

Título reducido: validez y fiabilidad de un test de adicción

Construcción y análisis psicométrico de un test sobre el constructo adicción

Irene Retuerta Piquero

Facultad de Psicología: Universidad de Zaragoza (Campus de Teruel)

Resumen:

El objetivo de este estudio es el análisis de los factores que constituyen el constructo adicción, así como determinar la validez del cuestionario para medirlo. El procedimiento partió de la recogida de datos suministrando un cuestionario a cada uno de los 107 participantes de edades comprendidas entre 17 y 81 años, un amplio rango. En sus inicios se plantearon dos hipótesis la primera partía de que el test diseñado sería válido para medir la adicción y tras ser contrastada en un análisis exploratorio se contrastó que no era así. La segunda hipótesis formularía que son 4 factores los que conforman tal constructo: drogas, sexo, juego y tecnologías y se determinó que la mayoría de los ítems se saturaban en los factores escogidos.

Palabras clave: adicción, participantes, drogas, sexo, juego y tecnologías.

Abstract:

The objective of this study is about the analysis of the factors that make up the construct addiction, and the way to establish the validity of the questionnaire to measure it. The procedure started of the pick up of piece of information providing a questionnaire to each of the 107 participants aged between 17 and 81 years, a wide range. In the beginning of the experiment were raised two hypothesis the first assumed that the test designed would be valid to measure addiction and after being tested on an exploratory analysis was contrast that it wasn't the case. The second hypothesis would formulate that are four factors that shape this construct: drugs, sex, gambling and technologies and determinate that most of the items saturated in the factors chosen.

Key words: addiction, contestant, drugs, sex, gambling and technologies.

Construcción y análisis psicométrico de un cuestionario sobre la adicción

La adicción es una enfermedad primaria, que afecta al cerebro, constituida por un conjunto de signos o síntomas característicos.

El origen de la adicción es multifactorial a que se interrelacionan tanto factores biológicos, genéticos, como psicológicos, y sociales.

Los estudios demuestran que existen cambios neuroquímicos involucrados en las personas con desordenes adictivos y que además existe predisposición biogenética a desarrollar esta enfermedad.

Por ejemplo son numerosos estudios han demostrado que la adicción al alcohol es más frecuente en familiares de alcohólicos, que en familiares de personas no-alcohólicas; de modo que los hijos de alcohólicos muestran una probabilidad 3 o 4 veces mayor de desarrollar el desorden alcohólico (Schuckit, 1987; Cotton, 1979).

Se pueden distinguir dos tipos de adicciones a nivel clínico, ambas se verán reflejadas en este test.

Se pueden denominar adicciones sin droga a ciertas conductas como el abuso de las nuevas tecnologías, el abuso de internet, el juego patológico, la hipersexualidad, la dependencia de las compras, el ejercicio físico irracional y un largo etc. Las tres primeras se verán reflejadas en el test.

Los síntomas observados en estas conductas son similares a los generados por la drogodependencia.

La secuencia evolutiva habitual de las adicciones sin droga es la siguiente (Echeburúa, Corral y Amor, 2005)

- a) La conducta es placentera y recompénsate para la persona
- b) Hay un aumento de los pensamientos referidos a dicha conducta
- c) La conducta tiende a hacerse cada vez más frecuente.
- d) El sujeto tiende a quitar importancia al interés o al deslumbramiento suscitados en el por la conducta (mecanismo psicológico de negación)
- e) Se experimenta un deseo intenso y periódico de llevar a cabo la conducta
- f) La conducta se mantiene a pesar de las consecuencias negativas crecientes. Hay una justificación personal y un intento de convencimiento a los demás por medio de una distorsión acentuada de la realidad.

- g) Lo que mantiene la ahora la conducta no es ya el efecto placentero si no el alivio del malestar. Este alivio es cada vez de menor intensidad y de más corta duración.
- h) El sujeto muestra una capacidad de aguante cada vez menor ante las emociones negativas y las frustraciones cotidianas. Las estrategias de afrontamiento se debilitan debido a la falta de uso. De este modo, el comportamiento adictivo se convierte en la única vía para hacer frente al estrés.
- i) La conducta adictiva se agrava. Una crisis externa (malas notas, bronca familiar, una crisis con la pareja o amigos...) lleva al sujeto o a la familia a solicitar tratamiento.

