



PROJECTE DE D'INVESTIGACIÓ.
Les noves addicions en
l'adolescència: Internet, mòbil i
videojocs.

Equip Invesigador: Montserrat Castellana
Rosell, Xavier Sánchez-Carbonell, Ander
Chamarro Luser, Carla Graner Jordana i Marta
Beranuy Fargues.
Organisme: FPCEE-Blanquerna. Universitat
Ramon Llull.
Data: 15 de Juny de 2007.

ÍNDEX

1. Agraïments.....	4
2. Introducció.....	5
Part I.....	9
Capítol 1: Addiccions Conductuals i Addiccions tecnològiques.....	10
1.1. addiccions conductuals i addiccions tecnològiques.....	11
Capítol 2: Les tic: Internet, mòbil i videojocs.....	18
2.1. Internet.....	19
2.1.1. Aspectes generals.....	22
2.1.2. Addicció a Internet?.....	30
2.1.3. Crítiques al concepte d'addicció a Internet.....	32
2.1.4. Què representa l'ús d'Internet?.....	35
2.1.5. Aspectes potencials de l'ús d'Internet.....	38
2.2. Mòbil.....	38
2.2.1. L'addicció al mòbil.....	42
2.3. Els videojocs.....	46
2.3.1. Aspectes generals.....	46
2.3.2. L'addicció als videojocs.....	51
2.3.3. Arguments en contra de l'addicció als videojocs.....	55
Capítol 3: Les tic en l'adolescència.....	59
3.1. Per què pren tanta importància la relació entre adolescents i tic?.....	60
3.2. Internet i els adolescents.....	64
3.2.1. Addicció a Internet per part dels adolescents.....	64
3.2.2. Per què Internet és tan atractiva pels adolescents?..	68
3.2.3. Variables relacionades amb l'ús d'Internet per part dels adolescents.....	70
3.3. El mòbil i els adolescents.....	75
3.3.1. La importància de la relació adolescents i mòbil.	75
3.3.2. Per què el mòbil és tan atractiu pels adolescents?....	77
3.3.3. Variables relacionades amb l'ús del mòbil per part dels adolescents.....	80
3.3.4. Impacte del mòbil en la relació adolescent-família....	84
3.5. Els videojocs i els adolescents.....	86

3.5.1. Per què els videojocs són tant atractius pels adolescents?.....	86
3.5.2. Variables relacionades amb l'ús dels videojocs per part dels adolescents.....	89
Part II.....	94
3. Objectius.....	95
4. Mètode.....	96
4.1. Mostra.....	96
4.2. Instruments.....	99
4.3. Procediment.....	101
4.4. Anàlisi de dades.....	102
5. Resultats.....	103
5.1. Internet.....	103
5.1.1. Descriptius d'Internet.....	103
5.1.2. Qüestionari CERI.....	109
5.1.3. Comparació dels grups amb algunes variables.....	111
5.2. Mòbil.....	113
5.2.1. Descriptius del mòbil.....	118
5.2.2. Qüestionari CERM.....	120
5.2.3. Comparació dels grups amb algunes variables.....	120
5.3. Videojocs.....	122
5.3.1. Descriptius de l'ús dels videojocs.....	122
5.4. Estils educatius parentals.....	126
5.4.1. Els tres factors de l'ENE-H.....	127
5.4.2. Tipus d'estil educatiu parental.....	129
5.4.3. Comparació de l'estil educatiu parental i l'ús d'Internet.....	130
5.4.4. Comparació de l'estil educatiu parental i l'ús del mòbil.....	131
6. Discussió.....	133
6.1. Internet.....	135
6.1.1. Descriptius d'Internet.	135
6.1.2. Qüestionari CERI.....	138
6.1.3. Comparació dels grups amb algunes variables.....	139

6.2. Mòbil.....	140
6.2.1. Descriptius del mòbil.....	140
6.2.2. Qüestionari CERM.....	145
6.2.3. Comparació dels grups amb algunes variables.....	147
6.3. Videojocs.....	148
6.3.1. Descriptius de l'ús dels videojocs.....	148
6.4. Estils educatius parentals.....	152
6.4.1. Tipus d'estil educatiu parental.....	152
6.4.2. Comparació d'estil educatiu parental i usos d'Internet i mòbil.	153
7. Referències bibliogràfiques.....	154
8. Conclusions.....	170
9. Prespectives de futur i propostes d'estudi.....	172
10. Annexes.....	173

1. AGRAÏMENTS

Per tal de que el projecte d'investigació es pogués portar a terme i arribés a bon port ens plau agrair a les diverses persones físiques i institucions que ens han ajudat:

- La FPCEE-Blanquerna que ens ha permès elaborar al projecte en el si de les seves instal·lacions proporcionant-nos en tot moment els recursos materials necessaris i el seu ajut personal en temes burocràtics.

- Als diferents Centres Educatius de Secundària que ens han permès la recollida de dades:

- I.E.S. Castellet. Sant Vicenç de Castellet.
- I.E.S. Pius Font i Quer. Manresa.
- I.E.S. Pere Fontdevila. Gironella.
- I.E.S. Cassà de la Selva. Cassà de la Selva.
- I.E.S. Vallvera. Salt.
- Col·legi Claver. Alpicat.

- I a totes les persones que ens han donat suport a nivell professional i emocional.

2. INTRODUCCIÓ

El canvi que les societats avançades estan vivint cap a la denominada *societat Xarxa, societat de la informació i del coneixement*, suposa no només canvis en la tecnologia sinó també canvis en l'estil de vida de la persona (Castells, 1998), un estil de vida que presenta alguns trets característics: sobreabundància, necessitat de novetat i capacitat ràpida d'informació, coordinació constant amb altres persones i organitzacions descentralitzades, mobilitat, etc. Aquestes tecnologies prometen tenir transformacions i conseqüències profundes per les estructures socials, econòmiques i polítiques del món actual. En aquest context de la societat del segle XXI cal donar recursos (*empowerment*) a les persones perquè tinguin possibilitats d'exercir el control sobre les seves vides prioritant, el com utilitzar la tecnologia i tenint criteris per decidir quin us volen fer d'aquesta tecnologia.

La societat actual s'estableix davant un món canviant, una època de transformacions i un període de transició de la societat a l'adaptació a les noves formes de coneixement. Actualment es posa més èmfasis en la societat del coneixement que no pas en la del consum (Gil, Feliu i Vall-llovera, 2006; Gil, Feliu, Borràs i Juanola, 2004). D'entre totes les possibilitats de nous consums i de noves emocions, últimament destaca el consum de les noves tecnologies. Si bé el consum de tecnologia va coincidir en el seu moment amb l'arribada de la societat de consum (per l'aparició i la difusió de ràdios, rentadores, televisors, o altres utensilis domèstics), el consum de tecnologia electrònica (i sobretot, encara no només, de tecnologia de la informació i de la comunicació) s'ha convertit en un acte massiu i apassionat fa poc temps. Les tecnologies han envaït la nostra vida quotidiana i han influenciat tant als nostres hàbits que fins i tot hem transformat les formes de relacionar-nos i de gaudir de l'oci. En tot, la tecnologia ha permès que sigui el coneixement el procés central en l'economia d'un món definitivament globalitzat (Gil, Feliu i Vall-llovera, 2006), ni ha prou en veure l'interès que mostren els adolescents, i no tan adolescents, pels telèfons mòbils, consoles de videojocs i ordinadors, inclòs

aquells que per faltes de medis careixin d'aquests instruments i coneixen les seves característiques.

Aquesta nova forma de viure ha passat a anomenar-se la societat xarxa (Castells, 1998) perquè les formes de comunicació electròniques (Internet bàsicament) esdevenen no només la infraestructura sinó també la metàfora que explica la reestructuració de les formes de sociabilitat (flexibles i descentralitzades, però alhora universals i poderoses). La conseqüència és una extrema pluralització dels estils de vida, que es desterritorialitzen, es desclassen (deixen de dependre estrictament dels òrgans socials) i es desmaterialitzen. L'exclusió de les noves tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) és per damunt de tot una exclusió al consum, i per tant, una exclusió econòmica. Els que per diferents raons no poden consumir noves tecnologies no només queden exclosos de la societat sinó d'ells mateixos ja que el que aquestes noves tecnologies ofereixen són formes de vida per un mateix (Gil i Feliu, 2003).

Tota aquesta transformació ha provocat que des de fa unes dècades hagi sortit una preocupació a tot allò que fa referència a les TIC; el tema ha estallat als mitjans de comunicació provocant missatges alarmistes sobre l'existència d'una possible addicció. No obstant, és cert que la preocupació per la dependència o addicció als mitjans de comunicació no és un concepte nou (Perales, 2000), trobem el terme addicció als mitjans de comunicació en el Quijote, la polèmica que va recórrer a Europa amb la lectura del Werther de Goethe i a la radio per l'emissió que Orson Wells va fer sobre "la Guerra dels móns" (Perales, 2000).

El 1998 Dan Trapscott parla de la N-Generation, és tracta de nens i nenes nascuts als Estats Units durant al dècada dels 80 i 90 que arriben a l'adolescència amb els inicis del nou segle i que són la primera generació que han crescut "banyats en bites". A Catalunya aquesta generació rep el nom de Generació X (acrònim de Generació Xarxa) Lo essencial és l'impacte cultural d'aquestes noves tecnologies en la seva vida, i sobretot, la seva capacitat en educar de les velles generacions a la transició d'aquesta nova

societat. En tan, la major part dels teòrics de la nova societat han subratllat el paper de les noves generacions en la difusió del digitalisme. Per una banda, els adolescents són els profetes d'una nova nació digital que permet la reestructuració de les clàssiques relacions unívokes entre professors i alumnes, pares i fills i experts i inexperts. Per altre banda, els adolescents són també les víctimes de la nova societat del risc (Beck, 1998).

Així doncs, l'impacte d'aquestes TIC en l'etapa de l'adolescència ha obert el debat entorn el seu ús i entorn l'impacte que causen en el seu ajustament psicosocial. L'ús de les TIC proporciona beneficis inqüestionables als adolescents: posant el seu abast el coneixement científic, permetent disposar i dominar tot tipus d'informació, obrint nous canals i espais de relació i comunicació i facilitant un material quasi inesgotable de diversió i entreteniment. Els propis educadors no deixen de reconèixer que les TIC són un pilar fonamental de l'educació (Martín, Beltrán i Pérez, 2003).

No obstant en els últims 15 anys han sorgit diferents moviments que responsabilitzen a les TIC dels diferents problemes que tenen els adolescents d'avui dia especialment si l'ús de les TIC és excessiu o hi ha una manca de control per part dels adults. Es fa ressò d'aquesta preocupació Shaffer (2002) que diu que pot existir el perill de que nens i adolescents s'entusiasmin tan amb aquestes tecnologies que arribin a aïllar-se i evadir-se dels seus problemes o a no desenvolupar les habilitats socials necessàries, patint per aquest motiu, dificultats d'adaptació davant del refús del seu entorn. A més, s'han assenyalat altres perills com un accés a continguts inapropiats, un deteriorament en les relacions amb els pares o una reducció del temps que s'hauria de dedicar activitats acadèmiques.

Tot i això, és obvi pensar que tot aquest panorama ha de tenir alguna influència en la vida dels i les adolescents, no només pel que fa a l'ús estrictament dels mitjans sinó també pel que respecte a tots els canvis de relació i comunicació que se'n deriven (Figuer, González, Malo i Casas, 2005).

És necessari doncs, conèixer i comprendre fins a quin punt la presència de les TIC entre els adolescents de Catalunya és un fenomen en expansió o quelcom superficial. També cal analitzar els usos diferencials de les TIC en funció de l'edat, del gènere, de la classe i del territori que engloba la xarxa. Finalment és necessari analitzar quin és el paper de la cultura digital en relació a altres dimensions de la seva vida i com aquestes mediatitzen les seves relacions interpersonals.

El món científic precisa de respostes més acotades per fer front aquest problema i aquesta preocupació que s'enfronten avui dia pares i educadors, com també ha de donar respostes respecte allò que és legítim o no al utilitzar les TIC, quin és l'ús real dels nostres adolescents i on es troba el punt en que es pot considerar problemàtic l'ús de les TIC. En tan, tota aquesta transformació cultural i social provocada per les TIC requereix d'una precisió més exhaustiva.

PART I

CAPÍTOL 1.
ADDICCIONS CONDUCTUALS I
ADDICCIONS TECNOLÒGIQUES.

1.1. ADDICCIONS CONDUCTUALS I ADDICCIONS TECNOLÒGIQUES.

Entenem com *addiccions conductuals* aquelles conductes tan quotidianes com comprar, treballar, apostar, practicar sexe, jugar a videojocs i fer esport que s'efectuen amb algunes característiques especials que produeixen un estat de gratificació immediata i son socialment acceptades (Alonso-Fernández, 2003; Echeburúa, 1999). Resulta obvi que comprar, jugar, treballar i practicar el sexe no son pràctiques il·legals, desviades ni malalties però és la relació que el subjecte estableix amb aquesta conducta la que pot arribar a ser problemàtica o adictiva.

La entitat privada d'Atenció i Investigació en Socioaddiccions (AIS, 2004) parla de socioaddiccions per referir-se als trastorns de dependència vinculats a activitats humanes variades i sovint agradables, no relacionades amb la ingesta de substàncies químiques. Aquestes activitats no són nocives per la persona i algunes són necessàries (com el treball) i d'altres socialment acceptades o potenciades (jugar, fer esport o anar de compres). Les socioaddiccions persisteixen al llarg del temps provocant canvis emocionals, socials i físics que s'acumulen i progressen mentre es mantingui l'activitat generadora de dependència. Les socioaddiccions sorgeixen d'un determinat model cultural i social, i a la vegada, generen canvis culturals i socials al seu voltant.

Avui dia no hi ha una evidència empírica sobre el perill potencial que poden generar aquestes tecnologies en la vida quotidiana de les persones ja que ni el Manual Diagnòstic i Estadístic dels trastorns mentals (DSM) editat per l'Associació Americana de Psiquiatria ni la Classificació Internacional de Malalties (CIE) editat per l'Organització Mundial de la Salut reconeixen les addiccions conductuals com a trastorns mentals, excepte el joc patològic en l'epígraf de trastorn del control dels impulsos. Aquest fet ha provocat que la definició d'addicció hagi variat substancialment i actualment alguns autors inclouen una sèrie de conductes que no impliquen un agent tòxic, i que són les denominades addiccions psicològiques, com és el cas del joc d'atzar

compulsiu (Griffiths, 1990), jugar als videojocs (Keepers, 1990), menjar amb accés, fer exercici amb excés, les relacions sentimentals i veure la televisió.

Dins de les addiccions conductuals trobem les conductes desadaptatives al voltant de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC) que han sorgit degut a l'ús generalitzat de les tecnologies de la comunicació en les relacions socials. Davant de l'ús de les tecnologies hi ha dos posicionaments extrems (Aparici, 1998). Per alguns l'ús de les tecnologies significa millorar les expectatives de vida, facilitar l'expressió artística i les comunicacions, proporcionar plaer, diversió i entreteniment i alliberar treballs repetitius i en ocasions perillosos. Aquest punt de vista rep el nom de tecnofili i es caracteritza per ser una persona que veu les tecnologies com una idea de futur i de felicitat.. Per altres, les tecnologies poden produir tensions socials i psicològiques que compliquin la vida i son en part, responsables dels problemes que es viuen en el camp social, econòmic i cultural. És el punt de vista tecnofòbic.

Dins d'aquesta divisió de criteris, trobem autors que parlen de les addiccions conductuals i concretament de les addiccions psicològiques com a noves addiccions que s'han implantat a la nostre societat, no obstant cada autor li dona noms i criteris diferents.

Griffiths (2000) parla dels diferents criteris que poden ser definits operacionalment com a addicció:

- Polarització: activitat particular que es converteix en la més important en la vida de l'individu i domina els seus pensaments, sentiments i conductes. La polarització pot ser cognitiva o conductual i inclou el desig, ànsia o pulsio irreversible (*craving*).

- Modificació de l'estat d'ànim (*mood modification*): sensació creixen de tensió que precedeix immediatament a l'ini de la conducta. Placer mentre es realitza la conducta. Agitació o irritabilitat si no és possible realitzar la conducta i eufòria i de moment crític mentre es desenvolupa l'activitat.

- Tolerància: procés pel qual es requereix incrementar la quantitat d'una activitat particular per aconseguir els efectes anteriors.
- Síndrome d'abstinència: procés pel qual es requereix incrementar la quantitat d'una activitat particular per aconseguir els efectes anteriors.
- Conseqüències negatives: efectes perjudicials greus en diferents àmbits de la vida per a la persona (conflicte intrapersonal: experimentació subjectiva de malestar) i/o en el seu àmbit familiar i social (conflicte interpersonal: feina, estudis, finances, oci, relacions socials, problemes legals, etc.).
- Recaiguda i reinstauració: tendència a reprendre els patrons inicials de l'activitat que tornen a repetir-se, restaurant els patrons més extrems de l'addicció, inclús després de molts anys d'abstinència i control.

Segons Echeburúa (1999) qualsevol conducta normal gratificant tendeix a repetir-se i és, per això, susceptible a convertir-se en un comportament adictiu. Però això només passa quan el subjecte mostra una pèrdua habitual del control al realitzar una determinada conducta, continua amb la conducta malgrat les conseqüències negatives, manifesta una dependència de la mateixa, no pot treure-se-la del cap, es mostra desanimat si no la pot portar a terme d'immediat i, per últim, perd interès per altre tipus d'activitats que abans li resultaven gratificants.

Segons el mateix Echeburúa (1999) la experimentació del síndrome d'abstinència és el nucli fonamental de totes les addiccions, siguin aquestes químiques o psicològiques. I les característiques comunes d'un síndrome d'abstinència són:

- a) Impuls intens per realitzar una conducta que porta en si mateix efectes perjudicials per la persona que l'executa.
- b) Tensió creixent (humor depressiu, irritabilitat, deteriorament de la concentració, trastorns de son...) fins que la conducta és duta a terme.
- c) Desaparició temporal de la tensió.
- d) Tornada gradual de l'impuls amb força creixent que està associada a la presència d'estímul interns i externs.

e) Condicionament secundari aquests estímuls interns i externs.

Segons (AIS, 2004) els quatre signes més fiables per identificar una conducta socioaddicció són:

- necessitat irresistible i intens desig de "tenir contacte amb...".
- falta de control.
- conseqüències negatives identificades per un mateix o advertides per persones properes, malgrat que l'addicte no detingui l'activitat.
- negació del problema.

Altres signes o símptomes del trastorn socioadictiu (AIS, 2004) són:

- progressiva focalització de les relacions, activitats i interessos al voltant del origen de l'addicció.
- progressiu allotjament i abandonament dels interessos i relacions llunyanes de la conducta.
- irritabilitat i malestar davant als impediments per actuar segons el patró adictiu.
- canvis de conducta.
- agressivitat i canvis d'humor aleatoris no explicats per altres causes que les de la pròpia socioaddicció.
- impossibilitat o grans dificultats per deixar d'actuar segons el patró adictiu.

Podem classificar les addiccions psicològiques seguint diferents autors.

Per Echeburúa (1999) les addiccions poden ser químiques o psicològiques. Les Químiques es caracteritzen per tenir politoxicomanies freqüents i una motivació pel tractament molt baixa, en canvi les Psicològiques no acostumen a tenir politoxicomanies associades i hi ha una motivació no tan baixa pel tractament.

Echeburúa (1999) classifica les addiccions de la següent manera (veure Taula 1):

Taula 1	
<i>Classificació d'addiccions segons Echeburúa (1999)</i>	
Tipus d'addiccions	Variants més comunes
Psicològiques	<ul style="list-style-type: none">- Joc patològic.- Addicció al sexe.- Addicció a les compres.- Addicció al treball.- Addicció al telèfon.- Addicció a Internet.- Addicció a l'exercici físic.

AIS (2004) fa una classificació sobre els diferents tipus de socioaddiccions existents (veure Taula 2):

Taula 2

Tipus de socioaddiccions segons (AIS, 2004)

Relacions personals.

Dependències grupals: secta, grup religiós,
polític, terapèutic..

Dependències interpersonals: codependència,
addicció al líder, addicció als vidents, terapeutes.

Joc.

Addicció a videojocs.

Addicció a videoconsoles.

Addicció a jocs de rol.

Internet.

Addicció cibersexual.

Addicció ciberrelacional.

Addicció al joc en xarxa.

Addicció a la navegació, xats.

Ús de serveis-objectes.

Addicció al mòbil.

Addicció a la televisió.

Addicció a les compres.

Sexe.

Relacions sexuals compulsives.

Addicció a la prostitució.

Abús de la pornografia.

Autoimatge corporal.

Vigorexia.

Treball.

Laborodependència.

S'han argumentat diversos factors de risc que poden provocar una addicció tecnològica.

AIS (2004) parla dels diferents factors de risc davant les socioaddiccions detectant una especial vulnerabilitat o predisposició en moments o situacions de crisi, insatisfacció o inestabilitat emocional, afectiva, social,

acadèmica, laboral o professional; i davant la presència de quadres psicopatològics com la depressió o estat d'ànim crònicament negatiu: fatiga, trastorns de personalitat, baixa autoestima, ansietat, distorsions en la imatge corporal etc. També hi ha altres característiques personals que suposen un risc especial en socioaddiccions són: immaduresa o identitat no consolidada, soledat, aïllament i introversió, personalitats inestables, disconformitat o inadaptació social o familiar, la impulsivitat, la disfòria, la intolerància als estímuls poc agradables, tan físics com psíquics, la buscada exagerada de sensacions, problemes de personalitat- de baixa autoestima, per exemple-, un estil d'enfrontament inadequat davant de les dificultats quotidianes, o persones que creixen d'un efecte consistent i intenten omplir la seva vida amb substàncies o sense substàncies. I per últim també existeixen fets ambientals que afecten a la vulnerabilitat com són: el modelatge de rols: models de rol familiar, rol dels pares i models de rol social en general, l'accés a l'activitat objecte de l'addicció i la freqüència amb la que es realitza i el propi potencial adictiu de l'objecte de l'addicció.

Existeixen diferents etapes en el procés d'addicció de les socioaddiccions.

AIS (2004) distingeix diferents etapes:

- Estadi precoç: Episodis d'ús descontrolat, pensament adictiu, preocupació per l'ús, canvis en l'estil de vida, inhibició i desvinculació progressiva de les activitats habituals, conseqüències menors de tipus físic i psíquic.
- Estadi mitjà: Pèrdua de control, negació, aïllament, creixents conseqüències físiques i psicològiques, deteriorament de les relacions familiars i socials, problemes d'adaptació al treball o a l'escola, incapacitat per parar l'activitat malgrat les conseqüències negatives.
- Estadi avançat: Dedicació intensiva i excloent a l'activitat adictiva, incapacitat de raonar o qüestionar l'objecte de la dependència i fracàs en els intents de frenar l'activitat, problemes econòmics i de relació greus, descens intens de l'autoestima.

CAPÍTOL 2:

LES TIC: INTERNET, MÒBIL I VIDEOJOCS.

2.1. INTERNET

2.1.1. Aspectes generals.

Internet pot definir-se com una xarxa de xarxes d'ordinadors que comparteixen dades i recursos. Existeix una connexió de xarxes a nivell mundial que permet als ordinadors i a les persones comunicar-se entre si a qualsevol part del món per gran que sigui la distància que els separa. Això permet tenir accés a informació i a persones que d'una altra manera no seria possible. Segons Echeburúa (1999) Internet és un instrument de comunicació, de treball, d'oci, d'informació, de compravenda, etc., que pot suposar un canvi en les formes de situar-se de les persones davant la realitat.

L'aparició i implantació paulatina d'Internet pot ser considerada com el nou –i fins ara últim- gran salt en l'evolució dels sistemes de comunicació tecnològics (Viñas, Juan, Villar, Caparros, Pèrez i Cornellà, 2002). Com ha passat amb tots els nous avenços tecnològics, la xarxa de xarxes transforma a les persones que fan ús d'ella.

L'abaratiment de costos de connexió, les millores tecnològiques i l'arribada massiva d'ordinadors personals a les cases, està produint un creixement exponencial dels usuaris fet que ha permès que Internet passi de ser una eina d'investigació a les Universitats a convertir-se en un instrument imprescindible per l'oci i el negoci. Sens dubte Internet és una de les tecnologies que més s'ha desenvolupat degut a la seva intrusió en els habitatges de milers de persones. Les previsions apunten a la seva integració com un electrodomèstic més amb capacitats i serveis que evolucionaran ràpidament (Castells, 1998) transformant així la vida dels seus usuaris i de la societat en general.

Pocs instruments han introduït tants canvis en la vida quotidiana i laboral com la combinació dels ordinadors personals amb Internet. Els autèntics efectes del World Wide Web (www) són els que es produiran en les pròximes dècades, perquè encara, inclús a Occident, l'accés a la xarxa

segueix sent moderat. Hi ha quasi mil milions d'internautes al món , encara que el 2004 ni un 31% dels espanyols havia entrat a la xarxa (respecte al 56% de la mitjana de la unió europea), Internet i les seves tecnologies associades són capaces de transformar la societat, aquestes tecnologies canviaran quasi tots els aspectes de la nostre vida privada, social, cultural, política i econòmica.

Internet, per si mateix, és un medi neutral desenvolupat originalment per facilitar la investigació entre organismes acadèmics i militar. No obstant, la manera en que algunes persones han arribat a utilitzar aquesta mitja de comunicació ha creat una certa commoció entre els estudis de la salut mental en la seva discussió sobre l'addicció a Internet. Noves àrees d'investigació han identificat usuaris que arriben a enganxar-se en les sales de xat, dels missatges instantanis, dels jocs interactius i inclús de les subhastes per *eBay*, fins el punt de veure com les seves vides es tornen cada vegada més rígides degut a l'ús d'Internet (Greenfield, 1999; Scherer, 1997; Young 1998).

Per bo o dolent avui en dia qui no està connectat no existeix (Castells, 1998). Comunicació, informació, i connexió són termes claus. Convé, doncs, parar-se en valorar alguns efectes sobre la conducta provocats per la irrupció d'Internet en la quotidianitat de les persones i en especial dels adolescents.

Les dades de la implantació d'Internet a Catalunya indicaven que durant l'any 2006, els principals indicadors d'ús d'Internet havien registrat increments considerables. Les persones que declaraven haver utilitzat Internet arribaven a un 53.9%, un 4.3% més que al 2004. Aquest indicador i segons dades de Idescat (2006) situa Catalunya 7.2 punts percentuals més que la mitjana espanyola. Aquesta xifra és molt rellevant, sobre tot si es té en compte que d'aquest 53.9% només un 14.8% realitza un ús esporàdic (no cada setmana), mentre que el 15.1% de tota la població catalana feia un ús setmanal i un 24.1% diari. Segons la AIMC (2006) els adolescents europeus representen entre el 13 i el 17% de la població online europea. A Espanya segons la AIMC (2006) els joves entre els 13 i els 19

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

anys arriben al 15.2% de la població total, el que representa un 623.000 usuaris d'Internet.

2.1.2. Addicció a Internet?

Molts són els investigadors que estan estudiant l'addicció a Internet, però fins ara, les dades de l'hipotètic potencial additiu d'Internet són només especulatives (Cruzado, Muñoz-Rivas i Navarro, 2001). No existeix un model teòric suficientment clar per definir l'addicció a Internet, ni tan sols trobem una paraula consensuada: addictes a Internet, enganxats, ciberaddictes, addictes invisibles, argonautes... (del Rio, 2001). No obstant, les necessitats d'adquirir informació i comunicar-se per part del adolescent junt amb l'alt nivell d'accessibilitat i la immensa oferta de servies disponibles a la Xarxa ha fet que es comenci a parlar d'un risc potencial d'abús, més o menys permanent, que pot necessitar tractament i que en alguns adolescents s'han descrit com adictiu.

Davis (2001) proposa un model cognitiu-conductual d'ús patològic d'Internet (Pathological Internet Use, PIU). El PIU és definit com un patró de conductes que inclou qüestions sobre ús i abús d'aplicacions específiques d'Internet, com per exemple, pensaments obsessius sobre Internet, aïllament social fora de la xarxa e incapacitat per interrompre l'ús.

Al no haver-hi referències ni en el CIE ni el DSM que parlin d'addicció a Internet diversos investigadors han postulat els seus propis criteris diagnòstics (Madrid-López, 2000).

A continuació revisarem els criteris d'addicció a Internet que postulen alguns autors basant-se en el DSM-IV-R.

Golberg (1998) va ser el primer que proposa un conjunt de criteris basats justament amb l'abús de substàncies i parlar del Trastron d'Addicció a Internet. Malgrat el concepte proposat per Golberg sorgeix com una crítica al DSM, acaba tenint tan èxit que sorgeix per primera vegada el concepte d'addicció a Internet. Golberg (1995) postula els següents criteris :

(I). Tolerància (definida pels següents criteris):

(A) Necessitat d'incrementar les quantitats de temps connectat a Internet per aconseguir satisfacció.

(B) Disminuir l'efecte amb l'ús continuat de similars temps de connexió.

(II) Abstinència manifestada per les següents característiques:

(A) Síndrome d'abstinència

(1) Cessament o reducció del temps de connexió (quan s'han donat períodes de temps prolongats d'ús intens).

(2) Dos o més dels següents símptomes apareixen després d'uns dies i fins a un més d'haver-se produït el punt anterior:

(a) Agitació psicomotriu.

(b) Ansietat

(c) Pensaments recurrents (obsessius) sobre lo que estarà passant a Internet.

(d) Fantasies o somnis sobre Internet.

(e) Moviments voluntaris o involuntaris similars als que es donen en un teclat.

(B) L'ús d'Internet o d'un altre servei on-line és precís per alleugerir o suprimir els símptomes abstinencials.

(III) S'accedeix a Internet més sovint o durant períodes de temps més prolongats de lo que s'havia plantejat.

(IV) Existeixen propòsits persistents o infructuosos de suprimir o controlar l'accés a la xarxa.

(V) S'inverteix una quantitat de temps notable en activitats relacionades amb Internet (adquisició de llibres, organització del material descarregat, etc.).

(VI) Les activitats socials, professionals o de lleure disminueixen o desapareixen a causa d'Internet.

(VII) S'està connectat encara que la persona sàpiga que això suposa un problema persistent i recurrent del temps físic, laboral o psicològic (privació de la son, conflictes matrimonials, negligència laboral, sentiments d'abandonar a les persones estimades).

Young (1996) també fa una adaptació dels criteris que figuren al DSM-IV per a les substàncies adictives, adaptant-los a l'addicció a Internet.

1. Tolerància
 - a. Necessitat d'invertir una quantitat major de temps en la xarxa per tronar el mateix grau de satisfacció.
 - b. Satisfacció cada vegada menor en l'ús continu de la mateixa quantitat de temps a Internet.
2. Síndrome d'abstinència. Dos o més dels següents símptomes:
 - a. Agitació psicomotriu.
 - b. Ansietat.
 - c. Pensaments obsessius sobre el que està passant a Internet.
 - d. Fantasies o somnis en relació amb la xarxa.
 - e. Moviments dels dits voluntaris o involuntaris relacionats amb el teclat.
 - f. Utilització d'Internet per aliviar aquests símptomes.
3. L'accés és més freqüent o durant períodes més prolongats del que es tenia pensat.
4. Desig persistent o esforços infructuosos de posar fi o limitar l'ús d'Internet.
5. Inversió de molt temps en activitats relacionades amb l'ús d'Internet.
6. Abandonament o reducció d'activitats professionals lúdiques o socials per culpa d'Internet.
7. Persistència en l'ús d'Internet malgrat els problemes físics, socials, professionals o psicològics que són causats o agreujats per l'ús d'Internet: privació del son, problemes de parella, abandonament de les obligacions o pèrdua d'interès per els altres, etc.

La mateixa Young el 1998 considera que el joc patològic, és el considerat més afí a la naturalesa compulsiva de l'ús d'Internet i el defineix com un trastorn del control dels impulsos que no implica un tòxic i que satisfà els següents criteris:

1. Preocupació per Internet, pensaments entorn a la última connexió i anticipació de les següents sessions.
2. Necessitat d'utilització durant períodes cada vegada més amplis de temps amb la finalitat de sentir-se satisfet.
3. Realització de forma repetida d'esforços o fracassos per controlar, limitar o detenir l'ús d'Internet.
4. Intranquil·litat, malhumor, depressió o irritabilitat quan s'intenta limitar o detenir l'ús d'Internet.
5. Destinar més temps a Internet del que inicialment s'havia previst.
6. Arriscar o posar en perill les relacions interpersonals, oportunitats laborals, educatives o professionals a causa d'Internet.
7. Enganyar als membres de la família, psicoterapuetes o altres persones entorn al grau d'implicació amb Internet.
8. Utilitzar Internet com una forma d'escapar dels problemes per aliviar l'estat d'ànim de malestar (p.ex., sentiments de desemparament, culpa, ansietat, depressió).

Per Young (2005) es suposa que existeix l'addicció a Internet quan les persones compleixen cinc o més dels criteris anteriors durant 6 mesos com a mínim.

Segons Griffiths (1999) qualsevol conducta que compleixi els següents criteris diagnòstics pot considerar-se adictiva:

1. Rellevància: l'activitat en qüestió es converteix en la més important de la vida de l'individu, dominat els seus pensaments, sentiments, i conducta.
2. Modificació de l'estat d'ànim.
3. Tolerància.
4. Síndrome d'abstinència.
5. conflicte interpersonal o intrapsíquic.
6. Recaiguda: tendència a restaurar els patrons més extrems de l'addicció després de varis anys de control i/o abstinència.

Echeburúa (1999) proposa diversos signes i símptomes de l'addicció a Internet:

- a) Privar-se de son (menys de 5 hores) per invertir temps en la xarxa.
- b) Descuidar altres activitats importants, com el temps de família, les relacions socials, el treball o la cura de la salut.
- c) Rebre queixes en relació a l'ús de la xarxa d'alguna persona propera, com la parella o el jefe.
- d) Pensar en la xarxa constantment, inclús quan no s'estigui connectat a ella.
- e) Intentar limitar el temps de connexió però sense aconseguir-ho o enganyar-se pensant que només s'invertiran alguns minuts i donar-se compte que han passat varies hores.

