

VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS Y USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS

SOCIO-DEMOGRAPHIC VARIABLES AND PROBLEMATIC USE OF VIDEO GAMES IN ECUADORIAN TEENAGERS

Livia I. Andrade, Xavier Carbonell y Víctor Manuel López Guerra

¹Departamento de Psicología, Universidad Técnica Particular De Loja, Loja, Ecuador

²Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna, Universitat Ramon Llull, España

Abstract

The great demand, the easy access and the time of dedication to the videogames on the part of the adolescents have caused unfavorable consequences for their excessive use. It became a social problem and for this reason, knowing the prevalence in the Ecuadorian context, it is necessary to explore its relationship with some sociodemographic variables. The present research involves a non-experimental, ex-post-facto, comparative and cross-sectional study was conducted with a sample of 3,178 high school students from 76 educational institutions in Ecuador, of which 52.8% were men and 47.2% were women between the age range 14 and 17 years old (15.62 ± 0.80). The results showed a low prevalence of problematic video game use (1.13%), male adolescents and those residing in urban areas had a higher probability of presenting a greater use of video games. Age, type of educational institution and type of family are not related to the problematic use of video games. These findings support the need to generate effective interventions that meet the demand of users who show a greater tendency to use video game devices excessively.

Keywords: Video games, addictions, ICT, online games, IGD-20.

Resumen

La gran demanda, el fácil acceso y el tiempo de dedicación a los videojuegos por parte de los adolescentes han causado consecuencias no beneficiosas por su uso excesivo, convirtiéndose en un problema social, por esta razón resulta pertinente conocer su prevalencia en el contexto ecuatoriano, además de explorar su relación con algunas variables sociodemográficas. La presente investigación comprende un estudio no experimental, ex-post-facto, comparativo y transversal, realizado en una muestra de 3.178 estudiantes de secundaria de 76 instituciones educativas del Ecuador, de los cuales el 52,8% fueron hombres y el 47,2% mujeres, entre 14 y 17 años ($15,62 \pm 0,80$). Los resultados arrojaron una prevalencia baja de uso problemático de videojuegos (1,13%), los adolescentes hombre y que residían en zonas urbanas tuvieron una mayor probabilidad de presentar un mayor uso problemático de videojuegos. La edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos. Estos hallazgos respaldan la necesidad de generar intervenciones eficaces que atiendan la demanda de usuarios que presenten una mayor tendencia a usar dispositivos de videojuegos de manera excesiva.

Palabras clave: Videojuegos, adicciones, TIC, juegos por internet, IGD-20.

Correspondencia: Livia Isabel Andrade Quizhpe
liandrade@utpl.edu.ec

Los videojuegos se han convertido en una actividad de gran relevancia en la vida cotidiana de los seres humanos. Estos son considerados dispositivos electrónicos de ocio y constituyen la principal forma de entretenimiento muy populares en todas las edades, aunque son los adolescentes los que más lo usan (Holtz & Appel, 2011; Marco & Chóliz, 2014).

Estos dispositivos permiten fomentar su utilización gracias a sus características y posibilidades. Es decir, por sus atractivas características de tipo visuales y auditivas, además de la posibilidad de jugar con varios jugadores simultáneamente sin necesidad de abandonar la red (Amaneiro & Ricoy, 2015).

Con la llegada del internet, se ha expandido su utilización para acceder a una gran variedad de contenidos a través de múltiples dispositivos con la finalidad de relacionarse, divertirse o aprender (Martín-Fernández et al., 2016). Permitiendo que la mayoría de los videojuegos se pueda jugar en línea con otros usuarios, el cual puede generar mecanismos adictivos en los adolescentes debido a la relación que puedan tener con otros usuarios dentro de una comunidad en línea y la posibilidad de elegir el modo de juego y jugar cómo y cuando quieran, durante el tiempo que deseen, además de que algunos videojuegos no presentan un final (Fuster, Carbonell, Pontes, & Griffiths, 2016).

Los videojuegos se caracterizan por "atrapar" a quienes hacen uso del mismo, y es allí donde se hace necesario consolidar en mayor medida la identidad personal y social de los adolescentes, por ser una población de alta vulnerabilidad, siendo preciso potenciar un pensamiento crítico y reflexivo en torno al uso de estos dispositivos, pues como usuarios pueden verse proyectados en algunas de las personas en las cuales interactúan en el videojuego (Ameneiros & Ricoy, 2015).