Respecto a la adicción a las drogas el consumo de sustancias capaces de alterar la percepción, la conducta, el ánimo y la conciencia, es un fenómeno universal que ha dejado pruebas de estas conductas a lo largo de la historia de la humanidad.

Los estudios antropológicos han establecido dos modelos explicativos del fenómeno: el modelo tradicional en el que el uso esta ritualizado al concentrarse en su totalidad ligado a prácticas mágicas, religiosas, curativas, alimentarias...

Una primera manifestación histórica del juego, propia ya del homo sapiens esta asociada a la supervivencia de la especie. Es este sentido en el que podría considerarse juego a las escenas de caza, pesca..en el plano puramente lúdico el juego se refleja ya como una actividad humana. Su consagración definitiva llegaría en la Grecia clásica, al convertirse las Olimpiadas en una de las notas definitorias de la cultura helénica.

Por otro lado Roma nos ofrece un amplio rango de actividades lúdicas como los circos de gladiadores. (González, 1989)

Y el modelo más vigente en la actualidad, el modelo consumista la droga se a convertido en mercancía y está sometida a la ley de la oferta y la demanda.

Los primeros estudios consultados, para aprender sobre este constructo y poder elaborar este test versan sobre la adicción a las drogas:

Un estudio multidisciplinar coordinado por el Instituto de Drogas y Conductas Adictivas (IDYCA) de la Universidad Cardenal Herrera-CEU, en colaboración con la Unidad de Resonancia Magnética del Hospital Arnau de Vilanova (ERESA) y la Universidad Jaume I, muestra que en el abuso de cocaína en humanos tiene lugar una alteración en el circuito estriado-talámico-orbitofrontal, que relaciona las áreas corticales y subcorticales cerebrales implicadas en el craving, la toma de decisiones, el sistema motivacional y el de recompensa.

Los individuos con disfunción del cortex orbitofrontal, entre los que se incluye a

los adictos a la cocaína, no son capaces de asociar ciertas emociones con las experiencias negativas pasadas, a pesar de conocer sus consecuencias adversas. Entender el papel de esta parte del cerebro, el cortex orbitofrontal y del cíngulo anterior, ambas áreas del lóbulo frontal, en relación con el abuso de drogas y la adicción, podría ayudar al desarrollo de más y mejores programas de prevención y tratamiento de los pacientes que padecen esta terrible enfermedad.

El estudio de las reacciones emocionales, mediante técnicas de Resonancia Magnética (RMf) en pacientes con adicción a la cocaína, y los resultados obtenidos apuntan claramente a la existencia de una alteración en las áreas relacionadas con el procesamiento emocional, de lo que se deduce un déficit en el procesamiento del sistema afectivo.

Más aún, el consumo crónico de cocaína provoca atrofia selectiva de determinadas áreas relacionadas con el sistema emocional, esto se traduce en un cambio de su comportamiento, lo cual es visible como cambios en la conectividad cerebral en las áreas estudiadas.

Este estudio resulta interesante porque la observación y cuantificación de estos cambios supone el inicio del camino para poder evaluar efectivamente la eficacia de los tratamientos actuales y futuros contra la adicción.

Por último se debe citar un estudio cualitativo del proceso de cambio en la adicción a la heroína que se enfoca sobre las experiencias vitales y emocionales de los sujetos (Catalá, Abad 2005), en el que se describen entrevistas personales con los sujetos inmersos en problemas de dependencia, los autores buscan lo que han vivido directamente y descubrir sus motivaciones al cambio y a la superación de tal adicción y demostrar como existen multitud de factores en el entorno social que tienen una influencia poderosa en que los heroínómanos continúen o abandonen el consumo de sustancias psicoactivas.