Bononato (2005) ens parla dels indicadors que apunten a una possible addicció a Internet:

- A partir del moment en que la persona posi com activitat prioritària de la seva vida la utilització de l'objecte i passi en segon lloc les coses quotidianes tals com: relacions familiars, treball, amics...
- Quan s'aïllen dels altres membres de la família, arribant a tenir comportaments d'irritabilitat.
- Les hores que la persona estigui davant de l'objecte.
- Quan l'element es fa imprescindible; no poden estar sense saldo, estan pendents sempre del mòbil...

Podem categoritzar la conducta d'addicció a Internet en quatre subtipus: addicció cibersexual, les relacions a Internet a través dels xats i els sistemes de missatgeria instantània, el joc a través d'Internet i la sobrecarrega d'informació (Young, 1998).

- La addicció cibersexual. Els individus que pateixen addicció cibersexual es dediquen normalment a veure, descarregar i intercanviar pornografia per Internet o s'impliquen en sales de representació de papers de fantasies adultes. Segons estudis recents (Young, 2001) tenint en compte l'amplia

disponibilitat de material sexual explícit a Internet, la addicció cibersexual ha estat la forma més freqüent de conducta problemàtica a Internet entre els nous usuaris (65%) i té una elevada taxa de recaigudes entre els subjectes que hagin patit aquestes compulsions sexuals anteriorment (55%). Alguns investigadors han intentat explicar l'atractiu principal del sexe a través d'Internet. Cooper (1998) va trobar tres factors principals: la accessibilitat, la assequibilitat i l'anonimat. Denominat la màquina Triple A. L'accessibilitat fa referència a que els adults poden entrar a milions de pàgines web disponibles les 24 hores del dia durant els set dies de la setmana. L'assequibilitat es refereix a la forma gratuïta d'entrar en les pàgines on s'ofereix sexe degut a la competència i l'anonimat es refereix a la percepció que té la gent de que les seves comunicacions són anònimes. Young, Cooper, Griffin-Shelley, Buchanan i O'Mara (2000) van desenvolupar una variant de la màquina Triple A. El van anomenar model ACE per l'anonimat (*Anonymity*), assequibilitat (*Convenience*) i fugida (*Escape*).

Ni l'AAA ni el ACE són estrictament models ja que cap d'ells explica el procés de com es desenvolupa la compulsivitat sexual a través d'Internet. No obstant, proporcionen un marc per comprendre els factors contribuents implicats en l'adquisició, el desenvolupament i el manteniment de les relacions emocionals o sexuals a través d'Internet.

- Relacions a través d'Internet i la seva addicció potencial: Els individus que arriben a implicar-se en excés en les relacions per Internet a través de la missatgeria instantània, les sales de xats, les converses orals i el correu electrònic corren el perill de desenvolupar un patró adictiu cap aquestes relacions (Young, 1998). Els amics d'Internet ràpidament es tornen molt importants per l'individu i sovint disminueixen les relacions amb la família i els amics de la vida real. És important diferenciar els contactes per Internet i les relacions per Internet ja que aquestes són potencialment seductores. En primer lloc, tenint en compte la naturalesa global d'Internet, les relacions poden ser culturalment variades i, en conseqüència poden veure's més glamuroses que les que manté amb la gent que ja coneix (Joinson, 1997). La comunicació electrònica permet també que al menys alguns

individus es sentin, de manera subjectiva, menys inhibits (Young, 1998). Com a conseqüència en l'expressió de les seves emocions, és més probable que la gent sigui oberta, honesta i directa al revelar les seves veritats personals. Aquesta sensació percebuda de confiança, intimitat i acceptació té el potencial d'animar als usuaris d'Internet a utilitzar aquestes relacions com una font principal de companyarisme i suport (Cooper i Sportolari, 1997).

- El joc a través d'Internet: Jugar a través d'Internet pot dividir-se en dues subcategories, interactiu i no interactiu. El joc interactiu, comprèn una multitud d'activitats a través d'Internet incloent jugar als casinos virtuals, participar en els jocs multiusuaris i jocs tradicionals que poden jugar-se a través d'Internet. Els jocs interactius tenen un component social al barrejar-se amb les noves persones a través d'Internet i, en alguns casos, un component de fantasia, ja que els usuaris poden adoptar el paper d'altres persones en aquests jocs. El joc no interactiu, inclou els jocs d'ordinador dels anys 80, com el Solitari o el Buscamines, programes que s'inclouen als ordinadors i que no son accessibles a través d'Internet.

- La sobrecàrrega d'informació: La riquesa de les dades disponibles a la xarxa (www) ha creat un nou tipus de comportament compulsiu relatiu a la navegació excessiva per la web i la búsqueda de dades. Les tendències obsessives-compulsives i la reducció de la productivitat laboral estan associades normalment amb aquesta conducta. No obstant, des d'una perspectiva clínica, no hi ha moltes persones que pateixin una sobrecarrega d'informació fins al extrem de necessitar avaluació i tractament.

Segons (Fernández, 2003) la addicció a Internet forma part, alguns cops, d'un quadre *poliaddictiu*, en el que s'associa amb altres addiccions de caràcter social o químic. L'addicció a Internet ofereix dos vies diferents: la ciberaddicció autonomia i la ciberaddicció complementària. La ciberaddicció autònoma mereix la denominació de ciberaddicció en sentit estricte, ja que l'únic vincle adictiu patològic resideix en la unió del subjecte amb una

dimensió del món virtual. En canvi, en la ciberaddicció complementària, el vincle patològic primordial es projecte sobre algun objecte o activitat posicionada en el món exterior i l'ús adictiu de la xarxa pren un caràcter secundari o instrumental. La tercera categoria de ciberaddicció és la mixta, constituïda per la presència d'un vincle patològic amb un objecte. (veure Taula 3)

Taula 3

Categories i modalitats de ciberaddicció.

Ciberaddicció pròpia o autònoma
Ciberaddicció complementària
Ciberaddicció mixta
Ciberjoc adictiu
Cibercompra adictiva
Cibertreball adictiu
Cibersexe adictiu
Cibercomunicació adictiva

Segons Echeburúa (1999) existeixen alguns aspectes que fan que la persona sigui més vulnerable a patir una addicció a Internet:

1. Dèficits de personalitat:
 - introversió acusada.
 - baixa autoestima
 - nivell alt de buscada de sensacions.
2. Dèficits en les relacions interpersonals:
 - timidesa.
 - fòbia social.
3. Dèficits cognitius:
 - fantasia descontrolada.
 - atenció dispersa i tendència a distreure's amb facilitat.
4. Alteracions psicopatològiques:
 - addicions químiques o psicològiques presents o passades.
 - depressió.

2.1.3. Crítiques al concepte d'addicció a Internet

Segons del Rio (2001) no existeix un model teòric suficientment clar per definir l'addicció a Internet, ni tan sols trobem una paraula consensuada: addictes a Internet, enganxats, ciberaddictes, addictes invisibles, argonautes.. i resulta resulta prematur parlar d'addicció a Internet com a entitat diagnosticable.

Griffiths (1999, 2000) diu que molts dels subjectes que utilitzen Internet de forma excessiva no són addictes a Internet sinó que utilitzen Internet com un mitjà de mantenir altres addiccions.

Aquests dubtes sobre la capacitat d'Internet per provocar una fixació addictiva psicològica, segons Fernández (2003), són deguts a tres dades:

- L'estudi de les modificacions personals incloses per l'ús de la xarxa s'ha detingut moltes vegades en el nivell superficial, per lo que no s'ha arribat a advertir la poderosa capacitat d'aquest instrument per canviar l'experiència subjectiva.
- al tractar-se d'una tecnologia recent, la major part dels casos d'addicció a Internet es troben encara en la fase de malaltia invisible, a l'esper d'emergir per ésser destacats.
- Autors modernistes que creuen que Internet no sotmet a l'usuari a certs perills o riscos.

No és la xarxa en principi lo que provoca l'addicció ja que només actua de proveïdor de conductes reforçants (sexe, relacions interpersonals etc.,) sinó que són aquestes les que realment tenen la capacitat de produir dependència (Viñas i cols., 2002).

Segons Fernández (2003) en alguns usuaris l'addicció al ordinador pot ser secundària a altres trastorns que poden enganxar-se a la xarxa en funció del seu trastorn primari. En aquestes situacions es aquesta alteració primària- i no el fet de la navegació per el ciberespai- lo que requereix una atenció clínica prioritària.

Matute (2001) afegeix que l'addicció a Internet no existeix per si sola, i no cal cridar l'atenció una cosa que només pot ser qualificat com a ú excessiu.

Levy (1996) segueix en la mateixa línia i diu que a diferència de la dependències químiques Internet presenta alguns beneficis directes com l'avenç tecnològic de la societat i no com un instrument per ser criticat com adictiu.

2.1.4. Què representa l'ús d'Internet?

Malgrat les discrepàncies sobre el tema addicció o no a Internet, segons Conde, Torres-Lana i Ruiz (2002) sembla haver-hi unes característiques de l'ús de la xarxa que semblen consensuades:

- La acceleració del temps de la relació interpersonal. La intimitat entre cibernetes s'aconsegueix ràpid, lo que pot ser molt excitant en ambients socials on la realitat és molt diferent.
- Les decepcions en el trànsit de lo virtual a lo real, que expressen la complexitat de les relacions interpersonals i el fet de que un tipus de cibernetes prefereix no encarar-les i uns altres assumeixen el risc.
- Els canvis de rol social i de gènere, que es produeixen amb una facilitat que no proporciona la vida real.
- Els primers problemes d'interferència en la vida real a causa de les relacions mantingudes a través de la xarxa.
- Les addiccions en les relacions comunicatives amb algun personatge, bé sigui per el seu caràcter terapèutic o per l'experiència, informació o atractiu d'alguna de les parts.
- La reproducció de models grupals de la vida real.
- Internet porta a les persones humanes a aïllar-se i a tallar amb les relacions socials genuïnes ja existents o bé impedeix establir-ne altres de noves.

Encara que l'addicció a Internet no pot ser considerada una categoria diagnòstica oficial, els resultats de les investigacions realitzades fins avui dia aconsellen que l'ús problemàtic d'Internet requereix més atenció, especialment efecte als adolescents (Galindo, 2003) ja que s'han identificat grups d'usuaris de risc (adolescents en particular) que reconeixen conseqüències sobre la seva vida diària degut a un ús intensiu de la xarxa (5 i 10% dels internautes) i factors individuals de vulnerabilitat per l'ús excessiu i problemàtic d'Internet (Galindo, 2003).

Al parlar de les causes de l'addicció a Internet, Young (2005) diu que Internet necessita examinar-se dins del context de les conductes adictives

en general. Young (2005) també explica que les conductes relatives a Internet tenen la mateixa capacitat de proporcionar alleugeriment emocional i formes d'evitar els problemes com ho fan també l'alcohol, les drogues, el menjar o el joc d'atzar. D'aquesta mateixa manera, els orígens de l'atracció a Internet poden ser originats per un conjunt específic de desencadenants: estats emocionals, cognicions desadaptatives i esdeveniments vitals. A més, la investigació recent suggereix que l'ús compulsiu d'Internet està associat amb un augment dels nivells d'aïllament social, un increment de la depressió, conflictes familiars, separacions, fracàs acadèmic, pèrdua de treball o deutes econòmics importants, com a resultat d'un comportament obsessiu respecte als jocs d'atzar, les compres o els videojocs per Internet (Cooper, 1998; Cooper, Putnam, Planchon i Boies, 1999; Cooper, Scherer, Boies i Gordon, 1999; Griffiths, 1996, 2000; Morahan-Martin i Schumacher, 2000; Scherer, 1997; Young, 1998,1999). En la majoria dels casos, l'addicció es detecta a través de comportaments obsessius, similars a l'obsessió amb les matemàtiques que patien els científics del segle XIX en plena revolució tècnica, que percebien la realitat només a través de números i dígits. I per alguns, aquest paral·lelisme fa pensar que " l'addicció no és quelcom preocupant sinó una reacció lògica a qualsevol novetat" (Infante, 1997).

Gran part de la investigació realitzada fins avui dia sobre l'addicció a Internet presenta dificultats metodològiques referides als procediments de selecció de la mostra a través de voluntaris procedents de la pròpia xarxa (Egger i Ruterberg, 1996; Thompson, 1996; Brenner, 1997; Young i Rogers, 1998) que poden ser únicament representatius d'un grup d'internautes. Segons Cruzado, Muñoz-Rivas i Navarro (2001) molts són els investigadors que estan tractant de validar l'entitat d'addicció a Internet (Brenner, 1997 i Young, 1998) però poca atenció s'ha dedicat a la caracterització dels factors que condueixen aquest problema conductual; així doncs, segons Cruzado, Muñoz-Rivas i Navarro (2001), fins avui dia, les dades sobre un hipotètic potencial adictiu d'Internet són només especulatives. En tot, es planteja la necessitat de dirigir els esforços d'investigació a realitzar estudis que revelin quin tipus d'ús s'està fent

d'aquest recurs i la seva relació amb les variables que teòricament es plantegen com a necessàriament associades a les addiccions psicològiques, amb la finalitat d'adaptar els criteris diagnòstics d'addicció a Internet a les dades empíriques que es disposen de la realitat clínica. Per això segons Cruzado, Muñoz-Rivas i Navarro (2001) diuen que resultaria adequat realitzar estudis exploratoris sobre els patrons d'ús d'Internet en mostres de població normal no seleccionades a través d'Internet i que incloguessin variables relacionades amb un ús patològic d'aquest recurs.

Cal diferenciar: qualsevol addicció es nociva per l'individu, però no és el mateix que estar "*enganxat*" a l'ordinador per jugar, que per *navegar* per Internet. La diferència substancial és que en el primer cas no existeix comunicació, en el segon, sí. Els matisos són importants (Infante, 1997) i per tant, és essencial comprendre els criteris que diferencien l'ús d'Internet normal i el patològic.

2.1.5. Aspectes potencials de l'ús d'Internet.

Ens referim aspectes potencials d'Internet aquells que poden causar un efecte positiu o negatiu a l'adolescent arrel de l'ús que fa d'Internet.

Aspectes potencialment positius.

Existeixen una sèrie d'aspectes positius a tenir en compte quan es parla de l'ús que fan els adolescents d'Internet.

Martínez, Cifré, Llorens, Salanova, (2002) informen en els seus resultats que els subjectes que mantenen una actitud positiva cap a les tecnologies manifesten més benestar psicològic (més satisfets, entusiastes i menys ansiosos). També Young (1996) i Levy(1996) matisen els efectes beneficiosos, ja que han permès els avançaments tècnics.

ACPI I PROTEGELES (2002) diuen que els menors tenen una regularitat en la connexió juntament amb un ús moderat, normalment es connecten des de casa, la majoria tenen facilitat en el domini d'Internet, refusen continguts inapropiats, tenen una utilització responsable del xat, conductes responsables, juguen de forma moderada i acostumen a preservar les dades personals. En l'estudi de Machargo, Lujan, Léon, López, Martín, (2003) els adolescents creuen que Internet no és millor que la relació cara a cara però que no és un obstacle per les relacions familiars i és un lloc on es fan bons amics, fomenta la solidaritat i la comprensió entre cultures.

Aspectes potencialment negatius.

Un dels aspectes que diferencien a una addicció psicològica d'una addicció química és que la primera no té les terribles conseqüències físiques negatives que pot tenir aquesta última. No obstant, en el cas de l'addicció a Internet s'ha assenyalat alguna conseqüència, sobretot les derivades de la privació de la son (Young, 1999). La privació de la son es produeix per la inhabilitat de l'addicte a finalitzar la connexió, la qual cosa produeix fatiga, debilitació del sistema immunitari i un deteriorament de la salut.

És evident que Internet està produint un ràpid canvi en les costums i maneres de vida de les persones, ja que en cert sentit està modificant la

forma en que ens relacionem uns amb els altres. Kraut i altres. (1998) van trobar que un gran ús d'Internet estava associat amb un decreixement en la comunicació amb els membres de la família, un decreixement amb el temany del cercle social i un increment de la depressió i la soledat.

Segons Echeburúa (1999) el medi en el que es porta a terme l'addicció comporta també una sèrie de canvis psicològics negatius, consistents en alteracions de l'humor, ansietat o impaciència per la lentitud de les connexions o per no trobar lo que es busca o a qui es busca, estat de consciència alterat, irritabilitat en el cas d'interrupció i incapacitat per sortir de la pantalla entre d'altres.

Un estudi de Quintana (2004) realitzat amb persones de 8 a 14 anys indica que un us indiscriminat d'Internet genera varis perills; alguns són de tipus formal: excés de temps passat en Internet afavoreix la passivitat del nen i és per ell una pèrdua de temps, robant-li possiblement part de les seves hores d'estudi. Altres perills depenen dels continguts que el nen trobi a Internet; que poden donar-li informacions nocives i un comportament perjudicial per ell.

Un altre estudi revela que els usuaris habituals d'Internet pateixen periòdicament crisis de nerviosisme i inclús fúria quan el funcionament de la xarxa és anòmal i vol accedir a alguna pàgina o servei (Boullosa, 2002) ja que algunes de les activitats que més molesten als usuaris són: retard excessiu en l'obertura de les pàgines sol·licitades, l'existència d'enllaços que no funcionen correctament i condueixen a una pàgina d'error i la sol·licitud de dades personals a l'accedir a un lloc determinat (Boullosa, 2002). En aquesta línia el psiquiatre Alonso-Fernández, F. (2003). assenyala que els problemes apareixen quant "existeix una absoluta necessitat de desenvolupar aquesta activitat i s'experimenta ansietat si no es porta a terme"

Acotant una mica més la qüestió; l'informa presentant per ACPI i PROTEGELES (2002) parla d'un seguit de problemes detectats en l'ús d'Internet per part dels menors (entre ells adolescents): Desaprofitament d'Internet com a font d'informació i formació (66%), temps excessiu de

connexió (15%), desordre d'addicció a Internet (11%), accés des de llocs no acondicionats- cibercentres (36%), dificultat en el domini d'Internet (50'5%), dificultat en l'accés a continguts específics per els menors (60%), accés freqüent a continguts inconvenients (38%), accés a la xarxa sense sistema de filtrat (86%), accés a xats específics d'adult (18%), conductes de risc en els xats (14-40%), el menor com a víctima d'assetjament sexual (44%), desconeixement de les normes bàsiques de seguretat (55%), el menor com a possible protagonista de conductes delictives (40%) i per últim l'addicció al joc. (23%). L'estudi de Viñas i cols., (2002) associa l'ús d'Internet a un major malestar psicològic.

2.2. MÒBIL

El telèfon mòbil, va néixer tímidament als anys 50 del segle XX a Chicago, i no apareix al món occidental fins al 1995. La velocitat inesperada amb la que tot ha passat, ha fet lo que fa només cinc anys era un fenomen de prestigi per la gent de benestar s'hagi convertit en un fenomen tan socialment massiu, o casi. Espanya també ha entrat a la febre del mòbil.

En general, les dades demostren la transició de la cultura del mòbil Cap els anys 90, era més una excepció que una regla el tenir mòbil. Ja en el 2001, la situació és totalment diferent ja que la saturació del mercat és casi total en alguns trams d'edat. (Ling, 2002).

El telèfon mòbil com els altres mitjans de comunicació, no es limita a introduir-se en un context social, sinó que, al mateix temps, construeix contextos i significats i per tan, efectes culturals (Latour, 1992).

En un món definit per la velocitat, la mobilitat i la intranscendència (en el sentit de que lo que val ara no valdrà d'aquí a uns minuts) és necessari destacar el paper que ocupa el telèfon mòbil dins dels nous canals de comunicació. Comunicació associada a noves tecnologies, on la interoperativitat i els nous codis lingüístics juguen un paper destacats, no només com a mostres de noves formes de relacionar-se, sinó també com autèntics símbols a partir dels quals es configuren determinats aspectes d'identificació juvenil (Gordo i Megías, 2006). Aquest sector de població denominada "generació mòbil" que designa al grup d'usuaris inferiors als 24 anys es situa davant de la resta de ciutadans, tant en el coneixement com en l'ús, i està modelant els nous hàbits d'ús i consum vinculats als mòbils (Fundació Auna, 2005).

El telèfon mòbil no és només un dispositiu tècnic sinó que a més és un objecte personal i social sotmès a les influències de la moda. El mòbil no només es limita a introduir en un context social, sinó que, al mateix temps constitueix contextos, significats i efectes culturals (Latour, 1998) ja que ha passat a ser una eina imprescindible en la vida quotidiana de moltes persones. Mai abans un aparell tecnològic s'havia convertit en un aspecte tant important en la vida diària de les persones ni tant determinant del

poder sobre la identitat individual, es tracta d'una autèntica revolució social (Beranuy i Sánchez-Carbonell, en premsa).

És indubtable que aquesta nova tecnologia que possibilita noves vies per la comunicació i pel desenvolupament d'entorns socials ha arribat a configurar-se, en molts pocs anys (no més de cinc), com una de les més àmpliament utilitzades per la població general, independentment de les característiques personals dels usuaris com l'edat, el sexe o la situació econòmica o social. Així, la posició d'un telèfon mòbil s'ha convertit en "una necessitat" reflexada en els estudis (INE, 2004) parlava d'un 76% de presència en els domicilis espanyols davant d'un 90% de telefonia fixa.

La generalització de l'ús del mòbil en la població general s'ha incrementat notablement (CIS, 2004) parlava d'un 79.3% i especialment en la població més jove ja que el 2004 un 45.7% de nens espanyols entre 10 i 14 anys ja posseïa i utilitzava normalment telèfon mòbil (CIS, 2004).

A més, és important assenyalar que la telefonia mòbil genera un moviment net de milions d'euros a l'any. Cada vegada és més freqüent la participació en jocs d'atzar i concursos televisius via *sms*, llegant a configurar-se com una de les més importants fons de finançament de les cadenes públiques i privades. Un exemple d'això és el fet que a l'estat espanyol les xifres de mòbils i de persones s'aproximen dramàticament. Aviat hi haurà tants mòbils com individus, i de moment sembla que només s'alliberin del mòbil els extrems del desenvolupament humà, és a dir, la primera infància i l'extrema vellesa (Gil, Feliu, Borràs i Juanola, 2004).

Segons el Ministerio de Educación y Ciencia (2004) quan parlem de telefonia mòbil estem parlant d'un mitjà de comunicació amb unes característiques ben diferenciades:

- Llibertat de moviments. Pots trucar des de qualsevol lloc i en qualsevol moment. L'ús del mòbil es realitza dins de una zona de cobertura que actualment arriba pràcticament al 100% del territori i inclús possibilita la

itinerància o connexió amb altres operadors d'altres països amb la qual cosa el mòbil te una cobertura quasi total.

- Despeses econòmiques molt superior. És molt més cara que la telefonia fixa i la pròpia llibertat de moviment afavoreix l'ús i el gasto que comporta.

- Possibilitat d'enviar i rebre missatges curts. Amb l'ús d'un llenguatge criptogràfic (en clau). Poc a poc aquesta característica s'està apropiant de la telefonia fixa. Utilitzen els anomenats emoticons: petites combinacions de signes que tenen un significat específic.

- Una utilització economista del llenguatge. Són frases sense estructura, quasi taquigràfiques i que utilitzen el llenguatge icònic i les abreviatures. Aquesta forma de llenguatge i les possibilitats tècniques fa que es pugin enviar i rebre correus electrònics des de un mòbil i inclús es pot participar en un xat.

- Gran potència comunicativa. Amb els missatges multimèdia, sons polifònics, imatges, petites seqüències de vídeo o la arribada de la vídeo conferència o l'accés a Internet i la fàcil integració amb altres tecnologies (e-mail, PDA, Blue-Tooth...).

- La pressió social. Molts joves i adolescents es veuen pressionats per els seus grups de referència per tenir un mòbil. Es veuen pressionats també per tenir certes marques o models amb característiques determinades. Es veuen pressionats inclús per diferents multinacionals de diferents productes que aposten per potenciar l'ús dels mòbils.

Com en el cas d'altres TIC, el mòbil influencia al component individual (Gil, Feliu, Borràs i Juanola, 2004):

- a) Els mòbils donen valor a l'individu que en té. Són un element d'exhibició per part de l'individu, que l'ajuda a mostrar-se com a membre d'un grup i no en solitari.

- b) El mòbil és un pas més cap a la individualització de la comunicació. És un acte entre dos individus, el que no pren part cap persona aliena al medi de comunicació.
- c) El mòbil representa la disponibilitat de permanent d'un individu. Amb el mòbil, s'està accessible sempre.
- d) El mòbil també és una exigència de control dels altres, ja que també se'ls demana que estiguin permanentment accessibles.
- e) El mòbil és també un joc, o inclús una mascota o un amulet personal. Es té que vigilar, és valuós, empre es porta damunt, es personalitzable a partir del disseny, els colors, les fundes, targetes etc., i naturalment també serveix per jugar.
- f) El mòbil posa en marxa una sèrie d'oposicions que determinen el seu significat i possibilitats d'ús: modernitat versos vells temps, electrònic versos mecànic, flexible versos rígid, llibertat versos suggestió, oral versos escrit i immediatesa versos aplaçament.
- g) També dilueix algunes oposicions tradicionals, com al de treball-oci. El futur ja no serà l'augment de temps de oci i la disminució del temps de treball ja que els dos conceptes es transformen mimèticament.
- h) El mòbil també és una moda. Subratlla la nostre dependència a les modes que van i venen. Participa en un procés d'uniformització que paradoxalment es ven com una individualització.

2.2.1. L'addicció al mòbil.

L'addicció al mòbil està molt qüestionada. Encara no es disposa de literatura científica amb dades fiables sobre la seva prevalença, simptomatologia o casos clínics, de fet, hi ha molta menys literatura científica sobre addicció al mòbil que sobre addicció a Internet. Està acceptat que el mòbil, no té la capacitat reforçant immediata d'Internet. Per tant, en aquest cas sembla prudent parlar de l'ús desadaptatiu i no d'un patró addictiu. No obstant, els mitjans de comunicació insisteixen en el seu poder addictiu i informen de centres pel seu tractament (Rodríguez, 2005 i Criado, 2005).

Al igual que passa amb altres eines de comunicació, el mòbil pot produir problemes o alteracions en que es necessiti una atenció professionalitzada. Quan l'ús del telèfon es realitza amb una necessitat interna imperiosa i irresistible, i sense una veritable obligatorietat comunicativa; quan la persona passa cert temps sense poder utilitzar el mòbil i manifesta un veritable síndrome de abstinència amb ansietat, inquietud, irritabilitat...que cedeix després d'administrar-se una nova dosi telefònica es converteix en una addicció.

Respecte a la conducta de l'abús del telèfon mòbil es poden establir certs paral·lelismes amb els criteris del DSM-IV-TR segons Muñoz-Rivas i Agustín (2005):

- Aparició recurrent de la conducta, que dona lloc al incompliment de les obligacions a la feina, l'escola o a casa. En el cas del telèfon mòbil, pot donar-se en aquells usuaris que, degut a la contínua recepció de trucades o missatges pot veure's afectada la seva concentració en tasques quotidianes.
- Aparició recurrent de la conducta en situacions en les que és físicament perillós (p.ex., problemes de seguretat vial, entre d'altres).
- Problemes legals repetits i relacionats amb la substància. En aquest cas, poden ser degudes a deutes amb les empreses operadores o incorre a infraccions al utilitzar el mòbil en circumstàncies prohibides.

- Aparició continuada de la conducta malgrat tenir problemes interpersonals recurrents per la conducta adictiva (p.ex., discussions amb persones de l'entorn, incapacitat de mantenir relacions fluïdes cara a cara, etc.).

Segons Muñoz-Rivas i Agustín (2005) per considerar que una persona és "addicte al mòbil" ha d'aparèixer dos o més dels següents símptomes en els últims 12 mesos:

- Tolerància. Aquells estímuls que en un primer moment resultaven altament gratificants (p.ex., rebre missatges de text o una trucada) han de veure's amplificats o el seu efecte ha de perdurar menys en el temps. En el cas dels addictes al mòbil, el benestar originat per els gestos de comunicació es perd ràpidament, per lo que s'han de repetir cada vegada amb més freqüència conductes que siguin reforçants (p.ex., trucar intensament sense finalitats precises, sol·licitar nous SMS, etc.).

- Abstinència. En els moments en que els "addictes" perden la possibilitat de utilitzar el seu telèfon, apareixen símptomes molt similars al síndrome d'abstinència present en altres addiccions (p.ex., davant una pèrdua de bateria o del mòbil mostren símptomes ansiosos i de malestar general).

- Us major el que es pretenia inicialment. Per moltes persones, l'ús del telèfon mòbil pot iniciar-se exclusivament com una eina de suport en les seves comunicacions, passant a ser, en poc temps, un recurs absolutament indispensable en el que s'inverteix més hores de les desitjades.

- Desig de controlar o interrompre el seu ús. Molts usuaris poden intentar controlar l'ús del telèfon bloquejant trucades, desconnectant el so o apagant-lo però, en ocasions, aquestes estratègies no arriben a ser del tot eficaces ja que un cop retirats aquests mecanismes de control pot aparèixer una necessitat de retornar les trucades perdudes, contestar els missatges, etc.

- Reducció d'importantes activitats socials o recreatives. L'ús compulsiu del mòbil pot ocasionar greus problemes en l'àmbit social, laboral, familiar i escolar.

- Realització de la conducta malgrat conseqüències negatives. La persona utilitza el mòbil tot i ser conscient de les conseqüències negatives que li comporta.

Alguns estudis com el realitzat per PROTEGELES (2005) parlen de dependència cap aquest aparell, l'estudi diu que hi ha molts menors (38%) que afirmen desenvolupar intranquil·litat i inclús ansietat quan es veuen obligats a prescindir del seu telèfon mòbil. El deteriorament de la comunicació familiar i econòmic pot fer-se cada cop més gran, i la persona acostuma a justificar les seves trucades com "absolutament necessàries". Segons de la Gándara, Álvarez (2004) els addictes no es caracteritzen tan per la necessitat de trucar, sinó per la de sentir-se receptors constants de probables trucades "absolutament necessàries". No són capaços de desprendre's del telèfon mòbil inclòs en situacions tècnicament dificultoses i comproven ràpidament la bateria o la cobertura. Seguint els mateixos autors l'ús del mòbil sol associar-se a altres conductes com l'addició al treball i en aquest cas és més freqüent en persones joves d'un nivell cultural mitjà.

Algunes de les conseqüències de l'ús continuat del mòbil (abusiu) segons Muñoz-Rivas i Agustín (2005) són:

- Efectes sobre l'economia. Encara que no sigui el més important, si que és normalment el que fa saltar les alarmes. Molts són els usuaris del mòbil que gasten més diners del que inicialment s'havien proposat i alguns cops poden provocar petits robatoris en el àmbit familiar o laboral per solucionar els deutes amb les empreses operadores.

- Efectes secundaris en l'organisme. Hi ha una gran quantitat d'estudis mèdics que aborden els possibles efectes secundaris de l'exposició a les radiacions emeses pel telèfon mòbil. En alguns estudis s'ha apuntat que podrien estar relacionats amb l'aparició de tumors, leucèmia i risc

d'infertilitat. No obstant, revisant els estudis científics no es troben dades consistents en aquesta direcció (Munshi i Jalai, 2002). Lo més rellevant dels estudis és la comprovació (bastant generalitzada) que l'exposició de les ondes emeses des del mòbil efecte negativament la funció neuronal (Freude, Ullsperger, Eggert i Ruppe, 2000; Kramarenko i Tan, 2003) provocant un decreixement significatiu de l'agudesia auditiva (Maier, Greter i Maier, 2004) i dels mecanismes atencional (Gracia-Larrea, Perchet, Perrin i Amenedo, 2001).

- Trastorns del son. El mòbil té efectes concrets en aspectes com la irrupció o disconformitat del son.
- Problemes de seguretat vial. En els últims anys han aparegut un nombre considerable d'investigacions que parlen dels efectes negatius del telèfon mòbil durant la conducció (Violanti i Marshall, 1998; McKnight i McKnight, 1993). Aquestes investigacions assenyalen que utilitzar el mòbil i mantenir converses a través d'ell simultàniament durant la conducció, poden originar canvis greus en la forma de dominar l'automòbil.

L'addicció psicològica al mòbil i l'abús del mateix, pot no aparèixer en un estat pur sinó que, en ocasions, pot ser simplement un recurs més d'altres addiccions psicològiques ja existents. Segons Muñoz-Rivas i Agustín (2005), les formes en les que es pot presentar aquest fenomen són:

- Joc patològic des del mòbil.
- Compres compulsives a través del mòbil.
- Addicció al sexe i parafilies a través del mòbil.
- Addicció a Internet a través del mòbil.

Certs components del telèfon mòbil podrien facilitar clarament una possible addicció al mateix i que són compartits per altres addiccions psicològiques i conductes adictives més àmpliament estudiades. S'han assenyalat dos tipus de factors dins d'aquests components adictius del telèfon mòbil (Muñoz-Rivas i Agustín, 2005):

- a) aquells que són inherents a l'aparell (p.ex., funció comunicativa).
- b) aquells especialment dissenyats per ser reforçants per les companyies fabricants (p.ex., estètics, estimulants...)

2.3. ELS VIDEOJOCES

2.3.1. Aspectes generals.

Els jocs, en general, són unes de les característiques més distintives de l'infància. A més, podem considerar que el que fa que la infància es defineixi com a tal, és la capacitat dels nens i nenes de jugar, el seu entusiasme pel joc i la importància associada al fet de jugar i entretenir-se. Es poden observar diferències en el joc segon l'edat i el gènere dels nens/es però, malgrat això, tots els infants juguen. Actualment, l'aparició de les tecnologies interactives ha creat noves formes d'oci i entreteniment pels infants i pels joves. Un exemple clar ho són els videojocs.

