas ¿has pensado que no vales para nada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	A menudo	Siempre
4. Durante el último año, ¿te has sentido más días triste o decaído/a que bien?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	A veces	A menudo	Siempre
5. Durante el último año, ¿te has sentido sin ganas de hacer nada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

6. Durante el último año, ¿te ha costado más de lo normal divertirse o pasarlo bien?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

7. ¿Alguna vez has pensado en quitarte la vida?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

8. ¿Alguna vez has pensado en alguna forma para intentar quitarte la vida?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

9. ¿Alguna vez has intentado quitarte la vida?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

10. ¿Estar lejos de tus padres te da miedo?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

11. ¿Te preocupa mucho que algo muy malo pueda ocurrirles a tus padres, como enfermarse, herirse o morir?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

12. ¿Sientes miedo si te quedas solo/a en casa?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

13. ¿Te preocupa lo que otras personas puedan pensar de ti?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

14. Cuando estás con otras personas, ¿piensas que la gente puede reírse de ti?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

15. Cuando estás con otras personas, ¿te preocupa que puedas hacer algo que te ponga en ridículo?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

16. ¿Hay algún animal (p.ej., serpientes, arañas, insectos, perros, etc.) que te haga sentir auténtico miedo –más que a otros chicos/as de tu edad?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

17. ¿Hay alguna cosa de médicos (p.ej., ponerte inyecciones, hacerte un análisis de sangre, etc.) que te haga sentir auténtico miedo –más que a otros chicos/as de tu edad?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

18. ¿Hay alguna otra situación (p.ej., los lugares altos, las tiendas llenas de gente, los ascensores, etc.) que te haga sentir auténtico miedo –más que a otros chicos/as de tu edad?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

19. ¿Alguna vez te has asustado de repente, sin saber por qué y sin que haya nada alrededor que te produzca ese miedo?

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. ¿Te preocupa que de repente te sientas asustado/a, aunque no haya nada por lo que deba tener miedo?

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. ¿Hay algunos sitios a los que no quieras ir por temor a que te ocurra esa sensación de miedo repentino y no puedas escapar ni ser auxiliado/a?

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. ¿Te preocupas mucho por las cosas como el colegio, tus amigos, tu salud, la salud de tus familiares?

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. ¿Te preocupas por algunas cosas más que otros chicos/as de tu edad?

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. ¿Te preocupa lo que va a ocurrir en el futuro?

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

25. ¿Has tenido alguna vez pensamientos o imágenes que parecen absurdas (tontas) o que no tienen sentido y que te asustan o te resultan desagradables?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

26. ¿Alguna vez has pensado de forma repetida que puedas estar contaminado/a por microbios o cosas sucias?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

27. Tienes que repetir algunas cosas una y otra vez, incluso aunque parezca absurdo. Por ejemplo, encender y apagar la luz, o contar cosas, o lavarse las manos constantemente.

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

28. ¿Alguna vez has experimentado un suceso estresante o traumático, como por ejemplo amenaza de muerte o muerte real o lesiones graves en ti o en alguien más?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

29. ¿Alguna vez has experimentado, presenciado o tenido que afrontar un suceso estresante/traumático como un accidente grave, agresión física o sexual, ataque terrorista, robo, atraco, incendio, etc.?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

30. Después de haber experimentado o presenciado un suceso estresante/traumático de este tipo, ¿comenzaste a sentir síntomas como venirte a la cabeza muchos pensamientos sin desearlo, tener muchas pesadillas, etc.?

Nunca	A veces	A menudo	Siempre
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SDQ A11-17

© Robert Goodman, 2005

Por favor señala en el círculo que corresponde a cada una de las preguntas. No es verdad, Es verdad a medias, Verdaderamente sí. Es importante que respondas a todas las preguntas lo mejor que puedas, aunque no estés completamente seguro/a de la respuesta, o te parezca una pregunta rara. Por favor, responde a las preguntas según como te han ido las cosas en los últimos seis meses.

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	No es verdad	Es verdad a medias	Verdaderamente sí
Soy inquieto/a, hiperactivo/a, no puedo permanecer quieto/a por mucho tiempo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cuando me enfado, me enfado mucho y pierdo el control	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Por lo general soy obediente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estoy todo el tiempo moviéndome, me muevo demasiado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peleo con frecuencia con otros, manipulo a los demás	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me distraigo con facilidad, me cuesta concentrarme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A menudo me acusan de mentir o de hacer trampas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pienso las cosas antes de hacerlas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cojo cosas que no son mías de casa, la escuela o de otros sitios	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Termino lo que empiezo, tengo buena concentración	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] ¿Tienes algún comentario o preocupación en particular que quieras plantear?