El impacto de los videojuegos en línea ha dado lugar a que se incorporen categorías como Internet Gaming Disorder (IGD), que se traduce al español como trastorno de juego por internet, en la sección III del DSM-5, ya que es considerado como un trastorno dentro de las adicciones comportamentales, pues a pesar de que no existe una adicción a una sustancia, esta cumple con los criterios para ser considerado como adicción, evidenciándose la necesidad de más estudio (American Psychiatric Association, 2013; Morrison, 2015).

En relación a ello, se ha demostrado que los criterios propuestos para el IGD tienen una adecuada validez y precisión diagnóstica (Pontes, Király, Demetrovics, & Griffiths, 2014; Ko, Yen, Chen, Wang, Chen, & Yen, 2014). Los pacientes con IGD presentan elevadas tasas de comorbilidad con otros trastornos mentales. Siendo los más frecuentes los trastornos del estado de ánimo, trastorno de ansiedad generalizada, trastorno de pánico, fobia social, trastorno por déficit de atención e hiperactividad y los trastornos de conducta (Akin & İskender, 2011; Echeburúa & Corral, 2010; Marco & Chóliz, 2014; Van Rooij et al., 2014; Yau & Potenza, 2014). Un estudio realizado en Turquía con jóvenes jugadores encontró que las principales motivaciones para jugar fueron el avance en el juego, la mecánica del juego y la socialización, mientras que se dio menos importancia al trabajo en equipo (Dindar & Akbulut, 2014).

En la actualidad se conoce que los factores sociodemográficos como el sexo, la edad, el tipo de institución educativa, el tipo de familia y la zona de residencia están relacionados con los síntomas de adicción a los videojuegos en población adolescentes. Los estudios indican que los chicos a diferencia de las chicas hacen un mayor uso de los videojuegos, manifiestan un grado de interferencia de los videojuegos sobre otro tipo de actividades, muestran un nivel mayor de inquietud por estos dispositivos y dedican un mayor número de horas al día al videojuego (Ameneiros & Ricoy, 2015; Chóliz & Marco, 2011; González, Espada & Tejeiro, 2017; López, 2012). Por su parte, los adolescentes que conviven en familias monoparentales (Rehbein & Baier, 2013) y extendida (Rikkers et al., 2016) poseen un mayor riesgo de reportar problemas con los videojuegos que aquellos que conviven en familias nucleares. De igual modo, aquellos adolescentes en edades comprendidas entre los 14 y 16 años (García, Piqueras & Marzo, 2017), que viven en zonas urbanas (Springer et al., 2006) y estudian en instituciones privadas (López, Lozada & Honrubia, 2015), reportaron un mayor uso de videojuegos (consolas o juegos en línea) y mayores problemas con su uso.

Debido a las repercusiones que origina el uso problemático de videojuego sobre la salud física y psicológica, se ha percibido un incremento en el número de demanda de tratamiento en población adolescente (Martín-Fernández et al., 2016). Sin embargo, tal como expresa Griffiths & Beranuy (2009) son muy pocos los profesionales dedicados a tratar este tipo de adicción,

quizás porque existan muy pocos jugadores considerados realmente adictos a los videojuegos.

En los últimos años, en la literatura, se ha observado un aumento considerable de estudios a nivel mundial sobre la adicción a los videojuegos, sin embargo, muy poco se sabe sobre qué factores sociodemográficos están relacionados con el uso problemático de estos dispositivos en población adolescentes. Hasta donde tenemos conocimiento, los estudios en población ecuatoriana que aborden este fenómeno siguen siendo escasos. Por tal motivo, esta investigación se propone conocer la prevalencia del uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos, además de explorar su relación con algunas variables sociodemográficas

MÉTODO

Diseño y participantes

La presente investigación comprende un estudio no experimental, ex-post-facto, comparativo y transversal, que pretende estudiar la influencia de un conjunto de variables sociodemográficas sobre el uso problemático de los videojuegos en adolescentes. La muestra estuvo constituida por 3178 estudiantes del primero y segundo año de bachillerato de 76 instituciones educativas del Ecuador, de los cuales el 52.8% fueron hombres y el 47.2% mujeres con una edad promedio de 15.62 años (± 0.80). El muestreo fue no probabilístico, accidental e intencional, el estudio fue aprobado por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Técnica Particular de Loja, la participación de los estudiantes fue voluntaria, previo consentimiento informado.

