

**Adicción a los Videojuegos y al Internet en Estudiantes Mexicanos de
Bachillerato**

Video Game and Internet Addiction in Mexican High School Students

Vício em videogame e internet em estudantes mexicanos do ensino médio

Samuel Alejandro Portillo Peñuelas
Instituto Tecnológico de Sonora
Ciudad Obregón, Sonora, México
samuel.portillo40519@potros.itson.edu.mx
<http://orcid.org/0000-0002-1521-6619>

Juan Francisco Caldera Montes
Centro Universitario de Los Altos de la Universidad de Guadalajara
Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México
jfcaldera@cualtos.udg.mx
<http://orcid.org/0000-0002-8999-3736>

Karina Sedeño Peralta
Centro Universitario de Los Altos de la Universidad de Guadalajara
Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México
karina.sedeno@alumnos.udg.mx
<https://orcid.org/0000-0003-2395-1936>

María del Rosario Zamora Betancourt
Centro Universitario de Los Altos de la Universidad de Guadalajara
Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México
delrosario.zamora@academicos.udg.mx
<http://orcid.org/0000-0002-2731-4208>

Oscar Ulises Reynoso González
Centro Universitario de Los Altos de la Universidad de Guadalajara
Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México
ulises.reynoso@academicos.udg.mx
<http://orcid.org/0000-0002-0598-4665>

Ignacio Pérez Pulido
Centro Universitario de Los Altos de la Universidad de Guadalajara
Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México
iperez@cualtos.udg.mx
<https://orcid.org/0000-0002-8215-8850>

Resumen

Introducción. El uso indiscriminado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad moderna ha provocado un estado de dependencia hacia los dispositivos tecnológicos y su conectividad a Internet, principalmente cuando a actividades de ocio y entretenimiento se refiere. **Objetivos.** Identificar la frecuencia de la Adicción a Internet y a los Videojuegos en bachilleres de México asociando dichas variables con su género, contexto y edad. **Método.** Se trabajó con una muestra incidental de 419 estudiantes bajo un diseño no experimental, transversal, descriptivo-correlacional. Se utilizó el *Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)* de [Chahín-Pinzón y Briñez \(2018\)](#). **Resultados.** Se encontró que los estudiantes presentaron niveles bajos tanto en la adicción a los videojuegos como al Internet; también que, en el caso de la adicción a los videojuegos, quienes reportaron mayores niveles fueron los hombres; además, que no se advirtieron diferencias en ambos casos entre los estudiantes de contextos urbanos y rurales y; finalmente, que existían correlaciones significativas y negativas entre estas variables y la edad. **Conclusiones.** Resulta pertinente ampliar la presente línea de investigación, incorporando otras variables de estudio y otras metodologías que impacten favorablemente en la disminución de este tipo de problemáticas.

Palabras clave: Adicción; estudiantes de bachillerato; internet; videojuegos.

Abstract

Introduction. The indiscriminate use of Information and Communication Technologies in modern society has led to dependence on technological devices and their connectivity to the Internet, mainly in leisure and entertainment activities. **Objectives.** To identify the frequency of Internet and Video Game Addiction in high school students in Mexico, associating these variables with their gender, context

(urban or rural) and age. **Method.** An incidental sample of 419 students was used. The design was non-experimental, cross-sectional and descriptive-correlational in scope. For data collection, the Internet and Video Game Addiction Questionnaire for Adolescents (CAIVA) by [Chahín-Pinzón and Briñez \(2018\)](#) was used. **Findings.** It was found that the students had low levels of addiction to video games and the Internet; also, that men had higher levels of addiction to video games. Furthermore, no differences were observed in both cases between students from urban and rural contexts and; finally, that there were significant and negative correlations between these variables and age. **Conclusions.** It is pertinent to expand the present line of research, incorporating other study variables and other methodologies that have a favorable impact on the reduction of this type of problem.

Keywords: Addiction, high school students; internet; videogames.