Por favor, escriba su respuesta aquí:

EPQR-A

[]

Por favor, responde Sí o No a las siguientes cuestiones sobre ti mismo:

*

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Sí	No
¿Alguna vez has deseado más ayudarte a ti mismo/a que compartir con otros?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Has acusado a alguien alguna vez de hacer algo sabiendo que la culpa era tuya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Has cogido alguna vez algo que perteneciese a otra persona (aunque sea un broche o un bolígrafo)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Alguna vez has hecho trampas en el juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te has aprovechado alguna vez de otra persona?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Pones en practica siempre lo que dices?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



TIPI-NA

A continuación hay una lista de adjetivos y expresiones que utilizamos para hablar de la forma de ser de las personas y podrían describirte.

Por favor, según la escala de respuesta, **en cada pareja de expresiones, selecciona el número que consideres para indicar en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo.**

Debes valorar el grado de acuerdo o desacuerdo en que cada pareja de características te describe, aunque una de las dos pueda describirte en más grado que otra.

Por favor, utiliza esta escala de respuesta:

Completamente en desacuerdo 1	Bastante en desacuerdo 2	Un poco en desacuerdo 3	Ni de acuerdo ni en deacuerdo 4	Un poco de acuerdo 5	Bastante de acuerdo 6	Completamente de acuerdo 7
--	---------------------------------------	--------------------------------------	--	-----------------------------------	------------------------------------	---

[]Me veo a mí mismo/a como una persona: *

Por favor seleccione al menos 10 respuestas

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	1	2	3	4	5	6	7
1. Sociable, entusiasta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Que critica a los demás, discutidora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. De confianza, responsable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Preocupada, que se altera con facilidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Abierta a nuevas experiencias, con intereses diversos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Tímida, callada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Bondadosa, amable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Desordenada, descuidada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Tranquila, que suele controlar sus emociones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Tradicional (prefiere lo conocido), con poca imaginación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

AFQ-Y

Nos gustaría saber más acerca de lo que piensas, sientes y haces. Lee cada frase. Luego, rodea con un círculo el número que representa la **RESPUESTA MÁS CIERTA PARA TI**.

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nada cierta	Un poco cierta	Casi cierta	Cierta	Muy cierta
1. Mi vida no estará bien hasta que consiga sentirme feliz.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Mis pensamientos y sentimientos me fastidian la vida.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Si estoy triste o tengo miedo es porque hay algo en mí que no funciona.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Las cosas malas que pienso sobre mí deben de ser ciertas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. No hago cosas nuevas si creo que puedo fastidiarla.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Para estar bien tengo que quitarme mis miedos y preocupaciones.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Hago todo lo que puedo para no parecer tonto delante de otros.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Intento por todos los medios borrar de mi mente los recuerdos dolorosos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. No soporto el dolor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Si se me acelera el corazón es porque hay algo en mí que no funciona.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Rechazo los pensamientos y sentimientos que no me gustan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Dejo de hacer las cosas que son importantes para mí cuando me siento mal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Rindo peor en clase cuando tengo pensamientos tristes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Digo cosas para parecer "enrollado" delante de otros.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Ojalá tuviera una varita mágica con la que hacer desaparecer mi tristeza.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Tengo miedo de mis sentimientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. No puedo ser buen amigo si yo me siento mal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

APGAR

Por favor, señala la respuesta que mejor se ajuste a tu situación personal:

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Casi nunca	A veces	Casi siempre
1. ¿Estás satisfecho/a con la ayuda que recibes de tu familia cuando tienes un problema?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ¿Conversáis entre vosotros los problemas que tenéis en casa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Las decisiones importantes se toman en conjunto en la casa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ¿Estás satisfecho con el tiempo que tú y tu familia pasáis juntos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ¿Sientes que tu familia te quiere?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



PARQ

Las siguientes páginas contienen un número de afirmaciones que describen formas en que las madres actúan con sus hijos. Piensa sobre cada una de las preguntas y contesta, como corresponda, la manera con la que tu madre y tu padre te tratan.