Instrumentos

Cuestionario sociodemográfico. En esta hoja se contemplaron datos reportados por el participante: edad, sexo, tipo de institución educativa, promedio del último año, tipo de familia, zona de residencia (véase Anexo 1).

Escala de adicciones a los juegos en internet (Internet Gaming Disorder IGD20). Escala construida por Pontes et al. (2014) para evaluar el uso problemático de los videojuegos, traducida y validada al español por Fuster et al. (2016). Este instrumento está conformado por 20 ítems cuyas opciones de respuesta son presentadas por

medio de una escala tipo Likert de cinco opciones: 1 ("muy en desacuerdo"), 2 ("en desacuerdo"), 3 ("ni de acuerdo, ni en desacuerdo"), 4 ("de acuerdo") y 5 ("totalmente de acuerdo"). Una puntuación mayor es indicativa de mayores problemas de adicción a los videojuegos. El punto de corte recomendado para el IGD-20 es: ≤ 74 puntos es considerado uso no problemático y ≥ 75 puntos uso problemático. La confiabilidad de la escala en la versión española es alta (alfa de Cronbach=0.87) y posee una estructura factorial de seis dimensiones: saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síndrome de abstinencia, conflicto y recaída. Para el presente estudio la confiabilidad arrojada también fue alta (Alfa de Cronbach=0.93) (véase Anexo 2).

Procedimiento

El estudio se realizó siguiendo los lineamientos éticos para investigación en psicología. En primer lugar, se diseñó un protocolo de investigación (Andrade & Ontaneda, 2015) que sirvió como herramienta para capacitar a los estudiantes de la titulación de psicología de la Universidad Técnica Particular de Loja; Modalidad Presencial, Abierta y a Distancia quienes administraron los cuestionarios en las aulas de las diferentes instituciones educativas a nivel de Ecuador. Los directores de los centros educativos, los padres de familia y/o representantes legales y los adolescentes firmaron los consentimientos informados, previo a la socialización de los objetivos de la investigación y el carácter voluntario, confidencial y anónimo de las respuestas. Su aplicación fue de manera grupal mediante lápiz y papel.

Análisis de datos

Primeramente, se calculó la prevalencia de adicción a videojuegos. Previo cumplimiento de los supuestos estadísticos y para explorar la relación entre el uso problemático a los videojuegos y las variables sociodemográficas como sexo y zona de residencia (urbana y rural), se realizó la prueba *t de student* para muestras independientes. Además, ANOVA de una vía para analizar variables como edad (14, 15, 16 y 17 años), el tipo de familia: familias nucleares con ambos padres biológicos presentes, monoparental sea con el padre o la madre y extendidas puede incluir a los padres con sus hijos, los hermanos de los padres con sus hijos, los miembros de las generaciones ascendentes, tíos, abuelos, bisabuelo, y tipo de institución educativa: públicas, privadas o fiscomisionada (instituciones

religiosa o laicas parcialmente subvencionadas por el estado). Para un análisis más pormenorizado, comparando todos los posibles pares de grupos para identificar entre cuáles de ellos se presentan diferencias significativas se realizó la prueba post hoc DSM. Para calcular el tamaño del efecto o qué proporción de la varianza es explicada por cada factor sociodemográfico se realizaron los estadísticos *d* de Cohen para las pruebas *t* y *eta cuadrado* para los ANOVA.

RESULTADOS

Prevalencia del uso problemático a los videojuegos

En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo de la adicción a los videojuegos, utilizando las medidas estadísticas de media, desviación estándar, porcentajes y coeficientes de asimetría y curtosis. Los resultados arrojados muestran una media en la escala de adicción a los videojuegos de 35.98 y una desviación estándar de 14.80, una asimetría de 0.902, y una curtosis de 0.790. Esto sugiere que los puntajes tendieron a ubicarse en valores bajos de la escala, con una alta dispersión de los datos alrededor de la media. El porcentaje de participantes que reportaron un uso problemático de adicción a los videojuegos fue de 1.13%, en contraste con el 98.87% que reportaron un uso no problemático. La prevalencia de adicción a los videojuegos es mayor en hombres (1.31%) que en mujeres (0.93%) (Tabla 1).