Por último y lo más sorprendente del estudio es que los sujetos no tienen pensamientos positivos, ni ningún atisbo de recuerdo, ni añoranza de las sensaciones gratificantes de los efectos, solo se rememoran experiencias anteriores a los opiáceos nadie quiere sacar a relucir la huella indeleble que se supone que deja la heroína.

Podemos concluir que la adicción es una enfermedad tratable y la recuperación es posible, aunque esto no es de la competencia de este estudio si no que se busca en él hallar la validez y fiabilidad de un cuestionario sobre adicción.

Método

Participantes

Se realizó un muestreo aleatorio del que se seleccionaron 107 participantes, de distinto nivel económico, edad, sexo y profesión.

El rango de edades se encuentra comprendido entre 17 y 81 años, y la edad media de la muestra extraída es de 24,31, respecto a los porcentajes el 65,4% se situaba entre 17 y 22 años, el 21,5 % de los participantes tenían entre 22 y 30 años, un 6,6 pertenecía al rango entre 30 y 45 años y un 6,5 entre 45 y 81 años.

Un 64,5% de los sujetos escogidos eran mujeres y por tanto un 35,5% hombres. También es destacable que más de la mitad de los participantes eran estudiantes 54,7% un 37,7 % trabajadores, un 4,7 % pertenecía a los parados y un 2,8 a los jubilados.

Respecto al nivel económico la mayoría de las personas cuentan con un nivel económico medio-bajo (46,2%)

Los participantes se prestaron a realizar el test de forma voluntaria y anónima, y la gratificación o refuerzo obtenido no fue material si no un agradecimiento.

Materiales

Se utilizó un cuestionario psicométrico que evaluaba el constructo de la adicción (aunque no es el interés concreto de este informe), el test fue realizado por la propia investigación. El test constaba de 48 ítems, quizás demasiados porque en alguna ocasión fue comentado por los participantes, varios ítems se correspondían con los cuatro factores: Drogas, sexo, tecnologías y juego. los ítems estaban distribuidos de manera aleatoria y la agrupación en factores se llevó a cabo, en origen, de la siguiente manera. (Véase tabla 1).

Factor (Droga)	4,8,11,13,16,19,21,25,28,33,35,43.
Factor (Sexo)	3,5,7,20,23,31,36,39,41,44,46,48
Factor (tecnologías)	2,6,12,14,15,18,22,37,40,42,45,47
Factor (juego)	1,9,10,17,24,26,27,29,30,32,34,38

Tabla 1. Distribución de los ítems por sus correspondientes factores.

Este cuestionario contaba a su vez de 2 ítems invertidos de los 48 totales.

También había tres preguntas demográficas para conocer mejor y agrupar por rangos a la muestra de población (sexo, edad, nivel económico y profesión).

Para ver con más precisión los ítems de los que se compone el test consultar anexo 1.

Las instrucciones que se proporcionaron a los sujetos fueron las siguientes: “Marque el número para cada una de estas preguntas que represente con mayor precisión lo que usted experimenta. Recuerde que los datos que se extraen son totalmente confidenciales y en ningún momento constarán como prueba de su inteligencia o demostrarán alguna patología”.

La escala sobre la que los participantes debían contestar era de cinco valores: la puntuación mínima era 1 y se correspondía con Nunca, 2 Raramente, 3 Alguna vez, 4 Con gran frecuencia y la máxima con 5 Siempre.

La validez y fiabilidad del cuestionario no se supo hasta que no se les suministro el test a los participantes necesarios, y estos cálculos estadísticos se verán reflejados en el apartado “Resultados”.

Procedimiento

Se realizó un estudio cuantitativo (conocer mediante una encuesta a una muestra representativa de nuestro objetivo meta), aunque la primera documentación sobre el objeto de estudio partió de estudios anteriores algunos de ellos cualitativos que diferencia de los estudios descriptivos, correlacionales o experimentales, más que determinar la relación de causa y efectos entre dos o más variables, la investigación cualitativa se interesa más en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso de en que se da el asunto o problema.