Resumo

Introdução. O uso indiscriminado das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade moderna tem levado à dependência dos dispositivos tecnológicos e sua conectividade à Internet, principalmente nas atividades de lazer e entretenimento. **Objetivos.** Identificar a frequência do vício em Internet e videogames em estudantes do ensino médio no México, associando essas variáveis ao gênero, contexto (urbano ou rural) e idade. **Método.** Foi utilizada uma amostra incidental de 419 alunos. O delineamento foi não experimental, transversal e descritivo-correlacional no escopo. Para a coleta de dados, foi utilizado o Internet and Video Game Addiction Questionnaire for Adolescents (CAIVA) de [Chahín-Pinzón and Briñez \(2018\)](#). **Descobertas.** Constatou-se que os alunos apresentavam baixos níveis de dependência de videogames e internet; também, que os homens tinham níveis mais altos de vício em videogames; Além disso, não foram observadas diferenças em ambos os casos entre os alunos dos contextos urbano e rural e; por fim, que houve correlações significativas e negativas entre essas

variáveis e a idade. **Conclusões.** É pertinente ampliar a atual linha de pesquisa, incorporando outras variáveis de estudo e outras metodologias que tenham impacto favorável na redução desse tipo de problema.

Palavras-chave: Dependência; estudantes do ensino médio; internet; videogames.

Introducción

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, también denominadas TIC, refieren las distintas herramientas tecnológicas (principalmente computadoras, teléfonos móviles, televisores y reproductores de video o consolas de juego) que permiten producir, compartir, recibir, almacenar, acceder y procesar información a través de diferentes códigos (imágenes, textos, sonidos, entre otros) (Camacho et al., 2018). Por su amplia distribución, hoy en día las TIC han influido al general de las personas mediante los procesos de socialización a nivel mundial y han abierto múltiples oportunidades de ocio y entretenimiento, haciendo posible el acceso y la transmisión de información que facilitan en múltiples casos las actividades de la vida diaria (Sánchez et al., 2015). No obstante, en algunos casos se ha problematizado su uso por la generación de dependencia o adicción que algunas personas presentan ante ellas. Tal situación es especialmente recurrente en el caso de niños y adolescentes, aunque la población adulta no está exenta de presentar este tipo de situaciones.

Ante lo anterior, vale la pena referir que las denominadas adicciones no sólo se limitan al consumo de sustancias como el alcohol, el tabaco, la cocaína o los opiáceos. También se deben incluir comportamientos asociados a estados de dependencia hacia el Internet, los dispositivos móviles y los videojuegos (Contreras-Aburto et al., 2017), los cuales aparentemente pueden parecer inofensivos y no perjudiciales, pero pueden llegar a interferir en las actividades diarias y aumentar progresivamente al grado de generar estados de malestar en el sujeto.

Al respecto, [Echeburúa et al. \(2009\)](#) al abordar el término de adicción comportamental, la define no tanto por la frecuencia con que se realizan ciertas conductas, sino por el tipo de relación que se crea con ellas. Por lo tanto, implica la necesidad subjetiva de llevar a cabo comportamientos o mantener hábitos que subordinan una considerable proporción de la vida de las personas. En este sentido, las adicciones comportamentales se sitúan entre la compulsividad y la impulsividad. Especialmente, puede considerarse que una persona tiene una adicción cuando realiza una determinada conducta con la finalidad de buscar el alivio a un malestar emocional como es el aburrimiento, soledad, ira, nerviosismo, entre otros ([Marks, 1990](#); [Potenza, 2006](#); [Treuer, Fábian y Füredi, 2001](#) citados en [Echeburúa y De Corral, 2010](#)).

En el caso específico de la adicción a los videojuegos el mayor riesgo es encontrar en ellos la oportunidad de romper las normas sociales, reglas y valores que han aprendido por medio de la familia y la escuela. Esto es, al momento de la experiencia de juego, las personas hacen uso de la frase *la ley eres tú*, usualmente utilizada en las campañas publicitarias que muestran libertad e impunidad absoluta. Es decir, el jugador puede matar, traicionar y ejecutar múltiples conductas sin ser sancionado; también puede poseer ciertas habilidades y realizar actividades o hazañas sin sufrir ningún daño físico real; por último, todas las acciones realizadas durante el juego son recompensadas y se pueden volver en cualquier momento tantas veces como se desee, lo cual no sucede en la vida real. Al respecto [Greenfield \(1999\)](#) citado en [Carbonell \(2014\)](#) refiere que los videojuegos crean experiencias de anonimato, desinhibición y falta de consecuencias de la vida real, es decir, la persona crea una identidad falsa que le proporciona un alto grado de satisfacción más que en la vida real.