[] Mi madre... *

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Solo tengo madre' o 'Tengo padre y madre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Casi siempre verdad	Muchas veces verdad	A veces verdad	Casi nunca verdad
1. Dice cosas buenas sobre mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. No me presta atención.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Se encarga de que yo sepa exactamente lo que puedo y no puedo hacer.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Me facilita contarle cosas que son importantes para mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Me pega, aun cuando no me lo merezco.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Me ve como un gran incordio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Siempre me está diciendo cómo debo comportarme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Me castiga severamente cuando está enfadado/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Está demasiado ocupado/a para contestar mis preguntas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Parece que yo no le gusto.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Está muy interesado/a en lo que hago.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Me dice cosas desagradables.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. No me presta atención cuando le pido ayuda.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Me insiste en que debo hacer las cosas exactamente como me dicen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Me hace sentir que me quiere y me necesita.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Me presta muchísima atención.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Hace todo lo posible por herir mis sentimientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Olvida cosas importantes que yo pienso que debería recordar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Cuando me comporto mal me hace sentir que no soy querido/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Me deja hacer todo lo que quiero.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. Me hace sentir que lo que yo hago es importante.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Me atemoriza o amenaza cuando hago algo mal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Le interesa lo que pienso y le gusta que hable sobre ello.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Cree que los demás chicos/as son mejores que yo, sin importar lo que yo haga.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Me hace saber que no me desea ni me quiere.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Quiere controlar todo lo que hago.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Me hace saber que me quiere.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Sólo me presta atención cuando hago algo que le enfada.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Me trata amablemente y con cariño.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] Mi padre... *

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue menor o igual a 'Solo tengo padre' en la pregunta '9 [DAT10]' ()

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Casi siempre verdad	Muchas veces verdad	A veces verdad	Casi nunca verdad
1. Dice cosas buenas sobre mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. No me presta atención.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Se encarga de que yo sepa exactamente lo que puedo y no puedo hacer.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Me facilita contarle cosas que son importantes para mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Me pega, aun cuando no me lo merezco.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Me ve como un gran incordio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Siempre me está diciendo cómo debo comportarme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Me castiga severamente cuando está enfadado/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Está demasiado ocupado/a para contestar mis preguntas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Parece que yo no le gusto.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Está muy interesado/a en lo que hago.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Me dice cosas desagradables.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. No me presta atención cuando le pido ayuda.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Me insiste en que debo hacer las cosas exactamente como me dicen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Me hace sentir que me quiere y me necesita.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Me presta muchísima atención.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Hace todo lo posible por herir mis sentimientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Olvida cosas importantes que yo pienso que debería recordar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Cuando me comporto mal me hace sentir que no soy querido/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Me deja hacer todo lo que quiero.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. Me hace sentir que lo que yo hago es importante.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Me atemoriza o amenaza cuando hago algo mal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Le interesa lo que pienso y le gusta que hable sobre ello.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Cree que los demás chicos/as son mejores que yo, sin importar lo que yo haga.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Me hace saber que no me desea ni me quiere.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Quiere controlar todo lo que hago.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Me hace saber que me quiere.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Sólo me presta atención cuando hago algo que le enfada.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Me trata amablemente y con cariño.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SEHS

Marca la respuesta que consideres verdadera:

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Para nada cierto	Un poco cierto	Más o menos cierto	Muy cierto
1. Puedo solucionar mis problemas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Puedo hacer casi todo si lo intento.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Hay muchas cosas que hago bien.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Mi vida tiene un propósito.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Entiendo mis estados de ánimo y sentimientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Entiendo por qué hago lo que hago.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Cuando no entiendo algo, le pregunto al profesor(a) una y otra vez hasta entenderlo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Intento responder todas las preguntas que se hacen en clase.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Cuando intento resolver un problema de matemáticas, no me detengo hasta encontrar una solución.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. En mi escuela hay un(a) profesor(a) o algún otro adulto(a) que quiere que haga lo mejor que pueda.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. En mi escuela hay un(a) profesor(a) o algún otro adulto(a) que me escucha cuando tengo algo que decir.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. En mi escuela hay un(a) profesor(a) o algún otro adulto(a) que cree que tendré éxito.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Los miembros de mi familia realmente se ayudan y se apoyan unos(as) a otros(as).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Hay una sensación de unidad en mi familia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Mis familiares se llevan bien entre ellos(as).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Tengo un(a) amigo(a) de mi edad que realmente se preocupa por mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Tengo un(a) amigo(a) de mi edad que habla conmigo sobre mis problemas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Tengo un(a) amigo(a) de mi edad que me ayuda cuando estoy pasando un mal rato.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Me hago responsable de mis acciones.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Admito cuando cometo algún error.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. Puedo tolerar cuando me dicen que "no."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Me siento mal cuando le hieren los sentimientos a alguien.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Trato de entender por lo que pasan otras personas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Trato de entender cómo piensan y sienten otras personas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Puedo esperar por lo que quiero.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. No molesto a los demás cuando están ocupados.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Pienso antes de actuar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Espero divertirme mucho cada día.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Usualmente espero tener un buen día.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. En general, espero que me sucedan más cosas buenas que malas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Para nada	Muy poco	Algo	Mucho	Extremadamente
31. ¿Cómo de lleno(a) de ENERGÍA te sientes ahora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
32. ¿Cómo de ACTIVO(A) te sientes ahora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
33. ¿Cómo de ANIMADO(A) te sientes ahora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
34. ¿Cómo de ENTUSIASMADO(A) te sientes ahora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
35. ¿Cómo de SATISFECHO(A) te has sentido desde el día de ayer?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
36. ¿Cómo de AGRADECIDO(A) te has sentido desde el día de ayer?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
37. ¿Cómo de APRECIATIVO(A) (que aprecia o valora lo que le rodea) te has sentido desde el día de ayer?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



