

DESCRIPCIÓN DEL USO Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS DE CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE

DESCRIPTION OF THE USE AND DEPENDENCE TO VIDEOGAMES IN ADOLESCENTS SCHOOLED IN CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE

Juan P. Sánchez-Domínguez, Juan Y. Telumbre-Terrero y Lubia C. Castillo-Arcos

Universidad Autónoma del Carmen (México)

Los videojuegos constituyen un medio de entretenimiento realizado mediante un dispositivo electrónico, sin embargo, cuando su uso frecuente y prolongado se transforma en una dependencia psicológica ésta puede provocar en la salud de los jugadores diversas problemáticas. *Objetivo.* Describir el patrón de uso y dependencia a videojuegos en una muestra de adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Método.* Estudio de tipo transversal descriptivo llevado a cabo en 581 adolescentes a través de un muestreo por conveniencia, se aplicó el Cuestionario de patrón y uso de videojuegos y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Se realizaron medidas de tendencia central y variabilidad. También se determinó la confiabilidad del TDV a través del Alfa de Cronbach y Chi Cuadrada para las variables categóricas. *Resultados.* El 85.5% de los adolescentes hace uso de videojuegos. Se obtuvieron diferencias significativas de su uso por género, identificando que esta actividad se lleva a cabo más en los hombres. En general el 56.5% presenta una dependencia baja. *Conclusiones.* Se sugiere realizar estudios longitudinales en atención al uso excesivo y prolongado de los videojuegos en asociación a las variables de abuso, tolerancia y dificultad de control.

Palabras clave: adolescente, dependencia a los videojuegos, test de dependencia a los videojuegos.

Video games are a means of entertainment made by an electronic device, however, when their frequent and prolonged use is transformed into a psychological dependency, this can cause various problems for the health of the players. *Objective.* To describe the pattern of use and dependence on video games in a sample of school adolescents in Ciudad del Carmen Campeche. *Method.* Descriptive cross-sectional study carried out on 581 adolescents by means of a convenience sampling, applying the Questionnaire on the pattern and use of video games and the Video Game Dependency Test (VDT). Measures of central tendency and variability were carried out. The reliability of the VDT was also determined through Cronbach's Alpha and Chi Square for the categorical variables. *Results.* 85.5% of the adolescents use video games. Significant differences in their use by gender were obtained, identifying that this activity is carried out more in men. In general, 56.5% present a low dependence. *Conclusions.* We suggest that longitudinal studies be conducted in attention to the excessive and prolonged use of video games in association with the variables of abuse, tolerance and difficulty of control.

Keywords: Adolescent, test of dependence to video games, videogame dependence.

Juan Pablo Sánchez-Domínguez, Facultad Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma del Carmen, México, <https://orcid.org/0000-0002-6462-0968>

Juan Yovani Telumbre-Terrero, Facultad Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma del Carmen, México, correspondencia a itelumbre@pampano.unacar.mx, <https://orcid.org/0000-0002-8695-7924>

Lubia del Carmen Castillo-Arcos, Facultad Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma del Carmen, México, <https://orcid.org/0000-0002-4368-4735>

En los últimos años la atención de la comunidad científica sobre las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha aumentado, sobre todo en lo referente a las problemáticas derivadas por el uso y abuso de ellas (Pedrero et al., 2018). Es claro que desde su aparición estas han funcionado como herramientas para facilitar un sinnúmero de procesos de la vida cotidiana, sin embargo, con la expansión en los hogares del Internet a nivel global a mediados de la primera década del presente siglo y el empleo irrestricto de las TIC, ha generado en la población el aumento de diversos riesgos para la salud (Ustinavičienė et al., 2016; Chahín & Briñez, 2018). Muchos autores han señalado particularmente que la inclusión de los videojuegos al ciberespacio ocasiona eventualmente grandes desventajas sobre todo en los adolescentes (Lorenci, 2012; González, Espada & Tejeiro, 2017), puesto que, se trata de una etapa de la vida donde se aprenden, desarrollan y constituyen comportamientos que pueden suponer algún tipo de peligro (Estevez, Fernández, Gonzalvo & Bilbao, 2014).