En este sentido, el hecho de que las personas pasen horas frente a una pantalla jugando videojuegos para evadir la vida cotidiana, puede ser considerada una conducta patológica, incluso puede aumentar si se llega al grado de vivenciar a los personajes como más reales que en la realidad y experimentar sensaciones de

impunidad e invulnerabilidad. Por otra parte, muchos individuos juegan por distracción, placer, excitación o relajación, pero sólo se cataloga por conducta adictiva cuando el número de horas invertidas son altas, además de identificar las consecuencias graves como la dependencia psicológica, deseo, ansia, pulsión irresistible, focalización atencional y la incapacidad de control (Carbonell, 2014).

Sobre este tipo de adicción, la evidencia empírica muestra relaciones entre adicción a videojuegos con la edad y el control parental, siendo la población adolescente la más vulnerable a sufrir dependencia existiendo preponderancia de dichas conductas hacia el género masculino (Lancheros et al., 2014; Mihara y Higuchi, 2017). De manera agregada, conforme se avanza hacia la edad adulta se evidencia un uso mucho más adictivo hacia los juegos en Internet impactando de manera directa en la salud a raíz del aumento de horas pantalla y ansias (Chen et al., 2018). Asimismo, se advierte que los sujetos con problemas psicosociales están más cercanos a padecer trastornos a los juegos en Internet como consecuencia de la insatisfacción hacia la vida o una pobre salud mental (Pontes et al., 2016).

Con relación a los efectos de los videojuegos, Merino y Cárcamo (2016), señalan que los videojuegos pueden tener efectos positivos en niños, adolescentes y adultos. Refieren que los videojuegos presentan aumento en la atención y la motivación, pero, sobre todo, muestran un aumento en las funciones motoras, intelectuales y físicas de los jugadores. También los investigadores proponen aprovechar dichos beneficios con fines educativos. En esta misma línea de análisis, De Sanctis et al. (2017) muestran un balance entre los efectos tanto positivos como negativos. Entre los primeros se encuentran el desarrollo cognitivo de la actividad neuronal, la atención y el desarrollo de las habilidades motoras, y de los segundos, problemas de identidad y conducta violenta. Un aspecto importante que destacan dichos autores es que las conductas violentas se relacionan con el contexto en que viven los jugadores. Por tales razones proponen programas preventivos que pueden reducir diversas conductas adictivas y aprovechar los aspectos positivos de los videojuegos.

Finalmente, [Uchuypoma \(2017\)](#); [García-Cernaz \(2018\)](#) han señalado que específicamente la adicción a los videojuegos (es decir su empleo problemático) se vincula directamente con el contexto del individuo y no debe entenderse como una simple relación causa-efecto. Esto es, que existen determinados factores socioculturales que pueden precipitar o favorecer su aparición.

Por su parte, la *Adicción al Internet*, se conceptualiza como una excesiva ansiedad sobre su uso, una pérdida de control en su empleo y un apremio para tener acceso al mismo, lo cual precipita otras conductas de riesgo ([Fisoun et al., 2012](#)). En un primer momento, quienes se catalogaban como *adictos al Internet* fueron caracterizados como hombres jóvenes introvertidos, con un cierto nivel educativo y con altas capacidades en el uso de las tecnologías ([Widyanto y McMurran, 2004](#)). No obstante, posteriormente se argumentó que dicha adicción puede ocurrir en cualquier edad, nivel socioeconómico y educativo existiendo una tendencia de uso por usuarios adolescentes, siendo este grupo el más susceptible en la aparición de este tipo de dependencia ([Kim et al, 2006](#)).

[Echeburúa et al. \(2009\)](#) refieren dos aspectos que inducen a la adicción a Internet. El primero de ellos, alude a rasgos de la personalidad como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, poca autoestima, la escasa tolerancia a experimentar malestar y a un estilo inadecuado de enfrentar las dificultades de la vida diaria. El segundo refiere a la debilidad emocional, la tendencia a la depresión, las limitadas relaciones sociales y la poca cohesión de la familia.

Empíricamente cuando la adicción a internet se asocia al género, los estudios señalan que son los hombres quienes son más susceptibles a presentar dependencia ([Arthanari et al., 2017](#); [Perrella y Cavigli, 2017](#)). Aunque también existen investigaciones que señalan a la mujer como la que presenta mayor adicción a Internet ([Caro y Plaza, 2016](#)). Respecto a la edad, [Arthanari et al. \(2017\)](#); [Gómez et al. \(2017\)](#) han evidenciado que los jóvenes adolescentes en el rango de los 17 a los 19 años presentan en mayor medida este tipo de adicción en comparación a

aquellos pertenecientes al rango de 12 a 16 años. Lo anterior, vinculado principalmente a las prácticas de navegación, donde se identifica una mayor exposición a la pornografía, juegos de azar y ciber agresión, las cuales se vinculan con problemas de tipo emocional y educativo, depresión y consumo de alcohol (Chang et al., 2014), la baja autoestima (Blachnio et al., 2016) y el estrés (Moral y Suárez, 2016).