ICDA

Indica en qué medida consumes alcohol u otras sustancias (marihuana, hachís, cocaína, etc.) empleando esta escala:

Nunca	Una o dos veces en el último año	Cuatro o cinco veces en el último año	Unas pocas veces al mes	Unas pocas veces a la semana	Diariamente
0	1	2	3	4	5

[] *

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	0	1	2	3	4	5
Alcohol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otra/s (escribe abajo cual/es)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[] Cual/es

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue mayor o igual a '1' en la pregunta '58 [DRO1]' ((Otra/s (escribe abajo cual/es)))

Por favor, escriba su respuesta aquí:

MMO

MI MMO ACTUAL

En esta sección vas a leer preguntas sobre juegos Multijugador Masivo Online (MMO), que son ese tipo de juegos en los que se juega conectado a otros cientos o miles de personas en un mundo virtual que continúa aunque nos desconectemos (por ejemplo: World of Warcraft, EVE Online, Elder Scrolls Online, etc.).

Si juegas a este tipo de juegos (ya sea en PC, consola o smartphone), por favor completa las siguientes cuestiones.

Si no juegas a este tipo de juegos, deja todo en blanco y pasa a la página siguiente.

[] ¿Utilizas un juego MMO actualmente? *

Por favor seleccione **sólo una** de las siguientes opciones:

- Sí
 No

[] El nombre de mi MMO actual (el MMO al que juego más horas en la actualidad): *

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Sí' en la pregunta '60 [MMO0]' (¿Utilizas un juego MMO actualmente?)

Por favor, escriba su respuesta aquí:



[]

Mientras piensas en tu MMO actual, y usando la escala siguiente, por favor indica tu nivel de acuerdo con cada afirmación.

Muy en desacuerdo	Moderadamente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Ni acuerdo ni en desacuerdo	Un poco de acuerdo	Moderadamente de acuerdo	Muy de acuerdo
1	2	3	4	5	6	7

*

Sólo conteste esta pregunta si se cumplen las siguientes condiciones:

La respuesta fue 'Sí' en la pregunta '60 [MMO0]' (¿Utilizas un juego MMO actualmente?)

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	1	2	3	4	5	6	7
Me gusta poder hacer buenos amigos en el juego.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta hablar con otros jugadores de cosas personales.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta sentirme apoyado por otros jugadores.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta que el juego no tiene fin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta los aspectos fantásticos del juego.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta que no paro de descubrir cosas nuevas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta dominar a otros jugadores.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta poder probar nuevos roles.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta formar parte de una historia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta que me permite sentirme poderoso.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta que me permite ser líder.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta que me permite alcanzar mis objetivos con la ayuda de otras personas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gusta que me permite tener prestigio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me siento molesto cuando debo volver a la realidad cotidiana.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Después de jugar, se me olvida hacer cosas importantes que tenía en mente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dejo de lado otras obligaciones.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mientras juego me comporto de forma diferente a lo habitual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mientras juego me irrito si me interrumpen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dedico más tiempo a mi MMO favorito que a otras actividades de ocio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Incluso cuando no estoy jugando sigo pensando en mi personaje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

AQ-R**[] A mi me pasa que... ***

Por favor, seleccione la respuesta apropiada para cada concepto:

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1 ... me doy cuenta que estoy en desacuerdo con los demás.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 ... siento que la vida me ha tratado mal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 ... he amenazado a personas que conozco.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 ... me pregunto porque me siento tan amargado/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 ... tengo problemas para controlar mi mal genio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 ... mis amigos/as dicen que soy discudidor/ra.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7 ... me enfado rápidamente aunque se me pasa deprisa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 ... si me provocan mucho puedo llegar a pegar a cualquiera.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9 ... no puedo evitar discutir con los que no están de acuerdo conmigo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10 ... creo que siempre son los otros los que consiguen las mejores oportunidades.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11 ... hay personas que me hacen enfadar tanto que llegaríamos a las manos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12 ... me enfado mucho sin ninguna razón aparente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>