Els videojocs són un dels principals impulsors del desenvolupament de sistemes de generació de imatges per computadora, han donat lloc a noves formes d'expressió cinemàtica i un dels àmbits més propicis per la creació hipertextual entre altres innovacions tecnològiques i culturals de les que participen (Levis, 2002). Són una forma d'entreteniment que no deixa de créixer i que avui representa un negoci de milers de milions d'euros en tot el món (Levis, 2002).

El videojoc és tot aquell programa informàtic creat per l'entreteniment i que pot ser utilitzat en un ordinador, una consola, un telèfon mòbil o la xarxa a Internet (Calvo, 2006; Tejeiro i Peregrina, 2003). Els videojocs són programes d'ordinador amb un objectiu essencialment lúdic que pot instal·lar-se en diferents suports com les consoles domèstiques i portàtils, ordinadors personals, telèfons mòbils, màquines de sales recreatives o es poden jugar a través d'Internet.

Hi ha múltiples classificacions del tipus de videojocs que poden ser classificats en funció de la temàtica (jocs de plataforma, simuladors, esportius, d'estratègia, de lluita i d'aventures entre d'altres) el grau d'interacció, les habilitats implicades, l'edat mínima o una combinació d'alguns d'ells.

Segons Oliver (2000) podem diferenciar els següents productes en el mercat:

- Jocs de reflexes: exigeixen concentració constant i temps de reacció mínims. El component d'estratègia és secundari.
- Jocs de simulació: permeten reproduir i controlar situacions de certa complexitat. Exigeixen l'aplicació d'estratègies complexes i coneixements específics de l'àrea de simulació, però els temps de resposta no són tan crítics.
- Jocs d'estratègia: l'usuari sol adoptar una identitat fictícia, disposa d'una informació parcial sobre les regles del joc i sovint té que anar recollint elements que necessitarà més tard per superar els obstacles que se li presenten.
 - Jocs de taula informatitzats: l'ordinador substitueix als materials de joc i al contrincant.

Com que no tots els videojocs són iguals, tampoc ho són les seves classificacions i trobem diferents maneres de classificar-los, seguint l'Institut d'educació de l'Ajuntament de Barcelona (2006) els podem classificar tenint en compte el tipus de joc, les característiques i les habilitats que estimula el jugador (veure Taula 4):

Taula 4

Classificació dels videojocs segons l'Institut d'educació de l'Ajuntament de Barcelona (2006)

Tipus de joc	Característiques	Habilitats que estimula
D'acció i plataformes	S'han de realitzar accions de manera repetitiva. A mesura que el joc avança, n'augmenten les variables i la dificultat	- Atenció i observació. - Habilitat de manipular. - Organització espacial i temporal
D'aventura	La persona que juga protagonitza una història en la qual han de superar-se proves, adquirir-se novies habilitats i descobrir pas a pas nous elements fins a arribar al final de l'argument	- Atenció i observació. - Creativitat i imaginació. - Memòria
Esportius i de conducció	Es recerca la pràctica virtual d'un esport amb unes regles establertes o la conducció d'un vehicle o nau, amb simulacions molt fidels a la realitat.	- Atenció i observació. - Organització espacial i temporal. - Precisió.
D'estratègia	S'ha de gestionar i combinar estratègicament una sèrie de recursos per aconseguir els objectius que marca el joc.	- Concentració i reflexió. - Organització espacial i temporal. - Raonament estratègic.
De simulació.	Es poden construir espais i elements, i gestionar o intervenir en la seva evolució.	- Concentració i reflexió. - Creativitat i imaginació. - Raonament lògic.

Hi ha hagut diferents línees d'investigació referents al perfil dels videojugadors i efectes positius i negatius dels videojocs; una de les principals és la realització d'un retrat robot del jugador (Estallo, 2000) ha realitzat una dels perfils del jugador de videojocs:

- Els jugadors diaris suposen un terç del conjunt de jugadors.
- El temps dedicat al joc oscil·la en valors compresos entre els 60-90 minuts diaris.
- El gasto mitjà mensual en sales recreatives és d'uns 3'60€.
- La despesa mitjana mensual en videojocs i materials relacionats és de 22€ al mes.
- No existeix una influència negativa del videojoc en les relacions socials.
- La freqüència del joc en sales recreatives sol ser setmanal o inferior.
- Les màquines preferides són les consoles de 16 bits i els ordinadors PC.
- La majoria dels subjectes (88'6%) prefereixen jugar acompanyats.

- La participació dels pares en aquesta activitat és mínima.
- Existeix un baix número de subjectes amb problemes derivats d'aquesta activitat.
- L'ús de l'ordinador per jugar a videojocs implica la seva utilització per finalitats no lúdiques dedicant a elles un 30-70% del temps que s'utilitza l'ordinador.

Fisher i Griffiths (1995) diuen que els videojocs i les màquines escurabutxaques comparteixen algunes característiques importants com són les següents:

- a) El requisit d'una resposta a estímuls que són predictibles i que estan recollits per la repetició dels software.
- b) El requisit d'una concentració i una coordinació ull-mà totals.
- c) El desenvolupament ràpid del joc negociable en certa mesura per l'habilitat del jugador.
- d) Proporcionar recompenses visuals i auditives per una jugada guanyadora.
- e) Proporcionar una recompensa cada vegada més gran per una jugada guanyadora que reforci la conducta correcte.
- f) Puntuacions exhibides de forma digital a la conducta correcta.
- g) La oportunitat d'obtenir l'atenció i l'aprovació del grup d'iguals mitjançant la competició.

La mala fama persegueix als videojocs des de poc després de la seva aparició; segueixen sent vistos amb la mateixa desconfiança i inquietud que fa més de vint anys, quan van començar ésser acusats de provocar addicció i d'afavorir l'aïllament, a més d'ofrir continguts inadequats per la seva violència, per nens i adolescents (Levis, 2002). Els videojocs s'han convertit en una antireactivitat pròpia de la informàtica en alguna cosa habitual i corrent en la vida de qui juga. Aquest control aparent i limitat de lo que passa a la pantalla implica, en potència, una transformació en les relacions tradicionals de nens i adolescents amb el seu entorn (Levis, 2002).

A diferència d'una pel·lícula o un programa de televisió, que té un temps de duració determinat, un videojoc s'utilitza en nombroses sessions que en moltes ocasions s'allarguen durant setmanes i inclús mesos. Els jugadors continuen jugant degut a la llibertat, flexibilitat que ofereix la interactivitat i la estructura hipertextual dels programes. Entre els diversos prejudicis que acompanyen el videojoc, la presumpció de que indueixen a l'aïllament i soledat dels jugadors ha ocupat i ocupa un lloc preferent (Levis, 2002), també es creu que alguns videojocs són una de les claus explicatives que ajuden a mantenir i potenciar unes relacions d'agressivitat, despressió i un clima de violència soterrada entre la població adolescent i juvenil (Díez, Terrón i Rojo, 2001), sobretot aquells que juguen amb videojocs violents (Estallo, 2000).

2.3.2. L'addicció als videojocs.

Egil i Myers (1984) amb un estudi realitzat sobre una població de 10 a 20 anys observen un ús del videojoc de forma compulsiva, l'usuari juga amb més freqüència, se sent més addictiu, disfruta més amb el videojoc que amb qualsevol altre activitat i són més competitius.

Fisher (1994) en un estudi realitzat en una població de 11 a 16 anys d'edat mitjançant un mètode de modificació de criteris del DSM-IV per joc patològic s'adona que el 6% dels adolescents jugadors a videojocs són addictes i que aquesta addicció es troba molt superior entre jugadors habituals (19%) que entre jugadors ocasionals (3%).

Tejeiro (1998) mitjançant la mateixa modificació aplica un estudi sobre adolescents de 14 anys i s'adona que el 14.9% presenta dependència, l'11.4% expressen preocupació mentre no estan jugant, el 8.2% fa un ús del videojoc com a mecanisme d'evasió, el 5.7% manifesten símptomes d'abstinència i el 4.7% tolerància.

Griffiths i Hunt (1998) elaboren un qüestionari on els adolescents expressaven les seves opinions i els resultats que obtenen és que el 33% dels adolescents considera que els videojocs són addictius.

Griffiths (1993) parla de quatre possibles mecanismes explicatius de l'addicció als videojocs: 1) en funció dels efectes del joc sobre la imaginació i la fantasia . 2) en funció dels efectes del videojoc sobre el nivell d'arousal. 3) en funció de la manifestació de la personalitat (dependent o addictiva). 4) en funció del patró distintiu dels usos i gratificacions associades al mitjà que s'utilitzi.

Segons Griffiths (2006) l'addicció als videojocs realment existeix, però només afecta a una escassa minoria de jugadors ja que sembla que moltes persones utilitzen els videojocs de forma excessiva però no són addictes.

Alguns autors plantegen l'existència de diferents criteris i símptomes que impliquen una addicció als videojocs.

Griffiths (2006) diu que qualsevol plantejament que compleixi els següents sis criteris és definit aparicionalment com una addicció als videojocs:

a) Prominència. Té lloc quan jugar als videojocs es converteix en l'activitat més important de la vida de la persona i domina els seus pensaments (preocupació i distorsions cognitives), sentiments (ansietat) i conductes (deteriorament del comportament de socialització).

b) Canvi de l'estat d'ànim. Es refereix a les experiències subjectives que la gent informa com a conseqüència d'implicar-se en els videojocs i pot veure's com una estratègia d'enfrontament.

c) Tolerància. És el procés per mitjà del qual es requereix jugar cada vegada més temps per aconseguir els efectes de canvi de l'estat d'ànim que s'aconsegueixen anteriorment.

d) Síntomes d'abstinència. Es refereix a estats emocionals o efectes físics desagradables que tenen lloc quan es deixa de jugar al videojoc o es redueix de cop i volta el temps dedicat a ell.

e) Conflictes. Es refereix als conflictes entre la persona implicada en els videojocs i les que l'envolten (conflictes interpersonals), conflictes amb altres activitats (treball, tasques escolars, vida social, aficions i interessos) o amb aspectes del propi individu (conflicte intrapsíquic i/o sensacions subjectives de pèrdua de control) que tenen que veure amb el fet de passar massa temps implicat amb el videojoc.

f) Reaigudes. És la tendència a tornar de forma repetida als anteriors patrons d'implicació amb els videojocs i inclús una ràpida restauració dels patrons més extrems d'una elevada implicació en els videojocs després de períodes d'abstinència o control.

Els criteris que impliquen una addicció als videojocs inclouen:

- Robar diners per jugar als videojocs en sales de joc o per comprar nous videojocs (Klein, 1984; Keepers, 1990; Griffiths i Hunt, 1998).
- Saltar-se l'escola per jugar (Keepers, 1990; Griffiths i Hunt, 1998).

- No fer les tasques de casa o treure males notes a l'escola (Griffiths i Hunt, 1998; Phillips, Rolls, Rouse i Griffiths, 1995).
- Sacrificar activitats socials per jugar (Egil i Meyers, 1984; Griffiths i Hunt, 1998).
- Irritabilitat i malestar si no es pot jugar (Griffiths i Hunt, 1998; Rutkowska i Carlton, 1994).
- Jugar durant més temps que lo s'havia estipulat (Egil i Meyers, 1984; Griffiths i Hunt, 1998).
- Augment en els nivells autoinformats d'agressió (Griffiths i Hunt, 1995).

Per últim Estallo (2000) en una revisió de diversos autors sobre la possible addicció als videojocs cita les següents idees:

- El temps utilitzats és vist en detriment del dedicat a l'estudi com inhibidor d'altres activitats d'oci més positives i "educatives".
- Afavoreix una pauta de conducta impulsiva, agressiva i egoista entre els usuaris que més hores l'utilitzen, sobretot aquells que juguen amb videojocs violents.
- Alguns jugadors gasten els diners de l'esmorzar en videojocs, roben els pares...
- La conducta addictiva d'aquests jugadors inhibeix el desenvolupament de pautes de conductes més constructives.

Per explicar l'addicció als videojocs McLlwraith (1990) va plantejar quatre modeles teòrics de l'addicció a la televisió i Griffiths (2006) substitueix la televisió per els videojocs i obté les següents explicacions:

- 1) La addicció als videojocs és una funció dels efectes del videojoc sobre la imaginació i la fantasia, és a dir, la gent que juga en excés als videojocs tindria escassa imaginació.
- 2) La addicció als videojocs és una funció dels efectes del videojoc sobre el nivell d'activació, és a dir, la gent que juga en excés als videojocs o fa degut als seus efectes activadors o tranquil·litzadors.
- 3) La addicció als videojocs és una manifestació de la personalitat oral, dependent o adictiva, és a dir, la gent que juga en excés als videojocs ho fa degut a la seva personalitat en quant oposat a la font externa d'addicció.

- 4) La addicció als videojocs constitueix un patró distintiu de l'ús i gratificacions associats al mitjà dels videojocs, es a dir, la gent que juga en excés als videojocs disfruta de l'acte físic de jugar o juga només quan està avorrit.

2.3.3. Arguments en contra de l'addicció als videojocs.

Altres autors afirmen que encara que els videojocs demanen una quantitat de temps important que pot arribar a produir una adhesió, no necessàriament parlem d'addicció i que en l'actualitat no existeix cap dada rigorosa que faci pensar en la possibilitat de una evolució comparable a la d'un trastorn addictiu o del control dels impulsos (Calvo, 2000; Estallo 2000, Ferrando, 1993 i Levis, 2002). Tejeiro (2001) diu que els coneixements actuals no permeten determinar la naturalesa i l'origen del problema, per tant no es pot parlar encara d'addicció als videojocs.

Segons Infante (1997) els videojocs no només són recomanables sinó que moltes vegades són fins i tot necessaris ja que els videojocs no cultiven la omnipotència, sinó que més bé estimulen al nen al saber recuperar-se després de cada fracàs. D'aquesta manera aprèn competitivitat, ingeni, així com l'esperit de solidaritat. Dit d'una altra manera, els videojocs no aïllen, sinó que socialitzen fora de la família, és a dir en el grup d'iguals (Tisseron, 2006).

Tisseron (2006) diu que els videojocs presenten alguns avantatges:

- socialitzen als joves en el seu grup d'edat.
- funcionen com a ritual d'iniciació per uns joves que creixen en una societat on ja no existeixen.

Ferrando (1993) crítica la significació que se'ls hi ha estat donant a l'ús dels videojocs. En primer lloc diu que els videojocs no poden ser eines absorbents fins a l'addicció ja que quan un noi o noia es passa sis o set hores amb aquests jocs, segurament ens trobem davant d'un cas en el qual hom pot lamentar la falta, en aquell nucli familiar, d'alguna persona capaç de limitar una activitat que s'està fent obsessiva; Per Ferrando, els videojocs són neutres i l'aspecte decisiu en la instauració de qualsevol conducta additiva és l'estructura personal de cadascú, depèn de com l'ha motllurat l'educació i, sobretot, de l'escala de valors que l'infant aprecia al seu voltant; diu que si els pares no estan enganxats a cap cosa, tenen cura del

fill i li dediquen part del seu temps, ens pot despreocupar la possibilitat que l'infant absolutitzi la seva afició als videojocs. En segon lloc critica la idea que els videojocs reforcen el masclisme ja que el fet de que la majoria dels posseïdors de video-consoles signin nois només reflecteix la situació global de la dona en la nostre societat.

En la mateixa línia Levis (2002) fa una defensa aferrissada del videojoc. Diu que els videojocs són un entreteniment que s'adequa bé a la realitat del nen que ha nascuda a l'era de la informàtica; també que a diferència d'una pel·lícula o un programa de televisió, que té un temps de duració determinat, un videojoc s'utilitza en nombroses sessions i que en moltes ocasions s'allarguen durant setmanes i mesos, els jugadors continuen jugant degut a la llibertat i la flexibilitat que li ofereix l'interactivitat i l'estructura hipertextual dels programes; continua dient que per formar a un nen o a un jove en la sempre mòbil societat de la informació requereix oferir-li eines que li permetin comprendre la realitat complexa i molts cops dolorosa en la que viu; per finalitzar diu que en moltes ocasions es produeix un profund desacord entre les vivències i necessitats de nens i joves i lo que el sistema educatiu exigeix i espera d'ells. L'escola ha de recollir l'oportunitat que li brinden les eines tecnològiques per adequar les pràctiques educatives a la realitat social.

Estallo (2000) indica que la pràctica regular i sostinguda del videojoc no suposa cap modificació especial en els següents aspectes: adaptació escolar, rendiment acadèmic, clima i adaptació familiar, hàbits tòxics, problemes físics, antecedents psicològics infantils, activitats socials, patrons de personalitat, símptomes i síndromes clínics, agressivitat-hostilitat, pors, assertivitat, estres i suport social, vulnerabilitat i ansietat o depressió.

Estallo (2000) també ens parla dels diferents defensors d'aquesta forma d'oci, i les idees que utilitzen per a la defensa són:

- Els jocs poden proporcionar un sentit del domini, control i compliment que no estan inclosos en la seva vida.

- Reducció de l'intensitat d'altres conductes problemàtiques en l'adolescència.
- Forma d'aprenentatge i d'entrenament de futures activitats.
- Promouen i desenvolupen la coordinació oculo-mannual, habilitats espacials i de matemàtiques.
- Potencial recurs per l'augment de l'autoestima.
- Construir una forma d'iniciació en els requisits cognitius del món de la tecnologia informàtica.

Estallo (2000) diu que resulta evident que els videojocs demanen una quantitat de temps important, no obstant hem de considerar com una elevada dedicació pot conduir a l'adhesió sense que impliqui necessàriament addicció ja que per aquest concepte s'haurien de derivar una sèrie de conseqüències negatives que fins el moment no s'han pogut establir. Probablement s'ha parlat d'addicció sense considerar les connotacions estrictament clíniques d'aquest terme, Estallo (2001) diu que en l'actualitat no existeix cap dada rigorosa que fan suposar la possibilitat d'una evolució comparable a la d'un trastorn addictiu o del control dels impulsos en els jugadors de videojocs. La dada més interessant és l'absència d'afectats per aquesta síndrome en una activitat que ha complert la segona dècada. Seguint amb Estallo (2001) diu que probablement s'hagi parlat d'addicció, sense considerar les connotacions estrictament clíniques d'aquest terme, amb tota probabilitat qui parla d'aquest terme només es refereix a l'efecte motivador d'aquests jocs, que es pot definir com la sensació subjectiva del jugador que li impedeix seguir jugant quan ha acabat una partida. Això segons Estallo (2001), és el que ha s'ha considerat addicció, però ell proposa el terme adhesió o aficció.

Pifarré i Rubiés (1997) diuen que els jocs electrònics (siguin videoconsoles de taula, d'ordinador o portàtils) constitueixen per als infants una porta d'entrada al món de la informàtica i la tecnologia. De l'ús, relació i vivències que nens i nenes tinguin amb els videojocs, pot dependre el seu interès posterior pels usos no estrictament lúdics dels ordinadors. Els videojocs semblen semblar diferents valors: actituds de respecte, reflexa la societat

en la què vivim i que proporcionen un primer contacte lúdic i agradable amb una tècnica irreversiblement present a la nostra societat (Pifarré i Rubiés, 1997).

Segons León i López (2003), alguns dels defensors dels videojocs ho justifiquen de la següent manera: afavoreixen a l'autocontrol, reproduïxen altres conductes problemàtiques, potencien l'aprenentatge, desenvolupen la coordinació oculomanejadora i potencien l'autoestima.

En la mateixa línia, Calvo, (2000) arriba a la conclusió que actualment l'ús sensacionalista de la problemàtica dels videojocs només fa que desinformar els pares i educadors semblant polèmica i al mateix temps afirma que: els videojocs constitueixen una activitat clarament domèstica, els videojocs són una activitat social i són més un complement que no pas un suplement d'altres activitats.

Per últim (del Moral, 1996), diu que no tots els videojocs reproduïxen contravalors carregant les seves tintes en elements violents, sexistes i militaristes; sinó que existeixen productes comercialitzats que intenten desenvolupar un altre tipus d'habilitats, a més a més de les manipulatives i de l'agilitat de les respostes.

CAPÍTOL 3.

LES TIC EN L'ADOLESCÈNCIA

3.1. PER QUÈ PREN TANTA IMPORTÀNCIA LA RELACIÓ ENTRE ADOLESCENTS I TIC?

La adolescència és un fenomen psicològic, biològic, social i cultural. És el període en el qual l'individu es desenvolupa cap a l'adquisició de la maduresa psicològica a partir de construir la seva identitat personal (Castellana, 2003; Castellana, 2005). També és un període important per les pròpies característiques evolutives: omnipotència, tendència a buscar la causa dels problemes en l'altre (culpar a l'exterior), poca experiència de vida, dificultat de reconèixer addiccions subtils i necessitat de normalitzar conductes de risc.

Totes aquestes característiques fan que l'adolescent mereixi una atenció especial respecte les relacions que estableix amb les TIC ja que és en aquesta etapa on s'aprecia un major increment del seu ús degut a que les han incorporat a la seva vida de manera habitual, utilitzant-les com a eines d'interacció, informació, comunicació i coneixement. Els adolescents són un col·lectiu molt sensible al moment social que estan vivint. La modernitat els permet accedir a un nivell d'informació elevat, heterogeni i canviant (Matute, 2003). La varietat d'opcions que la nostra societat ofereix sotmet a l'adolescent amb freqüència a la difícil tasca de prendre decisions el qual l'obliga a discernir i demostrar una capacitat de gestió del risc que la majoria de nois i noies no han adquirit encara. En aquest sentit està demostrat que un bon nivell d'informació és necessari, però no suficient. Així mateix, la vulnerabilitat d'aquest col·lectiu davant un ús inadequat de les TIC és considerable ja que sovint naveguen per Internet o parlen pel mòbil sense control o medicació de cap adult fet que provoca que puguin accedir a una sèrie d'informacions no convenients (racisme, venda d'armes, accés a drogues, pornografia, chats i sectes) i/o contactar amb persones desconegudes.

Per tot lo que s'ha anat dient fins ara l'adolescència és una població diana on s'han d'invertir energies i pressupostos per aconseguir minimitzar el màxim un ús desadaptatiu d'aquestes tecnologies.

L'addicció a les noves tecnologies pot afectar a totes les edats, però especialment als adolescents ja que en l'adolescència és on s'aprecia un major increment ja que les han incorporat de manera habitual en la seva vida, utilitzant-les com a eines d'interacció, informació, comunicació i coneixement (Berrios, Buxarrails, 2005), amb el risc afegit de no estar controlat per els pares i la facilitat de contactar amb persones desconegudes, rebre informació manipulada... a través d'Internet i el mòbil (Bononato, 2005). Segons Berrios, Buxarrails (2005). És necessari conèixer i comprendre en profunditat l'ús que realitzen d'aquestes tecnologies, com les utilitzen, per què i amb quina freqüència ho fan, així com l'importància que tenen en la seva vida quotidiana. També és interessant conèixer com aquestes tecnologies mediatitzen les seves relacions interpersonals amb els seus pares i adults (pares, mares, educadors etc.).

Un dels reptes més importants dels professionals de l'educació ha de centrar-se en l'estudi de la relació que els i les adolescents fan amb les TIC ja que aquestes tecnologies engrandeixen les possibilitats de la comunicació, generen noves cultures i possibiliten el desenvolupament de noves habilitats i formes de construcció del coneixement (Berrios, Buxarrails, 2005).

Infància i adolescència mereixen una atenció especial pel que fa a les seves relacions amb les TIC. La majoria d'estudis realitzat sobre les noves tecnologies agafen per la seva mostra població adolescent. L'adolescència és un fenomen psicològic, biològic, social i cultural; és el període que l'individu es desenvolupa cap a l'adquisició de la maduresa psicològica a partir de construir la seva identitat personal (Castellana, 2003). L'adolescent és un col·lectiu molt sensible al moment social que està vivent. La modernitat els permet accedir a un nivell d'informació elevat, heterogènic i canviant. Està demostrat que un bon nivell d'informació és necessari, però no suficient (Castellana i Lladó, 1999). La varietat de les opcions que li ofereix la nostre societat sotmet a l'adolescent amb freqüència a la difícil tasca de prendre decisions lo qual l'obliga a discernir i

demostrar una capacitat de gestió de risc elevada i que la majoria de nois i noies no tenen adquirida encara. Per altre banda les característiques pròpies d'aquest moment evolutiu: omnipotència, tendència a buscar la causa dels seus problemes en l'altre (culpar a l'exterior), poca experiència de vida, la dificultat en reconèixer addiccions subtils i la necessitat de normalitzar conductes de risc desajustant la realitat al sobreestimar exageradament el número d'iguals que tenen conductes de risc, els converteix en un col·lectiu summament susceptible a partir conductes addicctives o altres trastorns psicològics relacionats amb l'ús d'alguna de les aplicacions d'Internet. Així, mateix. La necessitat que tenen de comunicació, el que sempre es tracta d'usuaris inexperts i la potenciació amb altres tecnologies com els videojocs o el mòbil augmenta la vulnerabilitat d'aquest col·lectiu ja que l'adolescent que navega per Internet sense cap control pot accedir a una sèrie d'informacions no convenients com el racisme, venda d'armes, accés a drogues de tot tipus, tant legals com il·legals, pornografia, xats, sectes, etc... que fa necessària una major atenció per part dels adults i de la societat en general (Bononato, 2005).

Dins del context social, l'adolescència manté una estreta relació amb les tecnologies de la informació i la comunicació degut a que s'han convertit en una poderosa eina que els facilita informació, comunicació i potencia el desenvolupament d'habilitats i noves formes de construcció del coneixement, en altres paraules l'adolescència d'avui practica noves formes de construir una cultura digital (Berrios, Buxarrails, 2005).

Un dels aspectes d'especial interès ha estat estudiar com influencia l'ús de les TIC en les relacions socials dels adolescents amb els seus pares. Cal considerar que aquest tipus d'interacció es produeix amb més freqüència quant l'ús d'aquestes tecnologies es relaciona amb activitats d'oci (Berrios, Buxarrails, 2005).

La família no queda exclosa d'aquestes transformacions. Les TIC satisfan diferents necessitats dins de les famílies, per exemple navegar per Internet o dedicar temps d'oci als videojocs. Des d'aquesta perspectiva, la vivenda

es configura com un espai a on els adolescents accedeixen a les TIC i també adquireixen, per interacció amb els seus progenitors i germans, pautes i criteris sobre el seu ús (Berríos, Buxarrails, 2005).

Segons Alberó (2002) l'accés a les TIC per part de pares i mares encara és limitat, ja que es troben escassament familiaritzats amb aquesta tecnologia. Generalment deleguen la responsabilitat d'ensenyar als adolescents i la formació a l'ús i aprofitament de les TIC als centres educatius. El fet de que els adolescents coneguin millor a les TIC que els seus pares pot tenir efectes positius o negatius sobre l'ambient familiar (Berríos, Buxarrails, 2005).

Amorós, Buxarrías i Casas (2002) i de Naval, Sádaba i Bringué (2003) assenyalen que els adults estiguin encara poc familiaritzats amb les TIC, això pot tenir efectes positius en els adolescents. Gràcies a l'estreta relació que els joves mantenen amb les TIC, poden convertir-se, molts cops, en experts a l'interior de les seves famílies; realitzant el manteniment tècnic i orientant als altres respecte al seu ús i les seves possibilitats. Per altre banda, també pot tenir un efecte negatiu, ja que els progenitors s'inhibeixin per el seu propi coneixement (Berríos, Buxarrails, 2005).

Tot això confirma la necessitat que l'adolescent trobi en el seu entorn adults positius, possibilitadors i amb capacitat per posar límits. Està demostrat que les mesures de prevenció del risc durant l'adolescència s'han de resoldre, sense excloure altres perspectives, reforçant els programes d'orientació i suport familiar (Castellana, 2005). Així mateix està actualment acceptada la importància de la funció educativa dels adults pròxims a l'adolescent i l'influència que poden exercir si adquireixen el rol de persona significativa (Castellana, 2005). Per tot això, s'entén que cal treballar conjuntament amb aquests agents socialitzadors oferint-los suport i orientació ja que adquireix avui en dia una dimensió d'urgència social.

3.2. INTERNET I ELS ADOLESCENTS.

3.2.1. Addicció a Internet per part dels adolescents.

Estudis demostren que les persones que utilitzen Internet d'una forma desadaptativa són el grup dels adolescents (Young, 1996), acotant una mica més semblen ser persones jove, urbanes, amb coneixements d'anglès i domini d'ordinadors, de professió lliberal i de classe mitja-alta (de la Gandara i Àlvarez, 2004).

Seguint en la mateixa línia Bononato (2005) diu que és arriscat i poc científic fer un perfil de la persona addicta però cal centrar l'atenció en l'etapa de l'adolescència; especialment degut a les característiques implícites d'aquesta etapa evolutiva. És una etapa on l'adolescent va desenvolupant la seva personalitat, el desenvolupament del jo i de d'identitat personal; també és una etapa de creixement on conflueixen una sèrie de canvis externs i interns que afavoreixen la aparició de conflictes; canvis biològics, psicològics, familiars i socials; és una etapa on la vida de l'adolescent es centra en les amistats i la ruptura d'aquestes mateixes; per tan tots aquests factors es tradueixen en una sensació de inseguretat que ponen de manifest les pors pròpies de l'adolescent: a fer-se adult, a que el deprecii pel seu físic, a quedar-se sol, a que li facin mal...

Els motius que els porten aquest ús desadaptatiu segons Echeburúa (2003) és que senten atrapats per no tenir els criteris clars d'utilització d'Internet, i per això dediquen un número excessiu d'hores o es posen en pàgines de tipus pornogràfic i violent.

Bononato (2005) ens parla de les possibles causes que podrien portar a l'adolescent a un inici de l'addicció a Internet. Segons l'autor tenint en compte les característiques de l'etapa evolutiva de l'adolescent, davant

d'una situació traumàtica, una pèrdua, un fracàs escolar, una separació de pares... l'adolescent pot viure-les en soledat en lloc d'afrontar-les amb els seus pares, els professors, els amics. En aquest espai de soledat es troba amb una realitat personal amb totes els canvis físics i psicològics que no arriba a acceptar, conflictes familiars que no resol... Davant d'aquest panorama l'adolescent té la possibilitat de moure's en un món de fantasies: sentir-se superior davant un videojoc que controla o davant d'un enemic que venç i com més hores passa davant del monitor, més segur es sent. Al xatejar a través d'Internet i/o telèfon mòbil, té la oportunitat de manifestar-se no tal com realment és, sinó com li agradaria ser, com aquest adolescent pensa que els altres els hi agradaria que sigues, emmascarant aquests conflictes que viu, no tindrà l'oportunitat de enfrontar-se als altres directament, no passarà la vergonya de presentar-se, de que vegin els canvis que s'estan produint en el seu cos...Lo que en un principi és una avantatge, com és relacionar-se amb molta gent, al fer-ho a través d'un objecte que impedeix el trobar-se cara a cara, a la llarga es torna en contra ja que al no tenir que enfrontar-se a l'altre, no genera recursos personals.

Hi ha algunes aplicacions d'Internet que fan que l'adolescent sigui especialment vulnerable a enganxar-se a Internet:

- Els grups de parla d'Internet (IRC, "xats"). Aquesta aplicació_ aconseguix portar a la persona a un estat de *trance* on apareixen sentiments de pertinença, de control i de poder, brindant el benestar. D'aquesta manera s'anul·len els sentiments negatius que l'adolescent respecte de si mateix i dels altres, aconseguint un estat summament estimulant. Durant l'estona de connexió no hi ha dolor ni culpa però sí sensació de poder i de control, sensacions importants que serveixen per compensar els sentiments que té l'adolescent respecte de si mateix. L'adolescent es troba en un món diferent, sense les limitacions del món "real". Aquestes sensacions poden donar lloc a la vivència d'una experiència agradable i d'excitació, disminuint l'avorriment, la tensió, la depressió i l'ansietat i es veuen reforçades per l'immediatesa amb la que apareixen. La connexió a un xat o a un joc de rol permet a l'adolescent la correspondència amb els iguals les 24 hores,

contactar amb persones que d'altre forma no hauria conegut, mantenir el contacte amb amics al mínim cost i ser escoltat, (Sánchez- Carbonell, Castellana i Beranuy, 2005).

- L'efecte desinhibidor de l'anonimat. Permet a l'adolescent expressar alguna necessitat o emoció desagradable o, en altres ocasions, ser honest, obert i expressar emocions sobre assumptes personals que no podrien ser fàcilment discutits cara a cara. Tant en la comunicació asincrònica (correu electrònic) com en la sincrònica (xats), es disposa d'un període de temps entre la recepció del missatge i l'emissió de la resposta. El ciberespai crea una "zona per la reflexió" on el temps interactiu s'exté i dona més oportunitats per meditar i compondre una resposta, característica de la que introvertits i insegurs en poden treure partit (Sánchez- Carbonell, Castellana i Beranuy, 2005), i és que en general, es perceben les relacions a Internet amb una menor intimitat, confiança amb l'altre, passió i compromís que les que es desenvolupen cara a cara; però pel que respecte a l'empatia, la importància de l'opinió de l'altre, la sinceritat, el respecte i la fidelitat, les trobem en igual mesura en les relacions de la Red (Moral, F. 2006). Segons Tisseron (2006) els internautes es relacionen amagant-se parcialment darrere d'una identitat fictícia. A la vida real és possible amagar l'estatus social o les intencions, però no l'aspecte; en canvi a Internet es pot amagar l'edat, el sexe, el color de pell i totes les característiques visibles. Aquesta particularitat explica l'entusiasme dels joves per aquests espais.