No se utilizado un único sujeto, sino grupos representativos de la población (107 sujetos), aproximadamente más 25 sujetos por cada factor.

Las variables fueron operativizadas de la siguiente manera: la variable independiente, la que se ha podido manipular como investigadora fueron los ítems que componían el test sobre los que se puede hallar una supuesta relación de causa efecto, el objeto o característica que busca su explicación, es decir la variable dependiente es el constructo adicción (el efecto).

Se trata de un diseño multifactorial (ya que existen varios factores en la variable independiente) y es inter-sujeto (todos los participantes reciben los mismos tratamientos experimentales). La variable independiente tuvo varios niveles, citados ya con anterioridad (sexo, drogas, juego y tecnologías).

Respecto al canal de administración del test ha sido tanto vía email como en contacto directo con los participantes. Las características del suministro del test fueron más bien aleatorias: el lugar y hora no fueron precisados ya que muchos de los test se realizaron tanto en aulas como al aire libre, en casas particulares como en residencias universitarias. Estas características no fueron precisadas porque al ser un muestreo probabilístico aleatorio hubiera sido muy difícil que todas las circunstancias confluyeran.

Por otro lado la duración del cuestionario no fue fijada de antemano, pero la mayoría de los participantes no tuvieron dificultades en completarlo con éxito y en poco tiempo.

Resultados

Los análisis estadísticos se llevaron a cabo mediante el programa de análisis cuantitativos “SPSS Statics” (versión 17.0).

Primeramente se procedió a desinvertir los ítems invertidos que aparecían en el test, inmediatamente después se paso realizar un análisis de fiabilidad que medirá la precisión de las técnicas e instrumentos utilizados.

Para ello se hallo el alfa de Cronbach (parámetro que sirve en psicometría para mirar la fiabilidad de la escala de medida) inicial y su resultado de 0,736 era bastante alto ya que empieza a considerarse desde que es mayor que 0,4 o 0,5 y es de gran fiabilidad cuanto más se acerca a 1, para incrementarlo algo más se eliminaron los ítems que resultaban ser de baja calidad (negativos o menores de 0,2) los ítems que fueron excluidos son:

Ítem 1: los juegos de azar alivian su tensión o su aburrimiento

Ítem 2: con qué frecuencia se encuentra con que lleva más tiempo navegando del que pretendía

Ítem 4: nunca necesita consumir ningún tipo de sustancia para salir de fiesta

Ítem 10 ha pensado alguna vez cometer un fraude, hurto o similar para financiar su juego

Ítem 12: se evade de sus problemas de la vida real pasando un rato conectado a internet

Ítem 17: siempre tiene arrepentimiento, culpabilidad o ira tras jugar

Ítem 24: busca a menudo recuperar inmediatamente el dinero perdido jugando nuevamente a un juego de azar

Ítem 27: con qué frecuencia solicita préstamos para apostar o cubrir sus deudas de juego

Ítem 29: juega para escapar de los problemas, perdida de alguien querido, soledad

Ítem 34: siente la desconfianza de los demás por su conducta respecto a los juegos de azar

Ítem 36: “piensa que su deseo sexual puede llegar a controlar sus actos”

Ítem 37: deja el móvil lejos mientras duerme

Ítem 38: usa el dinero de otros gastos para probar suerte en casinos, recreativos

Ítem 40: sale siempre de casa con su teléfono móvil encima

Ítem 42: utiliza su teléfono móvil incluso mientras alguien mientras alguien le habla

Ítem 44: le cuesta mantener una relación estable

Tras eliminar estos ítems se volvió a calcular el alfa de Cronbach y se vio un incremento significativo a 0,744, la precisión del test incremento al tener 16 ítems menos es decir 26 en vez de 48.

El siguiente paso fue realizar un análisis factorial exploratorio para descubrir la validez del método empleado, es decir si el test que se construyó realmente mide lo que pretendía medir.

Se analizó el cuestionario tanto con el método de rotación Varimax como con Oblimin Directo, En ambos métodos con cuatro factores las variables convergen de la misma forma es decir se explica el 36,126 % de la varianza acumulada.

En primer lugar se hizo con Varimax ya que es el más recomendado pero puesto que este método de rotación distribuía los ítems en 5 factores se acercaba en menor medida a la hipótesis planteada (en la que se creía que lo más adecuado para que los ítems se interrelacionaran y constituyeran en constructo adicción debía ser con cuatro factores) así que acto seguido se realizó el análisis con Oblimin Directo y se constató que los ítems quedaban mejor distribuidos con este ya que quedaban agrupados en 4 factores, corroborando así la hipótesis suscitada.

Por tanto se ven distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 2. Saturación de ítems según el factor.

Factor 1 (Droga)	Ítems: 8,11,13,46,45,43,33,35,28,21,15,16
Factor 2 (Juego)	Ítems:2,5,9,10,47,32,30,32,24
Factor 3 (Sexo)	Ítems: 3,7,48,46,41,43,36,39,35,32,31,25,20,23,16,39
Factor 4 (Tecnologías)	Ítems: 6,7,12,47,14,45,33,22,15,39

(consulte tabla 4 para más información)

Cabe destacar que algunos de los ítems saturaban en dos factores, y más concretamente aquellos que saturaban de forma similar: el Ítem 46 satura tanto en el factor 1 (0,357) como en el factor 3 (0,405), el ítem 43 satura tanto en el factor 1 (0,441) como en el factor 3 (0,475) el ítem 33 lo hace tanto en el factor 1 (0,441) como en el factor 4 (0,312) el ítem 35 satura en el factor 1 (0,472) al igual que en el factor 3 (0,438).

Respecto a las correlaciones entre factores se puede observar que en todos los casos la relación no es estadísticamente significativa (pues la probabilidad debe ser menor o igual que 0,05) y en varios casos esta sería una correlación de signo negativo

Tabla 3. Matriz de correlación de los factores con Oblimin Directo.

Matriz de correlaciones de componentes				
Compon				
ente	1	2	3	4
1	1,000	-,018	,138	,096
2	-,018	1,000	,124	-,103
3	,138	,124	1,000	,092
4	,096	-,103	,092	1,000

La saturación de cada ítem respecto a los cuatro factores desarrollados (1-Droga, 2-Juego,3-Sexo, 4-Tecnologías) se expone a continuación:

Tabla 4. La Saturación de los ítems en los 4 factores escogidos con Oblimin

Matriz de estructura

	Componente			
	1	2	3	4
con que frecuencia se encuentra con que lleva más tiempo navegando del que pretendía		-,508		
le cuesta reprimir su conducta sexual aun siendo consciente de que en el momento es inapropiada			,457	
alterna periodos de gran actividad sexual con otros de abstinencia voluntaria		,408		
trata de ocultar cuanto tiempo pasa realmente navegando en internet				,605
oculta conductas sexuales que cree que no podría confesar a los demás por miedo a dañarles emocionalmente			,640	,301
consume algún tipo de fármaco para aliviar su ansiedad/ relajarse	,509			
es negligente con sus tareas cotidianas o descuida cosas importantes por el juego		,682		
ha pensado alguna vez cometer un fraude, hurto o similar para financiar su juego		,640		
nunca se han preocupado sus amigos por un consumo abusivo de drogas	,616			
se evade de sus problemas de la vida real pasando un rato conectado a internet				,529
se ha excedido consumiendo más de lo que tenía previsto de alguna sustancia	,586			
trata compulsivamente de llevar sus fantasías a la realidad			,566	
siente la necesidad de estar motivado por la adrenalina de cada nueva conquista	,357		,405	