La situación antes mencionada ha cautivado el interés tanto de la población en general como de la comunidad científica, llegándose a incluir en 2013 en la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (DSM-5) como “Trastorno de juego en Internet” destacándose en su definición la persistencia y recurrencia para jugar en el ciberespacio (González et al., 2017; Gentile et al., 2017). Aunque la introducción de este nuevo criterio aún genera críticas en contra por parte de algunos expertos, argumentando que la base científica y sus definiciones son todavía demasiado débiles para justificar su inclusión (van Rooij et al., 2018; Rumpf et al., 2018) la Organización Mundial de la Salud presentó en mayo de 2019 su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) admitiéndose dentro de la sección relativa a problemas de adicción el “Trastorno del videojuego” (OMS, 2020). Investigaciones recientes a favor de incluir el nuevo diagnóstico y orientadas a estudiar las problemáticas vinculadas al uso excesivo de los videojuegos en adolescentes destacan que es un trastorno cada vez más frecuente, sugiriendo la importancia de seguir aumentando la evidencia empírica en esta área, con el propósito de que en el futuro se mejoren y diversifiquen los programas de atención y tratamiento (Hawi & Samaha, 2016; González et al., 2018).

En lo que respecta al continente americano, tan solo Latinoamérica cuenta con más de 220 millones de jugadores, incrementándose anualmente en 11.1% (NEWZOO, 2018). A pesar de esto, las investigaciones llevadas a cabo en América Latina en torno a este fenómeno son escasas (Jerjes, 2012; Benavides, 2016). En este contexto, Brandão et al. (2019) basados en una revisión de la literatura existente sobre los artículos publicados entre 2007 y 2017, relativos al efecto negativo de los videojuegos sobre la salud en jóvenes, los autores no reportaron ninguno de este tipo realizado en América latina. En el caso de México hasta el momento de nuestra revisión, pocos fueron los estudios encontrados sobre el tema, a pesar de que el consumo de los videojuegos en el país es cada vez mayor, alcanzando en 2018, 55.8 millones de jugadores aproximadamente (NEWZOO, 2018). Si tomamos como base que la población del país es de 119 millones 530 mil 753 (Instituto Nacional de Geografía, 2015), las cifras señaladas representan el 46% de los mexicanos, colocando al país en la primera posición de consumo de videojuegos en comparación con el resto de Latinoamérica (NEWZOO, 2018).

Existe evidencia científica acerca de que el abuso en el uso de videojuegos genera diversas consecuencias negativas en salud de los jugadores (Griffiths, 2000; Tejeiro, 2001; Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2017; Sekiguchi, et al., 2018). Por su parte, Anderson y Bushman (2001) a partir de una revisión meta-analítica sobre investigación de videojuegos, concluyeron que la exposición

a estos constituye una amenaza para la salud pública de niños y jóvenes. Autores como Echeburúa, Corral y Amor (2005); Echeburúa y Corral (2010); Lloret et al. (2017) afirman que cualquier conducta normal que produzca satisfacción puede convertirse en patológica si alcanzan niveles altos de intensidad y frecuencia, deteriorando con ello las relaciones personales, familiares, escolares y sociales del jugador, llegando inclusive a perder el control sobre su comportamiento. En los últimos años del presente siglo diversos investigadores han reportado la asociación directa entre el uso abusivo de los videojuegos y los riesgos para la salud mental en poblaciones de adolescentes, tales como niveles elevados de ansiedad, depresión, agresividad, consumo de sustancias, entre otras (Mentzoni et al., 2010; Martínez, Betancourt & González, 2013; González et al., 2017). Por su parte Richards, McGee, Williams, Welch y Hancox (2010) basados en los resultados de un estudio transversal realizado en una muestra de adolescentes neozelandeses concluyeron que aquellos que dedicaban mayor tiempo a los videojuegos presentaban un apego emocional deficiente hacia sus padres y amigos.

De acuerdo con lo antes señalado acerca de las diversas consecuencias negativas para la salud que genera el uso excesivo y prolongado de los videojuegos en los jugadores adolescentes y considerando la literatura revisada que indica que en México se han llevado a cabo pocos estudios sobre este fenómeno a pesar de ser el país Latinoamericano con los más altos índices de consumo de videojuegos, se llevó a cabo la presente investigación con el objetivo de describir el patrón de uso y los problemas asociados al consumo de los juegos de video en una muestra de adolescentes escolarizados de una institución pública.

Método

Diseño

Se llevó a cabo una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo transversal descriptivo (Burns & Grove, 2005).

Participantes

La población estuvo conformada por 581 adolescentes de entre los 11 y 16 años, todos los participantes de nacionalidad mexicana y nativos de la región. Se llevó a cabo un muestreo por conveniencia en una institución pública de nivel secundaria ubicada en Ciudad del Carmen, Campeche, México.

Instrumentos

Carta de consentimiento informado. La cual tuvo como finalidad: i) informar a los estudiantes el objetivo y procedimiento del estudio, ii) asegurar la privacidad y confidencialidad de los datos del participante iii) informar sobre los posibles riesgos y beneficios derivados de su participación en el presente estudio.

Cuestionario sobre datos personales, patrón y uso de videojuegos. Este instrumento de elaboración propia está compuesto por 11 preguntas abiertas que recaba información sobre los datos sociodemográficos de los participantes y 14 reactivos cuyas opciones de respuesta es tipo Likert y cuestiona acerca del uso de videojuegos.

Test de dependencia de videojuegos (TDV). Fue elaborado por Chóliz y Marco (2011) en Valencia, España, se desarrollaron 55 ítems siguiendo los criterios del DSMIV-TR para los Trastornos por Dependencia, intentando que cada uno de dichos criterios estuviera reflejado con al menos 7 ítems. Se procedió a un proceso de validación interjueces y la escala quedó reducida a 32 ítems, que es la que se administró en este estudio, que luego del análisis psicométrico realizado, se redujo a 25 ítems que componen finalmente la escala (Chóliz & Marco, 2011; Salas, Merino, Chóliz & Marco, 2017; Marco & Chóliz, 2017). Los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”), y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos (Marco & Chóliz, 2017).

Este instrumento diagnóstico está compuesto por cuatro dimensiones: Abstinencia constituido por los ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25, hace referencia tanto al malestar que se presenta cuando no pueden utilizar los videojuegos, como a la utilización de estos para aliviar problemas psicológicos. Abuso y Tolerancia, conformado por los reactivos: 1, 5, 8, 9 y 12 indica que se juega progresivamente más que al principio y, en cualquier caso, de forma excesiva. Problemas ocasionados por los videojuegos, compuesto por los ítems: 16, 17, 19 y 23 referido a las consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos. Dificultad en el control, integrado por los reactivos: 2, 15, 18, 20, 22 y 24 y se refiere a las dificultades en dejar de jugar, a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo en ese momento o situación.

Para su interpretación puntuaciones globales entre 0-31 indican dependencia baja, de 32-66 dependencia moderada y de 67 a 100 dependencia alta. Para la subescala de Abstinencia los puntos de corte son: 0-12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y de 17-40 dependencia alta. Por lo que respecta a la subescala de Abuso y Tolerancia los puntos de corte son: 0-5 dependencia baja, 6-12 dependencia moderada y de 13-20 dependencia alta. Para la subescala de Problemas ocasionados por los videojuegos las puntuaciones de interpretan de la siguiente manera: 0-4 dependencia baja, 5-10 dependencia moderada y de 11-16 dependencia alta. Y por último para la subescala de Dificultad en el control los puntos de corte son: 0-7 dependencia baja, 8-15 dependencia moderada y de 16-24 dependencia alta.

El instrumento reportó un coeficiente alfa de Cronbach de 0.94, por lo que se le considera un test con características psicométricas satisfactorias. Por su consistencia interna no se requiere realizar modificaciones al instrumento para su aplicación en otras poblaciones similares (Chóliz & Marco, 2011; Salas et al., 2017; Marco & Chóliz, 2017).

Análisis de datos

La captura y análisis de los datos se llevó a cabo en el Programa Estadístico SPSS Versión 23, se utilizó la estadística descriptiva a través de medidas de tendencia central y variabilidad tales como frecuencias, proporciones, media y desviación estándar. También se determinó la confiabilidad de la escala a través del Alfa de Cronbach, así también se utilizaron tablas de contingencia y se completaron con la prueba de Chi Cuadrada para las variables categóricas. Se realizó la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov con corrección de Lilliefors para determinar la normalidad de las variables y de acuerdo con los resultados de la prueba, se decidió utilizar pruebas no paramétricas.

Consideraciones éticas

El estudio fue aprobado por los Comités de Investigación y Ética en Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma del Carmen; así también se apegó a lo estipulado en la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud (Secretaría de Salud, 1987), quien establece los lineamientos y principios generales a los que toda investigación científica en seres humanos debe apegarse.

Resultados

Características sociodemográficas

Se identificó una media de edad de 13.45 (DE: 1.02; 11-15) años, donde el 32.8% de los adolescentes corresponde a la edad de 13 años y el 30.5% a la edad de 14 años. El 51.6% de la muestra corresponde al género femenino y el 48.4% al masculino. El 36.6% profesa religión católica y el 22.2% cristianismo, pero se destaca también que el 39.6% no profesa por el momento alguna religión. En cuanto al lugar de origen el 77.6% son del Estado de Campeche, 6.4% de Tabasco y el 4.5% de Veracruz. El 72.2% manifestó vivir con ambos padres, 19.2% vive solo con mamá y el 8.6% solo con papá. Por grado escolar el 41.5% se concentra en primer grado y el 31.2% en tercer grado.

Uso de Videojuegos

Con relación al uso de videojuegos se identificó que el 85.5% de los adolescentes han hecho uso de videojuegos, manifestaron también que llevan más de 5 años jugando (44.6%), siendo el uso de las consolas de videojuegos (50.9%) las más frecuentes y el juego más utilizado es el denominado Garena Free Fare con el 36.6%, además 35.4% señaló que juega menos de una hora diaria y el 33.5% juega todos los días (Tabla 1).

Tabla 1
Características del Uso de Videojuegos en Adolescentes Escolarizados

Variable		<i>f</i>	%
Uso de Videojuegos	Si	497	85.5
	No	84	14.5
Inicio del videojuego	Menos de un año	115	23.3
	De 1 a 2 años	88	17.7
	De 3 a 5 años	72	14.4
	Más de 5 años	222	44.6
Uso de Videojuegos en:	Consola de videojuegos	253	50.9
	Computadora	88	17.7
	Celular	147	29.5
	Máquinas recreativas	9	1.9
Disponibilidad de los Videojuegos	Propia	409	82.2

	Amigo o familiar	75	15
	Renta	13	2.8
Juegos más utilizados	Garena Free Fare	182	36.6
	Forrnite	50	10
	FIFA	61	12.4
	Call of Duty	16	3.2
	Candy Crush	20	4
	Brawl Stars	22	4.4
	Halo Guardians	13	2.6
	Minecraft	17	3.4
	Roblox	18	3.8
	Subway Surfs	44	8.8
	Otros	54	10.8
Tiempo dedicado al día	Menos de una hora	176	35.4
	De 1 a dos horas	165	33.1
	De 2 a 4 horas	83	16.7
	De 4 a 6 horas	41	8.4
	Más de 6 horas	32	6.4
Frecuencia a la semana	Un día	76	15.2
	2 a 3 días	121	24.9
	4 a 5 días	55	11
	Todos los días	168	33.8
	Fines de semana	77	15.1

Nota: f=frecuencia, %=porcentaje.

Al analizar el uso de videojuegos por género y grado escolar se observó que existen diferencias significativas p ($p \leq .05$) donde el uso de videojuegos predomina en el género masculino y en los adolescentes de 1er año (Tabla 2).

Tabla 2
Prueba de Chi Cuadrada del uso de Videojuegos por género y grado escolar

Variables		Uso de Videojuego		X^2	p
		Si	No		
		f	f		
Genero	Masculino	269	12	45.6	.000
	Femenino	228	72		

	1 año	203	38		
Grado Escolar	2 año	146	12	14.3	.002
	3 año	148	34		

Nota: f= frecuencia, X^2 = prueba de Chi cuadrada, p= significancia

Dependencia a los Videojuegos

Al analizar el TDV de manera general obtuvo una media de 30.0 (DE= 21.68), con un valor mínimo de 0 y máximo de 90, por dimensiones, predominó la dimensión de Abstinencia con una media de 12.24 (DE= 9.19), seguida de la Dificultad en el control (\bar{x} = 6.97, DE=5.6) y la de Abuso y Tolerancia (\bar{x} = 6.81, DE=4.9). Con relación a los ítems del Test de Dependencia de Videojuegos que presentan una media alta son: 1.- Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé (\bar{x} =1.67), 20.- En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento (\bar{x} = 1.5009) y el ítem 12.- Creo que juego demasiado a los videojuegos (\bar{x} = 1.49). Por otro lado, los ítems más bajos fueron: 17.- He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC (\bar{x} = .71) y el 23.- He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (\bar{x} = .79).

Al realizar los puntos de corte del Test de Dependencia de Videojuegos (Tabla 3), se identificó que de manera general el 56.5% presenta una dependencia baja y el 7.6% alta, la subescala de Dificultad en el control es la que presenta el valor más alto con una dependencia baja (42.2%) y la subescala de Abuso y Tolerancia presenta la de mayor proporción con respecto a la dependencia moderada (42.2%) y alta (13.9%). Así también se analizó el puntaje general del Test de dependencia de videojuegos por género y grado escolar (Tabla 4), donde hubo diferencias estadísticamente significativas solo con la variable de grado escolar, donde la media es mayor en los adolescentes que cursan el tercer grado ($H= 17.7$, $p= .001$)

Tabla 3

Frecuencias y proporciones de la Dependencia a los Videojuegos

Variable		f	%
Escala de Dependencia a los Videojuegos	Baja	238	56.5
	Moderada	209	36.0
	Alta	4	7.6
Sub escala de Abstinencia	Baja	317	54.6
	Moderada	220	37.9
	Alta	44	7.6
Sub escala de Abuso y Tolerancia	Baja	255	43.9
	Moderada	245	42.2
	Alta	81	13.9
Sub escala de Problemas ocasionados por los videojuegos	Baja	378	65.0
	Moderada	145	25.0
	Alta	58	10.0

Sub escala de Dificultad en el control	Baja	343	59.0
	Moderada	184	31.7
	Alta	54	9.3

Nota: f=frecuencia, %=porcentaje.

Tabla 4
Comparación de media del Test de Dependencia de Videojuegos por género y grado escolar

Genero	<i>n</i>	\bar{x}	Mdn	<i>p</i>
Masculino	281	69.4	59.0	37843.0**
Femenino	300	61.2	49.0	.053*
Grado escolar				
Primero	241	56.8	44.0	17.7***
Segundo	158	69.0	56.5	.001*
Tercero	182	74.7	67.0	

Nota: \bar{x} = media, Mdn= Mediana, **p*= significancia, **estadístico de la prueba U de Mann-Whitney, ***estadístico de la prueba de H de Kruskall Wallis, n=581.

Discusión

Los resultados de la presente investigación muestran una descripción del fenómeno de los videojuegos en los adolescentes, donde se destaca que cerca del 90% hacen uso de ellos, lo cual concuerda con investigaciones internacionales (Scott & Porter, 2013; Kyriakou & Glentis, 2019; Andrade, Carbonell & López 2019) que puntualizan que con el advenimiento de internet y las tecnologías digitales modernas, los videojuegos han asumido un papel destacado en la cultura de los adolescentes y jóvenes, siendo estos los principales consumidores. En este sentido Marco y Chóliz (2017) enfatizan que esta inserción de los videojuegos a Internet ha configurado un nuevo tipo de ocio digital, mientras que los avances tecnológicos diversifican los dispositivos electrónicos empleados para ello, favoreciendo con esto su uso habitual entre los adolescentes en tiempo real y de manera global.

Se destaca que el 35.4% señaló que juega menos de una hora diariamente y el 33.1% de una a dos horas al día, lo cual es mayor a los hallazgos de una investigación llevada a cabo por Lloret y colaboradores (2017) en España donde se reportan una media del uso de videojuegos en adolescentes de 5.2 horas a la semana. No obstante, estudios previos habían reportado una exposición de hasta 3 horas diarias (de la Torre & Valero, 2013). Así también estos autores señalan que cualquier conducta normal que produce satisfacción o placer puede convertirse en patológica cuando su intensidad y frecuencia alcanza un nivel capaz de interferir en las relaciones familiares, sociales y/o laborales de la persona implicada, quien pierde el control sobre su conducta. Por el contrario, Moncada y Chacón (2012) encontraron que los adolescentes permanecen expuestos a los dispositivos electrónicos al menos 7 horas al día, estimándose con ello una media de 3.2 horas diarias (Richards et al., 2010) proponiendo que, por cada hora extra

que pasa frente a los videojuegos existe un 13% de probabilidades de adquirir algún tipo de comportamiento nocivo para su salud (Sekiguchi et al., 2018).

Se identificaron diferencias significativas del uso de videojuegos por género, predominando los hombres, lo cual concuerda con González et al. (2017) quienes 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 (Chóliz & Marco, 2011). Martínez et al. (2013) destacan una marcada diferencia de género en torno al uso de dispositivos de videojuegos. Los hombres presentan un mayor patrón de uso y disponen de mayores juegos de consolas con temas relacionados al deporte, carreras y lucha, pero las mujeres prefieren videojuegos donde predominen componentes sociales, afectivos o educativos (Andrade et al., 2019). Por lo tanto, los videojuegos tienen 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 (Kyriakou & Glentis, 2019).

El grado escolar mostro diferencias significativas ($p \leq .05$), donde el uso de videojuegos predomina en los adolescentes de 1er año, en concordancia con estos resultados Repetto (2018) identificó que el uso de los videojuegos varía con la edad, entre los más pequeños, entre dos y tres años predomina el uso de las videoconsolas, siendo frecuente el uso de dispositivos móviles de sus padres para jugar; la computadora se va usando más según avanzan los niños en edad; en edades mayores, se observa la incorporación al juego social en línea, con la participación de varios jugadores o con una participación masiva de ellos (Cha & Seo, 2018). Las tabletas han experimentado un incremento del uso entre los menores en todas las edades, como soporte de los videojuegos; entre los adolescentes, el uso de los dispositivos móviles se ha extendido en detrimento del ordenador y la videoconsola, a pesar de tener menor potencia gráfica, por la facilidad y comodidad para disponer de ellos (Lloret, Cabrera & Sanz, 2013).

En lo que respecta a los ítems del TDV resaltan aspectos como: juego más tiempo con los videojuegos que cuando comencé, en cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento y además los adolescentes consideran que juegan demasiado. Hay que visualizar desde su perspectiva más general el uso de los videojuegos ya que constituyen un medio que permite el entretenimiento de las personas a través de un dispositivo electrónico (Moncada & Chacón, 2012), no obstante, el empleo se torna problemático cuando su uso sano se transforma en una dependencia psicológica: evitación de problemas, cambios en los estados de ánimo, pérdida de control, y victimización (Chamarro et al., 2014). Investigadores insisten en que los videojuegos realizados en Internet generan problemáticas al jugador causada básicamente por los elementos sociales inherentes a este entorno virtual, a saber, el uso frecuente y prolongado de los juegos de video (Kuss & Griffiths, 2012). Para Bertran y Chamarro (2016); Chahín y Briñez (2018) será este uso indiscriminado de los videojuegos lo que potencialice su carácter adictivo no farmacológico.

En relación con el objetivo principal de la investigación se identificó que de manera general que el 56.5% presenta una dependencia baja y el 7.6% alta, lo cual es contrario a lo reportado por Lancheros, Amaya y Baquero (2014) quienes identificaron que 3 de cada 10 adolescentes muestra dependencia baja y 7 de cada 10 presenta dependencia media o alta. Así también Przybylski, Weinstein y Murayama (2016) estiman que el 3.1% de los jugadores presenta dependencia a los videojuegos. Bajo esta línea (Swing, Gentile, Anderson & Walsh, 2010;

Moncada & Chacón, 2012) afirman que la exposición recurrente y prolongada de los jóvenes a los videojuegos acarrea problemas atencionales que pueden incluso prologarse hasta la edad adulta. Se destaca la importancia de conocer los efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad, así como el aprendizaje y reaprendizaje motor y la tenacidad para enfrentar situaciones de la vida real. Se piensa que los juegos de video y todo lo relacionado con una pantalla serán parte de la vida de la población en el futuro, por lo que se deben realizar estudios sistemáticos para determinar los efectos de esta exposición a largo plazo (Moncada & Chacón, 2012).

Asimismo, se encontró que los alumnos de mayor grado académico tienen mayor dependencia al video juego, lo cual coincide con otros autores (Chóliz & Marco; 2011, Salas et al., 2017). Los videojuegos son la herramienta tecnológica más utilizada desde temprana edad y continua conforme avanza su preparación académica. Con relación al sexo este estudio no mostró diferencia en la dependencia en ambos sexos contrario a lo encontrado por Salas et al. (2017), quienes indican que los adolescentes hombres presentan mayor dependencia a diferencia de las mujeres y esto se debe en parte al aspecto cultural, ya que en ocasiones los padres impiden esta práctica a su hija por su condición de mujer.

Conclusiones

Se concluye que los videojuegos forman parte del quehacer cotidiano y social del adolescente llegando incluso a ser empleado por 9 de cada 10 jóvenes, donde un tercio de la población le dedica entre una y dos horas al día. Se trata de una actividad llevada a cabo más en los hombres que en las mujeres y su uso se prolonga a menor edad, dejándolos vulnerables a comportamientos patológicos.

Nuestros hallazgos muestran una dependencia baja a los videojuegos en los adolescentes, sin embargo, este resultado estuvo asociado a un alto valor presente en las subescalas: Abuso y Tolerancia y Dificultad en el control, en este sentido, resultaría relevante explorar esta asociación en estudios longitudinales, considerando que la exposición recurrente y prolongada a los videojuegos con o sin dependencia a ellos, aumenta de manera progresiva, lo que a la postre pueda traer otros problemas en la salud general de los jugadores.

Finalmente, los resultados presentados en este estudio son relevantes ya que proporcionan información actual sobre el uso y dependencia a videojuegos en adolescentes de México, país donde el fenómeno se ha investigado muy poco, lo cual podrá servir para el sustento de futuras investigaciones, así como para el desarrollo e implementación de intervenciones multidisciplinarias que permitan un abordaje integral.

Referencias

- Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 12*(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>

- Andrade, L., Carbonell, X., & López, G. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Salud y Drogas*, 19(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Benavides, E. (2016). Motivaciones en mujeres jóvenes latinoamericanas para iniciar y permanecer en comunidades de videojuegos online competitivos. Caso de estudio: League of Legends. *Working Papers*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.15765/wpmgem.v1i1.748>
- Bertran, E., & Chamarro, A. (2015). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28, 28-34. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.787>
- Brandão, I., Whitaker, M., Oliveira, M., Lessa, A., Lopes, T., Camargo, C., Josielson, C. & Moraes, J. (2019). Juegos electrónicos en la atención en salud de niños y adolescentes: revisión integradora. *Acta Paulista de Enfermagem*, 32(4), 464-469. <https://dx.doi.org/10.1590/1982-0194201900063>
- Burns, N., & Grove, S. K. (2005). *The Practice of Nursing Research: Conduct, Critique and Utilization*. Elsevier.
- Cha, S., & Seo, B. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health psychology open*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/2055102918755046>. [10.1177/2055102918755046](https://doi.org/10.1177/2055102918755046)
- Chahín, N., & Briñez, B. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.ppca>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Munoz, R., Ortega, R., Lopez, M., Batalla, C., & Toran, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.31>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. Disponible en: <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- de la Torre, A., & Valero, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311-318. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.2.132071>
- Echeburúa, E., Corral P., & Amor, P. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología Conductual* 13(3). 511-528.
- Echeburúa, E., & Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Estevez, A., Fernández, D., Gonzalvo, I., & Bilbao, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la

- sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), 282-290. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.26>.
- Gentile, D., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J., Cash, H., Coyne, S., & Markle, T. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140, 81-85. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758H>
- González, V., Santamaría J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez S., Gutiérrez, A., & Ribas, J. (2018). Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers in psychology*, 9, 787. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787>
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Hawi, N., & Samaha, M. (2016). To excel or not to excel: Strong evidence on the adverse effect of smartphone addiction on academic performance. *Computers & Education*, 98, 81-89. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.007>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, (2015). Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares 2017. Recuperado de <http://cuentame.inegi.org.mx/poblacion/habitantes.aspx?tema=P>
- Jerjes, J. (2012). Los videojuegos on-line en Latinoamérica: impacto en las redes sociales y de consumo. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 8(1), 59-74. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.280>
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kyriakou, G., & Glentis, A. (2019). Skin to the game: Video-game-related cutaneous pathologies in adolescents. *International Journal of Pediatrics and Adolescent Medicine*, x(x), 1-6 <https://doi.org/10.1016/j.ijpam.2019.09.002>
- Lancheros, M., Amaya, M., & Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, 11(20), 1-22.
- Lloret, D., Cabrera, V., & Sanz, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European journal of investigation in Health, Psychology and education*, 3(3), 237-248. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v3i3.58>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Lorenci, M. (2012). *Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales*. Fundación Autor.

- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Martínez, P., Betancourt, D., & González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4 (2), 167-180. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497856283002>
- 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. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49. Disponible en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34603>
- NEWZOO. (2018). The Mexican Gamer-2018, Recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. Recuperado de <https://www.who.int/classifications/icd/en/.CIE-11>
- Pedrero, E., Ruiz, J., Rojo, G., Llanero, M., Pedrero, J., Morales, S., & Puerta, C. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19-32. <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>
- Przybylski, A., Weinstein, N., & Murayama, K. (2016) Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230-236. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>.
- Repetto, H. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, 178-185.
- Richards, R., McGee, R., Williams, S., Welch, D., & Hancox, R. (2010). Adolescent screen time and attachment to parents and peers. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(3), 258-262. <https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2009.280>
- Rumpf, J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., ... & Saunders, J. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective: Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 556-561. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.59>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

- Scott, J., & Porter, A. (2013). Impact of Multiplayer Online Role-Playing Games upon the Psychosocial Well-Being of Adolescents and Young Adults: Reviewing the Evidence. *Psychiatry Journal*, 2013, 1-9. <http://dx.doi.org/10.1155/2013/464685>
- Secretaría de Salud (1987). Reglamento de la Ley General de Salud en materia de Investigación para la Salud. Ciudad de México. Recuperado de <http://www.salud.gob.mx/unidades/cdi/nom/compi/rlgsmis.html>
- Sekiguchi, T., Hagiwara, Y., Yabe, Y., Tsuchiya, M., Itaya, N., Yoshida, S., ... & Itoi, E. (2018). Playing video games for more than 3 hours a day is associated with shoulder and elbow pain in elite young male baseball players. *Journal of shoulder and elbow surgery*, 27(9), 1629-1635. <https://doi.org/10.1016/j.jse.2018.06.005>
- Swing, E., Gentile, D., Anderson, C., & Walsh, D. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-1508>
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Revista adicciones*, 13(4), 407-413. <https://doi.org/10.20882/adicciones.555>
- Ustinavičienė, R., Škėmienė, L., Lukšienė, D., Radišauskas, R., Kalinienė, G., & Vasilavičius, P. (2016). Problematic computer game use as expression of Internet addiction and its association with self-rated health in the Lithuanian adolescent population. *Medicina*, 52(3), 199-204. <https://doi.org/10.1016/j.medic.2016.04.002>
- van Rooij, A., Ferguson, C., Carras, M., Bean, A., Helmersson, B., Etchells, P., ... & Przybylski, K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19>