Variables sociodemográficas y adicción a los videojuegos

En segundo lugar, se exploraron las relaciones entre las puntuaciones de la escala de adicción a los

videojuegos y las variables sociodemográficas incluidas. Inicialmente, se calcularon los supuestos requeridos para la aplicación de las pruebas estadísticas. La normalidad calculada a través de los coeficientes de asimetría y curtosis arrojó el cumplimiento de dicho supuesto ($-1.5 \leq g1 \leq 1.5$) (Pérez & Medrano, 2010). Por otra parte, el supuesto de homogeneidad de la varianza calculada a través de la prueba de Levene, arrojó el cumplimiento del mismo para las variables zona de residencia ($p=0.178$), edad ($p=0.421$), tipo de institución educativa ($p=0.241$) y tipo de familia ($p=0.145$). En la variable sexo no se cumple dicho supuesto ($p=0.000$), procediendo a utilizar la prueba estadística *t de student* independiente para muestras heterogéneas.

Los resultados evidencian diferencias significativas de acuerdo al sexo ($t=-12.604$; $g1=3171.72$; $p=0.000$; $d=0.45$) y zona de residencia ($t=2.080$; $g1=3174$; $p=0.038$; $d=0.09$) (Tabla 2). Esto sugiere que los chicos y aquellos adolescentes que viven en zonas urbanas a diferencias de las chicas y los que viven en zonas rurales, reportaron mayores síntomas de uso problemático a los videojuegos. Por otra parte, no se evidenciaron diferencias estadísticamente significativas de acuerdo a la edad, tipo de institución educativa y tipo de familia. Cabe acotar que, a pesar de no existir diferencia significativa en el tipo de institución educativa, al realizar la prueba de comparaciones múltiple post hoc DMS, se encontró diferencia estadísticamente significativa entre las instituciones de tipo pública y privada ($p=0.022$), siendo las instituciones privadas las que reportan un mayor uso problemático de videojuegos.

Tabla 1. Prevalencia del uso de videojuegos en adolescentes ecuatorianos según sexo

Uso de videojuegos	Hombres		Mujeres		Total	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No problemático	1649	98.69	1487	99.07	3136	98.87
Problemático	22	1.31	14	0.93	36	1.13
Total	1671	100	1501	100	3172	100

Tabla 2. Prueba t de student y ANOVA de una vía

Variable		N	Media	DT	t (gl)/F	p	d/ η^2
Sexo	Masculino	1676	39.03	15.05	-12.604 (3171.72)	0.00	0.45
	Femenino	1502	32.59	13.76			
Zona	Urbana	2504	36.28	14.61	2.080 (3174)	0.04	0.09
	Rural	672	34.94	15.44			
Edad	14 años	216	35.34	14.15	0.54	0.66	
	15 años	1206	35.77	14.88			
	16 años	1331	36.36	14.63			
	17 años	425	35.75	14.49			
Tipo de institución	Pública	1048	35.28	15.05	2.64	0.07	
	Privada	1067	36.76	15.08			
	Fiscomisional	1063	35.90	14.26			
Tipo de familia	Monoparental	756	36.62	15.29	1.36	0.25	
	Nuclear	1807	35.86	14.47			
	Extendida	339	36.38	15.28			

DISCUSIÓN

Cada día la prevalencia de usuarios de videojuegos, especialmente en adolescentes, sigue en constante crecimiento alrededor del mundo. De acuerdo a datos reportados por la Asociación de Software de Videojuegos (2011), para el año 2009, en los Estados Unidos, hubo un incremento en las ventas de estos dispositivos por más de 10.5 billones de dólares. Estudios previos han demostrado que estos dispositivos tienen repercusiones directas e indirectas sobre una amplia variedad de comportamientos que podrían ser beneficioso para los adolescentes (ej. estimula la coordinación óculo-manual, potencian procesos cognitivos complejos como atención, percepción visoespacial y memoria, fomenta una sana autoestima, refuerzan el control personal y promueven vínculos sociales entre jugadores) (Castellana, Sánchez, Graner & Beranuy, 2007) o por el contrario, acarrear consecuencias negativas como incremento de síntomas emocionales y conductuales como quejas de salud (Brunborg et al., 2013), depresión (González et al., 2017; Mentzoni et al., 2011), ansiedad (González et al., 2017; Rehbein et al., 2010), ideación suicida (Wenzel et al., 2009), trastornos del sueño (Rehbein et al., 2010), problemas de atención (Swing, Gentile, Anderson & Walsh, 2010), dificultades en las relaciones familiares y bajo rendimiento académico (Vallejo & Capa, 2010).