Algunes de les conseqüències de l'addicció a Internet segons (Tisseron, 2006) el mateix autor Internet es presenta, inclús, com al principal competidor del circuit familiar. El risc no és la dessocialització via Internet sinó la socialització forma del grup de referència tradicional. La xarxa crea una relació diferent amb l'espai, la duració i amb ella mateixa. La xarxa contribueix al sentiment de formar part del mateix planeta entre tots els seus usuaris i això juga un paper important en la consciència del món que tenen els joves. Al mateix temps, el temps es redueix: la impaciència és increïble en els fòrums i en els missatges, que s'ha de respondre ràpidament. Per altre banda, a través de la xarxa persones desconegudes

parlen de la seva intimitat. Per últim, l'ús d'Internet s'acompanya en els joves d'una relació diferent amb la seva identitat i la seva imatge. La prova és que avui els preadolescents i els nens accepten que una imatge de si mateixos no és res més que l'equivalent d'una identitat fictícia. Sovint, s'observa una reducció significativa en la comunicació familiar i la magnitud del seu entorn (Krauts, Kiesler, Boneva, Cummings, Helgeson i Crawford, 2002). L'ús indiscriminat d'Internet pot afavorir la passivitat del adolescent, robant-li temps que hauria de dedicar a l'estudi (Quintana, 2004) i alteracions de l'humor, ansietat i irritabilitat provocant-li un major malestar psicològic (Echeburúa, 1999). Un estudi de ACPI i PROTEGELES (2002) parla d'un seguit de problemes destacats de l'ús d'Internet per part dels menors: desaprofitament d'Internet coma font d'informació i formació (65%), temps excessiu de connexió (15%) accés des de llocs no condicionats -cibercentres-(36%), accés freqüent a continguts inconvenients (38%), accés a la xarxa sense filtres (86%)i l'accés a xats específics d'adults (18%).

3.2.2. Per què Internet és tan atractiva pels adolescents?

En primer lloc, Internet és una eina important pels estudis dels adolescents i un element de diversió, informació i relació amb els altres. L'adolescent troba en la xarxa un gran potencial que li permet incrementar el rang de possibles xarxes socials i que inclou la relació virtual amb altres, inclús amb estranys; en aquest sentit una tercera part manifesta haver facilitat en alguna ocasió el seu e-mail o telèfon per mantenir el contacte amb algú que ha conegut a través de la xarxa (Fundació Catalana per a la Recerca, 2004). La connexió a un xat o a un joc de rol li permet la correspondència amb els iguals les 24 hores, pot mantenir el contacte amb amics a costos mínims i li permet ser tingut en compte i ser escoltat.

En segon lloc, Matute (2003) opina que la comunicació a través d'Internet és una activitat atractiva perquè afavoreix el desenvolupament de la personalitat, permetent no ser sempre la mateixa persona i saltar-se les limitacions socials. D'aquesta forma els internautes al canviar de personalitat o de nom experimenten amb noves formes de ser, i explorar el món real, un cop comprovada la seva eficàcia virtual. Si a més tenim en compte les característiques evolutives de l'adolescent ens trobem que el món d'Internet li permet moure's en un món de fantasies, sentir-se superior davant d'un joc en xarxa que pugui controlar o davant d'un amic que el guanya, i que a mesura que augmenta les hores que passa davant del monitor, més segur se sent. Al xatejar té l'oportunitat de manifestar-se no només com és, sinó com li agradaria ser o com pensa que els altres els hi agradaria que sigues (Bononato, 2005).

Per últim, l'adolescent troba amb Internet un món diferent, sense les limitacions del món "real", un lloc on desapareix la vergonya i on s'obté la il·lusió de millorar el seu rendiment personal, social i intel·lectual. En un xat s'interactua amb els altres de manera descorporalitzada, submergida i sense les regles que regeixen les conductes. L'anonimat té un efecte desinhibidor que genera dos camins: el primer li permet expressar alguna necessitat o emoció desagradable i el segon li permet ser honest i obert

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

respecte alguns assumptes personals que no podrien ser fàcilment discutits cara a cara (Sánchez-Carbonell, Castellana i Beranuy, 2007).

3.2.3. Variables relacionades amb l'ús d'Internet per part dels adolescents.

Analitzant la literatura, ens adonem que cal analitzar diferents variables per avaluar l'ús que fa l'adolescent d'Internet: temps de connexió, gènere, lloc de connexió, des de quan es connecten, dies setmanals de connexió i motius de connexió.

Temps de connexió: No hi ha una relació rellevant entre el temps de connexió i l'ús problemàtic (Young, 2005; de Garcia, Vigo, Fernández i Marcó, 2002), en canvi si sembla existir una relació entre el número total d'hores setmanals i el número d'hores dedicades a una connexió concreta. No obstant, els addictes generalment mostren un excés en l'ús d'Internet, passant des de quatre fins a vuitanta hores a la setmana, amb sessions que podrien durar fins a vint hores (Young, 2005).

Una sèrie d'autors avalua el temps de connexió a Internet de forma diària. L'adolescent habitualment es connecta una mitjana de 2 hores diàries. (Muñoz, Navarro i Ortega, 2003), (Conde, Torres-Lana i Ruiz, 2002), mentre que Quintana (2004) diu que un 44% dels infants entre 8 i 14 anys es connecten dues hores cada dia.

D'altres autors parlen del temps de connexió en funció de hores setmanals, i el promig del qual es parla ronda entre 8'5 i 19 hores setmanals. (ACPI i PROTEGELES, 2002; Scherer i Bost, 1997; Morahan-Martin i Schumacher, 2000 i Estallo, 2000). Scherer (1997) diu que els subjectes classificats com a dependents es connecten una mitjana de 11 hores setmanals. Morahan-Martin i Schumaker (1997) classifiquen amb un promig de 8.5h setmanals els usuaris patològics. No obstant existeix un percentatge de navegants la utilització dels quals oscil·la entre 30 i 40 hores setmanals. Aquesta dedicació resulta important sens dubte, no obstant no es pot estigmatitzar aquests subjectes com a usuaris patològics ja que hi poden influir circumstàncies atípiques (personals, socials, clíniques i fins i tot laborals que justifiquin aquest aparent abús (Estallo, 2001).

Algunes dades més tranquil·litzadores són les de l'estudi de Castells (2001) i Naval, Sádaba i Bringué (2003) que obtenen que el 73.9% dels joves de Barcelona d'entre 15 i 19 anys són usuaris d'Internet, es connecten aproximadament cinc dies a la setmana passant-hi un total de 7h connectat. Al mateix passa amb les dades extretes de l'enquesta AIMC (2006) ja que $\frac{3}{4}$ parts dels internautes espanyols reconeixen connectar-se durant temps moderats (10hores setmanals o menys).

Estallo (2001) considera com a plenament normals aquelles xifres compreses entre 7 i 14 hores setmanals, valors que per d'altres autors podrien ampliar-se fins a 20.

Gènere: Hi ha diversitat d'opinions respecte el gènere dels internautes, mentre alguns autors defensen la idea que nois i noies realitzen un ús diferent d'Internet segons el sexe, altres autors diuen tot el contrari.

Els autors que defensen la idea que l'ús d'Internet és diferent segons si ets noia o noi argumenten que hi ha uns patrons més freqüents de l'ús d'Internet per part dels nois que de les noies. Tan a Europa com els Estats Units el percentatge de nois és superior al de les noies. Segons Quintana (2004), el 55'8% dels internautes europeus són homes, i el 44.2% són dones.

Un estudi portat a terme per Eyetracking Media Espanya (2005) realitzat per alt64 amb la col·laboració de la AIMC conclou que els patrons d'ús d'Internet són diferents segons si ets home o dona; les conclusions les quals extreu són les següents:

- Que existeixen patrons diferents de navegació segons si ets home o dona.
- Que les dones llegeixen de forma molt més ordenada les pàgines web.
- Que tan els homes com les dones escanegen el text en busca de les paraules claus i això els ajuda a decidir si llegeixen o no la notícia.

Segons AIMC (2006) existeix un major equilibri en la proporció d'homes i dones entre els adolescents, cosa que indica la tendència cap a l'augment de la importància de la dona en la població internauta en el futur. A Espanya, el 55.8% dels joves entre 13 i 19 anys són homes per un 44.2% de dones.

Alguns estudis com el de Gutiérrez, Mora, García i Edipo (2001) constaten el contrari; que no hi ha diferència de sexe entre les persones que decideixen utilitzar Internet i les que decideixen no fer-ho. No obstant el mateix estudi constata que en la població general sí que apareixen diferències en la utilització d'Internet vinculades al sexe. Un altre estudi que sosté aquesta dada és el de Conde i cols., (2002) que diuen que no hi ha diferències entre homes i dones, exceptuant la tendència masculina a passar més temps a la re dia utilitzar-la en major mesura que les dones.

Diferències entre nois i noies.

Lloc de connexió: convé saber quin és l'entorn físic on es connecten els adolescents a Internet ja que no és el mateix connectar-se a casa, al centre educatiu o en un cibercafé. En aquest sentit s'ha comprovat que la majoria dels adolescents es connecten des del domicili particular ja que els estudis revelen que entre un 50% i un 80% de les connexions de la població infanto-juvenil es porten a terme des del domicili particular. Un 56% dels nois i noies europeus es connecten a Internet des de casa seva; un 26% accedeix des dels centres educatius i el 8% ho fa des de les biblioteques (Muñoz-Rivas, Navarro, Ortega, 2003). A l'enquesta AIMC (2006) el 52.8% dels subjectes utilitza la xarxa varis cops el dia des de casa i un 6.3% des del centre educatiu. L'estudi d'Estallo (2001) mostra uns percentatges més elevats ja que el 78.4% dels adolescents accedeixen a Internet des del seu domicili particular. Quintana (2004) explica en el seu estudi que el 56% dels nens i nenes europeus es connecten a Internet des de el domicili familiar; un 26% accedeix des de les escoles (majoritàriament en àmbits rurals), el 8% des de biblioteques i el 5% des de cibercafés.

Des de quan es connecten: A l'enquesta AIMC (2006) el 86.1% dels casos són navegants veterans perquè tenen una antiguitat de 2 o més anys.

Dies setmanals: Segons la AIMC (2006) el temps que passen a Internet, els adolescents europeus passen 9.8% dies per mes de mitjana i la duració mitjana de cada sessió arriba a 30.8 minuts diaris. També trobem els estudis de Castells (2001) i Naval, Sádaba i Bringué (2003) obtenen que un 73'9% dels joves de Barcelona entre 15 i 19 anys són usuaris d'Internet i es connecten aproximadament uns cinc dies a la setmana, passen un total de 7hores de mitjana connectats setmanalment, i dediquen les hores a la navegació principalment i a utilitzar els serveis de missatgeria instantània MSM i Xat amb un 82%, jugar online 62% i utilitzar el correu electrònic el 55%. Mentre que l'estudi de Naval, Sádaba i Bringué (2003) indica que un 55'9% de les i els adolescents de Navarra utilitza Internet i un 75'7% tenen ordinador personal.

Motius de connexió: La finalitat que porta a l'adolescent a connectar-se és rellevant, ja que no és el mateix connectar-se amb finalitats acadèmiques que amb finalitats lúdiques. Semble ser que els principals usos d'Internet per part dels adolescents són socials i interpersonals. Segons Conde, Torres-Lana i Ruiz (2002), els usos que fan els adolescents d'Internet son socials, per adquirir noves relacions. ACPI i PROTEGELES (2002) informen que el 38% dels menors té accés a continguts inconvenients i un 19.2% dels adolescents entre 15 i 19 anys accedeix freqüentment a pàgines pornogràfiques. Cal destacar que l'enquesta AIMC (2006) l'ús del www és del 91.7%, el correu electrònic el 90.5% i el Messenger el 27.2%. Segons NetValue (2002) els joves no es caracteritzen per la seva tendència a comprar a través d'Internet o per la consulta de comptes bancària online i els serveis més utilitzats pels europeus a l'any 2002 destaquen els jocs (157.1), xats (140.1) i missatgeria instantània (122.3). Seguint Naval, Sádaba i Bringué (2003) diuen que els serveis més utilitzats a través d'Internet són el Messenger i el Xat (82%), el correu electrònic (55.9%) i el joc online (55%).

Un dels aspectes més rellevants de la implantació d'Internet segons la vuitena Enquesta AIMIC als usuaris d'Internet (AIMC, 2006), ha estat el constant creixement d'aquells serveis que tenen una finalitat personal o social. Diferents investigacions han posat de manifest que Internet s'ha convertit en el principal espai d'interacció social i que l'aplicació més freqüent és la d'establir comunicació interpersonal (Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukopadhyay i Scherlis, 1998; McKenna i Bargh, 2000). La possibilitat de comunicar-se i relacionar-se amb les persones, a través de l'ordinador, es veu afavorida per l'ús de serveis de correu electrònic, xat, missatgeria instantània, telefonia o video-telefonia...; que clarament es corresponen amb la aplicació més social de la Red (Moral, 2006; Moral i Igartua, 2005). Conde, Torres-Lana, Ruiz, (2002) indiquen en els resultats dels seus estudis que els motius de connexió per part dels adolescents són principalment socials, de suport, consell o noves relacions.

Curs d'Internet. Quan un nou usuari descobreix o s'introdueix a Internet, es produeix una fase d'encantament caracteritzada per elevats temps de connexió i una certa obsessió. Temps després apareix una caiguda de l'ús que corresponen a una visió més objectiva de lo que és Internet apareixent una fase de desencantament. Finalment apareix una fase d'estabilitat on Internet es troba en un espai natural dins les activitats del subjecte. Aquest fenomen va ser constatat per Creasey i Meyers (1986).

Edat Un estudi realitzat per Quintana (2004) estima que el 20% dels usuaris de la xarxa en tot el món són persones entre 8 i 14 anys.

3.3. EL MÒBIL I ELS ADOLESCENTS.

3.3.1. La importància de la relació adolescents i mòbil.

Els menors s'estan convertint en els principals usuaris dels diferents serveis que ofereix la telefonia mòbil en l'actualitat, aquests aparells són ja per els menors veritables instruments d'oci (enviament de missatges curts-SMS-fotografies, descarrega de tons musicals, jocs...) als que dediquen cada cop més temps i recursos econòmic

Per les generacions joves, els telèfons mòbils són quelcom que sempre ha existit fet que fa que siguin experts en l'elecció del medi, lloc, moment en que cal trucar o utilitzar el mòbil (Suoranta i Ylä-Kotola, 2000)

Trobem dues explicacions sociològiques sobre l'èxit del mòbil entre els adolescents. Per una banda, Ling (2002) llança un concepte enormement fèrtil, en el que l'adquisició del telèfon mòbil es considera un "ritual de pas", com ho són el rellotge o la ploma a la primera comunió, el mòbil pot ser un objecte d'iniciació a l'adolescència. Per l'altre, Fortunati i Manganelli (2002) parlen de la "germandat virtual", fenomen entès com el sentiment de fraternitat que sorgeix entre els joves per compartir sentiments, emocions i pensaments.

Com hem esmentat la cultura del telèfon es troba en un estat de canvi constant però també s'ha de tenir en compte segons es tracti d'adolescents o d'adults. Per els primers, els adolescents, constitueix una part natural i important del seu dia a dia, és un mitjà per organitzar les activitats de la vida diària amb un estil i necessitats de comunicació propis, al temps que és un mitjà per construir un entramat social, els serveix per definir el seu propi espai en relació als altres i la relació del mateix amb el seu món tecnològic.

El telèfon mòbil té varis significats en la vida dels adolescents. Pels adolescents el mòbil constitueix una part natural i important del seu dia a dia i també de les seves funcions tant com a mitjà per organitzar les activitats de la vida diària així com a mitjà per construir un lligam social i

definir el propi espai de cadascú de la seva relació amb els altres (Oksman i Rautianinen, 2002). El mòbil ha servit com una manera de definir la identitat de l'adolescent tan individualment, a base de personalitzar l'aparell en diverses maneres, com col·lectivament creant un llenguatge especial del grup, al fer ús del servei de missatges curts SMS (Oksman i Rautianinen, 2002)

L'ús que fan els adolescents de la telefonia mòbil té unes característiques especials que són completament diferents de les que fan els adults. Les activitats que formen part essencial de la cultura del telèfon mòbil dels adolescents són l'ús extensiu del missatge de text, les trucades "bomba" i els jocs (Kasesniemi i Rautiainen, 2001). Una altra activitat característica dels adolescents és la personalització del telèfon mòbil mitjançant canvis de tons de trucada i la seva aparença externa. A mesura que una persona jove es fa gran, els patrons es van fent diferents i el procés d'anar-se fent independent també ocasiona canvis en la comunicació (Oksman i Rautiainen, 2002)

Per un adolescent el mòbil és una forma nova de comunicar-se. És un element que facilita les seves relacions, permet intimitat en les converses amb amics o amigues i facilita, per la seva immediatesa, manifestar coses que potser en un altre tipus de situacions no faria. Els adolescents s'estan convertint en els principals usuaris dels diferents serveis que ofereix la telefonia mòbil (fotografies, tons musicals, jocs...). Aquest instrument és un veritable instrument d'oci al que dediquen cada vegada més temps i recursos econòmics. Suscita a més a més un fenomen anomenat "germandat virtual", entès com el sentiment de fraternitat que sorgeix entre els adolescents per compartir sentiments, emocions i pensaments. El telèfon mòbil no és només un dispositiu tècnic, és un objecte personal i social sotmès a les influències de la moda. Mai abans un aparell tecnològic s'havia convertit en un aspecte tan important en la vida diària de les persones ni tan determinant del poder sobre l'identitat individual. Es tracta d'una autèntica revolució social.

3.3.2. Per què el mòbil és tan atractiu pels adolescents?

Les raons per les que el mòbil és tan atractiu per l'adolescent són variades:

Comunicació: el mòbil combina dos tipus de comunicació. La veu és una comunicació sincrònica, simultània en el temps, mentre que els missatges de texts són asincrònics com el correu electrònic. La comunicació amb el mòbil permet al adolescent estar en contacte continu amb la seva xarxa de relacions socials i ampliar-la. Com a mitjà de comunicació, l'ús del telèfon mòbil genera grans i contínues recompenses ja que ofereix la possibilitat de mantenir-se constantment informat sobre quina és la situació de persones concretes, rebre estímuls de tot tipus o cridar l'atenció d'altres individus, tot això a temps real i amb absoluta immediatesa (Muñoz-Rivas i Agustín, 2005).

Característiques físiques: Les característiques estimuladores dels telèfons mòbils que són més destacades pels seus usuaris atenent als seu efecte reforçant segons Muñoz-Rivas i Agustín (2005) són:

- a) la personalització de les trucades a través dels tons musicals que poden ser contínuament renovats.
- b) jocs de llums i colors cada vegada més elaborats, atractius i eficaços que són percebuts de forma molt agradable pels usuaris.

Temps i privacitat: el mòbil és atemporal, la qual cosa, permet a l'adolescent connectar-se amb rapidesa a qualsevol hora del dia o la nit. Li proporciona una nova flexibilitat, independència i privacitat en la comunicació interpersonal. Poden comunicar-se entre ells directament sense la necessitat del permís patern. Li permet "escapar" del control patern, reforça la identitat personal i col·lectiva i facilita la emancipació dels pares.

Estatus: Un adolescent consumidor que compra un telèfon mòbil es sent poderós, no només per el fet d'utilitzar-lo sinó també per la propietat en si. L'usuari pot estar informat permanentment de quines són les seves condicions econòmiques i de quin és el tamany del seu cercle social, en

funció de les característiques de l'aparell o de la freqüència del seu ús, afavoreix la independència i reforça el contacte amb amics i altres persones de fora de l'entorn familiar.

Via d'accés ràpid i suport per el desenvolupament d'altres conductes: El telèfon mòbil és un instrument que pot ser utilitzat per participar en jocs d'atzar, per l'obtenció d'estímuls sexuals (p.ex., línees eròtiques), per realitzar compres i/o per navegar per Internet. Totes aquestes activitats poden generar una addicció per si mateixes en un determinat número de persones (Muñoz-Rivas i Agustín, 2005)

Obtenció demorada de les conseqüències negatives del seu ús: Mentre els aspectes reforçants són inherents al ús del telèfon mòbil, els efectes negatius derivats del mateix, poden presentar-se passat un temps més o menys prolongat. Aquest efecte és més evident referir-nos al gasto econòmic conseqüent donat que la factura pot arribar a l'usuari fins a un més després d'haver realitzat una o varies trucades molt costoses. Indubtablement, aspectes com aquest accentuen la dificultat per realitzar un major control de l'ús/abús ja que no requereixen una despesa prèvia al disfrutar de l'estimulació desitjada (Muñoz-Rivas i Agustín, 2005)

Identitat personal: el grau de personalització del telèfon mòbil és essencial per la identitat individual. El cos i la seva estètica son per l'adolescent com " la seva targeta de visita". Alguns autors comparen la forma del mòbil amb el vestir i altres modalitats d'expressió corporal que transmeten informacions sobre característiques personals i sobre l'idea que es fa de si mateix i dels altres. El mòbil sembla haver-se convertit en un objecte a través del qual cadascú pot subministrar informacions sobre la seva pròpia identificació de gènere, la seva actitud cap a la societat en la qual viu, la seva pròpia personalitat o el seu estat d'ànim. Així, el telèfon mòbil, aquestes edats, és més una eina de comunicació; és un objecte de decoració, aparença o accessori de moda.

Socialització: el mòbil també intervé significativament en la *socialització* i en el sentiment de pertinença al grup durant l'adolescència. El mòbil fomenta un procés d'emancipació dels pares (Ling, 2002). La gent jove utilitza el mòbil per sustentar i incrementar la seva xarxa social lo qual els hi permet mantenir el seu estatus en termes d'edat, gènere, classe, grups d'igual, etc. El mòbil aquestes edats és útil sobretot en els contactes a curta distància i és un mitjà molt pràctic per mantenir-se en contacte quan una conversa cara a cara no és possible.

Instrumentalitat: un gran número d'adolescents utilitzen els seus telèfons mòbils com a despertador, rellotge de butxaca, càmera fotogràfica, gravadora, agenda electrònica, plataforma de jocs o radio.

3.3.3. Variables relacionades amb l'ús del mòbil per part dels adolescents.

Les variables que cal tenir en compte alhora d'analitzar l'ús que l'adolescent fa del telèfon mòbil són les següents:

Número de trucades. És necessari saber quantes trucades de forma diària fan els adolescents per establir d'aquesta manera l'ús que fan dels seus telèfons ja que no és el mateix trucar 10 cops el dia que 1 cop. Les investigacions de Amorós, Buxarrais i Cases (2002) i Naval, Sádaba i Bringué (2003) coincideixen a senyalar que aproximadament d'un 80% dels joves de 12 a 19 anys tant de Barcelona com de Navarra tenen telèfon mòbil. L'estudi de PROTEGLES (2005) estableix que el 24 % dels adolescents realitzen trucades telefòniques amb el seu mòbil de forma diària. Un estudi realitzat per la Universitat de Granada (2007) diu que els joves entre 18 i 25 que són addictes al mòbil passen més de Quatre hores al dia pendent d'ell.

Diners: els adolescents dediquen una part important de la seva mesada a mantenir el seu mòbil amb saldo. Seguint a PROTEGELES (2005) es dedueix que l'adolescent gasta aproximadament entre 10 i 25€ al mes. No obstant, hi ha molts adolescents que no saben lo que gasten ja que utilitzen contracte i no ho paguen ells.

Edat: l'edat marca pautes d'ús diferencial. Els més joves utilitzen el mòbil com a consola de joc mentre que els més grans l'utilitzen per organitzar-se i coordinar-se. L'edat marca pautes d'ús diferencials. Els més joves volen el mòbil com a consola de jocs, i tenen davant d'ell una actitud lúcida com a joguina, veuen el mòbil com element natural, igual que la generació anterior va veure la televisió al néixer i al créixer amb ella.

Els nois més grans utilitzen el telèfon per organitzar-se i coordinar-se, hi ho fan extensament amb l'SMS. Mentre que les noies parlen més que escriuen, es comuniquen, en un procés de "pre-socialització" per sostenir la red social i la comunicació socioemocional.

Fases evolutives per part del mòbil (Ministerio de Educación y Ciencia, 2004):

- Entre els 11 i els 13 anys, els nens usen amb freqüència el telèfon fix i ja son capaços d'utilitzar el telèfon mòbil, però els hi manca, normalment, els criteris per un ús adequat, per això no és convenient que en tinguin un de propi.

- Entre els 13 i els 15 anys, és la fase més complicada ja que els adolescents ja saben utilitzar totes les possibilitats del mòbil, molts cops millor que un adult, però és fàcil caure en l'addicció als mòbils. Poden disposar de l'ús d'un mòbil familiar d'una forma més assídua, però no és aconsellable encara la seva possessió.

- Entre els 16 i els 18 anys, els adolescents ja poden fer-se responsables de tenir un mòbil (o perquè l'han comprat amb els seus estalvis o perquè els hi ha regalat) però és necessari que el seu ús s'ajusti a les normes preestablertes i ha de fer-se totalment responsable del seu manteniment econòmic, per lo que potser resulti més convenient la modalitat pre-pago que el contracte encara que es poden posar límits.

Gènere: mentre que els nois estan més interessats amb finalitats recreatives i no comunicacionals ja que les converses són breus i dirigides a la coordinació i l'organització, les noies l'utilitzen com a part de la seva cultura conversacional tant de trucades com de SMS (Mante i Piris, 2002).

També existeixen diferències clares per gènere en l' utilització del mòbil, aquestes diferències es perceben en tots els països.

Tot i així es dona un fenomen general, horitzontal entre nois i noies, es dona un ús del mòbil com a barrera de seguretat davant dels pares, per reforçar la identitat personal i col·lectiva i emancipar-se dels seus progenitors.

Els sms: els efectes dels SMS sobre la cultura i la societat no es poden passar per alt perquè han aconseguit un nivell de popularitat molt elevat,

que va desde propostes per prohibir i penalitzar les activitats il·legals mitjanant missatges, per convocatòries polítiques, festives o per participar en programes televisius i radiofònics. Els SMS comporten diferents avantatges pels adolescents, són una forma fàcil d'expressar sentiments amb poca implicació directe, raó de pes per que els adolescents prefereixen un SMS a una trucada; responen a la seva necessitat impulsiva de compartir els sentiments en el moment en que es senten i són més secrets i segurs que les trucades ja que no poden ser interceptats. Els adolescents son veritables especialistes amb els missatges ja que han desenvolupat un ús intensiu d'abreviatures, de forma d'expressió i sovint utilitzen els emoticons (representacions diagràmiques d'estats emocionals) per expressar sentiments entre el text escrit.

PROTEGELES (2005) estableixen que el 50% dels menors envien missatges.

Els serveis del mòbil: Segons Nadal, Lara, Portilla i Sadaba (2002) un alt percentatge d'usuaris (la majoria joves) utilitza el telèfon mòbil per comunicar-se amb amics (79.4%), per enviar missatges que possibilitin el contacte amb altres persones (78.3%) i per trucar a les seves famílies (59.9%). Segons Mante i Piris (2002) existeixen diferències importants al comparar l'ús dels servies del mòbil per part dels adolescents amb la resta de la població ja que obtenen als usos en els jocs i en els SMS.

Despeses de mòbil

Els menors que disposen de telèfon mòbil, dediquen una part important dels diners que reben a mantenir suficient saldo per utilitzar el seu aparell. Si bé les despeses de la majoria d'adolescents són moderats (entre 0 i 5 euros setmanals), trobem segons PROTEGELES (2005) un petit percentatge que dedica pràcticament tota la seva setmanada aquesta qüestió. Per tant seguint els estudis es dedueix, que, l'adolescent de mitjana gasta aproximadament entre 10 i 25 euros el mes en telèfon mòbil.

Accés possessió i ús del mòbil per part de l'adolescent.

Els autors posen de manifest que existeixen tres fases en el procés d'ús i possessió del mòbil: una, el d'accés a conèixer que és el telèfon mòbil i de

la missatgeria de text; un altre, al fet de posseir-lo a partir del moment adoptat; i finalment, el tercer, el sociològicament més importat, és l'ús que fan els joves del telèfon mòbil.

En el període adolescent, l'ús de la missatgeria és intensíssim. El mòbil és tot menys mòbil: és, abans que res, telèfon personal.

Al comparar als joves amb el resta de la població, apareixen diferències importants(Mante i Piris, 2002):

1. Alt percentatge de possessió i més alt percentatge de targetes prepagament.
2. Ús intensiu dels jocs.
3. Ús intensiu dels SMS.
4. Forta necessitat de personalització: tenir un mòbil no és suficient, té que ser personalitzat.
5. Alt percentatge de conversació amb amics.

Un aspecte addicional de l'ús del mòbil és que és predominantment usat per contactes de curta distància.

3.3.4. Impacte del mòbil en la relació adolescent-família.

El mòbil participa activament en la dinàmica i la forma de comunicació entre pares i fills adolescents. Regalar un mòbil constitueix un ritual de pas, mitjançant aquest simbolisme els pares reconeixen una responsabilitat i l'inici del procés d'emancipació (Ling, 2002).

Els pares compren un mòbil als seus fills com a forma de control durant el temps que passen fora de casa i transmeten el seu sentiment de seguretat (Kamibeppu i Sugiura, 2005). La compra del mòbil, a més a més, presenta característiques peculiars que creen un llaç com a nou cordó umbilical en el que els pares podran saber en cada moment on (i potser amb qui) estan. Això dona als pares una sensació fictícia de seguretat perquè poden preguntar als fills on es troben i així controlar-los, però ells, precisament per la condició portàtil del mòbil, poden enganyar-los fàcilment. Segons Vershinskaya (2002), en aquest procés es donen dues il·lusions, cada una en direcció oposada a l'altre: una, pensar que no estem sent controlats quant en realitat un pot ser localitzat en qualsevol temps i lloc y, dos, pensar que un pot controlar als altres quant el mòbil només permet sentir la veu d'alguna persona o rebre un missatge de text sense saber don l'envia realment. Malgrat això, els pares prefereixen creure que existeix un control a deixar que els fills escapin dels seus límits.

Però al mateix temps, aquest regal inicia als fills en la gestió de la seva identitat "mòbil" i virtual, i de la seva pròpia configuració dels temps i hàbits, a més a més, d'iniciar nous consums relacionats amb la tecnologia i les diferències de classe que porta associada (distinció social a partir de determinats consums tecnològics). En definitiva, contribueixen a reforçar la seva emergent identitat com a "éssers" autònoms i autoorganitzats (Gordo i Megías, 2006).

Segons Lobet-Maris i Henin (2002) un altre factor que explica l'impacte de la telefonia mòbil en la relació pares-adolescent, són els canvis produïts en la família: les noves morfologies familiars, la creixent inserció professional de la dona, la emergència de famílies monoparentals o reestructurada, la democratització interna de la família i l'allargament relatiu de la duració de la cohabitació dels fills a la casa parental contribueix a fer del mòbil un

mediador que uneix adults i adolescents. El telèfon mòbil ha fet possible construir una família virtual, un sentit de pertinença a la família que es transmet no per viure junts, sinó a través de la paraula. Podem parlar de noves constel·lacions familiars, que donen lloc a noves formes de comunicació per mantenir una unitat familiar i un sentiment de pertinença que adolescents i adults necessiten.

De la mateixa forma, la identitat col·lectiva de família es dilueix amb l'ús individual dels mòbils per part dels seus membres (Srivastava, 2005). Amb el decreixent ús dels fixes, els pares, per exemple, parlen molt menys amb els amics i companys dels seus fills perquè es comuniquen directament mitjançant el mòbil i ja no necessiten trucar a casa.

3.5. ELS VIDEOJOCOS I ELS ADOLESCENTS

3.5.1. Per què els videojocs són tant atractius pels adolescents?

En general, les motivacions que tenen els adolescents per practicar aquest tipus de entreteniment seguint Sánchez-Carbonell, Castellana, Beranuy (2007) són:

- Permeten viure una aventura en primera persona a on l'adolescent posa en pràctica estratègies en un entorn virtual sense conseqüències en la vida real.
- Tenen una alta valoració social per molts homes adolescents i s'associa a valors a valors com la tecnologia, informàtica i novetat.
- Jugar amb l'ordinador personal, la consola o el mòbil és còmode, accessible i econòmic i es pot realitzar en grup o en soledat.
- A través del videojoc busquen augmentar propietats psicològiques molt valorades en aquestes edats com autoestima, confiança a un mateix, capacitat de superació.
- És una activitat emocionalment reforçant perquè és intensa i ràpida.
- Pot induir a un moment crític o aïllament.

Rodríguez (2005b) dona idees un pel diferents respecte les motivacions que té l'adolescent per practicar aquest tipus d'entreteniment són els següents:

- constitueixen un espai habitualment vetat per els pares i els adults, cosa que li permet desenvolupar una subcultura pròpia.
- els videojocs permeten viure una aventura en primera persona i el programa interactua amb les accions del jugador.
- el jugador posa en pràctica estratègies en un entorn virtual sense conseqüències en la vida real.
- jugar i competir en grup és una forma valorada d'interacció social. Es tracta d'adaptacions de situacions socials inherents al desenvolupament humà.

- els videojocs tenen una alta valoració social per molts homes adolescents i s'associa a valors com la tecnologia, la informàtica i la novetat.
- jugar en plataformes com l'ordinador personal, la consola o el mòbil és còmode, accessible i econòmic i es pot realitzar en grup o en solitari.
- a través del videojoc es busca augmentar propietats psicològiques molt valorades per aquestes edats com l'autoestima, la confiança en un mateix i la capacitat de superació entre d'altres.
- és una activitat emocionalment reforçant perquè és intensa i ràpida.
- pot incloure un estat de malestar, o d'estar aïllat de la realitat.

Segons Oliver (2000) els videojocs acostumen a resultar més suggestius per els joves que els billars o les màquines recreatives tradicionals. En primer lloc, perquè utilitzen ordinadors i noves tecnologies, lo que s'associa amb la modernitat i el futur. A més, gracies a la seva versatilitat, els videojocs tenen una gran capacitat simbòlica, i poden reproduir-se des de mons imaginaris a estrelles de la cançó, de l'esport o de la cinematografia, amb el potencial identificatiu que això implica.