Matriz de estructura

	Componente			
	1	2	3	4
con que frecuencia se encuentra con que lleva más tiempo navegando del que pretendía le cuesta reprimir su conducta sexual aun siendo consciente de que en el momento es inapropiada sufre cuando su teléfono se queda sin batería su actividad académica/trabajo se ve perjudicada porque dedica demasiado tiempo a navegar busca placer a costa de cualquier sacrificio usa su móvil en el baño aunque no espere llamadas tiende a negar que los efectos negativos de su vida guarda relación con las drogas piensa que su deseo sexual puede llegar a controlar sus actos con que frecuencia mantiene relaciones esporádicas y superficiales le resta importancia a las consecuencias de su consumo de cierta sustancia pensar en cómo conseguir cierta sustancia reclama su atención, energía y tiempo su conducta en el juego nunca le deprime ni le preocupa mantiene relaciones sexuales con desconocidos tiene lagunas para recordar su comportamiento tras una noche de excesos ha sido multado detenido o acusado por la posesión de alguna sustancia ilegal juega hasta perder su último euro		-,508	,457	,516
	,341		,439	,641
	,441		,475	,387
			,556	
			,309	
	,441			,312
	,472		,438	
		,363	,391	
			,393	
	,591			
			,348	
		,741		

Matriz de estructura

	Componente			
	1	2	3	4
con que frecuencia se encuentra con que lleva más tiempo navegando del que pretendía le cuesta reprimir su conducta sexual aun siendo consciente de que en el momento es inapropiada busca a menudo recuperar inmediatamente el dinero perdido jugando nuevamente a un juego de azar con que frecuencia compra revistas, películas con contenido sexual explícito se ha sentido incapaz de controlar una situación por hallarse bajo los efectos de alguna sustancia se encuentra a si mismo pensando en lo que hará la próxima vez que se conecte a internet puede servirle el sexo o las fantasías como solución para evadirse de los problemas desatiende las labores de su hogar por pasar más tiempo frente al ordenador navegando siente nerviosismo si no tiene algún tipo de psicoactivo con que frecuencia establece relaciones amistosas con gente en internet		-,508	,457	
		,721		
			,388	
	,617			
				,625
			,477	
	,303			,573
	,368		,424	
			,324	,605

Discusión

El análisis de la validez muestra que el cuestionario no he es válido ya que esta debe ser mayor que un 40%, en el caso de este cuestionario la validez solo explica un 36,126 % por lo que el test con cuatro factores no sería válido; pero si añadiésemos un 5º factor

que relacionase ciertas características de los ítems la validez del cuestionario incrementaría y pasaría a ser 41,112%.

Por tanto la primera hipótesis que planteaba que el cuestionario creado sería válido para medir y explicar el nivel de adicción de la muestra escogida, no queda verificada.

Pero en contraste la otra hipótesis podría decirse que se cumple en mayor grado ya que esta establecía que el constructo adicción se compondría de 4 factores: Drogas, Sexo, Juego y Tecnologías cada uno con más de 10 ítems referidos. Puede que 10 ítems fuese un número más bien exagerado pues podría alargar más de lo conveniente la realización del test pero a la hora de realizar el análisis de calidad de los ítems se descartaron 16 puesto que eran inferiores a 0,2 quedando así un test de 31 ítems y que quizás con menos ítems en origen hubiese resultado algo escueto tras realizar el nombrado análisis de calidad.

No obstante el análisis rotatorio Oblimin mostró que muchos de los ítems se agrupaban conforme se había previsto que ocurriera durante el planteamiento de la hipótesis.

Reflexionando sobre los posibles errores cometidos en el procedimiento para que el cuestionario no haya resultado válido, estos pueden ser multifactoriales: se pueden deber a errores en el análisis, durante la recogida de datos o lo que es más probable durante la elaboración del propio test puede que algunos ítems creados no se correspondiesen con el constructo a medir tal y como se creía.

A modo de conclusión y respecto a posibles replicaciones futuras, o a iniciar nuevos caminos hacia investigaciones sobre la adicción, se pueden reflejar ciertas ideas que puede que ayuden al lector a iniciar su búsqueda de confirmación de ciertas hipótesis o a conseguir la validez de este cuestionario.

Quizás comenzar la recogida de datos con un estudio cualitativo acerca de la adicción podría dar más pistas de que factores son los más apropiados o los que están más implicados en el estudio del constructo adicción. A través de métodos descriptivos como son la entrevista o el discurso puede llegar a elaborarse un test más válido de lo que realmente se quiere medir y mejorar la calidad de los ítems.

Por tanto los diseños cualitativos y cuantitativos no son opuestos o incompatibles, se pueden utilizar simultáneamente para una investigación más eficaz.

Por otro lado quizás las condiciones en las que se realizó la prueba a los participantes debieron estar más unificadas (hora, lugar, condiciones de los sujetos...) para así controlar con mayor rigor las variables extrañas que pueden incidir en cualquier estudio experimental.

Por último cabe decir que la adicción es un tema de gran influencia en nuestra sociedad actual.

Se puede considerar como estamos inmersos en un mundo tecnológico y que nuestras generaciones y las futuras han nacido ya con estas nuevas tecnologías muy de cerca.

Los comportamientos de niños y adolescentes han cambiado en el tiempo, los niños ya no juegan en la calle tanto, prefieren ver la televisión, utilizar su teléfono móvil, jugar en el ordenador o chatear en las nuevas redes sociales (Tuenti, facebook, Messenger...)

El abuso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) puede conllevar efectos muy negativos e incluso necesidad de tratamiento terapéutico.

Respecto a tratamientos terapéuticos, se puede destacar que la Universidad de Valencia en colaboración con la Fundación para el Estudio, Prevención y Asistencia a las Drogodependencias ha puesto en marcha un programa de tratamiento psicológico de carácter gratuito para la adicción al teléfono móvil, que dirige Mariano Chóliz.

Referencias

Catalá, M., y Abad, J., (2005). *Un análisis cualitativo del proceso de cambio en la adicción a la heroína a través de experiencias vitales y profesionales*, Valencia: Minim.

Choliz, M., Villanueva, V. y Choliz, M.C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, vol. 34, 1, 74-88. Descargado el 27 de Abril de 2010 de http://www.infocop.es/view_article.asp?id=2820&cat=41

Cuatrocchi, E.M., (2007). *La adicción a las drogas.*, Buenos aires: Espacio

Echeburúa, E., Labrador, J., y Becoña, E., (2008). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*, Madrid: Pirámide.

González, A., (1989). *Juego patológico una nueva adicción*, Madrid: Canal de comunicaciones.

Polo, M., Díaz, R., Escera, C., Sanchez-Turet, M., y Grau, C., (1995) *Caracterización del alcoholismo familiar*. Tesis doctoral, Facultad de Psicología, Universidad de Barcelona.

Anexo 1

La adicción

Marque el número para cada una de estas preguntas que represente con mayor precisión lo que usted experimenta. Recuerde que los datos que se extraen son totalmente confidenciales y en ningún momento constarán como prueba de su inteligencia o demostrarán alguna patología.

¡Gracias por su colaboración!

Las equivalencias son: 1. Nunca 2. Raramente 3. Alguna vez 4. Con gran frecuencia 5. Siempre

1. ¿Los juegos de azar alivian su tensión o su aburrimiento?	1	
	2	
	3	
	4	5

<p>2. ¿Con que frecuencia se encuentra con que lleva más tiempo navegando del que pretendía estar?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>3. ¿Le cuesta reprimir su conducta sexual aun siendo consciente de que en el momento es inapropiada? Por ejemplo un lugar público.</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>4.- Complete: Yo no necesito consumir.....ej (Nunca) ningún tipo de sustancia para divertirse saliendo de fiesta?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>5. ¿Alterna periodos de gran actividad sexual con otros de abstinencia voluntaria?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>6. ¿Trata de ocultar cuanto tiempo pasa realmente navegando en internet?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

<p>7. ¿Oculta conductas sexuales que cree que no podría confesar a los demás por miedo a dañarles emocionalmente?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>8. ¿Consume algún tipo de fármaco para aliviar su ansiedad, relajarse?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>9. ¿Es usted negligente con sus tareas cotidianas y domésticas o descuida cosas importantes por el juego?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>10. ¿Ha pensado alguna vez en cometer un fraude, un hurto o algo similar para financiar su juego?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>11. ¿Se han preocupado alguna vez sus amigos por un consumo abusivo de drogas?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

