ESTUDIO PILOTO SOBRE EL USO DE LOS JUEGOS DE ORDENADOR, MÓVIL, TABLET Y CONSOLA (TIC) EN USUARIOS DE UN CENTRO DE SALUD MENTAL INFANTO-JUVENIL (CSMIJ). RESULTADOS PRELIMINARES

Baeza E, Gasque S, Ezquiaga I, López J, Nascimento MT, Navarro H, Salvador A, Vilar A, Díaz L, Batlle S.

Centro de Salud Mental Infanto-Juvenil Sant Martí-La Mina. INAD. Parc de Salut Mar, Barcelona

Introducción

La aparición de la tecnología digital supone una transformación social de las más importantes en los últimos años. El fácil acceso a estas tecnologías ha convertido a los más jóvenes en los principales usuarios, modificando de forma radical la manera en que se comunican, juegan o se relacionan.

Cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin, se corre el riesgo de desarrollar una alteración psicopatológica.

Objetivos

El estudio pretende determinar el patrón de uso de los juegos de ordenador, móvil, tablet y consola (TIC) en la población usuaria de un CSMIJ.

Material y métodos

Siguiendo un procedimiento de estudio observacional de casos consecutivos, se recogieron datos sociodemográficos, clínicos y administrativos de niños y adolescentes (6-18 años) usuarios del CSMIJ de Sant Martí-La Mina. Se realizó un análisis estadístico de los datos mediante el paquete estadístico SPSS.

Resultados

- Se muestran los resultados según sexo, derivación, problemas durante la gestación, el parto y en la fase de desarrollo, así como de antecedentes psiquiátricos familiares.
- Asimismo, analizamos patrón de uso de las TIC (horas, dispositivos, perdida de interés en otras actividades, malestar emocional, horas de sueño y conflictos familiares.

Tabla 1. VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS Y CLÍNICAS

Sexo (%) / Mujeres	23
Edad (media, sd)	10,70±2,65
Derivación (%)	
Pediatria	57
Equipo Assesoramiento Psicopedagógico	30
Otros	13
Problemas gestación (%)	20
Problemas parto (%)	31
Problemas de desarrollo (%)	23
Antecedentes psiquiátricos familiares (%)	76

Tabla 2. PATRON DE USO DE JUEGOS DE ORDENADOR, MÓVIL Y TABLET

Variables relacionadas con el uso de dispostivos	Porcentaje de casos
Horas diarias intersemanales (<3)	83
Uso exclusivamente en fin de semana	38
Combinación más frecuente de dispositivos (Tablet/consola/móvil)	24
Dificultad para dejar de jugar	65
Pérdida de interés en otras actividades	35
Deseo de jugar durante más tiempo	61
Uso de dispositivos para escapar del malestar emocional	38
Tensión durante el uso de dispositivos	38
Disminución de las horas de sueño	28
Discusiones y conflictos familiares por el uso de dispositivos	38
Pérdida de noción del tiempo y disregulación de horarios	21
Continuar con el uso de dispositivos a pesar de los problemas que pueda suponer	28

Conclusiones

- En la actualidad, el uso de ordenador, móvil, tablet y consola constituye un interés primordial entre los niños y adolescentes.
- La elevada prevalencia de antecedentes psiquiátricos familiares puede facilitar un mayor uso de estos dispositivos por las dificultades de supervisión y manejo por parte de los familiares.
- El uso de las TIC forma parte de la actividad diaria, y en muchos casos provoca el abandono de otras actividades lúdicas.
- Los dispositivos se utilizan con frecuencia para escapar del malestar emocional.
- La utilización de estos juegos durante muchas horas, aumenta la probabilidad de mayores tensiones en el entorno familiar.

INAD Institut de Neuropsiquiatria i Addiccions

Parc de Salut MAR Barcelona