A nivel socioeconómico, la literatura revela una relación entre el nivel educacional y económico de los padres con la adicción al internet, en la que, a mayores ingresos y nivel educativo, mayor es el riesgo de padecerla (Lai y Kwan, 2017). A saber, en el ámbito familiar, un factor que se presenta vinculado a la adicción al internet es el escaso vínculo emocional entre los progenitores y sus hijos (Assunção et al., 2017) y otro, son conflictos constantes (verbales o físicos) entre dichos actores (Zhou et al., 2017).

A partir de los referentes anteriores y en especial ante la evidencia empírica del vínculo que guardan las variables de sexo, edad, y contexto geográfico con las adicciones a los videojuegos y al Internet, el presente trabajo se ha planteado como objetivos principales identificar la frecuencia de este tipo de dependencia en bachilleres de distintas entidades de México, comparar las mismas por sexo y contexto geográfico (urbano o rural) y reconocer si existen relaciones del nivel de adicción con la edad de los participantes. Tales propósitos, además de generar mayores referentes empíricos sobre el tema, pretenden abonar a la detección de factores de riesgo psicosocial y en su caso, coadyuvar en la atención a problemas comportamentales que afectan la vida de dichos estudiantes.

Método

Participantes

La población de estudio fueron estudiantes del Servicio Nacional del Bachillerato en Línea, el cual es un sistema educativo con validez oficial y de carácter público y gratuito en la República Mexicana. Una de sus características principales es que pueden inscribirse personas de cualquier parte del país, permitiendo incluso que quienes por alguna razón habían abandonado sus estudios, puedan retomarlos y culminar el nivel medio superior. En dicho sentido, a diferencia de los de los bachilleratos escolarizados, la edad de los estudiantes no oscila entre los 15 y los 18 años, sino que el rango se amplía significativamente.

La muestra obtenida fue de tipo incidental y estuvo compuesta por 419 participantes de 25 diferentes Estados de la República Mexicana, de contexto urbano (80.7%), suburbano (7.9%), rural (11.2%) e indígena (.2%). En cuestión de sus características sociodemográficas, 278 fueron mujeres (66.3%) y 141 (33.7%) hombres, con edades comprendidas entre los 15 y 61 años ($M=31.4$, $DE=11.8$). En relación con su estado civil, 51.1% eran solteros y 48.9% casados.

Variables e instrumentos

Cuestionario Sociodemográfico. Realizado por el equipo de investigación, el cual tenía como objetivo obtener datos acerca de la edad, sexo, entidad federativa y semestre escolar de los participantes.

Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA) (Chahín-Pinzón y Briñez, 2018). El presente instrumento es útil para evaluar tanto la adicción al Internet como a los videojuegos. Dicha herramienta se adaptó para el contexto latinoamericano a partir del MULTICAGE CAD-4 (Pedrero et al., 2007), el cual es un cuestionario que detecta diversos tipos de adicciones por parte de adolescentes. El CAIVA contiene dos subescalas, una correspondiente al abuso de los videojuegos (e.g., «He intentado sin éxito reducir el tiempo que dedicó a jugar con videojuegos o con los juegos del computador») y otra para la adicción al Internet

(e.g., «Tengo problemas para controlar el impulso de conectarme a Internet, o he intentado sin éxito reducir el tiempo que dedico a estar conectado»), compuestas por cuatro ítems cada una. Las opciones de respuesta son dicotómicas (Sí/No) y presenta valores adecuados de consistencia interna ($KR-20 = .73$) en la versión adaptada. Si bien los reactivos del cuestionario son dicotómicos, pudo obtenerse una puntuación numérica y otra ordinal, para cada dimensión, a partir de la sumatoria de los reactivos respondidos afirmativamente. La numérica tuvo un valor mínimo de 0 y máximo de 1; la ordinal clasificó los puntajes en cinco niveles de adicción: (1) Sin adicción, (2) Baja, (3) Media, (4) Alta y (5) Muy alta. A saber, los estudios realizados por [Rodríguez-Monje et al. \(2018\)](#) reportaron valores adecuados de confiabilidad para dichas subescalas (adicción a videojuegos y adicción a Internet).