Teniendo esto en cuenta, el presente estudio se propone conocer la prevalencia de la adicción a los

videojuegos en una muestra de adolescentes ecuatorianos, además de explorar su relación con variables sociodemográficas como sexo, zona de residencia, edad, tipo de institución educativa y tipo de familia.

En cuanto a la prevalencia del uso problemático a los videojuegos se observa que esta es muy baja (1.13%), siendo esta mayor en hombres (1.31%) que en mujeres (0.93%). Estudios previos han examinado la prevalencia de adicción a los videojuegos, encontrando resultados muy diversos dependiendo de la región donde se localicen, así podemos encontrar a países como Alemania que reporta una prevalencia de 1.7% (Rehbein, Kleimann, Mediasci & Moßle, 2010), Singapur de 8.7% (Choo et al., 2010), España de 9.9% (Salguero & Morán, 2002), Estados Unidos de 8.0% (Gentile, 2009), Holanda de 3.3% (Haagsma, Pieterse & Peters, 2012), Hong Kong de 15.7% (Chong-Wen et al. 2014), Irán de 17.1% (Zamani, Kheradmand, Cheshmi, Abedi & Hedayati, 2010) y Taiwan de 34% (Wan & Chiou, 2007). Un estudio determinó que la prevalencia de uso problemático a los videojuegos es mayor en países de Asia Oriental, en comparación a países de Europa Occidental, Norteamérica y Australia (King et al., 2012). Tao et al. (2010) señalan que estas diferencias entre regiones, puede ser explicada de acuerdo a diversos factores, especialmente aquellos relacionados a aspectos socioculturales o a las diferencias en el establecimiento de criterios para su diagnóstico. Cabe resaltar, que hasta el momento de la

realización de la presente investigación, no se encontraron estudios en Ecuador que determinaran la prevalencia del uso problemático a videojuegos en población adolescentes, lo que refleja la necesidad de mayores estudios en este campo.

En cuanto a la influencia que tienen variables sociodemográficas como sexo y zona de residencia sobre el uso problemático de videojuegos, los resultados indican que los chicos a diferencias de las chicas presentan un mayor uso problemático de estos dispositivos. Asimismo, vivir en zonas urbanas incrementa la probabilidad de hacer un mayor uso problemático del mismo.

Estudios previos han encontrado una marcada diferencia de género en torno al uso de dispositivos de videojuegos. Los chicos presentan un mayor patrón de uso (mayor tiempo y frecuencia) (Choliz & Marco, 2011) y disponen de mayores juegos de consolas (Castellana et al. 2007) con temas relacionados al deporte, carreras y lucha, prefiriendo aquellos que conllevan a la violencia y utilizan armas de fuego (Choliz & Marco, 2011), esto con el fin de demostrar sus habilidades, imaginación y competitividad (Castellana et al. 2007). Las chicas, por su parte, prefieren videojuegos donde predominen componentes sociales, afectivos o educativos (Choliz & Marco, 2011). Los videojuegos como dispositivos de mayor uso en adolescentes, tiene un marcado comportamiento cultural masculino al ser estos quienes mayormente lo utilizan, esto hace que el mercado se centre casi exclusivamente en varones, reforzando la tendencia de género (Mejías, 2002, c.p. Vallejo & Capa, 2010).