El món dels videojocs constitueix un espai habitualment vedat pels pares i adults, cosa que permet que els joves i adolescents desenvolupin una subcultura pròpia (Oliver, 2000). La falta de contacte de la majoria dels adults amb els videojocs pot explicar-se per la localització de les mateixes sales recreatives, a les que acudeixen majoritàriament els joves i adolescents, i en el cas dels videojocs domèstics, per la tecnologia tan recent i tan canviant que utilitza, lo que fa que molts adults es sentin desplaçats i fora de lloc (Oliver, 2000).

Sabem que els pares o substituïts poden esdevenir persones significatives per l'adolescent, això vol dir que la seva influència és real i que funcionen com agents socialitzadors i transmissors de valors (Castellana, 2005), aquest fet dona rellevància a la importància, en aquestes edats, dels estils educatius que imperen a les famílies i les connotacions amb la capacitat de

gestió del risc i presa de decisions que demostra un adolescent i aixó és clau amb el tema dels videojocs. Les recerques posen de manifest com els nois i les noies no es mostren satisfets en parlar amb els adults del que fan o miren quan utilitzen algun mitjà audiovisual. Ni amb el pare, ni amb la mare, ni amb el professor. Expressen que la manca de coneixement unida a la manca d'interès per part dels adults fa que la comunicació en relació a aquests temes sigui poc satisfactòria pels adolescents (Malo, Casas, Figuer, Gonzalez, 2005). Seguint amb aquests autors l'aparició de les TIC han provocat en el moment de la seva aparició un fenomen impensable anys enrera: que les noves generacions en saben més que els grans. Es d'esperar que adolescents i adults tinguin interessos diferents, però, malgrat això, és necessari que els nen/es i adolescents tinguin referents adults que els permetin contrastar els valors tramesos pels mitjans audiovisuals a traves de les activitats amb ells. Es transcendent no deixar que la socialització de l'adolescent quedi en mans dels mitjans audiovisuals i dels seus iguals.

L'escola també té molta influència, no es pot mantenir al marge d'aquesta realitat, encara que a molts no els agradi, abans de rebutjar-los per agressius, sexistes, racistes o discriminatoris, cal integrar en l'escola la discussió del perquè són així, si és que ho són (Pifarré i Rubiés, 1997).

3.5.2. Variables relacionades amb l'ús dels videojocs per part dels adolescents.

Les variables a tenir en compte al parlar de l'ús que fan els adolescents dels videojocs són les següents:

Edat: Els més joves (1-11 anys) prefereixen jocs d'aventures, mentre que els de més edat (12-18 anys) s'inclinen per jocs basats en simulacres, aventures gràfiques i jocs de rol Jordan's (1972).

Existeixen també diferències entre els videojocs en la primera etapa i la segona de l'adolescència. Els subjectes més joves (7-11) tendiran a ser usuaris de videojocs de consoles, decantant els seus interessos cap el tipus de joc "Arcade" i aventures conversacionals. Els jugadors de més edat (11-18) s'inclinarien per videojocs basats en simulacions, aventures gràfiques i jocs de rol.

Estallo (2000) considera que el videojoc es veu desplaçat en la segona meitat de l'adolescència, perdent un important número de practicants, al iniciar-se una etapa vital caracteritzada per el descobriment de múltiples sensacions i conductes fins el moment desconegudes. Podem hipotetitzar amb la possibilitat de que el videojoc perdi força en la mesura que ho fa el joc en general, no obstant existeix la possibilitat de que l'interès es reactivi al final de l'etapa de l'adolescència i inici de la joventut. Estallo (2000) diu que existeixen diferències entre el videojoc de primera etapa i el de segona. Els subjectes més joves (7-11) tendiran a ser usuaris de videojocs de consoles, decantant els seus interessos cap el tipus de joc "Arcade" i aventures conversacionals. Els jugadors de més edat (11-18) s'inclinarien per videojocs basats en simulacions, aventures gràfiques, jocs de rol.

Gènere: els nois juguen quasi el doble de temps que les noies i prefereixen jocs de molta activitat en els quals poden demostrar les seves habilitats d'imaginació i competitivitat. Les noies prefereixen jocs de calma amb una connotació de gènere no tan marcada- jocs de plataforma (Pifarré i Rubiés, 1997; León i López, 2003). Molts dels estudis fan referència les diferències

existents entre el sexe femení i el sexe masculí davant l'ús dels videojocs, sembla ser que els patrons d'utilització i la temàtica no són la mateixa.

Són els nois els que disposen de videoconsoles en major percentatges en comparació a les noies. Els nois semblen molt més atrets per aquest tipus d'entreteniment, a través del qual poden demostrar les habilitats, imaginació, competitivitat... El fet que els nois es mostrin més interessats pels videojocs podria explicar-se mitjançant els arguments de que construeixen la seva masculinitat a través del joc. Mentre que, a les noies els entusiasme més altres tecnologies com el telèfon mòbil (Malo i cols., 2005) o els xats i l'ús del correu electrònic amb Internet (Figuer i cols., 2005).

El tipus de joc triat tampoc no és el mateix. Els nens prefereixen els jocs de futbol (simuladors esportius que reproduïxen un campionat de lliga o del món, en els quals el jugador té el control sobre la formació de l'equip, la tàctica i la pilota; poden participar-hi un o dos jugadors) i els de lluita, incorporen els prototips masculins de virilitat, força, agressivitat, conquesta. Per altre banda les nenes mostren una preferència per jocs com (Super Mario i el Sonic), jocs amb una connotació de gènere no tan marcada (Pifarré i Rubiés, 1997).

En general els autors coincideixen en afirmar que els nois juguen gairebé el doble de temps que les noies (León i López, 2003) i que els nois prefereixen jocs de molta activitat, i d'aquí l'atracció per els jocs d'acció i violència mentre que les noies prefereixen la calma i el no sentir-se coartades (o fins i tot ridiculitzades) per el repte d'actuar molt ràpidament.

Els mateixos adolescents són conscients d'aquestes diferències; un noi de 15 anys afirmava "és que la majoria de jocs són de nois i juguen els nois perquè tots els jocs són així de força, de nois" i continuava "jo no se perquè als nois ens agrada això...perquè ens costa poc aprendre a jugar i no sé perquè a les noies els costa tant"; una nena de 14 anys deia "els nois no quedaran mai per quedar i explicar-se els seus secrets, sinó que quedaran

per anar a jugar o a donar una volta, encanvi les noies donen més importància a altres coses”.

Per tan observem que la inclusió de les noies en el món dels jocs electrònics no segueix el mateix ritme ni intensitat que la dels nois i el lèxic per qualificar un videojoc per part del noi és molt més ric i variat que el de les noies (Pifarré i Rubiés, 1997).

El curs de l'ús dels videojocs: La utilització dels videojocs segueix una corba ascendent i després descendent en un marge de poques setmanes ocasionant una disminució lineal en forma de corba d'extinció (Creasey i Meyers 1986; Estallo, 1993). Sembla ser que el videojoc és una eina que segueix una corba ascendent i després descendent en la seva utilització amb un marge de poques setmanes (Creasey i Myers, 1986). L'adolescent passa a utilitzar amb molta freqüència el videojoc i després ràpidament disminueix, aquesta disminució és lineal, és a dir, una reducció significativa de la duració mitjana de cada sessió de joc, en forma de corba d'extinció (Estallo, 1993).

El dispositiu utilitzat: majoritàriament els adolescents juguen amb la videoconsola (75%) respecte el 25% que tria l'ordinador (León i López., 2003; Estallo i Juan, 1994 i Pifarré i Rubiés 1997). Els suports i formes de jugar són diverses, poden ser: consoles connectades a un televisor, computadores domèstiques i aparells de videojocs portàtils, telèfons mòbils i altres aparells electrònics d'ús corrent.

El Temps de joc. Segons León i López, (2003) diuen que el 2'2% de noies i el 8'5% dels nois juguen més de quatre hores diàries; però en el mateix estudi s'observa que el 43'7% dels homes i el 61'8% de les dones juga menys de 1 hora diària . Phillips i cols., (1995) també esmenten aquesta dada, amb una mostra d'adolescents en la que observen que el 7.5% de nois i noies que es consideren addictes als videojocs, juguen 6 o més dies a la setmana més d'una hora al dia.

Les dades extretes de l'estudi (Estallo, 1994) no semblen tan alarmants; diu que el temps dedicat als videojocs oscil·la en valors compresos entre els 60 i 90 minuts. – Estudi població general 13-33 anys. Estallo (1995) també parlava d'un 58.1% de jugadors anecdòtics, un 22.7% de jugadors regulars i un 19.1% de jugadors habituals. L'informa sobre videojocs de la Comunitat Valenciana (2006) indica que un 6.22% dels adolescents juga entre setmana més de 3 hores, el mateix informe indica que el 18.66% juguen més de 3 hores al cap de setmana. L'estudi de Rodríguez (2005b) apuntava que un 34.7% dels adolescents jugaven de 2 a 3 cops setmanals amb videojocs.

L'Estructura de la personalitat. Nombrosos són els autors que defensen un canvi en l'estructura de la personalitat per part de l'adolescent que participa activament en l'ús dels videojocs. Entre ells destaquem els estudis fets per Egil i Meyers (1984) deien que existia un percentatge al voltant del 10-15% que l'ús que feien del videojoc es tractava d'una conducta compulsiu en el qual l'usuari juga amb més freqüència, es sent més adictiu, disfruta més amb el videojoc que amb qualsevol altre activitat i són més competitius. Klein (1984) s'adona de que molts dels nens que utilitzen videojocs tenen greus problemes de conducta. Segons el psicòleg Ricardo Tejeiro (1998) " la relació entre els videojocs i problemes (com l'abús, agressivitat i altres) no s'ha d'explicar en el sentit de que els jocs produeixen aquestes conseqüències, sinó justament al revés: que les persones amb determinats problemes previs son els que més tendeixen a recorre als videojocs."

Per altre banda trobem en la literatura científica altres autors que creuen que no hi ha relació entre l'ús dels videojocs i l'estructura de la personalitat (León i López, 2003); concretament per Estallo, Masfarrer i Aguirre, (2001), no suposa modificació dels següents aspectes: adaptació escolar, rendiment acadèmic, clima i adaptació familiar, hàbits tòxics, problemes físics, antecedents psicològics infantils, activitats socials, i l'existència de variables de índole clínic que no tenen diferències significatives: patrons de personalitat, síndromes i síndromes, agressivitat-hostalitat, pors i temors, assertivitat, estrès i suport social, vulnerabilitat, ansietat i depressió.

Estallo (1994), diu que només és possible establir una clara relació entre la dimensió personalitat extraversió i l'ús del videojoc, apareixent els individus més interessats en aquesta activitat com més sociables, actius i eventualment impulsius. Estallo diu que no obstant, es pot descartar l'hipotètic paper dels videojocs com element integrant del conjunt de característiques que pugessin atribuir-se als individus interessats en el joc d'apostes.

PART II

3. OBJECTIUS

Els objectius generals que es desprenen de la recerca són:

1. Conèixer l'ús real que fan els adolescents de les TIC.
2. Comparar aquest tipus d'ús amb l'estil educatiu parental.

Per altre banda els objectius específics serien:

1. Revisar bibliogràficament, a nivell nacional i internacional, l'ús que els adolescents fan d'Internet, mòbil i videojocs.
2. Crear nous instruments per avaluar l'ús del mòbil i dels videojocs i perfeccionar els instruments ja existents sobre l'ús d'Internet.
3. Analitzar les relacions existents entre l'ús d'Internet, mòbil i videojocs i variables tals com: edat, sexe, tipus d'ensenyament (públic, privat o concertat), àmbit de residència (medi rural o urbà), estructura familiar, niell socioeconòmic, estils educatius parentals, intel·ligència emocional i consum de drogues.
4. Conèixer els àmbits de la vida dels adolescents que poden quedar afectats com a conseqüència de l'ús que fan d'Internet, de mòbil i de videojocs.
5. Analitzar quins poden ser els factors de risc i/o protecció respecte aquest ús.

4. METODE

4.1. MOSTRA.

La mostra final va quedar configurada per un total de 1894 adolescents, tots amb edats compreses entre 11 i 17 anys - 956 homes i 938 dones- escolaritzats en centres educatius de la província de Barcelona -IES Castellet de Sant Vicenç de Castellet (17.7%), IES Pius Font i Quer de Manresa (14.2%), Col·legi Claver de Lleida (30.9%), IES Pere Fontdevila de Gironella (10.5%), IES Vallvera de Salt (6.4%) i IES Cassà de la Selva de Cassà de la Selva (20.3%)- . En tan, el 69% de la mostra estudiava a un centre educatiu públic mentre que un 6.5% assistia a un centre privat i un 24.5% a un centre concertat . La mostra es distribuïa en els diferents cursos acadèmics (17.2%) a 1r ESO, (21.5%) a 2n ESO, (23.7%) a 3r ESO,(18.4%) a 4rt ESO,(18.1%) a 1r de Batxillerat i (1.1%) en un GMFC . L'àmbit on habita l'adolescent és bastant similar ja que un 63.4% viu en medi rural mentre que un 36.6% resideix en un medi urbà. En quan al nucli familiar que un 82.4% viuen amb els dos progenitors (pare i mare), un 2.4% viu amb el pare, un 8.8% amb la mare, un 1.8% amb la mare i el padrastre, un 3.3% amb els pares i avis i un 1.3% amb altres nuclis diferents -centre, germans.- El número de germans de la nostra mostra és el següent: fill únic (20.2%), dos fills (55%), tres fills (17.3%), quatre fills (4.9%) i més de quatre fills (2.6%) . Podem observar tots els resultats descriptius de la mostra: gènere, centre acadèmic, condicions de finançament del centre, curs acadèmic, tipus de població, nucli familiar i nombre de germans a la Taula 5.

Referent al nivell socioeconòmic familiar observem que pel que fa a l'índex de professionalitat del pare el 34.3% de la mostra són directors i gerents, el 25.6% treballadors qualificats de l'agricultura, l'indústria i la construcció, un 12.2% professionals i tècnics de suport i el 9.5% altres categories que inclou (treballs no qualificats, situació d'atur, jubilació...). Per altre banda el 28.8% de les mares es situa en la categoria d'altres (jubilats, mestresses de casa, atur, treball no qualificat...), el 25.3% professionals i tècnics de

suport, el 12.5% directores i gerents i el 11.7% són personal administratiu. Veiem els resultats socioeconòmics familiars (tan del pare com de la mare) a la Taula 6.

Taula 5			
<i>Descriptius de la mostra.</i>			
		n	%
Sexe	Home	956	50.5
	Dona	938	49.5
Centre acadèmic	IES Castellet	335	17.7
	IES Pius Font i Quer	269	14.2
	Col·legi Claver	585	30.9
	IES Pere Fontdevila	198	10.5
	IES Vallvera	122	6.4
	IES Cassà de la Selva	385	20.3
Condicions de finançament del centre	Públic	1307	69
	Privat	123	6.5
	Concertat	464	24.5
Curs acadèmic	1r ESO	326	17.2
	2n ESO	408	21.5
	3r ESO	449	23.7
	4rt ESO	348	18.4
	1 Batxillerat	342	18.1
	GMFC	21	1.1
Tipus de població	Rural	1200	63.4
	Urbana	694	36.6
Nucli familiar	Pare i mare	1596	84.3
	Pare	46	2.3
	Mare	166	8.8
	Pares i avis	62	3.3
	Altres	35	1.3
Número de germans	Fill únic	383	20.2
	Dos germans	1042	55.0
	Tres germans	328	17.3
	Quatre germans	92	4.9
	Més de quatre	49	2.6

Taula 6
Índex de professionalitat del pare i de la mare

	Pare		Mare	
	n	%	n	%
Directors i gerents	612	34.3	220	12.5
Professionals i tècnics	217	12.2	445	25.3
Personal administratiu	33	1.9	206	11.7
Treballadors de serveis de restauració, de serveis personals i de seguretat	152	8.5	149	8.5
Dependents de comerç	25	1.4	165	9.4
Treballadors qualificats de l'agricultura i pesca, de la construcció i de la indústria.	456	25.6	61	3.5
Conductors i operadors de maquinària	11	6.6	7	0.4
Altres	170	9.5	508	28.8

4.2. INSTRUMENTS.

Amb la finalitat de reduir el màxim els errors que afecte la validesa interna (qualitat dels qüestionaris) es va realitzar una prova pilot amb 20 subjectes que avaluava: la intel·ligibilitat dels ítems, les instruccions i les categories de resposta, la seqüència de les preguntes i l'ordre dels aspectes que cobreixen el qüestionari i el temps d'administració. Aquesta administració ens va permetre controlar el temps d'administració, millorar l'expressió dels ítems que causaven confusió i suprimir alguns que no eren necessaris. A partir d'aquí es va elaborar la versió definitiva dels qüestionaris.

Finalment, després d'analitzar els resultats de la prova pilot es va elaborar la versió definitiva dels qüestionaris.

- *Qüestionari sociodemogràfic.* El qüestionari avalua el gènere, curs acadèmic, centre acadèmic, condicions de finançament del centre, tipus de població, nucli familiar, nombre de germans i aspectes socioeconòmics familiars.

- *Qüestionari d'ús general d'Internet, mòbil i videojocs.* El qüestionari avalua els serveis més utilitzats d'aquestes tecnologies i les conseqüències negatives que se'n poden derivar basant-nos amb l'estudi de de Gracia, Vigo, Fernández y Marcó (2002).

- *Qüestionari d'Experiències Relacionades amb l'ús d'Internet (CERI)* format per 20 ítems seleccionats i adaptats del qüestionari PRI de Young (1998). Tots ells recullen bàsicament els criteris DSM-IV per l'abús de substàncies i el joc patològic. El CERI inclou preguntes relacionades amb l'augment de la tolerància, efectes negatius sobre la conducta, les relacions socials i familiars, la reducció d'activitats degudes a l'ús d'Internet, pèrdua de control, escapar dels problemes i desig intens d'estar connectat. Tots els ítems es presenten en una escala graduada tipus Likert amb categories relatives (quasi mai-quasi sempre).

- *Qüestionari d'Experiències Relacionades amb el mòbil (CERM).* Consta de 20 ítems i basat en el CERI.

Escala de Normes i Exigències (ENE- H) de Fuentes, Motrico, i Bersabé, (2001). Està constituïda per 28 ítems en la que es mesura l'estil educatiu

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

dels pares en lo referent a la forma que tenen de posar les normes als fills/es i exigir el seu compliment segons ho percep el fill/a.

4.3. PROCEDIMENT

Els qüestionaris varen ser administrats durant el curs acadèmic 2005/2006 i 2006/2007 en diferents centres. El qüestionari va ser per diferents membres del Grup de Recerca en Conductes Desadaptatives (ConDesa). La administració va ser col·lectiva a partir dels diferents grups de classes. La duració de complementació individual de cada qüestionari va ser d'uns 30 minuts.

Inicialment es van recollir un total de 2003 qüestionaris sotmesos a un procés de revisió i validació en el qual es van eliminar aquells qüestionaris que presentaven algun tipus d'irregularitat (amb la majoria de preguntes sense contestar, incongruències en les respostes, etc.), quedant la mostra final composta per 1894 adolescents.

4.4. ANÀLISI DE DADES.

S'ha realitzat un anàlisi descriptiu (mitjanes, desviacions típiques i percentatge), un anàlisi de conglomerats (k-means) i un anàlisi estadístic (Alfa de Cronbach i ANOVA) mitjançant el programa SPSS (versió 14.0).

5. RESULTATS

La presentació dels resultats s'ha organitzat en diferents apartats que intenten respondre als objectius principals de la recerca (mencionats ja anteriorment). Els primers resultats als que fem referència són sobre l'ús general d'Internet, del telèfon mòbil i dels videojocs. Seguidament es mostren els resultats del qüestionari ENE-H. Finalment, les relacions que s'estableixen entre els patrons d'ús d'Internet, mòbil i videojocs, el qüestionari ENE-H, i el qüestionari sobre consum de drogues.

5.1. INTERNET.

5.1.1. Descriptius d'Internet.

La majoria d'adolescents disposaven de connexió a Internet a casa seva (88.1%). Respecte al lloc on es connectaven els adolescents a Internet observem que 1586 ho feien des de casa, 69 des del centre educatiu i 52 des dels cibercafés. El pagament de la connexió a Internet la realitzaven els pares (85.5%), les institucions d'estudi (4%), la mateixa persona enquestada (2.8%) i hi havia un 7.7% de la mostra que pagava les seves connexions mitjançant altres persones -ajuntaments, tiets...-. El 68.6% utilitzaven Internet des de feia més de 2 anys.

A la Taula 7 s'observen els resultats dels descriptius d'Internet.

Taula 7		
<i>Aspectes de disposició d'Internet.</i>		
	n	%
Disposició d'Internet		
Si	1168	88.1
No	226	11.9
Lloc de connexió		
Casa	1586	85.8
Institut	69	3.7
Cibercafé	52	2.8
Altres	141	7.6
Pagament de les factures		
Jo	52	2.8
Institut	73	4
Pares	1572	85.5
Altres	142	7.7
Temps que fa que utilitza Internet		
Més de 2 anys	1264	68.6
De 1 a 2 anys	335	19.3
De 6 mesos a 1 any	91	4.9
De 1 a 6 mesos	133	7.2

A la Taula 8 es troben els resultats referents a les freqüències d'ús d'Internet.

El 49% de la mostra es connectava a diari i el 33.7% de dos a tres cops setmanals.

El temps total connectat a Internet setmanalment era d'entre 1 i 6 hores per un 72.1% de la mostra, ja fos per motius laborals com per motius d'oci o lúdics. Durant el cap de setmana un 15% es connectava entre una i tres hores i un 22.2% entre 3 i 6 hores cada cap de setmana.

Pel que fa el temps màxim de connexió en una sola sessió, els adolescents havien invertit en alguna ocasió entre una i tres hores (40.2%) de connexió continuada, el 28.7% de tres a sis hores.

Taula 8
Freqüències d'ús.

	n	%
Dies setmanals de connexió		
Diàriament	904	49
2 o 3 cops a la setmana	622	33.3
1 cop a la setmana	176	9.5
Eventualment o mai	143	7.8
Connexió de dilluns a divendres per motius laborals/acadèmics		
Més de 9 hores	53	2.9
De 6 a 9 hores	46	2.5
De 3 a 6 hores	150	8.2
De 1 a 3 hores	739	40.2
Menys d'una hora	679	36.9
No es connecten	171	9.3
Connexió de dilluns a divendres per motius lúdics		
Més de 9 hores	184	10
De 6 a 9 hores	177	9.6
De 3 a 6 hores	323	17.5
De 1 a 3 hores	646	35
Menys d'una hora	357	19.3
No es connecten	159	8.6
Connexió al cap de setmana		
Més de 9 hores	150	8.1
De 6 a 9 hores	191	10.3
De 3 a 6 hores	410	22.2
De 1 a 3 hores	602	32.6
Menys d'una hora	277	15
No es connecten	216	11.7
Temps màxim de connexió		
Més de 9 hores	223	12.1
De 6 a 9 hores	205	11.1
De 3 a 6 hores	530	28.7
De 1 a 3 hores	742	40.2
Menys d'una hora	126	6.8
No es connecten	22	1.2

- Problemes derivats de l'ús d'Internet

A la Taula 9 trobem els resultats que es refereixen als problemes derivats de l'ús d'Internet.

En primer lloc, respecta a l'autopercepció d'addicció el 24.9% dels adolescents es consideraven addictes a Internet.

A la pregunta: *¿Has restringit algun cop el temps de connexió a Internet degut a un ús prèviament excessiu?* Observem que el 26.1% dels adolescents havien restringit "alguns cops" el temps de connexió.

A la pregunta *¿Perds la noció del temps quan estàs connectat a Internet?* Un 35.7% de la mostra van contestar que "alguns cops" i un 16% "bastants cops".

A l'ítem *¿T'has sentit culpable per invertir massa temps en Internet?* El 62.8% va contestar "quasi mai", un 26.8% "alguns cops".

A la pregunta *¿Has intentat algun cop no connectar-te i no has estat capaç?* Un 3.5% dels adolescents ho feia "quasi sempre", un 6% "bastants cops" i un 15.8% "alguns cops".

Respecte a la qüestió *¿Has amagat algun cop a la teva parella o els familiars el temps/diners que inverteixes en Internet?* 31 persones van respondre "quasi sempre" i un 165 "alguns cops".

Per últim a l'ítem *¿Has perdut, amb freqüència, temps de feina/classe degut a Internet?* Un 65.5% afirmava que "quasi mai", el 25.5% responia "alguns cops" i un 48 persones "quasi sempre".

Taula 9
Problemes derivats de l'ús d'Internet.

	n	%
Addicció a Internet		
Si	460	24.9
No	1385	75.1
Restricció del temps		
Quasi mai	1184	64.5
Alguns cops	479	64.5
Bastants cops	108	5.9
Quasi sempre	65	3.5
Noció del temps		
Quasi mai	677	37
Alguns cops	653	35.7
Bastants cops	292	16
Quasi sempre	208	11.4
Culpabilitat		
Quasi mai	1154	62.8
Alguns cops	493	26.8
Bastants cops	137	7.5
Quasi sempre	54	2.9
Intent fallit de no connexió		
Quasi mai	1373	74.6
Alguns cops	291	15.8
Bastants cops	111	6
Quasi sempre	65	3.5
Amagar temps/diners		
Quasi mai	1599	86.8
Alguns cops	165	9
Bastants cops	47	2.6
Quasi sempre	31	1.7
Pèrdua de temps feina/classe		
Quasi mai	1209	65.5
Alguns cops	471	25.5
Bastants cops	117	6.3
Quasi sempre	48	2.6

- Servei d'Internet

Els serveis d'Internet més utilitzats eren el *Messenger* (62.7%-quasi sempre- i un 16.1%-bastants cops-), el correu electrònic (30.3%-quasi sempre-, 30.2% -bastants cops- i un 27.9% - alguns cops-), la búsqueda d'informació (30%-quasi sempre- i 40.1% -bastants cops-) i en última instància els serveis *Peer to Peer* (e-mule, kazza...) que un 36.3% dels adolescents els utilitzava quasi sempre. Per altre banda, els xats oberts

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

s'utilitzaven un 25.8% alguns cops, els fòrums un 19.6% alguns cops i les webs eròtico-pornogràfiques que l'11.6% alguns cops. Si ens fixem en el tipus de joc observem que el més utilitzat són els jocs de rol a temps real (un 9.3% els utilitzava quasi sempre) i els jocs d'esport-simulació (un 10.3% quasi sempre). (veure Taula 10).

Taula 10
Freqüència d'ús dels serveis d'Internet

	Quasi mai		Alguns cops		Bastants cops		Quasi sempre	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Comerç electrònic	1508	82.4	241	13.2	55	3	26	1.4
Correu electrònic	213	11.6	510	27.9	553	30.2	554	30.3
Serveis de missatgeria personal	196	10.7	191	10.4	295	16.1	1148	62.7
Xats Oberst	1158	63.3	473	25.8	110	6	89	4.9
Fòrums	1188	64.9	359	19.6	174	9.5	109	6
Recerca d'informació	257	14	291	15.9	733	40.1	549	30
Banca electrònica i similars	1672	91.6	94	5.1	30	1.6	30	1.6
Borsa i similars	1689	92.5	88	4.8	26	1.4	23	1.3
Pàgines eròtico-pornogràfiques	1143	79	212	11.6	84	4.6	87	4.8
Pàgines d'apostes	1665	91.2	95	5.2	31	1.7	34	1.9
Bitàcoles i blogs	1238	67.8	317	17.4	159	8.7	113	6.2
Publicacions digitals	884	48.5	525	28.8	195	10.7	220	12.1
Pàgines de xarxa social	1336	73.2	171	9.4	128	7	191	10.5
Serveis Peer to peer	583	31.9	248	13.6	331	18.1	663	36.3
Tarot	1505	82.5	177	9.7	69	3.8	74	4.1
Jocs de rol-estratègia en temps real	1222	67	276	15.1	158	8.7	169	9.3
Jocs de rol-estratègia per torns	1357	74.4	253	13.9	109	6	106	5.8
Jocs Arcade	1201	65.8	321	17.6	164	9	139	7.6
Jocs First Person Shooter	1415	77.5	173	9.5	107	5.9	130	7.1
Jocs d'esports-simulació	1105	60.5	346	19	186	10.2	188	10.3

5.1.2. Qüestionari CERI.

Les puntuacions mitjanes de cada un dels 20 ítems del Qüestionari de Problemes Relacionats amb l'ús d'Internet (CERI) es van situar entre 1.18 i 2.24 (rang de puntuació del qüestionari 1-4), amb unes desviacions típiques entre 0.544 i 1.080. La puntuació mitjana del test CERI va ser de 30.28 punts (Desviació típica= 8.19), La fiabilitat interna (alfa de Cronbach) del qüestionari va ser de $\alpha = 0.854$, lo que suggereix que els ítems son homogenis i recullen de forma coherent les respostes dels subjectes respecte als problemes relacionats amb l'ús de la xarxa.

Donat que no existeix un criteri consensuat sobre el que es considera un ús problemàtic de la xarxa, ni hi ha un punt de tall establert que permeti identificar a un subgrup d'usuaris, es va optar per realitzar un anàlisi d'agrupacions (*cluster*) no jeràrquic (*k-means*) per determinar l'existència de grups homogenis des subjectes respecte a les puntuacions en els 20 ítems del CERI. Es va obtenir una solució única de 3 grups.

Posteriorment es va realitzar un anàlisi de variància (ANOVA) amb ajustament Bonferroni per comparacions múltiples amb la Puntuació total del CERI respecte els tres grups derivats de la classificació, que mostraven diferències significatives entre els tres grups $F(2, 1831)=3856.96, p<0.000$ (veure Taula 11) i alhora diferències significatives de cada grup respecte altres grups. (veure Taula 12).

El primer grup, format per 1181 (64.39%), amb una puntuació mitjana de 25.51 que presentava les puntuacions més baixes de la mostra i es va denominar grup "sense problemes" en l'ús d'Internet. El segon grup, format per 539 (29.38%) i amb una puntuació mitjana de 36.57 va incloure individus amb puntuacions mitjanes en el CERI i es va designar com un grup amb "problemes ocasionals" en l'ús d'Internet. El tercer grup, constituït per 114 (6.21%) i amb una puntuació mitjana de 51.44 recollia a les persones amb puntuacions més elevades en el CERI i es va nombrar grup amb "problemes freqüents" amb l'ús d'Internet (veure Taula 13).

Taula 11
ANOVA

	Suma de quadrats	gl	Mitjana quadràtica	F	Sig.
Intergrups	99246.215	2	49623.107	3856.958	.000
Intragrups	23557.400	1831	12.866		
Total	122803.615	1833			

Taula 12
Comparacions múltiples

Classificació clúster CERI	Classificació clúster CERI	Diferència de mitjanes	Error típic	Sig.	Interval de confiança 95%	
					Límit inferior	Límit superior
Sense problemes	Problemes ocasionals	25,93140	,35178	.000	25,0885	26,7743
	Problemes freqüents	14,86902	,36977	.000	13,9830	15,7551
Problemes ocasionals	Sense problemes	11,06238	,18645	.000	10,6156	11,5091
	Problemes freqüents	-14,86902	,36977	.000	-15,7551	-13,9830
Problemes freqüents	Sense problemes	-11,06238	,18645	.000	-11,06238	-10,6156
	Problemes ocasionals	-25,93140	,35178	.000	-26,7743	-25,0885

Taula 13
Tipus d'ús d'Internet

	n	%	M
Grup sense problemes amb l'ús d'Internet	1181	64.39	25.51
Grup amb problemes ocasionals en l'ús d'Internet	539	29.38	36.57
Grup amb problemes freqüents en l'ús d'Internet	114	6.21	51.44

5.1.3. Comparació dels grups amb algunes variables.

A continuació es va procedir a classificar les persones que componien cada grup (Grup sense problemes amb l'ús d'Internet, Grup amb problemes ocasionals amb l'ús d'Internet, Grup amb problemes freqüents amb l'ús d'Internet) amb diferents variables (sexe, condicions de finançament del centre, curs acadèmic, medi de població, nucli familiar, número de germans i índex de professionalitat del pare) amb la finalitat d'analitzar com es distribuïen sense observar resultats rellevants estadísticament.

A continuació es van analitzar les relacions de les variables per veure si hi havia relació entre les variables i quin era el grau de significació. Es va aplicar la prova per comparar les mitjanes ANOVES i les variables: condicions de finançament del centre, curs acadèmic, nucli familiar, nombre de germans, índex de professionalitat del pare i índex de professionalitat de la mare obtenint una puntuació estadísticament significativa en la variable curs acadèmic $F(1, 1828)=5,93$ $P<.000$. Posteriorment, per tal de conèixer on es trobaven les diferències es va aplicar una prova Post-hoc i s'han observat diferències estadísticament significatives respecte els cursos 2n ESO (mitjana= 1.51., d.t=0.681) i 1rESO (mitjana=1.34., d.t=0.557) i 2n ESO (mitjana=1.51., d.t=0.681) i 1r de Batxillerat (Mitjana=1.35., d.t=0.564). Per altre banda a les variables sexe i tipus de població se'ls va aplicar una Correlació bivariada de Pearson i es va observar que no hi havia relació entre les variables. (veure Taula 14).

Taula 14
Comparació de Variables.

	gl	F	Sig.
Sexe			0.201
Condicions de finançament del centre	2 1831	1.729	0.178
Curs acadèmic	5 1828	5.925	0.000
Tipus de població			0.641
Nucli familiar	4 1829	0.123	0.974
Nombre de germans	4 1829	0.389	0.817
Índex de professionalitat del pare	7 1729	0.814	0.576
Índex de professionalitat de la mare	7 1703	1.504	0.161

5.2. MÒBIL.

5.2.1. Descriptius del mòbil.

Observem que el 86% dels adolescents entre 11 i 17 anys disposaven de mòbil propi. Respecte al temps que feia que tenien mòbil el 59.3% el tenia des de feia més de 2 anys i el 24.4% entre un any i dos. La majoria dels adolescents es gastaven menys de 30€ en el mòbil cada més, el 1.6% més de 150€, el 3.06% entre 70 i 150€, el 16.2% entre 30 i 70€ i el 12.9% ho desconeixien. El pagament dels diners que l'adolescent gastava per mantenir el mòbil, el 71% ho pagaven els pares i el 25% ells mateixos.