Procedimiento

Posterior a la autorización del proyecto de investigación por parte de las autoridades de la institución educativa, se solicitó a los estudiantes responder los instrumentos a través de la herramienta de formularios de Google. Para socializar el enlace se utilizó la Sala/Café, un espacio de interacción virtual entre estudiantes del Servicio Nacional del Bachillerato en Línea que tiene por objetivo la interacción entre los estudiantes y la vinculación con sus redes sociales. Cabe indicar que en dicho formulario se indicó al estudiantado sobre el propósito general de la investigación.

Consideraciones éticas

Mediante un consentimiento informado, se aclaró a los estudiantes que su participación era voluntaria y que existía el compromiso de no divulgar los datos de

manera individual, sino globalmente, y sólo con propósitos académicos y científicos. En el caso de los menores de edad, el consentimiento informado fue avalado por sus respectivos padres de familia.

Análisis de datos

En primera instancia se realizaron análisis descriptivos (frecuencias, medias y desviaciones estándar) y de diferencias entre grupos (incluyendo pruebas de tamaño del efecto) para comparar los niveles de adicción a Internet y los videojuegos entre géneros, entidades federativas y semestres escolares. En segunda, se identificaron correlaciones entre la variable de interés y la edad de los participantes. Dada la falta de normalidad, se utilizaron pruebas no paramétricas. El análisis de los datos se realizó con el programa estadístico SPSS versión 25.

Resultados

Inicialmente fueron calculados los estadísticos descriptivos de las puntuaciones de adicción al Internet y a los videojuegos. Considerando que los valores finales de cada participante se obtuvieron al promediar los reactivos dicotomizados, es posible identificar que los valores mínimos y máximos posibles son 0 y 1 respectivamente. El primero indica la ausencia total de adicción a los videojuegos o al Internet, mientras que el segundo representa el mayor grado de adicción. En la [Tabla 1](#) se muestran tales hallazgos.

Tabla 1. Estadísticos descriptivos

Factor	<i>M</i>	<i>DE</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	Asimetría	Curtosis
Adicción a los videojuegos	.10	.22	0	1	2.64	6.96
Adicción al Internet	.26	.31	0	1	1.02	.018

Nota. Elaboración propia

Los resultados indican que, en general, los respondientes cuentan con niveles bajos tanto para el caso de los videojuegos ($M=.10$) como para adicción al Internet ($M=.26$), considerando que las medias se encuentran bastante cercanas al polo inferior. De manera agregada, para profundizar en los resultados se realizó una segmentación de los puntajes en cinco niveles a partir de la cantidad de respuestas contestadas afirmativamente. En tal análisis se apreció que, en el caso de los videojuegos, la mayor parte de los participantes no cuentan con ningún tipo de adicción, ya que solo el 23.4% se ubica en algún punto del rango (distinto a 0). Además, solo el 4.3% se ubicó en las medidas alta y muy alta. En el caso de la adicción al Internet, la mayor parte de los respondientes se posicionó en la categoría de sin adicción. Sin embargo, como se observa en la [Tabla 2](#), el 55.1% se encuentra en algún grado de adicción y solo el 6.7% en el nivel más alto.

Tabla 2. Adicción a los videojuegos y al Internet por nivel de adicción

Factor	Sin adicción	Baja	Media	Alta	Muy alta
Adicción a los videojuegos	321 (76.6%)	59 (14.1%)	21 (5.0%)	6 (1.4%)	12 (2.9%)
Adicción al Internet	188 (44.9%)	109 (26.0%)	61 (14.6%)	33 (7.9%)	28 (6.7%)

Nota. Elaboración propia

Enseguida se procedió a comparar los niveles de adicción a los videojuegos y al Internet entre hombres y mujeres. Para cumplir con tal propósito se utilizó la *prueba U de Mann Whitney*. En la [Tabla 3](#) se observa que, aunque las mujeres mostraron una media ligeramente mayor a la de los hombres en el factor de adicción al Internet, no existen diferencias estadísticamente significativas ($Z=-1.05$, $p=.292$, $r=.05$). En cambio, existen diferencias significativas entre hombres y mujeres en la adicción a los videojuegos, ya que fueron los hombres quienes obtuvieron puntuaciones más

elevadas ($Z=-3.87$, $p<.001$, $r=.19$). No obstante, al evaluar la magnitud de tales diferencias, el tamaño del efecto fue pequeño (Domínguez, 2018).

Tabla 3. Adicción a los videojuegos y al internet entre mujeres y hombres

Factor	Mujeres		Hombres		Z	p	r
	M	DE	M	DE			
Adicción a los videojuegos	.07	.20	.15	.25	-3.87	<.001	.19
Adicción al Internet	.27	.31	.24	.30	-1.05	.292	.05

Nota. Elaboración propia

Enseguida, se compararon los niveles de adicción a los videojuegos y al Internet de acuerdo con el contexto de los estudiantes, es decir, entre aquellos que radican en ciudades o municipios urbanos y suburbanos y quienes se encuentran en zonas rurales o indígenas. Se utilizó de nueva cuenta la prueba *U de Mann Whitney*. En la [Tabla 4](#) se precia que no se encontraron diferencias significativas en la adicción a Internet y a los videojuegos según el contexto del respondiente.

Tabla 4. Comparación entre contextos rural y urbano

Factor	Urbano		Rural		Z	p	r
	M	DE	M	DE			
Adicción a los videojuegos	.10	.21	.10	.26	-.96	.334	.05
Adicción al Internet	.27	.31	.20	.29	-1.59	.111	.07

Nota. Elaboración propia

Como parte final del análisis de datos, se realizó una correlación entre los niveles de adicción a los videojuegos y al Internet con la variable de edad. En tal proceso se utilizó el coeficiente de correlación *rho de Spearman* dadas las propiedades de ambas mediciones. En ambos casos, la prueba confirmó la presencia de una

correlación significativa entre variables. En el caso del Internet, fue de tipo negativa y de fuerza media-baja ($\rho=-35$, $p<.001$), indicando que, al incrementarse la edad del respondiente, existe una menor adicción a Internet. Para el caso de los videojuegos, la asociación también fue de tipo negativa, pero de fuerza baja ($\rho=-.23$, $p<.001$), lo que significa que, al incrementarse la edad, las puntuaciones de adicción a los videojuegos tienden a disminuir.

Discusión

En un primer momento y con los hallazgos alcanzados, se puede afirmar que los estudiantes que participaron en el estudio presentaron niveles bajos tanto en la adicción a los videojuegos como al Internet. Lo anterior, refiere que la presencia de este tipo de conductas adictivas no representa una situación preocupante en los alumnos, salvo en algunos casos. Con ello se muestra la importancia que tiene para los jóvenes acceder a niveles educativos superiores para minimizar el riesgo de sufrir este tipo de patologías.

Con relación a las diferencias por género, en el caso de la adicción a los videojuegos se encontraron diferencias significativas, siendo los hombres quienes tienen mayores niveles de adicción que las mujeres. Dichos hallazgos concuerdan con diversos estudios que han puesto en evidencia la preponderancia de este tipo de fenómenos por parte del género masculino (Lancheros et al., 2014; Mihara y Higuchi, 2017). A nivel de posibles explicaciones se puede argumentar que las mujeres son menos susceptibles de ser adictas a los videojuegos, debido entre otras razones a las siguientes: a) buena parte de los contenidos de los mismos están asociados a actividades que socialmente consideradas como masculinas, como por ejemplo la guerra o diversas competencias que implican peleas o actividades deportivas; b) existe un mayor reforzamiento social para los hombres por tener habilidades en el uso de videojuegos; c) en general los hombres adolescentes (en diversos contextos culturales) tienen menos responsabilidades en los trabajos

domésticos en comparación que las mujeres y por tanto, disponen de más tiempo libre para dedicarse a este tipo de actividades (situación que se vislumbra en la presente investigación) y; d) por diversas razones culturales el género masculino cuenta con mayores recursos económicos para acceder a este tipo de entretenimiento.

Por su parte, la condición de no encontrar diferencias significativas en la adicción al Internet entre géneros pone de relieve que la investigación al respecto aún no encuentra evidencia clara sobre si este tipo de trastornos aqueja más a los hombres o a las mujeres. Por ejemplo, trabajos como los de [Arthanari et al. \(2017\)](#); [Perrella y Cavigli \(2017\)](#) plantean mayor preponderancia en el caso del género masculino, a diferencia del realizado por [Caro y Plaza \(2016\)](#) en el que predomina el género femenino. A manera de probables explicaciones, se puede argumentar que los contenidos del Internet están lo suficientemente diversificados para que los usuarios de los dos géneros sean consumidores por igual, y a que ambos están sumamente familiarizados con su uso.

Con relación a la comparación entre contextos urbanos y rurales y la adicción a los videojuegos y el Internet se advirtió que no existen diferencias entre los y las jóvenes. Al respecto cabe señalar que no se encontraron trabajos previos que se hayan focalizado en estudiar dichas discrepancias, por lo que se advierte la necesidad de documentar con mayor profundidad su estudio; sobre todo si se piensa en lo señalado por [Uchuypoma \(2017\)](#); [García-Cernaz \(2018\)](#) quienes han referido que ciertos tipos de adicciones se vinculan directamente con el contexto del individuo.

Por su parte las correlaciones negativas entre la adicción a los videojuegos y la edad no coinciden con los hallazgos encontrados por [Chen et al. \(2018\)](#) quienes advirtieron que mientras más se avanza en la edad adulta más proclive se es a padecer este tipo de dependencia. Por tales razones conviene realizar más estudios

que indaguen sobre dicha relación, ya que por el momento no se puede establecer una tendencia clara al respecto.

Sobre las correlaciones entre la adicción al Internet con la edad, se advirtió que los resultados coinciden con investigaciones previas que señalan que ambas variables se correlacionan negativamente (Gómez et al., 2017). En materia de posibles explicaciones se plantea el hecho de que mientras más joven es el estudiante, se tienen menos responsabilidades y se posee mayor tiempo para dedicarse a este tipo de entretenimiento. Otra posible explicación radica en el hecho de que los contenidos característicos de los videojuegos se ajustan mejor a la ansiedad e inexperiencia adolescente (Pontes et al., 2016).

Por último, respecto a las limitaciones de la investigación, sobresalen las siguientes: 1) el tipo de muestreo empleado no permite que las conclusiones de la indagatoria se puedan extender a otras poblaciones análogas; 2) los datos obtenidos fueron recabados mediante el uso de autoinformes, hecho que puede originar que las respuestas que se consiguen no sean genuinas debido a que son los mismos participantes quienes las refieren.

A pesar de tener dichas limitaciones, en el presente trabajo, se puede concluir que, si bien es cierto que en la población estudiada no se advirtieron demasiadas problemáticas con el uso excesivo de los videojuegos y el Internet, ello no implica continúe siendo necesario ampliar la presente línea de investigación, la cual idealmente, debería incorporar otras variables asociadas, como por ejemplo la violencia escolar, la depresión, la ansiedad, el estrés y la ideación suicida, entre otras. Además de que resultaría conveniente desarrollar otro tipo de metodologías como lo son las de carácter cualitativo o mixto, o incluso, aquellas que impliquen la intervención centrada en resolver este tipo de problemáticas.

Referencias

- Arthanari, S., Khalique, N., Ansari, M., y Faizi, N. (2017). Prevalence and determinants of Internet addiction among indian adolescents. *Indian Journal of Community Health*, 29(1), 89-95. <https://www.iapsmupuk.org/journal/index.php/IJCH/article/view/726>
- Assunção, R., Costa, P., Tagliabue, S., y Mena, P. (2017). Problematic Facebook use in adolescents: Associations with parental attachment and alienation to peers. *Journal of Child and Family Studies*, 26(11), 2990–2998. <https://doi.org/10.1007/s10826-017-0817-2>
- Blachnio, A., Przepiorka, A., y Pantic, I. (2016). Association between Facebook addiction, self-esteem and life satisfaction: a cross-sectional study. *Computers in Human Behavior*, 55, 701-705. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.026>
- Camacho, W., Vera, Y. y Mendez, E. (2018). TIC: ¿Para qué? Funciones de las tecnologías de la información. *RECIMUNDO*, 2(3), 680-693. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(3\).julio.2018.680-693](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(3).julio.2018.680-693)
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Caro, A. y Plaza, J. (2016). Intervención educativa familiar y terapia sistémica en la adicción adolescente a internet: fundamentación teórica. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 27(1), 99-113. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338246652007>
- Chahín-Pinzón, N., y 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.pzca>
- Chang, F., Chiu, C., Lee, C., Chen, P., y Miao, N. (2014). Predictors of the initiation and persistence of Internet addiction among adolescents in Taiwan. *Addictive Behaviors*, 39(10), 1434-1440. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.05.010>
- Chen, K., Oliffe, J., y Kelly, M. (2018). Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American Journal of Men's Health*, 12(4), 1151-1159. <https://doi.org/10.1177%2F1557988318766950>

- Contreras-Aburto, J., Beverido-Sustaeta, San Jorge-Cárdenas, X., Salas-García, B., y Ortiz-León, M. (2017). Uso de Internet e impulsividad en estudiantes mexicanos de secundaria y bachillerato. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones*, 3(2), 3-11. <https://doi.org/10.28931/riiad.2017.2.02>
- De Sanctis, F., Distéfano, M., y Mongelo, M. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>
- Domínguez, S. (2018). Magnitud del efecto, una guía rápida. *Educación médica*, 19(4), 251-254. <http://dx.doi.org/10.1016/j.edumed.2017.07>
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/186>
- Echeburúa, E., Labrador, F., y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes*. Pirámide.
- Fisoun, V., Floros, G., Siomos, K., Geroukalis, D., y Navridis, K. (2012). Internet addiction as an important predictor in early detection of adolescent drug use experience-implications for research and practice. *Journal of Addiction Medicine*, 6, 77-84. <http://doi.org/10.1097/ADM.0b013e318233d637>
- García-Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13(1), 149-165. <http://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/11785>
- Gómez, P., Rial, A., Braña, T., Golpe, S., y Varela, J. (2017). Screening of problematic Internet use among Spanish adolescents: Prevalence and related variables. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(4), 1-9. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0262>
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M., Yeun, E., Choi, S., Seo, J., y Nam, B. (2006) Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal

- ideation: a questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185-92. <http://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2005.02.005>
- Lai, F., y Kwan, J. (2017). Socioeconomic influence on adolescent problematic Internet use through schoolrelated psychosocial factors and pattern of Internet use. *Computers in Human Behavior*, 68, 121-136. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.021>
- Lancheros, M., Amaya, M., y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, 11(20), 1-22. <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Merino, C., y Cárcamo, H. (2016). Los beneficios de los videojuegos interactivos: Una aproximación educativa y una revisión sistemática de la actividad física. *New Approaches in Educational Research*, 5(2), 122–130. <https://doi.org/10.7821/naer.2016.7.164>
- Mihara, S., y Higuchi, S. (2017) Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Moral, M., y Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7(2), 69-78. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=245145815004>
- Pedrero, E., Rodríguez, M., Gallardo, F., Fernández, M., Pérez, M., y Chicharro, J. (2007). Validación de un instrumento para la detección de trastornos de control de impulsos y adicciones: el MULTICAGE CAD-4. *Trastornos Adictivos*, 9(4), 269-279. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(07\)75656-8](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(07)75656-8)
- Perrella, R. y Caviglia, G. (2017). Adicción a internet, autoestima y patrones relacionales en adolescentes. *Neuropsiquiatría Clínica*, 14(1), 82-87. <https://www.ingentaconnect.com/content/doaj/17244935/2017/00000014/0000001/art00010>

- Pontes, H., Macur, M., y Griffiths, M. (2016). Internet Gaming Disorder among Slovenian primary schoolchildren: Findings from a nationally representative sample of adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 304-310. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.042>
- Rodríguez-Monje, M., Pedrero-Pérez, E., Rodríguez-Alonso, E., Fernández-Girón, M., Pastor-Ramos, V., Mateo-Madurga, A., del Cura González, I., Sanz-Cuesta, T., Arana-Cañedo, C., Sánchez-Salgado, M., y Escrivá-Ferrairo, R. (2018). MULTICAGE CAD-4 para la detección de adicciones conductuales: validez estructural después de la inclusión de una escala en el abuso de teléfonos inteligentes. *Anales de Psicología*, 35(1), 41-46. <https://doi.org/10.6018/analesps.35.1.32431>
- Sánchez, L., Crespo, G., Aguilar, R., Bueno, F., Alexandre, R., y Valderrama, J. (2015). *Los adolescentes y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. Plan Municipal de Drogodependencias, Unitat de Prevenció Comunitaria de Conductes Adictives (UPCCA-Valencia). <https://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: Una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4(2), 55–64. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- Widyanto, L., y McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the Internet addiction test. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 7(4), 443-450. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.443>
- Zhou, Y., Li, D., Jia, J., Li, X., Zhao, L., Sun, W., y Wang, Y. (2017). Interparental conflict and adolescent Internet addiction: The mediating role of emotional insecurity and the moderating role of big personality traits. *Computers in Human Behavior*, 73, 470-478. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.012>