Por otra parte, aquellos adolescentes que viven en zonas urbanas reportaron un mayor uso problemático de videojuegos, esto coincide con el estudio de Springer et al. (2006) quienes encontraron que los jóvenes que vivían en zonas urbanas presentaban una mayor probabilidad de ser usuarios de videojuegos, a diferencia de aquellos que vivían en zonas suburbanas o rurales. Dos estudios difieren de estos hallazgos, al no encontrar diferencias significativas en el uso de videojuegos entre jóvenes de zonas urbanas y rurales (Bathrellou et al., 2007; Davis et al., 2008). Carson et al. (2011) indican que esta discrepancia se debe a las diferentes definiciones que han dado los autores al estado geográfico urbano y rural, así como a las diversas maneras de medir el uso de

videojuegos, haciendo aún más difícil la comparación entre los estudios.

En otro orden de ideas, los resultados mostraron que las puntuaciones de la escala no variaron significativamente en función de la edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia. Choliz & Marco (2011) encontraron diferencias en la duración y frecuencia del uso de videojuegos entre niños de 10 y 12 años y adolescentes de 12 a 16 años. Los niños de 10 a 12 años prefieren mayormente las consolas portátiles, de sobremesa y en menor medida los juegos con plataformas en PC, caso contrario los adolescentes que prefieren ordenadores personales, haciendo uso de PC con conexión a internet (jugadores o multijugadores online), y es en este tipo de juegos donde se evidencia un mayor uso problemático.

En cuanto al análisis entre tipos de instituciones educativas, los adolescentes con mayor problemática son aquellos que estudian en instituciones privadas. Aunque no se encontraron diferencias significativas en el ANOVA se puede evidenciar que al realizar la prueba post hoc los estudiantes de instituciones privadas difieren en el uso problemático a videojuegos con aquellos que estudian en instituciones públicas, lo cual es consistente con los hallazgos reportados por López et al. (2015).

Por último, el tipo de familia no presenta relación con el uso problemático de videojuegos, resultados que contradicen lo reportado por Rehbein & Baier (2013) y Rikkers et al. (2016) quienes encontraron que aquellos adolescentes que conviven en familias monoparentales y extendidas poseen una mayor probabilidad de reportar un uso problemático de los videojuegos en comparación con aquellos que conviven con ambos padres. Li, Garland, Matthew & Howard (2014) a través de una revisión de la literatura en 42 investigaciones, encontraron que los jóvenes con un uso problemático a internet, en los que se incluyen los videojuegos en línea, se caracterizaban por tener familias menos organizadas, cohesivas y adaptables, presentaban mayor conflicto interparental, percibían a sus padres más punitivos y menos comprensivos, cálidos e involucrados. Estos hallazgos, comparados con la muestra de adolescentes ecuatorianos, hacen presumir que el uso problemático de los videojuegos no depende de la estructura familiar en sí, sino de la manera en cómo estos perciban la dinámica

familiar, aspecto que debe ser ampliado en futuros estudios.

El presente estudio no está exento de limitaciones, una de ellas es el tipo de muestra utilizada, por lo que los resultados deben interpretarse con cautela en términos de generalización. Esto abre nuevos desafíos que conlleven a confirmar o descartar los hallazgos encontrados, es decir, utilizar el estudio en niños menores de 14 años, estudiantes que estudien en diferentes horarios, diurno o nocturno y además se podría replicar el estudio en estudiantes universitarios.

Los hallazgos de este estudio respaldan el uso del IGD-20 para evaluar el uso problemático de videojuegos. Para futuros estudios, se podría identificar la frecuencia, duración y tipos de juegos más utilizados y de acuerdo a los resultados enfocar las intervenciones a la población que mostró mayor tendencia al uso problemático de videojuegos.

En conclusión, los hallazgos del presente estudio confirman una prevalencia de uso problemático de videojuegos muy bajo, asimismo los adolescentes de sexo masculino y que residían en zonas urbanas tenían una mayor probabilidad de presentar un uso problemático de videojuegos. La edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos.