El 67.3% de la mostra tenia el mòbil sempre connectat. Nou-cents setena sis adolescents portaven el mòbil sempre a sobre. El 65.1 % de la mostra dormia sempre amb el mòbil encès. Els adolescents que creien que no tots els SMS que enviaven eren estrictament necessaris i per tan podrien prescindir d'enviar-los eren 973 i 702 subjectes creien que hi havia coses que era millor dir-les per SMS que cara a cara.

(veure Taula 15).

Taula 15
Aspectes de disposició del mòbil

	n	%
Disposició de mòbil		
Si	1628	86
No	264	14
Pagament de les factures		
Jo	428	25
Pares	1214	71
Altres familiars	39	2.3
Altres	28	1.6
Temps que fa que utilitza el mòbil		
Més de 2 anys	1012	59.3
De 1 a 2 anys	417	24.4
De 6 mesos a 1 any	135	7.9
De 1 a 6 mesos	144	8.4
Gasto mensual		
Més de 150€	27	1.6
De 70 a 150€	51	3.06
De 30 a 70€	270	16.2
Menys de 30€	1091	65.5
No ho sé	216	12.9
Mòbil sempre connectat		
Si	1149	67.3
No	559	32.7
Mòbil sempre a sobre		
Si	976	57.1
No	733	42.9
Dormir amb el mòbil engegat		
Si	1112	65.1
No	597	34.9
SMS estrictament necessaris		
Si	734	43
No	973	57
Millor dir coses pel mòbil		
Si	702	41.1
No	1007	58.9

- Freqüència d'usos dels serveis del mòbil.

El número de SMS enviats al dia era superior a 15 en 71 adolescents mentre que 1338 n'enviaven menys de quatre al dia. Respecte a les hores que els adolescents parlaven pel mòbil, 1402 passaven menys d'una hora 193 entre una i dues hores i 39 més de quatre hores. El 23.3% dels adolescents trucava entre tres i sis cops al dia i el 3.2% més de 15 cops. El 14.2% dels adolescents tenien contracte i per tan mai es quedaven sense

saldo mentre que el 27% no podrien estar menys d'un dia sense saldo en el cas que es quedessin sense. El 43.8 % dels adolescents podrien estar més d'un mes sense saldo, el 18.1% menys d'una setmana i el 8.3% només un dia (veure Taula 16).

Taula 16		
<i>Freqüència d'ús dels serveis</i>		
	n	%
Missatges diaris		
Més de 15	71	4.2
De 11 a 15	45	2.6
De 5 a 10	251	14.7
De 0 a 4	1338	78.5
Hores parlades diàries		
Més de 4h	39	2.3
Entre 2 i 4h	66	3.9
Entre 1 i 2h	193	11.4
Menys d'1h	1402	82.5
Número de trucades diàries		
Més de 15	55	3.2
Entre 7 i 15	78	4.6
Entre 3 i 6	396	23.3
Menys de 3	1171	68.9
Temps sense saldo		
Més d'un mes.	233	13.7
Entre 5 i 10 dies	400	23.6
Entre 1 i 4 dies	364	21.5
Menys d'un dia	457	27
Tinc contracte	241	14.2
Temps sense mòbil		
Més d'un mes	747	43.8
D'una setmana a un mes	379	22.2
Menys d'una setmana	308	18.1
Un dia	141	8.3
Unes hores	130	7.6

- Usos del Servei del mòbil.

Al parar atenció als serveis que l'adolescent li interessaven del mòbil ens varem donar compte que el 34.9% utilitzava els SMS i el 19.7% les trucades utilitzava quasi sempre (veure Taula 17).

Taula 17
Usos del servei del mòbil

	Quasi mai		Alguns cops		Bastants cops		Quasi sempre	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Trucades	141	12.0	514	43.6	292	24.8	232	19.7
SMS	140	11.9	321	27.2	306	26.0	411	34.9
Xats	1074	91.2	54	4.6	19	1.6	30	2.5
Jocs	480	40.7	452	38.4	148	12.6	98	8.3
Altres serveis	896	76.0	181	15.4	51	4.3	51	4.3

- Problemes derivats de l'ús del mòbil

Uns 342 adolescents es consideraven addictes al mòbil.

Un 15.1% de la mostra havia restringit l'ús del mòbil degut a un ús prèviament excessiu del mateix alguns cops mentre que el 4.1% bastants cops. La pèrdua de la noció del temps observem que un 19.7% l'havia sofert alguns cops mentre que el 6.6% bastants cops. El sentiment de culpa el van patir un 13.4% alguns cops mentre que un 2.2% quasi sempre. Un 12.7% havia amagat alguns cops el temps/diners invertits en el mòbil. La pèrdua de temps degut a l'ús del mòbil era majoritàriament negatiu, no obstant un 8% de la mostra li havia passat alguns cops. (veure Taula 18).

Taula 18
Problemes derivats de l'ús del mòbil

	n	%
Addicció a Internet		
Si	342	20.1
No	1363	79.9
Restricció del temps		
Quasi mai	1328	78.3
Alguns cops	256	15.1
Bastants cops	69	4.1
Quasi sempre	43	2.5
Noció del temps		
Quasi mai	1139	67
Alguns cops	335	19.7
Bastants cops	112	6.6
Quasi sempre	115	6.8
Culpabilitat		
Quasi mai	1375	80.6
Alguns cops	229	13.4
Bastants cops	63	3.7
Quasi sempre	38	2.2
Intent fallit de no connexió		
Quasi mai	1319	77.5
Alguns cops	219	12.9
Bastants cops	88	5.2
Quasi sempre	75	4.4
Amagar temps/diners		
Quasi mai	1366	80.2
Alguns cops	216	12.7
Bastants cops	76	4.5
Quasi sempre	45	2.6
Pèrdua de temps feina/classe		
Quasi mai	1517	89.1
Alguns cops	136	8
Bastants cops	27	1.6
Quasi sempre	23	1.4

5.2.2. Qüestionari CERM.

Les puntuacions mitjanes de cada un dels 20 ítems que formen el Qüestionari de Problemes Relacionats amb l'ús del mòbil (CERM) es van situar entre 1.08 i 2.03 (rang de puntuació del qüestionari 1-4), amb unes desviacions típiques entre 0.411 i 0.970. La puntuació mitjana del total dels ítems del CERM va ser de 26.74 punts (Desviació típica= 8.30), la fiabilitat interna (alfa de Cronbach) del qüestionari va ser de $\alpha = 0.91$, El que suggereix que els ítems són homogenis i recullen de forma coherent les respostes dels subjectes respecte als problemes relacionats amb el mòbil. Donat que no existeix un criteri consensuat sobre el que es considera un ús problemàtic del mòbil, ni hi ha un punt de tall establert que permeti identificar a un subgrup d'usuaris, es va optar per realitzar un anàlisi d'agrupacions (*cluster*) no jeràrquic (*k-means*) per determinar l'existència de grups homogenis des subjectes respecte a les puntuacions en els 20 ítems del CERM. Es va obtenir una solució única de 3 grups.

Posteriorment es va realitzar un anàlisi de variància (ANOVA) amb ajustament Bonferroni per comparacions múltiples amb la Puntuació total del CERM entre els tres grups derivats de la classificació, on varem observar que hi havia significació entre els tres grups $F(2, 1678) = 3421.155, p = .000$ (veure Taula 19) i que tots els grups eren significatius entre ells (veure Taula 20).

El primer grup, format per 1356 (80.66% de la mostra), amb una puntuació mitjana de 23.57 que presentava puntuacions més baixes de la mostra i es va denominar grup "sense problemes" en l'ús del mòbil. El segon grup, format per 283 (16.83% de la mostra) i amb una puntuació mitjana de 36.80, va incloure individus amb puntuacions mitjanes en el CERM i es va designar com un grup amb "problemes ocasionals" en l'ús del mòbil. El tercer grup, constituït per 42 subjectes (2.49% de la mostra) i amb una puntuació mitjana de 61.50 recull a les persones amb puntuacions més elevades en el CERM i es va denominar grup amb "problemes freqüents" amb l'ús del mòbil. (veure Taula 21).

Taula 19
ANOVA

	Suma de quadrats	gl	Mitjana quadràtica	F	Sig.
Intergrups	92991,397	2	46495.698	3421.155	.000
Intragrups	22805,097	1678	13.591		
Total	115796,494	1680			

Taula 20
Comparacions múltiples

Classificació clúster CERI	Classificació clúster CERM	Diferència de mitjanes	Error típic	Sig.	Interval de confiança 95%	
					Límit inferior	Límit superior
Sense problemes	Problemes ocasionals	-13.22573	.24093	.000	-13.8031	-12.6484
	Problemes freqüents	-37.93068	.57759	.000	-39.3148	-36.5466
Problemes ocasionals	Sense problemes	13.22573	.24093	.000	12.6484	13.8031
	Problemes freqüents	-24.70495	.60960	.000	-26.1658	-23.2441
Problemes freqüents	Sense problemes	37.93068	.57759	.000	36.5466	39.3148
	Problemes ocasionals	24.70495	.60960	.000	23.2441	26.1658

Taula 21
Tipus d'ús del mòbil

	n	%	M
Grup sense problemes amb l'ús del mòbil	1356	80.66	23.57
Grup amb problemes ocasionals en l'ús del mòbil	283	16.83	36.80
Grup amb problemes freqüents en l'ús del mòbil	42	2.49	61.50

5.2.3. Comparació dels grups amb algunes variables.

A continuació es va procedir a classificar les persones que componien cada grup (Grup sense problemes amb l'ús del mòbil, Grup amb problemes ocasionals amb l'ús del mòbil, Grup amb problemes freqüents amb l'ús del mòbil) amb diferents variables (sexe, condicions de finançament del centre, curs acadèmic, medi de població, nucli familiar, número de germans i índex de professionalitat del pare) amb la finalitat de veure com es distribuïen sense observar diferències estadísticament rellevants excepte en el cas del curs acadèmic on vam observar que els adolescents amb problemes ocasionals amb l'ús del mòbil els trobàvem més entre les dones (20.9%) que entre els homes (10.5%).

A continuació es van analitzar les relacions de les variables per veure si havia relació entre les variables i quin era el grau de significació. Es van aplicar ANOVES en les variables (condicions de finançament del centre, curs acadèmic, nucli familiar, nombre de germans i índex de professionalitat del pare i de la mare) i es va observar diferències estadísticament significatives en la variable sexe $F(1, 1679) = 33.655$ $P = .000$ (veure Taula 22). Respecte les variables sexe i tipus de població al no poder aplicar una ANOVA es va tindre que aplicar una Correlació Bivariada de Pearson per observar si havia diferències significatives i vam veure que hi havia correlació entre el sexe i el tipus d'ús del mòbil, però com havíem vist anteriorment, les dones realitzen més usos problemàtics del mòbil (23.4%) que els homes (12.8%). (veure Taula 22).

Taula 22			
<i>Relació entre variables.</i>			
	gl	F	Sig.
Sexe			0.000
Condicions de finançament del centre	2	1.513	0.221
Curs acadèmic	5	1.421	0.214
Típus de població	1678		0.539
Nucli familiar	4	0.188	0.944
Nombre de germans	1676	0.807	0.520
Índex de professionalitat del pare	4	0.701	0.071
Índex de professionalitat de la mare	7	0.701	0.672
	1574		
	7		
	1558		

5.3. VIDEOJOC

5.3.1. Descriptius de l'ús dels videojocs.

A la Taula 23 podem observar els descriptius d'ús dels videojocs.

Els adolescents que disposaven d'algun tipus de videojoc a casa seva eren 1525 i d'aquests 1454 jugaven amb els videojocs des de casa seva. Els adolescents que feia més de 2 anys que s'havien iniciat en l'ús dels videojocs eren 1218. Els adolescents no rebien un control de les hores de joc per part dels seus pares eren 1119, tampoc un 71% reben control o supervisió sobre els continguts de joc que utilitzen. En general els adolescents no patien alteracions de la son (84%), 181 adolescents alguns cops i 38 subjectes quasi sempre.

La temàtica preferida pels adolescents alhora de jugar era variada: esportius (27.6%), d'estratègia (21.7%) i de violència (20.1%).

Taula 23
Aspectes de disposició dels videojocs

	n	%
Disposició de videojocs		
Si	1525	81.0
No	357	19.0
Lloc de joc		
Casa	1454	87.4
Institut	22	1.3
Cibercafé	102	6.1
Altres	85	5.1
Temps que fa que jugues		
Més de 2 anys	1218	74.6
De 1 a 2 anys	195	11.9
De 6 mesos a 1 any	80	4.9
De 1 a 6 mesos	139	8.5
Control d'hores		
Si	527	32
No	1119	68
Control de continguts		
Si	479	29.0
No	1170	71
Alteracions de son		
Quasi mai	1382	84.0
Alguns cops	181	11
Bastants cops	45	2.7
Quasi sempre	38	2.3
Temàtica preferida		
De violència	330	20.1
D'estratègia	256	21.7
Esportius	453	27.6
De simulació	171	10.4
D'educació	20	1.2
Altres temes	310	18.9

- Freqüència d'ús.

El 17.5% jugaven cada dia o pràcticament cada dia, el 29.3% dos o tres cops a la setmana, el 15.5% un cop a la setmana i el 37.7% eventualment o mai. Les hores de joc setmanal de dilluns a divendres acostumaven a ser de menys d'una hora (388) o directament no jugaven (612). Els caps de setmana el 451 adolescents jugaven de una a tres hores. El 30.6% de la mostra havia dedicat en alguna ocasió entre 1 i 3 hores jugant de forma continuada mentre que el 20.6% de tres a sis hores i l'11.5% més de nou hores.

A la Taula 24 podem observar la freqüència d'ús dels videojocs.

Taula 24
Freqüència d'ús

	n	%
Dies setmanals que jugues		
Cada dia o pràcticament	292	17.5
2 o 3 cops a la setmana	489	29.3
1 cop a la setmana	260	15.5
Eventualment o mai	630	37.7
Joc de dilluns a divendres		
Més de 9 hores	96	5.8
De 6 a 9 hores	81	4.9
De 3 a 6 hores	140	8.4
De 1 a 3 hores	349	20.9
Menys d'una hora	388	23.3
No es connecten	612	36.7
Joc al cap de setmana		
Més de 9 hores	87	5.2
De 6 a 9 hores	116	7.0
De 3 a 6 hores	220	13.2
De 1 a 3 hores	451	27.0
Menys d'una hora	380	22.8
No es connecten	414	24.8
Temps màxim de connexió		
Més de 9 hores	191	11.5
De 6 a 9 hores	155	9.3
De 3 a 6 hores	344	20.6
De 1 a 3 hores	510	30.6
Menys d'una hora	259	15.5
No es connecten	207	12.4

- Problemes derivats de l'ús dels videojocs.

Un 19.1% es consideraven addictes als videojocs.

El 18.1% dels adolescents "alguns cops" havia restringit el temps de joc, el 24.9% havia perdut en algunes ocasions la noció del temps de joc, el 16.4% s'havien sentit algunes vegades culpables, el 13.0% alguns cops s'havien alterat davant l'intent fallit de joc, el 9.1% havien amagat en algunes ocasions el temps i diner dedicats als videojocs i el 13.9% havien perdut algunes vegades temps de classe i/o feina degut als videojocs (veure Taula 25).

Taula 25
Problemes derivats de l'ús dels videojocs

	n	%
Addició a videojocs		
Si	319	19.1
No	1348	80.8
Restricció del temps		
Quasi mai	1205	72.4
Alguns cops	301	18.1
Bastants cops	87	5.2
Quasi sempre	71	4.3
Noció del temps		
Quasi mai	815	49.0
Alguns cops	414	24.9
Bastants cops	219	13.2
Quasi sempre	215	12.9
Culpabilitat		
Quasi mai	275	76.8
Alguns cops	273	16.4
Bastants cops	62	3.7
Quasi sempre	51	3.1
Intent fallit de no connexió		
Quasi mai	1349	81.4
Alguns cops	202	12.2
Bastants cops	37	4.7
Quasi sempre	60	3.6
Amagar temps/diners		
Quasi mai	1432	86.8
Alguns cops	150	9.1
Bastants cops	33	2.0
Quasi sempre	35	2.1
Pèrdua de temps feina/classe		
Quasi mai	1322	80.0
Alguns cops	230	13.9
Bastants cops	34	3.9
Quasi sempre	36	2.2

5.4. ESTILS EDUCATIUS PARENTALS.

Les puntuacions mitjanes dels 28 ítems que formen ENE-H que avalua l'estil educatiu parental del pare es van situar entre 1.47 i 3.75 (rang de puntuació del qüestionari 1-5), amb unes desviacions típiques entre 0.948 i 1.496. La puntuació mitjana del total dels ítems del ENE-H del pare va ser de 77.3957 punts (Desviació típica= 13.51). La fiabilitat interna (alfa de Cronbach) del qüestionari va ser de $\alpha = 0.776$, lo que suggereix que els ítems són homogenis i recullen de forma coherent les respostes dels subjectes respecte a l'estil educatiu que fan servir els pares pels seus fills en funció del que perceben els fills.

Per altre banda les puntuacions mitjanes dels 28 ítems que formen ENE-H que avalua l'estil educatiu parental de la mare es van situar entre 1.48 i 3.87 (rang de puntuació del qüestionari 1-5), amb unes desviacions típiques entre 0.939 i 1.467. La puntuació mitjana del total dels ítems del ENE-H de la mare va ser de 80.19 punts (Desviació típica= 12.57), La fiabilitat interna (alfa de Cronbach) del qüestionari va ser de $\alpha = 0.75$, lo que suggereix que els ítems són homogenis i recullen de forma coherent les respostes dels subjectes respecte a l'estil educatiu que fan servir les mares pels seus fills en funció del que perceben els fills.

El qüestionari ENE-H agrupa els seus ítems en tres factors (estil educatiu inductiu, estil educatiu rígid i estil educatiu indulgent).

5.4.1. Els tres factors de l'ENE-H.

- Forma inductiva (del pare i la mare).

L'escala de EEP Inductiu té unes puntuacions que fluctuen entre 10 i 50. L'escala que avalua l'EEP Inductiu del pare va ser contestada per 1775 subjectes amb una puntuació mitjana de 34.1763 i Desviació típica de 8.73685. L'EEP Inductiu de la mare va ser avaluat per 1818 subjectes amb $M = 35.67$ i $DS = 7.90$ (veure Taula 26).

Taula 26

Estil educatiu parental inductiu

	N	Mín.	Màx.	M	DS
EEP Inductiu del pare.	1775	10	50	34.1763	8.73685
EEP Inductiu de la mare.	1818	10	50	35.6749	7.90661

- Forma Rígida (del pare i de la mare).

L'escala de EEP Rígid obté unes puntuacions entre 10 i 50. L'escala de EEP Rígid del pare va ser contestada per 1780 subjectes, amb una $M = 26.47$ i una $DS = 7.65$. L'escala que avalua l'EEP Rígid de la mare el van contestar 1823 subjectes amb una $M = 27.5112$ i uns $DS = 7.54$ (veure Taula 27).

Taula 27

Estil educatiu parental rígid

	N	Mín.	Màx.	M	DS
EEP Rígid del pare.	1780	10	50	26.4697	7.65609
EEP Rígid de la mare.	1823	10	50	27.5112	7.54080

- Forma Indulgent (del pare i de la mare).

En aquesta escala les puntuacions fluctuen entre 8 i 40. En el cas de l'EEP Indulgent del pare el van contestar 1225 subjectes amb una $M=16.73$ i $DS=5.32$ i l'escala de l'EEP Indulgent de la mare el van contestar 1257 subjectes amb una $M=17.07$ i una $DS=5.42$ (veure Taula 28).

Taula 28

Estil educatiu parental indulgent

	N	Mín.	Màx.	M	DS
EEP Indulgent del pare.	1782	8	40	16.7256	5.41479
EEP Indulgent de la mare.	1825	8	40	16.9803	5.48609

5.4.2. Tipus d'estil educatiu parental.

A continuació es va extreure segons els factors, 3 possibles estils educatius parentals (Inductiu, Rígid i Indulgent). Aquest estil el vam obtenir al seleccionar la puntuació més alta de les tres escales.

- Estil educatiu parental del pare.

L'estil educatiu parental inductiu el rebien un 69.3% de la mostra, el rígid un 19.7% i l'indulgent un 4.7% per part del pare (veure Taula 29).

Taula 29 <i>Estil Educatiu Paternal del pare</i>					
Inductiu		Rígid		Indulgent	
n	%	n	%	n	%
1313	69.3	373	19.7	89	4.7

- Estil educatiu parental de la mare.

El 74.4% dels adolescents rebien un estil educatiu parental de la mare inductiu, un 17.7% rígid i un 3.8% indulgent (veure Taula 30).

Taula 30 <i>Estil Educatiu Paternal de la mare</i>					
Inductiu		Rígid		Indulgent	
n	%	n	%	n	%
1410	74.4	335	17.7	72	3.8

5.4.3. Comparació de l'estil educatiu parental i l'ús d'Internet.

- Estil educatiu parental del pare i ús d'Internet.

Un 65.7% dels adolescents que rebien un estil educatiu parental inductiu per part del pare tenien problemes ocasionals relacionats amb l'ús d'Internet, mentre que un 46.5% problemes freqüents. Els adolescents que rebien un estil educatiu parental rígid per part del pare un 25.4% tenien problemes ocasionals relacionats amb l'ús d'Internet i un 30.7% problemes freqüents (veure Taula 31).

Taula 31

Estil educatiu del pare i ús d'Internet

	EE Inductiu		EE Rígid		EE Indulgent	
	n	%	n	%	n	%
Grup sense problemes amb l'ús d'Internet.	884	74.9	192	16.3	45	3.8
Grup amb problemes ocasionals amb l'ús d'Internet.	354	65.7	137	25.4	26	4.8
Grup amb problemes freqüents amb l'ús d'Internet.	53	46.5	35	30.7	15	13.2

- Estil educatiu parental de la mare i ús d'Internet.

Els adolescents que rebien un estil educatiu parental inductiu per part del pare, un 72.4% realitzaven un ús d'Internet amb problemes ocasionals i un 63.2% problemes freqüents. Els adolescents que rebien un estil educatiu parental rígid per part de la mare el 25.4% realitzaven un ús amb problemes freqüents en l'ús d'Internet (veure Taula 32).

Taula 32

Estil educatiu de la mare i ús d'Internet

	EE Inductiu		EE Rígid		EE Indulgent	
	n	%	n	%	n	%
Grup sense problemes amb l'ús d'Internet.	920	77.9	184	15.6	37	3.1
Grup amb problemes ocasionals amb l'ús d'Internet.	390	72.4	114	21.2	23	4.3
Grup amb problemes freqüents amb l'ús d'Internet.	72	63.2	29	25.4	9	7.9

5.4.4. Comparació de l'estil educatiu parental i l'ús del mòbil.

- Estil educatiu parental del pare i ús del mòbil.

Els adolescents que rebien un EEP Inductiu per part del pare el 35.7% tenia problemes freqüents en l'ús del mòbil. (veure Taula 33).

Taula 33

Estil educatiu del pare i ús del mòbil

	EE Inductiu		EE Rígid		EE Indulgent	
	n	%	n	%	n	%
Grup sense problemes amb l'ús d'Internet.	988	72.9	239	17.6	54	4
Grup amb problemes ocasionals amb l'ús d'Internet.	163	57.6	91	32.2	17	6
Grup amb problemes freqüents amb l'ús d'Internet.	15	35.7	12	28.6	11	26.2

- Estil educatiu parental de la mare i ús del mòbil.

Els adolescents que rebien un EEP Inductiu per part de la mare el 50% feia un ús amb problemes freqüents en l'ús del mòbil i el 35.7% dels adolescents que rebien un EEP Rígid per part de la mare realitzaven un ús del mòbil amb problemes freqüents (veure Taula 34).

Taula 34

Estil educatiu de la mare i ús del mòbil

	EE Inductiu		EE Rígid		EE Indulgent	
	n	%	n	%	n	%
Grup sense problemes amb l'ús d'Internet.	1059	78.9	218	16.1	41	3
Grup amb problemes ocasionals amb l'ús d'Internet.	185	65.4	71	25.1	19	6.7
Grup amb problemes freqüents amb l'ús d'Internet.	21	50	15	35.7	4	9.5

A continuació es van analitzar les relacions de les variables per veure si hi havia relació entre les variables i quin és el grau de significació. Es va aplicar un anàlisi de variància ANOVA i es van obtenir relacions estadísticament significatives en tots els resultats: estil educatiu parental

del pare i usos d'Internet $F(3,1830)=16,861, p=0.000$ (veure Taula 35; estil educatiu parental de la mare i usos d'Internet $F(4,1829)=5,277, p=0.000$ (veure Taula 36; estil educatiu parental del pare i usos de mòbil $F(3,1677)=29.329, p=0.000$ (veure Taula 37 i estil educatiu parental de la mare i usos de mòbil $F(4,1676)=11.689, p=0.000$ (veure Taula 38).

Taula 35

ANOVA Us d'Internet i Estil educatiu parental del pare

	Suma de quadrats	gl	Mitjana quadràtica	F	Sig.
Intergrups	18,135	3	6,045	16,861	,000
Intragrups	656,097	1830	,359		
Total	674,232	1833			

Taula 36

ANOVA Us d'Internet i Estil educatiu parental de la mare

	Suma de quadrats	gl	Mitjana quadràtica	F	Sig.
Intergrups	7,693	4	1,923	5,277	,000
Intragrups	666,539	1829	,364		
Total	674,232	1833			

Taula 37

ANOVA Us de mòbil i Estil educatiu parental del pare

	Suma de quadrats	gl	Mitjana quadràtica	F	Sig.
Intergrups	5772,641	3	1924,214	29,329	,000
Intragrups	110023,852	1677	65,608		
Total	115796,494	1680			

Taula 38

ANOVA Us de mòbil i Estil educatiu parental de la mare

	Suma de quadrats	gl	Mitjana quadràtica	F	Sig.
Intergrups	3142,758	4	785,690	11,689	,000
Intragrups	112653,735	1676	67,216		
Total	115796,494	1680			

6. DISCUSSIÓ.

La nostre mostra de 1.984 alumnes representa el 0.45% de la població d'alumnes escolaritzats en centres d'educació secundària, segons les dades Idescat (2006a) i malgrat no ser aleatòria representa bastant equilibradament la població d'adolescents escolaritzats a Catalunya, en quan a hàbitat, tipus de finançament del centre, estructura familiar, etc.

Així en quan el gènere la mostra d'adolescents es reparteix equitativament (50.47% de nois i 49.52% de noies). Les dades d'Idescat (2001a) que indiquen la població segons sexe i edat quinquennal de Catalunya mostren que el 51.30% de la població infanto-juvenil de 10 a 19 anys de Catalunya, el 51.30% són nois i el 48.70% són noies. Així doncs les nostres dades respecte al gènere són representatives del panorama de Catalunya en funció del gènere dels adolescents.

Els centres urbans acostuma a haver-hi més quantitat d'alumnes que en els centres rurals, tal com passa al conjunt de centres de secundària (Idescat, 2005). A la nostra mostra, a diferència del conjunt de Catalunya tenim més alumnes que viuen en un medi rural (63.4%) que en un urbà (Idescat, 2005a).

Per contra en quan al finançament dels centres, el 69% era públic, el 6.5% privat i el 24.5% concertat pel fet que varem tenir major accés als centres públics que els privats i concertats, mentre que Idescat (2006a) indica que el 46.16% dels centres educatius de secundària de Catalunya són públics i el 53.83% són privats, per tant a la nostre mostra estan més representats els centres públics.

Respecte al curs acadèmic obtenim força equilibri en el percentatge dels diferents cursos excepte un curs de Grau Mitjà de Formació Continuada (GMFC) que només el varem trobar en un centre (1r ESO-17.2%-, 2n ESO-

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

21.5%-, 3r ESO-23.7%-, 4rt ESO-18.4%-, 1Batx-18.1%-, GMFC-1.1%-), de manera semblant al que passa al conjunt de Catalunya (Idescat, 2006a). Hem observat que l'adolescent viu majoritàriament amb el pare i la mare (82.4%) respecte d'altres nuclis familiars, al igual que passa a la resta de Catalunya on les dades d'Idescat (2001b) mostren que el 84.4% viuen amb la família nuclear.

Les dades del nostre estudi indiquen que en comparació a la població catalana (Idescat, 2001b) hi ha més sistemes familiars amb dos fills que amb un. Aquest fet podria donar-se per l'augment de la immigració a Catalunya en els últims quatre anys caracteritzada per formar nuclis familiars amb més d'un fill.

Referent a l'índex de professionalitat ens ha estat difícil comparar les nostres dades amb les úniques que disposem ara que són les de Idescat (2007a), malgrat sembla que van en la mateixa direcció.

Respecte als instruments, les dades indiquen que el CERI, al CERM i l'ENE-H tenen una fiabilitat alta, i per tan tenen la capacitat de mostrar resultats consistents en mesures successives del mateix fenomen.

6.1. INTERNET.

Els resultats referits als patrons d'ús d'Internet els podem dividir en diferents apartats.

6.1.1. Descriptius d'Internet.

El 87% dels adoelescents disposaven d'Internet, xifra lleugerament superior segons l' estudi del Ministerio de Industria, Comercio y Turismo (2006) reflexava que els internautes espanyols d'entre 15 i 24 anys eren un 80%.

Els adolescents disposen d'Internet (87.7%) a casa seva, per tant sembla lògic que el lloc on es connectin més sigui a casa (87.5%).

Segons la Fundació Catalana per a la Recerca (2003) deia que un 56% dels adolescents es connectava a Internet des del domicili familiar. Muñoz-Rivas, Navarro i Ortega (2003) xifraven en un 62.9% de les connexions es realitzen des del domicili particular. Per últim Quintana (2004) explicava en el seu estudi que el 56% dels nens i nenes europeus es connecta a Internet des del seu domicili familiar; un 26% accedeix des de les escoles (majoritàriament en àmbits rurals), el 8% des de biblioteques i el 5% des de cibercafés. L'enquesta AIMC (2006) parlava d'un 52.8% dels subjectes que utilitzaven Internet des de casa.

Per tant, el nostre estudi revela un augment del percentatge d'usuaris d'Internet des de casa. Aquesta dada és molt positiva ja que a casa és on l'adolescent pot rebre més control per part dels adults.

El 49% de la mostra es connecta diàriament a Internet, destinant més temps a aspectes lúdics que a motius acadèmics (de dilluns a divendres passen més de 3 hores diàries connectats per motius lúdics el 37.1% i per motius acadèmics el 13.6%).

ACPI I PROTEGELES (2003) parla d'un 51% dels adolescents que es connecten a diari i de Gracia i cols., (2002) que les connexions diàries eren majoritàriament d'entre 1 i 3 hores per un 75.3% dels casos. Muñoz, Navarro i Ortega (2003) i Conde, Torres-Lana i Ruiz (2002) diu que l'adolescent es connectava una mitjana de dues hores diàries mentre que Quintana (2004) que un 44% dels infants entre 8 i 14 anys es connecten dues hores cada dia.

Malgrat es fa difícil comparar les dades del nostre estudi amb les dels altres autors ja que ells no diferencien les hores lúdiques versus les acadèmiques destinades a Internet, val a dir que la connexió va destinada majoritàriament a aspectes lúdics; això segurament es degut a que els adolescents poden prescindir d'Internet per les seves qüestions acadèmiques.

Per altre banda trobem un 23.2% dels adolescents passa més de 6 hores davant la pantalla el cap de setmana.

Els serveis més utilitzats són, per aquest ordre, missatgeria personal (Messenger), buscada d'informació, serveis *peer to peer* (*e-mule* i *kazza*) i correu electrònic. A l'estudi de ACPI I PROTEGELES (2003) al preguntar l'objectiu de la connexió dels adolescents el 38% responia xatejar i el 35% buscar informació. Naval, Sádaba i Bringué (2003) diuen que els serveis més utilitzats són: serveis de missatgeria personal (82%), jocs on-line (62%) i correu electrònic (55%). Torres i Ruiz (2002) deien que els usos preferits pels adolescents són bàsicament socials.

En conjunt, podem afirmar que els serveis més utilitzats per part dels adolescents són aquells que permeten estar en contacte amb els amics en tot moment, disposar de tota la informació que un vol amb extrema facilitat i per últim estar a la moda de les pel·lícules i cançons del moment a un cost mínim; això es deu que la persona necessita aquests moments de contacte amb la seva xarxa social que li permeten seguir cultivant les seves amistats un cop finalitzada la jornada sense la necessitat de quedar en un lloc físic.

Encara que de forma minoritària hi ha un 4.8% i un 1.9% que fan servir les webs eròtic-pornogràfiques i les webs d'apostes respectivament, serveis que sovint no es consideren adequats freqüentar pels adolescents. ACPI I PROTEGELES (2003) deia que un 24% dels adolescents de 13 anys ha entrat algun cop en un pàgina pornogràfica i un 8% ho fa amb freqüència. Segons la Guardia Civil (2006) el 28% dels menors entren en pàgines pornogràfiques.

Per tant, malgrat l'ús social que majoritàriament fan els adolescents si que veiem que hi ha un 6.7% del temps dedicat a l'ús d'Internet que es dedica a continguts considerats inconvenients (pàgines erotico-pornogràfiques i webs d'apostes).

Respecta als usos problemàtics derivats d'Internet observem que al voltant del 10% dels adolescents han tingut problemes relacionats amb la pèrdua de control de connexió a Internet i una mica més del 25% ha tingut la sensació de perdre la noció del temps quan estan utilitzant Internet.