<p>12. ¿Se evade de sus problemas de la vida real pasando un rato conectado a Internet?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>13. ¿Se ha excedido consumiendo más de lo que tenía previsto de algún tipo de sustancia?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>14. ¿Su actividad académica (escuela, universidad)/ trabajo se ve perjudicada porque dedica demasiado tiempo a navegar?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>15. ¿Desatiende las labores de su hogar por pasar más tiempo frente al ordenador navegando?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>16. ¿Siente nerviosismo si no tiene algún tipo de psicoactivo a su disposición? Tal que cannabis, anfetaminas, cocaína...</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

<p>17. ¿Siente arrepentimiento, culpabilidad o ira tras jugar?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>18. ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conoce a través de Internet?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>19. ¿Destina gran parte de su dinero al consumo de drogas?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>20. ¿Puede servirle la práctica del sexo o las fantasías como solución instantánea para evadirse de los problemas?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>21. ¿Se ha sentido incapaz de controlar alguna situación, encontrándose bajo los efectos de “x” sustancia?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

<p>22. ¿Se encuentra a usted mismo alguna vez pensando en lo que va a hacer la próxima vez que se conecte a Internet?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>23. ¿Con qué frecuencia compra revistas, ve películas que contengan cierto contenido sexual explícito?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>24. ¿Busca recuperar inmediatamente el dinero perdido jugando algún juego de azar de nuevo pensando en ese dinero?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>25. ¿Ha sido multado, detenido o acusado por la posesión de alguna sustancia ilegal?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>26. ¿Miente u oculta cosas a gente de tu entorno (familia y amigos) para esconder la magnitud de sus actividades de juego?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

<p>27. ¿Con qué frecuencia solicita préstamos para apostar o cubrir sus deudas de juego?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>28. ¿Tiene lagunas al recordar su comportamiento tras una noche de excesos?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>29. ¿Juega para escapar de los problemas, llenar el vacío que deja la pérdida de alguien querido o superar la soledad?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>30. ¿Juega hasta perder su último euro?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>31. ¿Mantiene relaciones sexuales con desconocidos?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

32. ¿Su conducta en el juego le deprime y le preocupa?	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4 5</p>
33. Le resta importancia a las consecuencias de su consumo de cierta sustancia:	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4 5</p>
34. ¿Siente la desconfianza de los demás por su conducta respecto a los juegos de azar?	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4 5</p>
35. ¿Pensar en cómo conseguir cierta sustancia reclama su atención, energía y tiempo?	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4 5</p>
36. ¿Piensa que su deseo sexual puede llegar a controlar sus actos?	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4 5</p>

<p>37. ¿Deja su móvil lejos mientras duerme? (suele no estar pendiente del mismo)</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>38. ¿Usa el dinero de otros gastos (manutención, el alquiler...) para probar suerte en el casino, los recreativos...?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>39. ¿Con qué frecuencia mantiene relaciones esporádicas y superficiales?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>40. ¿Sale siempre de casa con su teléfono móvil encima y de lo contrario se siente incómodo?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>41. ¿Busca placer a costa de cualquier sacrificio?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

<p>42. ¿Utiliza su teléfono móvil incluso mientras alguien le habla?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>43. ¿Tiende a negar que los efectos negativos de su vida guardan algún tipo de conexión con su contacto con las drogas?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>44. ¿Le cuesta mantener una relación estable?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>45. ¿Usa el teléfono móvil en el baño aunque no espere ninguna llamada?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>46. ¿Siente la necesidad de estar motivado por la adrenalina que produce cada nueva conquista?</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

47. ¿Sufre cuando su teléfono se queda sin batería?	<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">4 5</p>
48. ¿Trata compulsivamente de llevar sus fantasías a la realidad?	<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">4 5</p>

Preguntas demográficas

-Edad y sexo:

-Ocupación:

-Nivel económico: 1. Alto 2.medio-alto 3.medio-bajo 4.bajo