REFERENCIAS

- Akin, A., & İskender, M. (2011). Internet addiction and depression, anxiety and stress. *International Online Journal of Educational Sciences*, 3(1), 138-148.
- Amanero, A., & Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 13, 115- 119. [doi:10.17979/reipe.2015.0.13.451](https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451)
- American Psychiatric Association. (2013). *DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Andrade, L.I., & Ontaneda, M. (2015). *Manual proceso metodológico del proyecto de investigación*. Loja, Ecuador: Editorial Ediloja.
- Asociación de Software de Videojuego. (2011). Industry facts. Disponible en: <http://www.theesa.com/facts/index.asp>
- Bathrellou, E., Lazarou, C., Panagiotakos, D.B., & Sidossis, L.S. (2007). Physical activity patterns and sedentary behaviors of children from urban and rural areas of Cyprus. *Central European Journal of Public Health*, 15, 66- 70.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., & Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*, 16, 115 -128. [doi:10.1080/15213269.2012.756374](https://doi.org/10.1080/15213269.2012.756374).
- Carson, V., Iannotti, R., Pickett, W., & Janssen I. (2011). Urban and Rural Differences in Sedentary Behavior among American and Canadian Youth. *Health Place*, 17 (4), 920-928. [doi:10.1016/j.healthplace.2011.04.007](https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2011.04.007).
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C., & Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Choliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426.
- Choo, H., Gentile, D.A., Sim, T., Li, D., Khoo, A., & Liau, A.K. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine Singapore*, 39 (11), 822- 829.
- Chong-Wen, W., Chan, C., Mak, K., Ho, S., Wong, P., & Ho, R. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: a pilot study. *The Scientific World Journal*, 1-9. [doi:10.1155/2014/874648](https://doi.org/10.1155/2014/874648)
- Davis, A.M., Boles, R.E., James, R.L., Sullivan, D.K., Donnelly, J.E., Swirczynski, D.L., & Goetz, J. (2008). Health behaviors and weight status among urban and rural children. *Rural Remote Health*, 8, 810.
- Dindar, M., & Akbulut, Y. (2014). Motivational characteristics of Turkish MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, 33, 119-125. [doi:10.1016/j.chb.2014.01.016](https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.016)
- Echeburúa, E., & Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22 (2), 91-96.
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215-224. [doi:10.1016/j.chb.2015.11.050](https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050)
- García-Oliva, C., Piqueras, J.A., & Marzo, J.C. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 17, (2), 189-200.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20 (5), 594-602.
- Griffiths, M., & Beranuy, M. (2009). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, XIX (73), 33 - 49.
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 23 (3), 180-185.

- Haagsma, M., Pieterse, M., & Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15 (3), 162-168.
- Holtz, P., & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34 (1), 49-58. doi: /10.1016/J.ADOLESCENCE.2010.02.004
- King, D.L., Defabro, P.H., & Griffiths, M.D. (2012). Clinical interventions for technology-based problems: excessive internet and video game use. *Journal of Cognitive Psychotherapy: An International Quarterly*, 26(1), 43-56. doi:10.1891/0889-8391.26.1.43.
- Ko, C.H., Yen, J.Y., Chen, S.H., Wang, P.W., Chen, C.S., & Yen, C.F. (2014). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. *Journal of Psychiatric Research*, 53, 103-110. doi:10.1016/j.jpsychires.2014.02.008
- Li, W., Garland, E.L., & Howard M.O. (2014). Family factors in internet addiction among Chinese youth: A review of English- and Chinese-language studies. *Computers in Human Behavior*, 31, 393-411. doi:10.1016/j.chb.2013.11.004
- Longman, H., O'Connor, E., & Obst, P. (2009). The Effect of Social Support Derived from World of Warcraft on Negative Psychological Symptoms. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5). doi:10.1089/cpb.2009.0001
- López, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, 1-12.
- López-Fernández, O., Lozada, J., & Honrubia, M. (2015). Predictors of problematic internet and mobile phone usage in adolescents. *Aloma*, 33(2), 48-59.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1), 46-55. doi:10.6018/analesps.30.1.150851
- Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2016). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): Perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29(2), 125-133. doi:10.20882/adicciones.890
- Mentzoni, R., Brunborg, G., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Morrison, J. (2015). DSM-5 Guía para el diagnóstico clínico.
- Pérez, E., & Medrano, L. (2010). Análisis Factorial Exploratorio: Bases Conceptuales y Metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 2, 58-66.
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 test. *PLoS ONE*, 9(10). doi:10.1371/journal.pone.0110137
- Prada-Rico, D., García, M., & Puerta, D. (2016). Uso problemático de los videojuegos y rendimiento académico. *Cuadernos de Investigación Estudiantil en Psicología*, 5, 29-39.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction a 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 25, 118-128. doi:10.1027/1864-1105/a000093.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Moßle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nation wide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269- 277.
- Rikkers, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S.R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia - Results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC Public Health*, 16, 399. doi:10.1186/s12889-016-3058-1.
- Salguero, R., & Morán, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.
- Springer, A. E., Kelder, S. H., & Hoelscher, D. M. (2006). Social support, physical activity and sedentary behavior among 6th-grade girls: A cross-sectional study. *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 3, 8, doi:10.1186/1479-5868-3-8
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221.
- Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H., Zhang, Y., & Li, M. (2010). Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Addiction*, 105(3), 556-564.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1), 103 - 110.
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, M. T., & Van de Mheen, D. (2014). The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165. doi:10.1556/JBA.3.2014.013
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence*, 42, 179-197.
- Wenzel, H.G., Bakken, I.J., Johansson, A., Götestam, K.G., & Øren, A. (2009). Excessive computer game playing among Norwegian adults: self-reported consequences of playing and association with mental health problems. *Psychological Reports*, 105(3), 1237-1247.
- Yau, Y., & Potenza, M. (2014). Internet Gaming Disorder. *Psychiatric Annals*, 44(8), 379-383. doi:10.3928/00485713-20140806-05
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., & Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *J Addict Health*, 2, 59-69.