En tan, ens trobem davant d'una població que sembla tenir dificultats per controlar aspectes de la seva conducta , així doncs, valdria la pena que els pares, educadors o familiars tinguessin cura d'aquest aspecte i ajudessin a exercir el control d'aquesta conducta.

6.1.2. Qüestionari CERI.

Els resultats del qüestionari CERI indiquen que la majoria dels adolescents (64.39%) fa un ús no problemàtic d'Internet, tot i que el 29.38% fa un amb problemes ocasionals i un 6.21% de la mostra fa un ús amb problemes freqüents.

En l'estudi de de Gracia i cols (2002) amb la mostra autoseleccionada d'adults troba de (sense problemes-84.3%- , amb problemes ocasionals - 11.1%- i amb problemes freqüents -4.9%-).

Si comparem les nostres dades amb les obtingudes d'ells ens adonem que els nostres resultats mostren més nombre d'adolescents amb problemes ocasionals i freqüents deguts a l'ús d'Internet. Aquestes diferència es pot explicar per la distribució d'edat, donat que la nostre és més jove i perquè molts autors consideraven que és en l'adolescència on el percentatge d'ús problemàtic d'Internet és superior (Castells, 1998 i Trabscop, 1998). Degut a les característiques pròpies de l'adolescència i a la poca experiència que tenen en l'ús d'aquestes tecnologies de la informació i la comunicació.

Una quarta part de la mostra es considera addicta a Internet.

Comparant aquesta dada amb el qüestionari CERI observem que moltes persones es consideren addictes quan realment no ho són. Per altre banda, si comparem la dada amb les preguntes relacionades amb el control veiem que malgrat el 10% tinguin problemes relacionats amb el control de la conducta no vol dir que siguin veritables addictes a Internet sinó que com adolescents que són tenen certs problemes per controlar aquesta conducta i d'altres. Per últim cal destacar que el concepte d'addicte sovint està sotmès al significat cultural que se li dona i al fet que molts adolescents confonen l'addicció amb l'afició ja que el fet de tenir una tecnologia (com l'electricitat o l'automòbil) siguin imprescindibles no vol dir que s'hagi desenvolupat una addicció.

6.1.3. Comparació dels grups amb algunes variables.

Al analitzar les relacions existents entre els usuaris sense problemes, amb problemes ocasionals i amb problemes freqüents i diferents variables sociodemogràfiques varem observar que només existien diferències estadísticament significatives amb el curs acadèmic veient que és en el curs de 2n d'ESO on s'observen diferències estadísticament significatives respecte els cursos de 1r d'ESO i 1r de Batxillerat, és a dir que els alumnes de 2n d'ESO són els que realitzen més mal ús del telèfon mòbil, sobretot, respecte els de 1r d'ESO i 1r de Batxillerat.

Les dades referents al curs acadèmic (edat) indicarien que el curs de l'ús d'Internet és l'esperat. Segons Creasey i Meyers (1986) els nous usuaris d'Internet entren en una fase d'encantament caracteritzada per elevats temps de connexió i una certa obsessió, temps després apareix una caiguda de l'ús que correspon a una visió més objectiva del que és Internet apareixen una fase de desencant. Finalment apareix una fase d'estabilitat on Internet es troba en un espai natural dins les activitats del subjecte.

Aquestes dades confirmen que l'ús caracteritzat com a més problemàtic són els adolescents que cursen 2n (12 - 13 anys), és a dir l'edat en que els nous usuaris es troben en la fase d'encantament caracteritzada per elevats temps de connexió i certa obsessió.

6.2. MÒBIL

Els resultats que informen dels patrons d'ús del mòbil també es poden dividir en diferents apartats.

6.2.1. Descriptius del mòbil.

Les dades del nostre estudi mostren que el 86.3% dels adolescents disposen de mòbil propi.

Amorós, Buxarrais i Casas (2002) i Naval, Sádaba i Bringué (2003) assenyalen que un 80% dels adolescents entre 12 i 19 anys tenen mòbil propi. Segons l'Informe sobre videojocs fet per la Comunitat Valenciana (2006), un 61.5% dels menors entre 7 i 16 anys tenen mòbil propi.

Aquest augment pot ser degut a que a partir del 2001 es van implantar les targetes prepagament (Höfllich i Rössler, 2002) que permetien l'ús del telèfon mòbil sense un prepagament d'abonament mensual, i lo més important, la targeta estava limitada només a un cert import, amb lo que es limitaven els costos del telèfon, la qual cosa és un bon argument per l'aprovació paterna alhora de realitzar la compra. A més quan un targeta de prepagament s'esgota és possible encara la recepció de trucades. De la mateixa forma aquest percentatge demostra que la població adolescent potser denominada com a "generació mòbil", ja que són un grup d'usuaris d'edats inferiors als 24 anys que es situa per davant del resta dels ciutadans, tan en coneixement com en ús, i està modelant els nous hàbits d'ús i consum vinculats al mòbil. Aquesta alt índex de possessió sovint és degut al control que creuen tenir els pares sobre els seus fills. Els adolescents estan en un moment de definir-se com a individus independents dels seus pares i al mateix temps, estan contrastant la seva personalitat en les xarxes socials i el mòbil és una eina al respecte, ja que permet un canal de comunicació lliure de control dels pares, la oportunitat

per la individualització i la capacitat d'endinsar-se en la xarxa social dels iguals (Ling, 2002).

Un 71% dels adolescents diuen que són els seus pares qui paguen les despeses del mòbil i un 25% ho fan ells mateixos.

Un estudi Habbo Hotel (2006) diu que el 83% dels adolescents-joves reconeixen que són els seus pares qui de forma directa o indirecte paguen les recàrregues de saldo les factures del mòbil. De fet, el 55% reconeix que els seus pares es fan càrrec directament de la seva despesa de mòbil, un 28% fa front a les despeses del mòbil mitjançant la paga setmanal o mensual i només un 17% assegura que paga la despesa de mòbil amb lo que guanya treballant.

Podem observar que el fet que la majoria dels adolescents no assoleixin la seva despesa al mòbil impedeix que els mateixos prenguin consciència dels diners i del cost que té mantenir el mòbil.

Un 59.3% dels adolescents disposen de mòbil des de fa més de dos anys. Les dades de Idescat (2002), mostraven que les llars catalanes han passat de disposar de telèfon mòbil de un 69% a un 85.5%.

Aquestes dades mostren que, la majoria de llars catalanes disposen de telèfon mòbil i un percentatge molt important d'adolescents també; això era d'esperar donat que amb els anys els usuaris es compren els mòbils o els pares acabant regalant-los com a ritual de pas per l'autonomia com insinuen alguns autors (Ling, 2002).

El 16.2% dels adolescents gasten entre 30 i 70 € i un 4% més de 70€ al mes amb la despesa de mòbil. L'estudi de PROTEGELES (2005) diu que el 41% dels adolescents gasta menys de 12€ mensuals en telèfon i un 34% entre 12 i 20€. El mateix estudi diu que un 25% dels menors que utilitza el mòbil realitza una despesa considerada abusiva. Seguint a PROTEGELES (2005) es dedueix que l'adolescent gasta aproximadament entre 10 i 25€ al mes.

Aquestes dades mostren que la despesa estàndard en telèfon mòbil per part dels adolescents catalans, no és ni molt alta ni molt baixa però que en determinats casos pot arribar a ser molt alta. No obstant, hi ha molts adolescents que no saben el que gasten ja que utilitzen contracte i no ho paguen ells.

El 67.3% dels adolescents té el mòbil sempre connectat, un 57.1% el porta sempre a sobre i un 65.1% dorm amb el mòbil encès.

Una enquesta realitzada a usuaris del joc *Habbo Hotel* (2006) mostra que el 38% dels adolescents enquestats admet que només és capaç de tenir el mòbil desconnectat quan està a classe, encara que un 23% reconeix que ni tansols l'apaga dins de l'aula, encara que el seu ús estigui prohibit. Pocs són els que diuen que quasi no l'utilitzen (7%) i menys encara els que diuen que tenen mòbil i asseguren que mai el connecten (1%). Bona part dels adolescents amb mòbil (31%) demostren tenir cap i el consideren un recurs que apaguen quan no és necessari. Segons Rodríguez (2005A) els joves senten cada cop més la necessitat de portar el mòbil a sobre a totes hores i han fet que els cigarrets es substitueixin a les mans dels joves pels mòbils. Aquestes dades confirmen la necessitat que té l'adolescent de sentir-se protegit estigui a on estigui, d'estar connectat amb la resta del món i dels seus amics sobretot, fins i tot en situacions tècnicament dificultoses (escola, cine, teatre...). L'estudi de ACPI I PROTEGELES (2005) explica que el 38% dels adolescents amb telèfon mòbil afirma desenvolupar intranquil·litat i inclús ansietat quan es veu obligat a prescindir del mòbil i un 11% afirma haver arribat a enganyar o mentir als seus pares, i inclús en alguna ocasió agafa'ls-hi diners per poder recarregar el mòbil.

Aquestes dades indiquen que els adolescents tenen d'alguna forma una dependència de comunicació, d'estar informats a tota hora i d'estar en contacte permanent amb el món ja que no es permeten ni desconnectar un moment. L'enquesta *Habbo Hotel* (2006) diu que el 63% dels adolescents veu com a principal avantatge del telèfon mòbil la capacitat de comunicar-

se amb els seus amics quan ells vulguin, un 14% valora la independència que els hi dona, un 13% creu que "és una opció més per les meves estones lliures" i un 10% pensa que sense el mòbil "no ets ningú".

En aquest sentit, és possible suposar que part dels efectes negatius relacionats amb l'ús del mòbil tinguin a veure amb un falta d'integració en els hàbits diaris i sobretot generacionals i no pas amb una patologia específica.

Les dades del nostre estudi diuen que el 2.3% dels adolescents parla més de quatre hores al dia pel mòbil. Segons un estudi realitzat per la Universitat de Granada (2007) diu que els joves entre 18 i 25 que són addictes al mòbil passen més de quatre hores al dia pendent d'ell. L'estudi de ACPI I PROTEGLES (2005) estableix que el 24 % dels adolescents realitzen trucades telefòniques amb el seu mòbil de forma diària.

Els SMS diaris enviats són entre 0 i 4 per un 77.9% dels adolescents i el 15.5% entre 5 i 10. Per altre banda el número de trucades és inferior a 3 per un 68.2% de la mostra. Aquestes dades demostren que els SMS són un servei molt utilitzat.

Les dades de l'estudi de ACPI I PROTEGLES (2005) diuen que el 50% dels adolescents d'edats compreses entre 11 i 17 anys envien SMS a diari, un 44% n'envia menys de 5 i un 27% de 5 a 10. De fet l'estudi de Habbo Hotel (2006) diu que a més de servir les trucades, la majoria dels adolescents (59.3%) utilitza el telèfon mòbil per comunicar-se mitjançant SMS, i només un 7% l'utilitza exclusivament per trucar.

Aquestes dades revelen que els missatges curts -SMS- s'han revelat com la opció més utilitzada pels menors, que ha arribat inclús a crear els seus propis codis per comunicar-se modificant el llenguatge escrit. Aquesta revelació és fruit dels avantatges que els adolescents troben en els SMS: més accessibles econòmicament, més secrets i segurs permeten la necessitat d'expressar un ampli espectre d'emocions i sentiments i essent

un mitjà de comunicació per distàncies curtes (Höflich i Rössler, 2002). I és que l'ús del SMS s'ha convertit en una part integral de la cultura juvenil (Mante i Piris, 2002) i una integració del SMS en la conducta de comunicació diària dels adolescents (Höflich i Rössler, 2002). Així doncs malgrat l'ús dels SMS és superior a les trucades, aquestes dues funcions facilitades pel mòbil són més valorades ja que permeten la gestió del temps i l'adquisició d'informació (O'Keefe i Svalanowski, 1995).

Referent als problemes que es poden derivar a causa de una mala utilització del telèfon mòbil, observem que només un 8-9% de la mostra han tingut problemes relacionats amb el control del mòbil sent la conseqüència negativa més comuna del present estudi la pèrdua de noció del temps, seguida per restricció de l'ús del mòbil.

L'estudi de ACPI I PROTEGELES (2005) diu que un 11% afirma haver arribat a enganyar o mentir als seus pares, i inclús en alguna ocasió agafa'ls-hi diners per poder fer una recàrrega al mòbil.

En aquest sentit, és possible suposar que part dels efectes negatius relacionats amb l'ús del mòbil tinguin a veure amb un falta d'integració en els hàbits diaris i sobretot generacionals i no pas amb una patologia específica ja que un 90% de la mostra no mostra cap problema relacionat amb el control de l'ús del telèfon mòbil.

6.2.2. Qüestionari CERM.

Un 80.7 % de la mostra realitza un ús del mòbil no problemàtic, un 16.8 % amb problemes ocasionals i un 2.5 % un ús amb problemes freqüents.

Segons l'estudi de ACPI I PROTEGELES (2005), un de cada tres menors amb telèfon mòbil (38%) afirma desenvolupar intranquil·litat i inclús ansietat quan es veu obligat a prescindir del telèfon mòbil. Fins el 12 % dels adolescents d'Espanya abusen del mòbil, encara que no se sap quants d'ells acaben convertint-se en casos patològics, segons van concloure els 600 assistents al Segon Simposio Internacional Multidisciplinar sobre el Trastorn per Dèficit d'Atenció i Trastorns de la conducta, un fòrum organitzat per CONFIAS (Fundación para una infancia y adolescencia saludables) y el Hospital Ramón y Cajal de Madrid. Segons l'Universitat de Granda (2007), quatre de cada deu joves d'entre 18 i 25 anys són addictes al mòbil.

Aquesta dada és rellevant ja que encara que s'hagi patologitzat l'ús excessiu del telèfon mòbil està clar que pot ocasionar conseqüències negatives sobretot d'índole familiar, acadèmica o relacional que mereixin la nostra atenció. Es tracta de conductes desadaptatives o problemàtiques potenciades per la mateixa societat que potser algun dia arribin a ser normalitzades i, per tant, deixarien de ser problematitzades, però mentre tant modifiquen la vida diària de les persones i disminueixen el sentiment de seguretat i de pertinença del grup social. Així doncs, els casos realment preocupants son escassos, però al mateix temps, fan pensar en la possibilitat de patir problemes seriosos d'ús desadaptatiu que podrien remetre amb les adequades pautes psicoeducatives.

Menys d'una quarta part de la mostra tenen la percepció d'addicció al telèfon mòbil.

Segons els estudis de Rodriguez (2005A) un de cada 3 joves admeten estar enganxats al mòbil.

Aquestes xifres són en general altes encara que no inesperades donat que les imatges ofertades pels mitjans de comunicació, insisteixen en el seu poder adicitiu i informen de centres pel seu tractament, a més en el Google es poden trobar més de 9000 webs amb les expressions "addicte al mòbil", "addicció al mòbil" o "addicte al telèfon". Aquesta alarma social creada també en els nostres participants i el resta de la societat, una elevada percepció d'addicció encara que no podem classificar-los com a tals.

Comparant aquesta dada amb el qüestionari CERM veiem al igual que passava amb Internet que moltes persones es consideren addictes quan realment no ho són. Per altre banda, si comparem la dada amb les preguntes relacionades amb el control veiem que malgrat un 8-9% dels subjectes tinguin problemes relacionats amb el control de la conducta no vol dir que siguin veritables addictes al mòbil.

Analitzant la relació entre la pregunta si es consideren addictes al mòbil, el resultat del qüestionari CERM i les preguntes de control del mòbil respecte les mateixes dades obtingudes en Internet observem que tots els resultats del mòbil obtinguts són menors que els d'Internet i malgrat no sabem si estem parlant d'una addicció o no el mal ús i l'autopercepció d'addicció per part dels mateixos adolescents és més alta en Internet que en el mòbil.

6.2.3. Comparació dels grups amb algunes variables.

Hi ha relació entre el tipus d'ús i el tipus d'ús i el gènere i s'observa que les dones realitzen més usos problemàtics del mòbil (23.4%) que els homes (12.8%).

Aquesta dada pot ser deguda al fet que mentre els nois estan més interessats per les funcions tècniques de l'aparell utilitzant-lo amb finalitats recreatives i no comunicacionals amb converses breus i dirigides a l'organització i coordinació, les noies l'integren com a part de la seva cultura conversacional.

6.3. VIDEOJOCS

6.3.1. Descriptius de l'ús dels videojocs.

L'amplia majoria dels adolescents (81%) disposen d'algun tipus de videojoc.

Segons l'informa sobre videojocs de la Comunitat Valenciana (2006), el 71.69% d'entre 11 i 12 anys tenen consoles, el 74.76% d'entre 13 i 14 anys i el 71.42% d'entre 15 i 16 anys. L'estudi realitzat per Gfk Emer Ad Hoc Research (2006) diu que hi ha un 74% d'espanyols entre 13 i 17 anys juguen amb videojocs (ja sigui a través de la consola o del PC). Segons l'Informe d'Amnistia Internacional, Menores y Derechos Humanos, Responsabilidades en juego (2006) un 62% dels menors entre 7 i 13 anys juguen a videojocs, el que equival a quasi 2 milions de nens i nenes, i un 74% d'adolescents entre 14 i 17 anys, quasi un milió i mig de joves. Rodríguez (2005) assenyalava que els joves espanyols d'entre 14 i 18 anys tenen o han tingut relació amb els videojocs. Infante (1997) parlava d'un 70% dels adolescents prefereixen els videojocs a d'altres formes d'entreteniment. Segons Estallo (1995) el 76.7% dels adolescents posseïen algun tipus de videojoc. Aquestes dades demostren el creixement que han impulsat els videojocs com a nova forma d'oci i entreteniment (Levis, 2002) i el fet que sigui l'entreteniment preferit pels adolescents en un 70%.

Aquestes dades indiquen que la majoria dels adolescents tenen consoles o videojocs i per tan pot ser considerat com un joc típic d'aquestes edats. I és que el joc, en general, és una de les característiques més distintives de la infància. A més, podem considerar que el que fa que la infància i l'adolescència es defineixin com a tal, és la capacitat dels nens i nenes de jugar, el seu entusiasme pel joc i la importància associada al fet de jugar i entretenir-se. Milions de persones d'arreu del món (majoritàriament nens i joves) juguen amb els videojocs en les seves diverses formes i tipus (Levis, 2002).

Un 87.4% juguen de forma habitual des de casa, tot i que hi ha un percentatge elevat (6.5%) que hi prefereixen jugar a casa els amics.

Les dades obtingudes per Estallo (1995) apunten a que el videojoc és una activitat clarament domèstica, ja que el 84.3% de la mostra reconeix jugar a casa seva. El fet que l'adolescent prefereixi jugar a casa seva és una dada positiva ja que pot estar més o menys controlat pels seus familiar, tan en el nombre d'hores jugades com en tipus de continguts, fet que no és possible si aquest adolescent juga a fora de casa.

Un 74.6% fa més de dos anys que es va iniciar a jugar amb videojocs. Un 68% no reben cap tipus de control respecte el temps que dediquen a jugar i un 71% tampoc rep cap tipus de control dels continguts dels jocs. L'informa sobre videojocs realitzat per la Comunitat Valenciana (2006) informa que un 11.52% contesten que els seus pares els deixen jugar tot el temps que volen.

Els adolescents majoritàriament no reben cap tipus de control ni pel que fa a les hores ni els continguts de joc, tot i que qui acaba pagant els videojocs sempre son els pares. I és que el món dels videojocs constitueix un espai habitualment vetat pels pares i adults, cosa que permet que els adolescents desenvolupin la seva pròpia subcultura (Oliver, 2000).

Aquestes dades podrien ser degudes a les hores que passen davant del videojoc un cop han acabat de sopar i al fet que seu nivell d'arousal puja tan que els hi és impossible deixar el joc.

La temàtic preferida de joc per part dels adolescents és: esportius (27.6%), d'estratègia (21.7%) i de violència (20.1%).

L'informa sobre videojocs de la Comunitat Valenciana (2006) indica que la temàtica preferida és: aventures (47.38%), esports (38.29%), acció (37.77%) i simulació (28.73%). L'estudi de Estallo, Masfarrer i Aguirre (2001) indica que els jocs de violència ocupen un 41.8% dels interessos

dels adolescents, altres (18.95%), jocs de simulació (9.95) i jocs educatius (1.1%).

A aquestes dades caldria veure quina temàtica prefereixen els nois o les nois ja que tenint en compte el gènere el tipus de joc no és el mateix. Els nois prefereixen els jocs esportius (simuladors esportius) i els de lluita que incorporen els prototips masculins de virilitat, força, agressivitat i conquesta., en canvi les noies mostren una preferència pels jocs amb una connotació de gènere no tan marcada (Pifarré i Rubies, 1997).

Respecte a la freqüència de joc, un 29.3% hi juga 2 o 3 cops per setmana, un 8.4% de 3 a 6 hores de dilluns a divendres, un 7% de 6 a 9 hores durant el cap de setmana i un 11.5% ha estat jugant en alguna ocasió més de 9 hores.

Aquesta dada s'adequa a l'estudi presentat per Estallo (2000) en que diu que el temps de joc no és tant alarmant com citen en algunes investigacions ja que oscil·la entre 60 i 90 minuts diaris. Estallo (1995) en un estudi realitzat amb població d'entre 12 i 33 anys també parlava d'un 58.1% de jugadors anecdòtics, un 22.7% de jugadors regulars i un 19.1% de jugadors habituals. L'informa sobre videojocs de la Comunitat Valenciana (2006) indica que un 6.22% dels adolescents juga entre setmana més de 3 hores, el mateix informe indica que el 18.66% juguen més de 3 hores al cap de setmana. L'estudi de Rodríguez (2005b) apuntava que un 34.7% dels adolescents jugaven de 2 a 3 cops setmanals amb videojocs. Segons León i López, (2003) diuen que el 2'2% de noies i el 8'5% dels nois juguen més de quatre hores diàries

Aquestes dades indiquen que la pràctica de videojocs a nivell d'hores és força habitual pels adolescents, és una activitat que pràcticament es podria considerar rutinària.

El 80.8% dels adolescents no es consideren addictes als videojocs. Aquesta dada podria ser degut a que els videojocs són un entreteniment que

s'adequa bé a la realitat del nen que ha nascut a l'era de la informàtica (Levis, 2002), són nens que sempre han vist el videojoc com un element integrador de la seva vida lúdica.

Els problemes que es deriven més algunes vegades de l'ús dels videojocs són: 18.1% restricció del temps dedicat al joc, el 24.9% la pèrdua de la noció del temps, el 16.4% sentiments de culpabilitat per haver invertit massa temps/diners en videojocs, el 9.1% el fet d'amagar temps/diners als pares o familiars relacionat amb l'ús del videojoc i un 13.9% la pèrdua de temps de classe/feina degut a destinar-lo a jugar amb videojocs.

Segons l'informa sobre videojocs elaborat per la Comunitat Valenciana (2006) indica que un 22.31% del adolescents han deixat de fer els deures o estudiar degut als videojocs, el mateix informa indica que més del 58% dels subjectes els costa deixar de jugar als videojocs (el 13.73% quasi sempre).

6.4. ESTILS EDUCATIUS PARENTALS

Al analitzar els resultats obtinguts a partir de l'escala ENE-H, hem pogut conèixer quin estil educatiu parental rep l'adolescent per part del pare i de la mare.

6.4.1. Tipus d'Estil Educatiu Parental.

L'EEP del pare que més reben els adolescents és l'inductiu (76.6%), és a dir, els pares expliquen als seus fills l'establiment de normes i els hi exigeixen el seu compliment tenint en compte les necessitats i possibilitats dels seus fills., tot i així un alt percentatge (21.1%) reben un EEP rígid caracteritzat perquè els pares imposen als seus fills el compliment de les normes i mantenen un nivell d'exigència massa alt o inadequat a les necessitats dels fills i per últim l'Indulgent (2.1%) caracteritzat pel fet que els pares no posen normes ni límits a la conducta dels seus fills i si ho fan no exigeixen el seu compliment.

En el cas de l'estil educatiu que reben per part de la mare ens trobem amb els mateixos patrons que el pare; la majoria rep un estil inductiu (78.3%) i una part rígid (20.5%) i la resta indulgent (1.2%)

6.4.2. Comparació d'estil educatiu parental i usos d'Internet i mòbil.

Si comparem l'estil educatiu parental dels pares i l'ús d'Internet observem que tan amb els pares com amb les mares els adolescents que reben un estil educatiu parental indulgent són els que tenen més problemes relacionats amb Internet, no obstant en el cas de la mare l'estil educatiu parental rígid també té relació amb el tipus d'ús de caire més desadaptatiu. Al igual que Internet els adolescents que reben un estil educatiu parental basat en la falta de límits són els que realitzen un ús més patològic del mòbil.

7. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

ACPI I PROTEGELES. (2002). *Seguridad infantil y costumbres de los menores en Internet*. Madrid: Defensor del menor.

AIMC. (2006). *9ena Encuesta AIMC a usuarios de Internet*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.aimc.es/aimc.php>

AIS (2004). *Trastornos de manipulación psicológica: socioadicciones*. Barcelona: AIS.

Albero , M. (2002). *Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información*. [En red]. Disponible en <http://www.ehu.es/zer/zer13/adolescentes13.htm>

Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA Ediciones.

American Psychiatric Association (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.

Amnistia Internacional (2006). *España: menores y derechos humanos responsabilidad en el juego*. [En xarxa]. Disponible a: <http://cv.uoc.edu/~amnistia/educa/videojocs/06/vid-06-01-04.pdf>

Amorós, P., Buxarrais, M.R. i Casas, F. (2002). *La influencia de les tecnologies de la informació i comunicació en la vida dels nois i noies de 12 a 16 anys, Informe 2002*.

Aparici, R. (1998). Más allá de la tecnofobia y de la tecnofilia ¿Adicción o adoctrinamiento? *Cuadernos de pedagogia* 2, 17-20.

Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo, hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.

Beranuy, M. i Sánchez-Carbonell, X. (sotmès a publicació). *El móvil en la sociedad de la comunicación. La movilización de la sociedad*. A: A. Talarn (Ed.). *Psicopatología en la sociedad global*.

Berrios, L. i Buxarrails, M. R. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos Datos*. [En xarxa]. Disponible a : <http://www.campus-oei.org/valores/monografias/monografia05/reflexion05.htm>.

Bononato, L. B. (2005). Adicciones y nuevas tecnologías. *Proyecto Hombre, 55*, 17-22.

Boullosa, N. (2002, febrero). *Internet provoca brotes de nerviosismo incontrolado*. [En red]. Disponible en: http://www.psicoactiva.com/noticias/n_00008.htm

Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XL VII. Parameters of Internet use, abuse and addiction: the first 90 days of Internet Usage Survey. *Psychological Reports, 80*, 883-898.

Calvo, A. M. (2000). Videojuegos y jóvenes. *Cuadernos de pedagogía, 391*, 59-62.

Calvo, A. M. (2006). *Videojuegos: del juego al medio didáctico*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.vib.es/depart/gte/calvo.html>.

Castellana, M. i Llado, M. (1999). Adolescencia y juventud: prevención y percepción del riesgo al consumo. *Revista Española de Drogodependencias, 2*, 118-131.

Castellana, M. (2003). *La relació de l'adolescent amb les persones significatives*. Barcelona: p.a.u.education.

Castellana, M. (2005). *El adolescente y sus Personas Significativas*. *ROL Enfermería, 28*, 18-29.

Castells, M. (1998). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 3. Fin de Milenio. Madrid: Alianza Editorial.

Castells, M. (2001). *La Galaxia de Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés.

CIS. (2994). Informe del centro de investigaciones sociologicas. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/2004/02/27/96332.php>

Comunitat Valenciana (2006). *Informe sobre videojocs*. Valencia: Conselleria de Cultura, Educació i Esport.

Conde, E., Torres-Lana, E. i Ruiz, C. (2002). El nuevo escenario de Internet. Las relaciones para-sociales de adolescentes y jovenes en la red. *Cultura y Educación, 14*, 133-146.

Cooper, A. (1998). Sexuality and the Internet: Surfing into de New Millennium. *Cyberpsychology and Behaviour, 1*, 181-187.

Cooper, A., Putnam, D.E., Planchon, L.A. i Boies, S.C. (1999). Online sexual compulsivity: Getting tangled in the net. *Sexual Addiction & Compulsivity. The Journal of Treatment and Prevention, 6*, 79-104.

Cooper, A., Scherer, C., Boies, S.C. i Gordon, B. (1999). Sexuality on the internet: From sexual exploration to pathological expression. *Professional Psychology: Research and Practice, 30*, 154-164.

Creasey, G. L. i Myers, B. J. (1986). Video Games and children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork and Peer Involvement. *Merrill-Palmer Quarterly, 32*, 262.

Criado, M. A. (2005). *Enfermos del móvil*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.el-mundo.es/ariadna/2005/218/1106327395.html>

Cruzado, J. A., Muñoz-Rivas, M. J., i Navarro, M. E. (2001). Adicción a Internet: de la hipotética entidad diagnóstica a la realidad clínica. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense, 1*, 93-102.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior, 17*, 187-195.

de Gracia, M., Vigo, M., Fernández Pérez, M. J. i Marco, M. (2002). Características conductuales del uso excesivo de Internet. *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona*, 29, 219-230.

de la Gándara, J.J. i Álvarez, M.T. (2004). *Patologías emergentes en Salud Mental. ¿Modas, enfermedades o trastornos psicosociales?* Semergen, 30(1), 3-15.

del Moral, M. E. (1996). Videojuegos, juegos de rol, simuladores. *Cuadernos de pedagogía*, 246, 84-88.

del Rio, F. (2001). Adicciones a Internet. *Papeles del psicólogo*, 78, 1-3.

Díez, E. J., Terrón, E. i Rojo, J. (2001). Videojuegos: cuando la violencia vende. *Cuadernos de pedagogía*, 305, 79-83.

Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas?* Bilbao: Desclée de Brouwer.

Echeburúa, E. (2003). *¿Adicciones sin drogas?. Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet.* Bilbao: Desclée de Brouwer.

Egger, O. i Rauterberg, M. (1996). *Internet Behaviour and Addiction.*

Egil, E. A. i Meyers, L. S. (1984). The role of videogames playing in adolescent life: Is there reason to be concerned?. *Bulletin of Psychonomic Society*, 22, 309-312.

Estallo, J.A. (1993). *Videojuegos, efectos sobre el comportamiento.* Texto no publicado. Insitut Psiquiatric. Barcelona.

Estallo, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.

Estallo, J.A. (1995). *Videojuegos, juicios y prejuicios.* Barcelona: Planeta.

Estallo, J. A. (2000). *Videojuegos. Efectos a largo plazo*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.geocities.com/HotSprings/6416/spectrum.htm?200512>.

Estallo, J. A., Masferrer, M. C. i Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 19, 161-174.

Estallo, J. A. (2001). Usos y abusos de Internet. *Anuario de Psicología*, 32, 95-108.

Estallo, M. i Juan, A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicohtema*, 6, 181-190.

Eyetracking Media Espanya (2005). *Análisis del comportamiento visual de los internautas y la efectividad de la publicidad online*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.alt64.com/eyetrackingmedia/>

Fernández, A. (2003). *Las nuevas adicciones: alimento, sexo, compras, televisión, juego, trabajo e Internet*. Madrid: TEA.

Ferrando, M. (1993). Videojocs i salut mental. *Perspectiva escolar*, 178, 76-79.

Figuer, C., González, M., Malo, S. i Casas, F. (2005). El món adolescent en l'entorn de l'ús de l'ordinador i Internet. *Perspectiva escolar*, 299, 36-41.

Fisher, S. E. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviours*, 19, 545-553.

Fisher, S.E. i Griffiths, M.D. (1995). Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. *Journal of Gambling Studies*, 11, 239-247.

Fortunati, L. i Magnanelli, A. M. (2002). El teléfono móvil de los jóvenes. *Estudios de Juventud*, 57(2), 59-78.

Fraude, G., Ullsperger, P., Eggert, S. i Ruppe, I. (2000). Microwaves emitted by cellular telephones affect human slowbrain potentials. *Eur J Appl Physio*, 811, 18-27.

Fundació Catalana per a la Recerca. (2004). *II estudio sobre los hábitos de uso de Internet entre jóvenes de 12 a 17 años*. Barcelona.

Fundación AUNA. (2005). *Informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España 2005*. Madrid, Fundación AUNA.

Galindo, A. (2003). Addicción a Internet. *Adicciones* 15(1), 15-16.

Garcia-Larrea, L., Perchet, C., Perrin, F. i Amenedo, E. (2001). Interference of celular telephones in vehicles : A safe or unsafe ? *Transportation and Human Factors*, 1, 3-42.

Gil, A. i Feliu, J. (2003). *Consum de les TIC per part dels joves en espais públics i privats de lleure. Informe científic 1ra fase*. [En xarxa]. Disponible a <http://portal.uoc.edu/west/media/F-306-574.pdf>

Gil, A., Feliu, J. i Vall-llovera, M. (2006). *Consumo de las TIC por parte de los jovenes en espacios públicos y privados de ocio* (Rep. No. 2). Barcelona: UOC.

Gil, A., Feliu, J., Borrás, V. i Juanola, E. (2004). *Psicología económica y del comportamiento del consumidor*. Barcelona: UOC.

Goldberg, I. (1998). *Internet addiction disorder. Diagnostic criteria*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.iucf.indiana.edu/~brown/hyplan/addict.html>

Gordo, A. J. i Megías, I. (2006). *Jóvenes y Cultura Messenger*. Madrid: Injuve y FAD.

Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive internet use: a preliminary analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 2, 403-412.

Griffiths, M.D. (1990). The acquisition development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescent. *Journal of Gambling Studies*, 6(3), 193-204.

Griffiths, M. D. (1993). Are computer games bad for children? *Bulletin of the British Psychological Society*, 6, 401-406.

Griffiths, M.D. (1996). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.

Griffiths, M.D. (1999). Internet addiction: Fact or fiction?. *Psychologist*, 12(5), 246-250.

Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer "addiction" exist?. Some case study evidence. *Cyberpsychology and behaviour*, 3(2), 211-218.

Griffiths, M. D. i Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480.

Guardia Civil. (2006). *El 28% de los menores entra en páginas pornográficas, según la Guardia Civil*. [En xarxa]. Disponible a: http://www.cadenaser.com/articulo/tecnologia/28/menores/entra/paginas/pornograficas/Guardia/Civil/csrgsrpor/20070304csrgsrtec_2/Tes/

Gutiérrez, J., Mora, M., García, S. i Edipo, P. (2001). Personalidad, sexo y comunicación mediada por ordenador a través de Internet. *Anuario de Psicología*, 32(2), 51-62.

Habbo Hotel. (2006). *El 93% de los jovenes espanyoles tienen móvil... los padres pagan el gasto*. [En xarxa]. Disponible a: http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2006/0806/3108/noticias/noticias_310806-16.htm

Höflich, J. i Rössler, P. (2002). Más que un teléfono: el teléfono móvil y el uso del SMS por parte de los adolescentes alemanes-resultados de un estudio piloto. *Estudios de Juventud* 57(2), 79-100.

Idescat. (2001a). *Població segons sexe i edat. Quinquennal Catalunya. Any 2001.* [En xarxa]. Disponible a: <http://www.idescat.net/territ/BasicTerr?TC=5&V0=3&V1=3&V3=867&V4=539&ALLINFO=TRUE&PARENT=1&CTX=B>

Idescat. (2001b). *Llars segons tipus i nombre de fills. Catalunya. Any 2001.* [En xarxa]. Disponible a: <http://www.idescat.net/territ/BasicTerr?TC=5&V0=3&V1=3&V3=297&V4=448&ALLINFO=TRUE&PARENT=1&CTX=B>

Idescat. (2002). *Resum de l'enquesta sobre la penetració de les tic a catalunya. juliol 2002.* [En xarxa]. Disponible a: http://www10.gencat.net/dursi/pdf/si/observatori/resum_enquesta_TIC_llars_maig_02.doc

Idescat. (2005). *Anuari estadístic de Catalunya (2005). Capítol 2. Població.* [En xarxa]. Disponible a: http://www.idescat.net/cat/idescat/publicacions/anuari/aec_pdf/aec-cap2.pdf

Idescat. (2006a). *Anuari estadístic de Catalunya. Informació de síntesi de les estadístiques bàsiques de Catalunya. Capítol 14. Ensenyament 2006.* [En xarxa]. Disponible a: http://www.idescat.net/cat/idescat/publicacions/anuari/aec_pdf/aec-cap14.pdf

Idescat. (2006b). *Curs 2005-2006. Educació secundària obligatòria. Alumnes per cursos. Total i noies.* [En xarxa]. Disponible a: <http://www.gencat.net/educacio/depart/esta0506/excel/eso/eso4.xls>

Idescat. (2007a). *Dades del primer trimestre del 2007 de Catalunya a partir de la població ocupada segons sector d'activitat.* [En xarxa]. Disponible a: <http://www.idescat.net/economia/inec?tc=3&id=0601>

INE. (2004). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y la comunicación en los hogares. Segundo Semestre. Madrid: Notas de prensa.*

Infante, R. (1997). *Quién y cómo puede verse "enganchado". Niños y adultos caen en el "saco" de las nuevas adicciones.* [En xarxa]. Disponible a: <http://www.el-mundo.es/su-ordenador/SORnumeros/97/SOR0697SOR069enganche.html>

Institut d'educació de l'ajuntament de Barcelona (2006). *Qui posa les regles del joc?* Barcelona.

Joinson, A.N. (1997). *Anonymity, disinhibition and social undesirability on the Internet.* Paper presentat a la BPS Social Selection Annual Conference. University Sussex.

Joinson, A. N. (2006). *Understanding the psychology of Internet Behaviour: virtual worlds, real lives.* London: Palgrave.

Jordan's, E. (1972). *Language in Inner city: studies in the black English vernacular.* Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.

Kamarenko, A.V. i Tan, U. (2003). Effects of high-frequency electromagnetic fields on human EEG: A brain mapping study. *Neurosciences, 113*, 1007-1019.

Kamibeppu, K. i Sugiura, H. (2005). Impact of the mobile phone on junior high-school students' friends hips in the Tokyo metropolitan area. *Cyberpsychology & Behavior, 8*, 121-130

Kasesniemi, E. i Rautiainen, P. (2001). *Mobile culture of children and teenagers in Finland.* Cambridge: Cambridge University Press.

Keepers, G.A. (1990). Case study: pathological preoccupation with videogames. *Journal of the American Academy of Child and Adolescence, 29*(1), 49-54.

Klein, M.H. (1984). The bite of Pac-man. *Journal of Psychostory, 11*, 395-401.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. i Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces

social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.

Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J. N., Helgeson, V. i Crawford, A. M. (2002). Internet Paradox Revisited. *Journal of Social Issues*, 58, 49-74.

Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The Society of a few mundane artefacts. A: W. Bijer. i Law, J. (Compl.) *Shapping technolog, Bulding Society. Studies in sociotechnical change.* (pp. 225-258). Cambridge: Harvard University Press.

Latour, B. (1998). *Arteffati, fattici*. Vanezia: Marsillo.

León, R. i López, M. J. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 89-99.

Levis, D. (2002). Videojuegos:cambios y permenencias. *Comunicación y pedagogia*, 184, 65-69.

Levy, S. (1996). Breathing in also addictive. *Newsweek*, 128, 52-53.

Ling, R. (2002). Chicas Adolescentes y jóvenes adultos varones:dos subculturas del teléfono móvil. *Estudios de Juventud* 57(2), 33-46.

Lobet-Maris, C. i Henin, L. (2002). Hablar sin comunicar o comunicar sin hablar: del GSM al SMS. *Estudios de Juventud* 57(2), 101-114.

Machargo, J., Luján, I., León, M. E., López, P. i Martín, M. A. (2003). Percepción de la influencia del ordenador, de Internet y de los videojuegos por los adolescentes. *Anuario de Filosofia, Psicologia y Sociologia*, 6, 159-172.

Madrid-López, R. I. (2000). *La Adicción a Internet. Psicologia Online*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>

Maier, R., Greter,S.E. i Maier, N. (2004). Effects of pulsed electromagnetic fields on cognitive processes. A pilot study on pulsed field

interference with cognitive regeneration. *Acta Neurologica Scandinavica*, 110, 46-52.

Malo, S., Casas, F., Figuer, C. i González, M. (2005). Els videojocs com a formes d'oci i entreteniment entre els/les adolescents entre 12 i 16 anys. *Al·lots* 3, 7-10.

Mante, E.A. i Piris, D. (2002). *El uso de la mensajería móvil por los jóvenes en Holanda. Estudios de Juventud*, 57(2), 47-58.

Martín, J. M., Beltrán, J. A. i Pèrez, L. (2003). *Cómo aprender con Internet?* Madrid: Fundación Encuentro.

Martínez, I., Cifré, E., Llorens, S. i Salanova, M. (2002). Efectos sobre la tecnología asistida por ordenador en el bienestar psicológico afectivo. *Psicothema*, 14, 118-123.

Matute, H. (2003). *Adaptarse a Internet*. Galicia: La Voz de Galicia.

Matute, H. (2001). *La adicción a Internet no existe*. [En xarxa]. Disponible a: http://www.divulcat.com/divulgacion/la_adiccion_a_internet_no_existe_195.html

McKnight, A.J. i McKnight, A.S. (1993). The effect of cellular phone use upon driven attention. *Accident Analysis and Prevention*, 25, 259-265.

McIlwraith, R. (1990). *Theories of television addiction*. Comunicació presentada al congrés de la American Psychological Association, Boston.

Ministerio de Educación y Ciencia (2004). *Los móviles y los adolescentes. Análisis crítico*. [En xarxa]. Disponible a: <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=182>

Morahan- Martin, J. i Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior* 16(1), 13-29.

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

Moral, F. (2006). Aspectos psicosociales de la comunicación y de las relaciones personales en Internet. *Anuario de Psicología*, 32, 13-30.

Moral, F. i Igartua, J.J. (2005). *Psicología Social de la Comunicación: Aspectos teóricos y prácticos*. Málaga: Aljibe

Munshi, A. i Jalai, R. (2002). Cellular phones and their hazards: the current evidence. *The National Medical Journal of India*, 15, 275-277.

Muñoz-Rivas, M. J., Navarro, M. E. i Ortega, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15, 137-144.

Muñoz-Rivas, M. J. i Agustín, S. (2005). La adicción al teléfono móvil. *Psicología Conductual*, 13, 481-493.

Naval, C., Lara, S., Portilla, I. i Sadaba, Ch. (2002). Impacto de las tecnologías de la comunicación en la juventud de Navarra 2001. Pamplona: Universidad de Navarra.

Naval, C., Sábada, Ch. i Bringué., X. (2003): *Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las relaciones Sociales de los Jóvenes Navarros*, Navarra, Gobierno de Navarra.

NetValue. (2002). *Adolescentes en la red en Europa*. [En xarxa]. Disponible a: http://banners.noticiasdot.com/termometro/boletines/docs/audiencias/netvalue/2002/0102/netvalue_000102_adolescentes.pdf

Oliver, J. (2000). *¿Es perjudicial que los jóvenes utilicen videojuegos?* Informe del 6 Congreso Mundial del Ocio (3-7 julio). Bilbao: Universidad de Deusto.

Organización Mundial de la Salud (1992). *CIE-10: Trastornos mentales del comportamiento: descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*. Madrid: Meditor.

Oskman, V. i Rautiainen, P. (2002). Toda mi vida en la palma de mi mano: la comunicación móvil en la vida diaria de niños y adolescentes de Finlandia. *Estudios de Juventud* 57(2), 25-32.

Perales, A. (2000). El tratamiento de las nuevas dependencias en los medios de comunicación. *Cuadernos de pedagogía*, 291, 26-29.

Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A. i Griffiths, M. (1995). Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687-691.

Pifarre, M. i Rubiés, T. (1997). Nenes, nens i videojocs. *Perspectiva escolar*, 220, 67-75.

PROTEGELES (2005). *Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil. Protegeles y Defensor del Menor* [En xarxa]. Disponible a: <http://www.protegeles.com/telefonía.doc>

Quintana, J. M. (2004). Problemas de ocio de los niños vinculados al uso de Internet. *Educadores*, 271-276.

Rutkowska, J.C. i Carlton, T. (1994). *Computer games in 12-13 years olds' activities at the british Psychological Societ. Annual Conference. University of Sussex.*

Rodríguez, E. (2005a). *Adicción al móvil*. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.noticias.com/articulo/12-10-2005/esther-rodriquez/adiccion-al-movil-4m4h.html>

Rodríguez, E. (2005b). *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. [En xarxa]. Disponible a: http://www.mtas.es/injuve/biblio/estudio_injuve/estudiospdf/estudiovideojuegos.htm.

Shaffer, H. J. (2002). Is computer addiction a unique psychiatric disorder? *Psychiatric Times*, 19(4), 35-36.

Sánchez-Carbonell, X., Castellana, M., i Beranuy, M. (2007). Las adicciones tecnológicas en la adolescencia. (pp. 319-329). A: J.Riart (Ed.), *Tutoría y orientación en la diversidad*. Madrid: Pirámide

Scherer, K. (1997). College life online: Healthy and unhealthy Internet use. *Journal of College Student Development*, 38, 655-665.

Scherer, K. i Bost, J. (1997). *Internet use patterns: Is there Internet dependency on campus?* In Comunicació presentada en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association.

Srivastava, L. (2005). Mobile phones and the evolution of social behaviour. *Behaviour & Information Technology*, 24, 111-129.

Suoranta, J., Yläkotola, M. (2000). *Media kasvatus simulattion kulttuurissa*. Porvoo: WSOY.

Tapscott, D. (1998): *Creciendo en un entorno digital*, Bogotá: Mc Graw-Hill.

Tejeiro, R. (1998). *La práctica de videojuegos en niños del Campo de Gibraltar*. Algeciras: Asociación de Jugadores de Azar en Rehailitación del Campo de Gibraltar.

Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos: una revisión. *Addicciones*, 13, 407-413.

Tejeiro, R. i Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: Qué són i cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.

Tisseron, S. (2006). *Internet, videojuegos, televisión* Barcelona: Graó.

Thompson, J.B. (1996). *Los media y la modernidad. Una teoria de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Torres, E. i Ruiz, C. (2002). *Desarrollo humano en la sociedad audiovisual*. Madrid: Alianza.

Universidad de Granada (2007). *Cuatro de cada diez jóvenes son adictos al móvil*. [En xarxa]. Disponible a: http://actualidad.terra.es/sociedad/articulo/cada_jovenes_adictos_movil_estudio_1415650.htm

Vershinskaya, O. (2002). Comunicación móvil como fenómeno social: la experiencia rusa. *Estudios de Juventud* 57(2), 139-150.

Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Perez, I. i 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.

Violanti, J.M i Marshall, J.R. (1996). Cellular phones and a traffic accidents: An epidemiological approach. *Accident Analysis and Prevention*, 28, 265-270.

Young, K.S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. Article presentat a la 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canadà.

Young, K. (1998). Internet Addiction: The emergence of as new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1, 237-244.

Young, K.S. (1999). The evaluation and treatment of Internet addiction. A: L. VandeCreek. i Jackson, T. (Compl.). *Inovations in clinical practice: A sourcebook* (pp. 17-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.

Young, K. (2001). *Tangled in the web: Understanding cybersex from fantasy to addiction*. Bloomington, IN: 1st Books Library.

Young, K. (2005). An Empirical Examination of Client Attitudes Towards Online Counseling. *Cyberpsychology & Behavior*, 8, 172-177.

Young, K., Cooper, A., Griffin-Shelley, E., Buchanan, J. i O'Mara, J. (2000). Cybersex and infidelity online: implications for evaluation and treatment. *Sexual Addiction and Compulsivity*, 7, 59-64.

Young, K.S. i Rodgers, R.C. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *Cyberpsychology and behaviour*, 1, 25-28.

8. CONCLUSIONS

- La majoria d'adolescents utilitzen i disposen d'Internet i el lloc de connexió acostuma a ser a casa.
- La meitat dels adolescents es connecten diàriament a Internet destinant més temps a oci que aspectes acadèmics, sobretot el cap de setmana.
- Els serveis més utilitzats són aquells considerats socials: serveis de missatgeria personal, xatejar i correu electrònic.
- La majoria d'adolescents han consultat continguts inconvenients (pàgines eròtico-pornogràfiques, webs d'apostes...) però no ho fan de manera habitual.
- Hi ha un 10% d'usuaris que han declarat tenir problemes relacionats amb la pèrdua de control.
- Un 24-9% dels adolescents es consideren addictes malgrat només un 6.21% presenta problemes freqüents amb l'ús d'Internet.
- Existeix una relació rellevant entre el curs acadèmic i el tipus d'ús que l'adolescent fa d'Internet, observant que a 2n d'ESO és on s'observa més l'ús amb problemes freqüents d'Internet i a 1r d'ESO i 1r de Batxillerat els cursos on trobem menys problemes.
- Quasi el 90% dels adolescents d'entre 11 i 17 anys disposen de mòbil propi i un 60% des de fa més de dos anys, s'observa un increment respecte a estudis anteriors.
- Majoritàriament són els pares qui paguen la despesa dels mòbils dels adolescents.
- El 16% dels adolescents gasten entre 30 i 70€ el mes de mòbil i un 4% més de 70€.
- Els adolescents mostren una clara dependència emocional del telèfon mòbil ja que la majoria el porta sempre connectat, a sobre, encès quan dorm i fins i tot engegat en situacions tècnicament dificultoses (classe, biblioteca, cine...).
- Els adolescents generalment parlen menys d'una hora el dia a través del mòbil i envien entre 0 i 4 sms però hi ha un 2.3% que parla més de quatre hores al dia i un 15.5% que n'envien entre 5 i 10.

- Entre un 8 i un 9% dels adolescents han tingut problemes relacionats amb la pèrdua de control a través del mòbil, sobretot la pèrdua de noció del temps.
- Un 20.1% dels adolescents creuen ser addictes al mòbil malgrat només un 2.49% tenen problemes freqüents.
- Al comparar les dades entre Internet i Mòbil, observem que malgrat no sabem si estem parlant d'una addicció o no, el mal ús, l'autopercepció d'addicció i els problemes relacionats amb la pèrdua de control per part dels adolescents és més alta en el cas d'Internet que en el mòbil.
- Les dones generalment mostren més usos problemàtics relacionats amb el mòbil que els homes.
- Més de un 80% dels adolescents disposen de videojocs, hi juguen des de fa més de dos anys i prefereixen jugar a casa o a casa els amics en lloc de sales recreatives...
- Quasi un 70% dels adolescents no reben cap tipus de control respecte el temps de joc i tipus de joc.
- Els adolescents es decanten per jugar a jocs esportius, d'estratègia i de violència.
- Un 30% dels adolescents juga de dos a tres cops a la setmana i el temps de joc acostuma augmentar durant el cap de setmana.
- El 19.1% es consideren addictes als videojocs.
- L'EEP que més reben els adolescents és l'inductiu, seguit del rígid i l'índulgent tan per part de pare com de mare.
- L'EEP indulgent és el que genera més problemes relacionats amb l'ús d'Internet i del mòbil.

9.PRESPECTIVES DE FUTUR I PROPOSTES D'ESTUDI

Malgrat no sabem si estem davant d'una possible addicció, si que sembla ser que hi ha un determinat nombre d'adolescents que realitzen un ús inadequat de les TIC i tenen una autopercepció de possible addicció. Per tant, creiem que encara que fa falta el pas del temps per veure si estem davant d'una addicció, d'una afició o d'un ús inadequat de les TIC cal prestat atenció a la relació que estableix l'adolescent amb aquestes tecnologies de la informació i la comunicació i a l'ús que en fan.

D'aquesta manera, creiem necessari l'elaboració d'un programa o protocol dins del programa salut i escola per educar als adolescents en l'ús de les TIC. Un programa que pugui transmetre un missatge clar de que l'ús de les TIC com a element de progrés a la nostra societat, que aporta beneficis immediats en tots els aspectes de la nostra vida; però, com passa amb qualsevol altre instrument, cal conèixer els principis bàsics per una utilització segura. Aquestes elementals normes de precaució són útils tant per la necessària supervisió de pares, tutors i professors, com per la tranquil·litat d'ús per part dels adolescents.

Així doncs, resulta prioritari el compromís de tots els agents socials en la defensa d'aquests drets, des de les famílies, que han d'ensenyar bones pràctiques del ús de les TIC als seus fills, acompanyant-los en l'aprenentatge, fins els poders públics i els Governos, que venen obligats a divulgar el coneixement d'aquestes bones pràctiques i han d'eliminar les possibles perturbacions que determinats continguts de les TIC poden causar en els drets i en la dignitat dels adolescents.

10. ANNEXES

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

Aquesta investigació s'ha desenvolupat en el marc del Grup de Recerca en Conductes Desadaptatives de la Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna (Universitat Ramon Llull). L'estudi porta per títol " Les noves addiccions en l'adolescència : Internet, mòbil i videojocs" i està dirigit per la Dra. Montserrat Castellana Rosell. El nostre objectiu és conèixer l'ús que fan els adolescents sobre les noves tecnologies

La participació en aquest estudi és totalment voluntària i existeix la possibilitat d'abandonar-lo en qualsevol moment. Tota l'informació que ens proporcionis és estrictament confidencial.

Donat que les dades que sol·licitem són de caràcter personal ens fem responsables de l'informació i ens comprometem a fer ús exclusiu d'aquestes dades per l'investigació, així com a conservar la confidencialitat i que es guardin d'acord amb la Llei Orgànica 15/1999, de desembre, de Protecció de Dades de Caràcter Personal.

A continuació et demanem que ens facilitis algunes dades personals per poder codificar els qüestionaris.

Sexe: home
 dona

Nom del centre d'ensenyament _____
 públic
 privat
 concertat

Curs acadèmic _____

Població: _____
 Medi rural
 Medi urbà

Nucli familiar:
- Amb qui vius?
- Quants germans sou?
- Professió del pare: _____
- Professió de la mare: _____

	Dues primeres lletres primer cognom	Dues primeres lletres del segon cognom	Dia de naixement.	Mes de naixement	Any de naixement.
Codi	__	__	__	__	_____

QÜESTIONARI RELACIONAT AMB INTERNET

- Marca amb una X l'opció que més s'ajusti a la teva opinió o manera d'actuar

- Només pots senyalar una resposta

1. Disposes d'Internet?

- Sí No

2. Des d'on et connectes habitualment?

- Casa Cibercafé
 Institut Altres

3. Qui paga la majoria de les teves connexions a Internet?

- Jo Els meus pares
 Institut Altres

4. Et consideres addicte a Internet?

- Sí. No.

5. Quants dies a la setmana et connectes a Internet?

- Cada dia o pràcticament cada dia. Un cop a la setmana
 2 o 3 cops a la setmana Eventualment o mai

6. Quantes hores et connectes a Internet de Dilluns a Divendres per motius laborals o acadèmics?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No hem connectat

7. Quantes hores et connectes a Internet de Dilluns a Divendres per motius que no siguin acadèmics ni laborals?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No hem connectat

8. Quantes hores et connectes a Internet els caps de setmana?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No hem connectat

9. Quina és la màxima quantitat de temps seguit que has invertit en una connexió?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No hem connectat

10. Quant temps fa que utilitzes Internet?

- Més de 2 anys. De 6m a 1 any.
 De 1 a 2 anys. De 1 a 6 mesos.

11. Has restringit algun cop el temps de connexió a Internet degut a un ús prèviament excessiu?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

12. Perds la noció del temps quan estàs connectat a Internet?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre

13. T'has sentit culpable per invertit massa temps a Internet?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

14. Has intentat alguna vegada no connectar-te a Internet i no has estat capaç?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

15. Has amagat mai als teus pares, familiars o amics el temps/diners que inverteixes en Internet?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

16. Ha perdut, amb freqüència, temps de feina o de classe degut a Internet?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

16. Amb quina freqüència utilitzes els següents serveis d'Internet?

	Quasi mai	Alguns cops	Bastants cops	Quasi sempre
Comerç electrònic (compres, E-Bay, agències de viatge)				
Correu electrònic				
Serveis de missatgeria personal (Messenger)				
Xats oberts				
Fòrums				
Buscada d'informació				
Banca electrònica i similars				
Borsa i similars				
Webs eròtico-pornogràfiques				
Webs d'apostes, casinos				
Bitàcoles, blogs.				
Publicacions digitals (diaris, revistes...)				
Pàgines de reds socials (orkut, netfreinds, gazzag...)				
Serveis Peer to Peer (Kazaa, E-mule)				
Tarot				
Jocs de vídeo en red				
Rol-estratègia al temps real				
Rol-estratègia per torns				
Arcade				
First Person shooter				
Esports-simulació				

17. Respon a les següents preguntes:

	Quasi Mai	Alguns cops	Bastants cops	Quasi sempre
Et sents preocupat pel que passa a Internet i penses freqüentment en allò quan no estàs connectat?				
Amb quina freqüència fas noves amistats amb persones connectades a Internet?				
Amb quina freqüència abandones les coses que estàs fent per estar més temps connectat a la xarxa?				
T'han criticat els teus amics o familiars per invertir massa temps i diners a Internet o t'han dit que tens un problema degut a les teves contínues connexions, encara que tu pensis que no és cert?				
Has tingut el risc de perdre una relació important, un treball o una oportunitat acadèmica per l'ús de la xarxa?				
Penses que el teu rendiment acadèmic s'ha vist afectat negativament per l'ús de la xarxa?				
Menteixes als teus familiars i amics en lo relatiu a la freqüència i duració de les teves connexions a Internet?				
Quan tens problemes, ¿connectar-te a Internet t'ajuda a evadir-te d'ells?				
Amb quina freqüència bloqueges els pensaments molestos sobre la teva vida i els substitueixes per pensaments agradables d'Internet?				
Amb quina freqüència anticipes la teva pròxima connexió a la red?				
Penses que la vida sense Internet és avorrida, buida i trista?				
T'enfades o t'irrites quant algú et molesta mentre estàs connectat?				
Pateixes alteracions de son degut a aspectes				
Quant no estàs connectat a Internet, et sents agitat o preocupat?				
Sents la necessitat d'invertir cada cop més temps connectat per sentir-te satisfet?				
Treus importància al temps que has estat connectat?				
Deixes de sortir amb els teus amics per passar més temps connectat a Internet?				
Et sents malhumorat, irritable o deprimat quan estàs temps sense connectar-te i et passa un cop et tornes a connectar?				
Quan navegues per Internet, et passa el temps sense donar-te'n compte?				
Et resulta més fàcil o còmode relacionar-te amb la gent a través d'Internet que en persona?				

QÜESTIONARI RELACIONAT AMB EL MÒBIL

- Marca amb una X l'opció que més s'ajusti a la teva opinió o manera d'actuar

- Només pots senyalar una resposta

1. Disposes de mòbil propi

- Sí No

2. Quan temps fa que utilitzes mòbil?

- Més de 2 anys. De 6 mesos a 1 any.
 De 1 a 2 anys. Menys de 6 mesos

3. Et consideres addicte al mòbil?

- Sí No

4. Quants Euros al mes (aproximadament) et gastes amb el mòbil?

5. Qui paga la factura del mòbil?

- Jo Altres familiars.
 Pares Altres

6. Quants missatges (aproximadament) envies al dia?

- Més de 15. De 5 a 10.
 D'11 a 15. De 0 a 4.

7. Quantes hores acostumes a parlar pel mòbil al dia?

- Més de 4h. Entre 1-2h.
 Entre 2-4h. Menys d'1h.

8. Quants cops sols trucar al dia?

- Més de 15. Entre 3-6.
 Entre 7-15. Menys de 3.

9. Portes el mòbil sempre connectat?

- Sí. No

10. Portes el mòbil sempre a sobre?

- Sí No

11. Acostumes a dormir amb el mòbil engegat?

- Sí No

12. Creus que tots els SMS que envies són estrictament necessaris?

- Sí No

13. Quant temps sols estar sense saldo?

- Més d'un mes. Entre 1 i 4 dies.
 Entre 5 i 10 dies. Menys d'un dia.
 Contracte

14. Creus que hi ha coses que és millor dir-les mitjançant el mòbil que cara a cara?

- Sí No

15. Durant quin període de temps creus que series capaç d'estar sense mòbil?

- Més d'un mes. Menys d'una setmana
 D'una setmana a un mes. Un dia
 Unes hores

16. Has restringit algun cop l'ús del mòbil degut a un ús prèviament excessiu?

- Quasi mai. Bastants cops
 Alguns cops. Quasi sempre.

17. Perds la noció del temps quan estàs parlant per el mòbil?

- Quasi mai. Bastants cops
 Alguns cops. Quasi sempre.

18. T'has sentit culpable per invertir massa temps amb el mòbil?

- Quasi mai. Bastants cops
 Alguns cops. Quasi sempre.

19. Has intentat algun cop no fer ús del mòbil i no has estat capaç d'això?

- Quasi mai. Bastants cops
 Alguns cops. Quasi sempre.

20. Has amagat algun cop als teus pares/familiars els diners/temps invertits en el mòbil?

- Quasi mai. Bastants cops
 Alguns cops. Quasi sempre.

21. Has perdut amb freqüència temps de classe degut al mòbil?

- Quasi mai. Bastants cops
 Alguns cops. Quasi sempre.

22. Amb quina freqüència utilitzes els següents serveis del mòbil?

	Quasi mai	Alguns cps	Bastants cops	Quasi sempre
Trucades				
SMS				
Xat				
Jocs				
Altres serveis de connexió a Internet				

23. Respon a les següents preguntes:

	Quasi mai	Alguns cops	Bastants cops	Quasi sempre
Fins a quin punt et sents inquiet quant no reps missatges o trucades?				
Quan t'avorreixes, utilitzes el mòbil com una forma de distracció?				
Amb quina freqüència abandones les coses que estàs fent per estar més temps utilitzant el mòbil?				
T'han criticat els teus amics o familiars per invertir massa temps i diners en el mòbil o t'han dit que tens un problema, encara que creguis que no és cert?				
Has tingut el risc de perdre una relació important, un treball o una oportunitat acadèmica per l'ús del mòbil?				
Penses que el teu rendiment acadèmic s'ha vist afectat negativament per l'ús del mòbil?				
Menteixes als teus familiars o amics en lo relatiu a la freqüència i duració del temps que inverteixes en el mòbil?				
Quant tens problemes, utilitzar el mòbil t'ajuda a evadrit-e d'ells?				
Amb quina freqüència bloqueges els pensaments molestos sobre la teva vida i els substitueixes per pensaments agradables del mòbil?				
Amb quina freqüència dius coses per el mòbil que no diries en persona?				
Penses que la vida sense mòbil és avorrida, buida i trista?				
T'enfades o t'irrites quan algú et molesta mentre utilitzes el mòbil?				
Pateixes alteracions de son degut a aspectes relacionats amb el mòbil?				
Quan no estàs utilitzant el mòbil, et sents agitat o preocupat?				
Sents la necessitat d'invertir cada vegada més temps en el mòbil per sentir-te satisfet?				
Treus importància al temps que has estat utilitzant el mòbil?				
Deixes de sortir amb els teus amics per passar més temps utilitzant el mòbil?				
Et sents malhumorat, irritable o deprimit quan estàs tems sense cobertura i et passa un cop la tornes a tenir?				
Quan utilitzes el mòbil, et passa el temps sense donar-te'n compte?				
Et resulta més fàcil o còmode relacionar-te amb la gent a través del mòbil que en persona?				

QÜESTIONARI RELACIONAT AMB ELS VIDEOJOCs

- Marca amb una X l'opció que més s'ajusti a la teva opinió o manera d'actuar

- Només pots senyalar una resposta

1. Disposes de videojocs?

- Sí No

2. Des d'on jugues habitualment?

- Casa Casa d'amics
 Institut Altres

4. Quants dies a la setmana jugues amb els videojocs?

- Cada dia o pràcticament cada dia. Un cop a la setmana
 2 o 3 cops a la setmana Eventualment o mai

5. Quantes hores jugues a videojocs de Dilluns a Divendres per motius que no siguin acadèmics ni laborals?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No jugo.

6. Quantes hores jugues a videojocs els caps de setmana?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No jugo

7. Quina és la màxima quantitat de temps seguit que has invertit en una sessió de joc?

- Més de 9 hores. De 1 a 3 hores
 De 6 a 9 hores. Menys d' 1 hora.
 De 3 a 6 hores No jugo.

8. Quant temps fa que jugues amb els videojocs?

- Més de 2 anys. De 6m a 1 any.
 De 1 a 2 anys. De 1 a 6 mesos.

9. Et consideres addicte als videojocs?

- Sí. No.

10. Has restringit algun cop el temps de joc degut a un ús prèviament excessiu?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

11. Perds la noció del temps quan estàs jugant?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

12. T'has sentit culpable per invertir massa temps en els videojocs?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

13. Has intentat alguna vegada no jugar i no has estat capaç?

- Quasi mai. Bastants cops.

Projecte d'investigació. Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs.

- Alguns cops. Quasi sempre.

14. Has amagat mai als teus pares, familiars o amics el temps/diners que inverteixes en els videojocs?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

15. Ha perdut, amb freqüència, temps de feina o de classe degut als videojocs?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

16. Algun adult et controla les hores que jugues?

- Si No

17. Algun adult et controla el contingut dels jocs?

- Si No

18. Quina temàtica de videojocs prefereixes?

- De violència De simulació
 D'estratègia D'educació
 Esportius Altres temes

19. Has patit alteracions de la son degut a l'ús dels videojocs?

- Quasi mai. Bastants cops.
 Alguns cops. Quasi sempre.

QÜESTIONARI ENE-H

A continuació llegiràs unes frases. Marca amb una creu (X) la casella que més s'apropi a el que penses sobre la relació amb el teu PARE i la teva MARE.

	PARE					MARE				
	Mai	Pocs cops	Alguns cops	Sovint	Sempre	Mai	Pocs cops	Alguns cops	Sovint	Sempre
1. Té en compte les circumstàncies abans de castigar-me.										
2. Intenta controlar la meva vida en tot moment.										
3. Em diu que si a tot lo que li demano.										
4. Em diu que a casa mana ell/a.										
5. Si desobeeixo no passa res.										
6. Abans de castigar-me escolta les meves raons.										
7. Em dona llibertat total per lo que faci o lo que vulgui.										
8. M'explica lo importants que són les normes per la convivència.										
9. M'imposa càstigs dures per que no torni a desobeir-los.										
10. Plorant i enfadant-me aconseguixo sempre lo que vulgui.										
11. M'explica les raons per les quals he de complir les normes.										
12. M'exigeix que compleixi les normes encara que no les entengui.										
13. Fa la vista grossa quant no compleixo les normes, amb tal de no discutir.										
14. M'explica molt clar el que s'ha de fer i el que no s'ha de fer.										
15. Per sobre de tot he de que fer el que diu, passi el que passi.										
16. Li és igual que l'obeeixi o no l'obeeixi.										
17. Raona i acorda les normes amb mi.										
18. M'exigeix respecte absolut a la seva autoritat.										
19. M'explica les conseqüències de no complir les normes.										
20. Em diu que els pares sempre portin la raó.										
21. Concedeix que faci el que m'agrada en tot moment.										
22. Si alguna vegada s'equivoca amb mi ho reconeix.										
23. Em tracta com si sigues un/a nen/a petit/a.										
24. Amb tal de que sigui feliç, em deixa que faci el que vulgui.										
25. El disgusta que surti al carrer per por a que hem passi alguna cosa.										
26. M'anima a fer les coses per mi mateix/a.										
27. M'agobia perquè sempre està pendent de mi.										
28. A mesura que em faig gran em dona més responsabilitats.										