ANEXO 1. Cuestionario Sociodemográfico

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
CUESTIONARIO DE FACTORES PSICOSOCIALES DE SALUD Y ESTILOS DE VIDA PARA ADOLESCENTES

Lea detenidamente los enunciados, y marque con una X en el cuadro la respuesta que mejor describa su realidad.

CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO									
1. Edad: <input type="checkbox"/> 14 años <input type="checkbox"/> 15 años <input type="checkbox"/> 16 años <input type="checkbox"/> 17 años <input type="checkbox"/> 18 años	2. Género: <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino	3. Sector donde vive <input type="checkbox"/> Urbano <input type="checkbox"/> Rural							
4. Tipo de institución educativa. <input type="checkbox"/> Fiscal <input type="checkbox"/> Ficomisional <input type="checkbox"/> Particular			5. Zona regional a la cual pertenece <input type="checkbox"/> Costa <input type="checkbox"/> Sierra <input type="checkbox"/> Oriente						
6. ¿Con quién vive? <input type="checkbox"/> Mamá <input type="checkbox"/> Papá <input type="checkbox"/> Papá y mamá <input type="checkbox"/> Papá, mamá y hermanos <input type="checkbox"/> Papá, mamá, hermanos y abuelos <input type="checkbox"/> Papá, mamá, hermanos, abuelos y tíos <input type="checkbox"/> Otros <input type="checkbox"/>									
7. Nivel de estudios de la madre <input type="checkbox"/> Básico <input type="checkbox"/> Bachillerato <input type="checkbox"/> Universitario <input type="checkbox"/> Postgrado <input type="checkbox"/>		8. Edad de la madre _____ Años							
9. Nivel de estudios del padre <input type="checkbox"/> Básico <input type="checkbox"/> Bachillerato <input type="checkbox"/> Universitario <input type="checkbox"/> Postgrado <input type="checkbox"/>		10. Edad del padre _____ Años							
11. ¿Cuál fue tu promedio general en el último año aprobado? _____ Puntos.					12. ¿Has repetido algún año del colegio? <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No				
13. Si su respuesta es afirmativa indique ¿qué años y cuántas veces? _____ Años _____ Veces									

ANEXO 2. Cuestionario IGD-20

1.	A menudo pierdo horas de sueño debido a largas sesiones de juego.
2.	Nunca juego a videojuegos para sentirme mejor.
3.	Durante el último año he aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos.
4.	Me siento más irritable cuando no estoy jugando.
5.	He perdido interés en otras aficiones debido a jugar.
6.	Me gustaría reducir mi tiempo de juego pero me resulta difícil.
7.	Suelo pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.
8.	Juego a videojuegos porque me ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que pueda tener.
9.	Necesito pasar cada vez más tiempo jugando a videojuegos.
10.	Me siento triste si no puedo jugar a videojuegos.
11.	He mentido a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.
12.	No creo que pudiera dejar de jugar.
13.	Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida.
14.	Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan.
15.	A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo necesito hacer en el juego.
16.	Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón.
17.	Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja.
18.	A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo.
19.	Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar.
20.	Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida.