

Comparación de características adictivas a los videojuegos entre hombres y mujeres estudiantes mexicanos

Comparison of video game addiction between Mexican male and female students

Jorge Luis Arellanez Hernández, Enrique Romero Pedraza, León Felipe Beltrán Guerra y Fernando Iván Lima Zárate

Universidad Veracruzana¹

Autor para correspondencia: Jorge Luis Arellanez Hernández, jarellanez@uv.mx.

RESUMEN

Los videojuegos se consideran hoy día como un pasatiempo que en ciertos casos puede generar problemas de comportamiento. Con el objetivo de explorar diferencias en el posible comportamiento adictivo a los videojuegos en estudiantes mexicanos, se diseñó un estudio no experimental, transversal, *ex post facto*. A través de un muestreo no probabilístico, por cuotas, se obtuvo la participación de 520 estudiantes de escuelas públicas del estado de Veracruz (México), a razón de 130 por cada nivel escolar: primaria, secundaria, bachillerato y universidad, a quienes se les aplicó la versión corta de la Escala de Adicción al Videojuego para Adolescentes (GASA, por sus siglas en inglés). Las niñas de primaria presentaron un porcentaje significativamente mayor de síntomas relacionados con la conducta adictiva a los videojuegos, en comparación con sus pares varones. En contraparte, los estudiantes varones de secundaria, bachillerato y universidad registraron porcentajes significativamente más altos de adicción que sus pares mujeres. Este hallazgo permite hipotetizar que el uso de los videojuegos está matizado por la construcción propia de la identidad y otros aspectos relacionados con el tránsito de la adolescencia a la juventud.

Palabras clave: Comportamiento adictivo; Adicción a videojuegos; Estudiantes; Sexo; GASA.

ABSTRACT

Currently, video games are considered a hobby that in some cases can become a behavioral problem. The aim of this research was to explore the differences to video games addictive behavior in students according to their educational level and gender. A non-experimental, cross-sectional, ex post facto was design. Through a non-probabilistic sampling, by quotas, a questionnaire was applied to 520 public schools students of the State of Veracruz, Mexico (130 students at each school level: elementary, middle, high school and associate's degree). The Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) Short version made of seven items was used. Girls in elementary school presented a significantly higher percentage of symptoms related to addictive behavior to video games in comparison to male students. In contrast, male middle school, high school, and associate's degree students registered significantly higher percentages of addiction to video games compared

¹ Instituto de Investigaciones Psicológicas, Av. Dr. Luis Castelazo Ayala s/n, Col. Agrícola Ánimas, 91190, Xalapa, Ver., México, tel. 52(228)841-89-13, correos electrónicos: jarellanez@uv.mx, eromero@uv.mx, lebeltran@uv.mx y cursat3@gmail.com.



to females. The findings obtained allow us to understand that at a higher level of studies the way in which men and women relate to video games changes; at elementary school women presented higher percentages of probable addiction to video games, which decreased in those who presented a higher scholar level. In men, an inverse situation was observed, which allows us to identify that the use of video games is colored by the construction of identity and aspects related to a change when passing from adolescence to youth.

Key words: Addictive behavior; Video game addiction; Students; Gender; GASA.

Recibido: 26/02/2023

Aceptado: 22/05/2023

El juego forma parte de la expresión emocional y física de la vida cotidiana en virtud de que hace posible la interacción y el fortalecimiento de vínculos en los grupos sociales (Huizinga, 1972). En efecto, el juego es una acción libre y espontánea que genera motivación y placer por sí misma, y aunque está acotada en un espacio y tiempo determinados, es una de las formas más populares de pasar el tiempo libre (Marcano, 2008). Pese a lo anterior, los videojuegos, a diferencia de los juegos tradicionales, contienen elementos que los hacen potencialmente atractivos para niños y jóvenes, pues el desarrollo tecnológico ha modificado de manera sustantiva esta actividad lúdica, lo que ha restringido en cierta forma la interacción humana a través de una interfaz en la que la interacción personal y la retroalimentación se limitan a un dispositivo de audio y video (Jelínek y Květon, 2017; Muros *et al.*, 2013; Thorens *et al.*, 2016).

Para los niños, los videojuegos representan todo un reto ya que están diseñados para superar diferentes grados de dificultad conforme se avanza en el juego, no obstante lo cual los consideran divertidos no sólo por los elementos fantásticos que incluyen en sus contenidos, lo que logra atraerlos y generar en ellos curiosidad, sino también porque intrínsecamente les “permite” sentirse competentes al superar los desafíos que se les van presentando con un creciente nivel de dificultad que el juego retroalimenta, lo que hace que se potencie la

resiliencia y la tolerancia a éste. Asimismo, resultan atractivas a los usuarios las recompensas que ofrecen de manera intrínseca o extrínseca. Para la población joven, los videojuegos pueden utilizarse como una forma de ocio, como una actividad divertida, como un recurso para distraerse de lo cotidiano e incluso para simular ser otra persona (Martínez-Lanz *et al.*, 2013). En comparación con otros pasatiempos, ofrecen una experiencia de juego casi infinita y constantemente mudable, lo que modifica por consiguiente las preferencias para el ocio y la recreación (King y Delfabbro, 2020; World Health Organization, 2019). Y es que las recompensas constantes e inmediatas, las narraciones complejas, los entornos virtuales inmersivos y el refuerzo social hacen a los jugadores vulnerables, y junto con otros factores pueden influir en la aparición, progresión y recurrencia de ciertos síntomas que pueden propiciar un trastorno psicológico (Jordán, 2018; King *et al.*, 2019; Plante *et al.*, 2019).

Tal vulnerabilidad puede favorecer el desarrollo de conductas adictivas, reflejadas en una necesidad incontrolable de jugar, la falta de control sobre el videojuego, la prioridad de jugar por sobre otras actividades y la persistencia en esta actividad a pesar de las consecuencias negativas que acarrea, o bien generar un patrón de comportamiento de juego recurrente en contextos virtuales, ya sea que se esté conectado o no a internet, lo que prioriza el juego sobre otros intereses y actividades de la vida diaria y afecta significativamente otras áreas, como la personal, la familiar, la escolar y la social (King y Delfabbro, 2020; Velázquez *et al.*, 2018).

Griffiths y Meredith (2009) consideran la adicción a estas formas de entretenimiento como uno de los principales problemas generados por el uso desadaptativo de las denominadas nuevas tecnologías, y para investigadores como Salas *et al.* (2017) y Saunders *et al.* (2017) los videojuegos tienen un sustancial potencial adictivo en el segmento joven debido a la interacción social, la cooperación y la competitividad características de esta etapa, así como la satisfacción de una necesidad de afiliación que proporciona la sensación de apoyo emocional. De hecho, el tiempo que los jóvenes destinan al videojuego representa un sín-

toma en ese complejo entramado conceptual, por lo que se reportan tiempos de exposición que van desde una hora y media hasta ocho horas diarias (Chappell *et al.*, 2006; Lloret *et al.*, 2017).

Dada la creciente magnitud del fenómeno, algunos investigadores han diseñado algunos instrumentos orientados a identificar y evaluar la probable adicción al videojuego, mismos que se han validado en distintos países para identificar diferencias culturales y establecer comparaciones que permitan una mejor comprensión del problema (Bernaldo *et al.*, 2019; King y Delfabbro, 2020).

Una de las escalas más utilizadas para explorar el comportamiento adictivo al videojuego es la Escala de Adicción al Videojuego para Adolescentes (GASA, por sus siglas en inglés). En su versión al español, dicha escala ha conservado su considerable calidad de medición, lo que ha hecho posible la comparación de los resultados obtenidos en distintos países (Lloret *et al.*, 2017); asimismo, ha servido como base para el desarrollo de otros instrumentos orientados a medir otros trastornos ocasionados por los juegos en internet, como la escala Internet Gaming Disorder 20 (IGD-20) (Pontes *et al.*, 2014), la Internet Gaming Disorder 9 (IGDS-9) (Pontes y Griffiths, 2016) y la Internet Gaming Disorder 10 (IGD-10) (Király *et al.*, 2017).

Uno de los tópicos que en años recientes ha cobrado interés es poder identificar cuándo el uso del videojuego es excesivo y se convierte en un comportamiento problemático, así como valorar si es diferente en hombres y mujeres y en niños y adolescentes. A este respecto, Martínez-Lanz *et al.* (2013) encontraron que los varones adolescentes utilizan los videojuegos para pasar el tiempo, como una actividad divertida y para distraerse de lo cotidiano, mientras que entre las mujeres sobresale el que pueden simular ser otra persona. Por su parte, Finseras *et al.* (2019) hallaron que los síntomas de ansiedad, depresión, agresión y soledad tienen diferencias significativas según el sexo, y que pueden servir de predictores para, en este caso, desarrollar una adicción al videojuego.

Con base en lo anterior es que se estableció como objetivo del presente estudio explorar las diferencias en el comportamiento adictivo a los videojuegos entre hombres y mujeres mexicanos de distintos niveles educativos.

MÉTODO

Diseño

A través de un diseño no experimental, transversal, *ex post facto*, se conformaron ocho grupos de comparación considerando el nivel escolar (cuatro niveles) y el sexo de los estudiantes (hombres y mujeres).

Participantes

A través de un muestreo no probabilístico, por cuotas, se obtuvo la participación de 520 estudiantes (130 por cada nivel escolar evaluado), de los cuales 52.9% fueron varones y 47.1% mujeres, con una edad promedio de 14.8 años (D.E. =3.11), en un rango de 11 a 23 años.

Instrumentos

Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) (Lemmens *et al.*, 2009).

Se utilizó la versión corta de este instrumento, adaptada al español en población mexicana por Arellanes *et al.* (en revisión). La escala consta de siete reactivos que, a través de una medición en una escala Likert en cinco puntos, donde 1 es “Nunca” y 5 “Siempre”, explora la frecuencia con la que se presentan los siguientes eventos asociados con el comportamiento adictivo a los videojuegos:

- *Saliencia*. Importancia preponderante del videojuego en la vida de la persona y en sus pensamientos, sentimientos y conducta.
- *Tolerancia*. Incremento de la frecuencia y el tiempo de juego.
- *Emoción*. Estado de ánimo eufórico o relajante que se obtiene como consecuencia de la conducta de juego.
- *Recaída*. Tendencia a volver a jugar tras un periodo de abandono o de reducción de su frecuencia.
- *Abstinencia*. Emociones desagradables o efectos físicos al reducir súbitamente el tiempo de juego.
- *Conflictividad*. Deterioro de las relaciones interpersonales como resultado del exceso de juego, incluyendo negligencia y mentiras.

- *Problemas.* Perjuicio de la actividad social, académica o laboral, así como trastornos psicológicos relacionados con la pérdida de control de la conducta de juego.

En el presente estudio se hizo un análisis de esta escala para corroborar su calidad de medición, obteniéndose una confiabilidad (coeficiente alfa de Cronbach de .89) y una validez aceptables (en el análisis factorial exploratorio se obtuvo un factor que explicó 60.78% de varianza).

Procedimiento

Se estableció contacto con las autoridades escolares de distintas escuelas públicas de primaria, secundaria, bachillerato y universidad del estado de Veracruz (México) a las que, en una reunión de trabajo, se les explicó el objetivo del estudio y las medidas para reservar la información que proporcionarían los estudiantes respecto a la confidencialidad de sus respuestas y de su anonimato, respetando así lo establecido en la Norma Oficial Mexicana NOM-012 (Secretaría de Salud, 2013). Asimismo, se les explicó que, de acuerdo con el artículo 17 del Reglamento de la Ley General de Salud en materia de Investigación para la Salud de México, la aplicación del instrumento no generaría ningún riesgo para la estabilidad emocional de los estudiantes (Secretaría de Salud, 1983).

A los padres de familia de los alumnos menores de 18 años se les hizo llegar un formato de consentimiento informado para que autorizaran la participación de sus hijos en la investigación. Frente a cada grupo, además de explicarles el objetivo del estudio, a todos los estudiantes se les entregó un formato de asentimiento informado en el que se detallaba el manejo confidencial de sus respuestas y su anonimato.

Por su parte, a los estudiantes universitarios se les explicó el objetivo del proyecto y se les invitó a responder una versión en línea del mencionado cuestionario. Los estudiantes mayores de 18 años que aceptaron participar en el estudio firmaron igualmente un formato de consentimiento informado.

Plan de análisis

Como se señaló líneas atrás, se efectuó un análisis mediante el coeficiente alfa de Cronbach y un análisis factorial para corroborar la calidad psicométrica de la escala, hecho lo cual se clasificaron los grupos por nivel escolar y sexo. Se efectuó asimismo un análisis para conocer la distribución de los datos y examinar su normalidad con la prueba de Kolmogorov-Smirnov, así como el estadístico de Levene para indagar la homogeneidad de la varianza de cada reactivo de la escala GASA. Los resultados mostraron que las variables no tenían una distribución normal en los grupos de estudio y que las varianzas no eran homogéneas.

Así, se compararon las calificaciones de cada reactivo mediante una prueba Kruskal-Wallis, y luego se utilizó el método politético para calificar el comportamiento adictivo a los videojuegos, el cual consiste en identificar tres o más puntos en al menos cuatro de las siete preguntas del instrumento para determinar la ocurrencia de un comportamiento adictivo al videojuego (Lemmens *et al.*, 2009). De igual manera, se analizaron las diferencias en el comportamiento adictivo al videojuego según el nivel escolar y el sexo por medio de la prueba Ji cuadrada. Todos los análisis se efectuaron con el software IBM SPSS, v. 24 (IBM, 2016).

Finalmente, a fin de corroborar la fortaleza estadística de las diferencias encontradas en los grupos de estudio con las variables implicadas, se estimó el tamaño del efecto con el software G*Power, v. 3.1 (Faul *et al.*, 2007; Faul *et al.*, 2009).

RESULTADOS

De acuerdo con los objetivos del estudio, se procedió a clasificar en ocho grupos a los participantes hombres y mujeres según su nivel escolar. La mitad de los participantes de primaria, bachillerato y universidad fueron varones y la mitad mujeres, con excepción de los estudiantes de secundaria, donde predominaron los primeros (Tabla 1).

Tabla 1. Distribución de estudiantes por sexo y nivel escolar (n = 520).

	Primaria (n = 130)		Secundaria (n = 130)		Bachillerato (n = 130)		Universidad (n = 130)	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
H	65	50.0	80	61.5	65	50.0	65	50.0
M	65	50.0	50	38.5	65	50.0	65	50.0

Nota. H = Hombres; M = Mujeres; Frec. = frecuencias; % = porcentajes.

Como cabía esperar, la edad promedio de los alumnos varió de acuerdo con su nivel escolar, encontrándose una mayor desviación entre los estudiantes universitarios y los de bachillerato.

Al analizar cada reactivo de la escala se encontró que en el grupo de primaria se reportaron las calificaciones promedio significativamente más altas, especialmente las de las mujeres (Tabla 2).

Tabla 2. Diferencias de las calificaciones de los ítems de la escala GASA por grupos de estudio.

Reactivos	Primaria (n = 130)		Secundaria (n = 130)		Bachillerato (n = 130)		Universidad (n = 130)		H	E ²
	H (n = 65)	M (n = 65)	H (n = 80)	M (n = 50)	H (n = 65)	M (n = 65)	H (n = 65)	M (n = 65)		
	M (DE) Rango	M (DE) Rango	M (DE) Rango	M (DE) Rango						
¿Con qué frecuencia piensas en jugar durante el día?	2.46 (1.22) 234.32	3.14 (1.05) 328.97	3.16 (1.02) 329.58	2.60 (0.94) 257.43	2.82 (1.18) 279.78	1.83 (0.84) 153.54	2.97 (0.98) 306.35	2.02 (0.78) 177.38	99.42*	0.192
¿Con qué frecuencia consideras que has aumentado el tiempo que dedicas a jugar?	3.31 (1.21) 355.23	3.55 (1.18) 381.15	2.88 (1.09) 314.78	1.84 (1.01) 183.98	2.15 (1.18) 222.31	1.52 (0.85) 142.61	2.46 (1.00) 268.80	1.80 (0.81) 184.97	161.74*	0.312
¿Con qué frecuencia juegas para olvidarte de la vida real?	3.49 (1.33) 361.12	3.68 (1.26) 378.68	2.93 (1.22) 312.41	2.06 (1.21) 214.92	2.09 (1.42) 211.55	1.52 (0.90) 153.35	2.29 (1.23) 243.23	1.75 (0.88) 186.23	148.98*	0.287
¿Con qué frecuencia otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego?	2.72 (1.46) 305.19	3.05 (1.48) 337.32	3.06 (1.23) 349.48	1.90 (1.01) 226.39	2.29 (1.22) 267.96	1.55 (1.06) 175.78	2.02 (1.08) 240.38	1.35 (0.79) 153.09	118.48*	0.228
¿Con qué frecuencia te has sentido mal cuando no has podido jugar?	3.65 (1.26) 411.78	3.91 (1.04) 432.09	2.13 (1.12) 275.89	1.40 (0.63) 191.44	1.58 (0.95) 208.14	1.22 (0.64) 156.38	1.62 (0.70) 224.83	1.23 (0.52) 163.06	266.31*	0.513
¿Con qué frecuencia te has peleado con otros (amigos, hermanos, padres...) por el tiempo que dedicas al juego?	4.06 (1.06) 425.10	4.31 (1.04) 439.92	2.06 (1.19) 257.67	1.42 (0.83) 184.69	1.60 (0.86) 211.66	1.34 (0.75) 176.94	1.65 (0.89) 219.41	1.12 (0.37) 151.78	289.47*	0.558
¿Con qué frecuencia te has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar?	3.75 (1.26) 400.44	4.25 (1.07) 436.01	2.20 (1.16) 257.88	1.42 (0.60) 171.14	1.63 (0.91) 192.68	1.37 (0.69) 159.32	2.29 (1.05) 277.76	1.40 (0.58) 168.76	251.91*	0.485

Nota. H = Hombres; M = Mujeres; M= calificación promedio; DE= Desviación estándar; H = H de Kruskal-Wallis; E² = Tamaño del efecto; * p = significancia de .001.

En contraparte, los varones de secundaria, bachillerato y de universidad fueron los que reportaron calificaciones promedio significativamente más altas.

Las calificaciones obtenidas en los siete ítems de los distintos grupos de estudio evidencian diferencias estadísticamente significativas. Los reactivos “Pensar en jugar durante el día”, “Otras personas han intentado reducir el tiempo dedicado al juego”, “Jugar para olvidarse de la vida real” y “Aumentar el tiempo dedicado a jugar” registraron un tamaño del efecto moderado (valor \mathcal{E}^2 mayor a 0.15 y menor a 0.35). En cambio, las diferencias en las calificaciones obtenidas en los reactivos “Desatender actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar”, “Sentirse mal cuando no se ha podido jugar”, y “Pelear con otros (amigos, hermanos, padres) por el tiempo dedicado al juego” registraron un tamaño del efecto grande (valor \mathcal{E}^2 mayor a 0.35 (véase Tabla 2).

Considerando el método politético de calificación establecido por Lemmens *et al.* (2009), hubo un alto porcentaje de estudiantes que calificó con un valor de tres o más puntos en cada una de las preguntas de la escala, lo que indicó una presencia considerable de criterios sintomáticos relacionados con una posible adicción al videojuego.

Los alumnos de primaria fueron los que alcanzaron un alto porcentaje de síntomas relacio-

nados con el comportamiento adictivo a los videojuegos, siendo las mujeres las que mostraron una ocurrencia significativamente mayor de síntomas. En contraparte, los varones de secundaria, bachillerato y universitarios fueron quienes obtuvieron porcentajes significativamente más altos de síntomas asociados con el comportamiento adictivo a los videojuegos.

Al considerar los siete criterios evaluados, los varones de primaria manifestaron un mayor deterioro en sus relaciones interpersonales como resultado del uso excesivo a los videojuegos, incluyendo negligencia y mentira (conflictividad) y perjuicio de la actividad social y académica, así como la ocurrencia de ciertos trastornos relacionados con la pérdida de control de la conducta de juego (problemas). A su vez, en sus pares mujeres sobresalieron la conflictividad y la ocurrencia de emociones desagradables o efectos físicos al reducir súbitamente el juego (abstinencia).

Tanto en hombres como en mujeres de secundaria, bachillerato y universidad se apreciaron porcentajes significativamente más altos de saliencia; esto es, reconocían que los videojuegos habían adquirido una importancia preponderante en su vida, y que de cierta forma dominaban sus pensamientos, sentimientos y comportamiento (Tabla 3).

Tabla 3. Calificación de los criterios para determinar el comportamiento adictivo a los videojuegos por grupos de estudio (porcentajes).

Criterios diagnósticos	Primaria (n = 130)		Secundaria (n = 130)		Bachillerato (n = 130)		Universidad (n = 130)		X^2	w
	H (n = 65)	M (n = 65)	H (n = 80)	M (n = 50)	H (n = 65)	M (n = 65)	H (n = 65)	M (n = 65)		
Saliencia	46.2	75.4	75.0	52.0	56.9	21.5	67.7	24.6	82.763*	0.465
Tolerancia	69.2	81.5	61.3	20.0	32.3	12.3	46.2	24.6	115.046*	0.599
Emoción	75.4	80.0	61.3	32.0	32.3	13.8	36.9	15.4	123.123*	0.615
Recaídas	55.4	63.1	67.5	28.0	41.5	9.2	26.2	6.2	123.811*	0.687
Abstinencia	76.9	92.3	33.8	4.0	13.8	4.6	12.3	4.6	271.165*	1.210
Conflictividad	90.8	92.3	31.3	14.0	18.5	9.2	16.9	1.5	285.312*	1.464
Problemas	80.0	89.2	41.3	6.0	18.5	6.2	35.4	4.6	238.842*	1.084

Nota. H = Hombres; M = Mujeres; X^2 ; w = Tamaño del efecto; * p = significancia a .001.

Como puede apreciarse en la tabla anterior, en todos los criterios diagnósticos se registraron diferencias estadísticamente significativas con un tamaño grande del efecto (valor de w mayor de

0.50), excepto el criterio de saliencia, que registró un tamaño del efecto moderado (valor de w mayor a 0.30 y menor a 0.50).

Asimismo, en los varones de secundaria y bachillerato sobresale la tendencia a volver a jugar tras un periodo de abandono o reducción (recaída), mientras que las mujeres de estos niveles escolares alcanzaron porcentajes altos de un estado de ánimo eufórico o relajante que se obtiene como consecuencia de la conducta de juego (emoción). Para el caso de los estudiantes universitarios, además de la saliencia, se registró una alta tolerancia (incremento de la frecuencia y el tiempo de juego) (ver Tabla 3).

Finalmente, los alumnos que calificaron con cuatro puntos o más en los siete reactivos fueron

considerados como personas con un probable comportamiento adictivo a los videojuegos, siendo las mujeres de primaria quienes se hallaron en esta condición, no así las mujeres de niveles superiores; más bien, en estas últimas el uso cambia radicalmente al tener porcentajes mínimos (de 10% o menos). En el caso de los varones, conforme aumenta su nivel de estudios disminuye su probable comportamiento adictivo a los videojuegos, aunque en los universitarios aumenta ligeramente (Tabla 4). Las estadísticas obtenidas también muestran un tamaño del efecto grande (valor w mayor a 0.50).

Tabla 4. Comportamiento adictivo a los videojuegos por grupos de estudio (porcentajes).

	Primaria (n = 130)		Secundaria (n = 130)		Bachillerato (n = 130)		Universidad (n = 130)		X^2	w
	H (n = 65)	M (n = 65)	H (n = 80)	M (n = 50)	H (n = 65)	M (n = 65)	H (n = 65)	M (n = 65)		
Comportamiento adictivo a videojuegos	78.5	92.3	55.0	10.0	21.5	4.6	30.8	4.6	250.734*	1.186

Nota. H = Hombres; M = Mujeres; * p = significancia a .001; w = Tamaño del efecto.

DISCUSIÓN

Los hallazgos del presente estudio dejan entrever que si bien el juego continúa siendo un espacio y un mecanismo de interacción entre las personas en distintas etapas de la vida, al explorar el uso de los videojuegos se identifican diversos comportamientos que no sólo modifican las relaciones interpersonales, sino que también alteran de alguna manera el estado emocional de quienes juegan (George *et al.*, 2020).

En la actualidad, el uso de videojuegos resulta cada vez más frecuente entre los distintos grupos etarios, pues el fácil acceso a los dispositivos móviles y sus aplicaciones ha contribuido a que sean considerados como una manera aceptable de emplear el tiempo libre, por lo cual ha aumentado significativamente la exposición a ellos de una forma desmedida, lo que ha contribuido asimismo a un mayor sedentarismo, como el agudizado hace tres años por el distanciamiento social provocado por la pandemia de Covid-19 (Han *et al.*, 2022). De allí la importancia de llevar a cabo estudios que exploren el uso de los videojuegos para que sus resultados hagan posible visibilizar

los comportamientos riesgosos, las consecuencias potenciales del exceso de este tipo de práctica y sus probables repercusiones en la salud física y emocional (Oblitas, 2017).

En el presente análisis se encontró que los alumnos de primaria (en especial las mujeres) mostraban la mayor ocurrencia de síntomas relacionados con el comportamiento adictivo a los videojuegos. Tal comportamiento puede verse potenciado por los numerosos cambios experimentados por las personas en su tránsito de la niñez a la adolescencia. Otro hallazgo que llamó la atención fue que conforme se pasa de una etapa escolar a la siguiente parece disminuir significativamente este comportamiento, más marcado en los varones.

Si bien los resultados muestran claramente una mayor frecuencia del abuso e incluso dependencia a los videojuegos en los varones, llama la atención que en edades más tempranas este tipo de comportamiento sea ligeramente mayor en las mujeres, lo que lleva a cuestionar si este tipo de característica está relacionada con el inicio de la pubertad o con los actuales cambios en los roles de género.

Asimismo, el género puede también marcar el nivel de involucramiento que se tiene a los videojuegos tanto en los hombres como en las mujeres conforme se satisfacen más demandas sociales derivadas ya sea de la etapa de vida o de las responsabilidades asignadas al rol e identidad de género (Papalia y Martorrel, 2017). Lo anterior se puede observar particularmente en los estudiantes de bachillerato; si bien en los varones hay un mayor involucramiento en el abuso de los videojuegos, es sin embargo menor a lo reportado en etapas anteriores, lo que implica un probable alejamiento de este tipo de espacios mientras se pone una mayor atención a la construcción de la propia identidad y a la interacción con sus propias redes sociales.

Por otra parte, cabe señalar que el instrumento utilizado en los distintos grupos poblacionales del estudio (niños, niñas, adolescentes y adultos jóvenes), esto es, la versión corta de la escala GASA, adaptada a población mexicana y en proceso de publicación (Arellanez *et al.*, en revisión), mostró una alta confiabilidad y validez, por lo que los resultados ofrecen un alto nivel de certidumbre.

Al considerar proseguir el estudio de este fenómeno, es necesario efectuar investigaciones longitudinales para comprender si efectivamente si hay cambios en la transición generacional en el uso de videojuegos que puedan traer como consecuencia un comportamiento adictivo, y analizarlo desde la construcción del género. Así también, analizar si este tipo de práctica, considerada en un primer momento como el mero uso del tiempo libre, pue-

de llegar a convertirse en un riesgo para detonar problemas en el comportamiento de las personas, pues de alguna manera el videojuego puede utilizarse como una forma de afrontamiento evitativo de malestares emocionales que no puedan ser adecuadamente manejados por aquéllas (Han *et al.*, 2022).

Debe reconocerse que la pandemia de Covid-19 propició un mayor uso de los dispositivos tecnológicos, y con ello de los videojuegos y redes sociales digitales en niños, adolescentes y jóvenes, lo que está marcando una pauta de “interacción social” que estará presente de hoy en adelante, pues se están fomentando prácticas sociales digitales en contextos como la educación, el trabajo y el mismo ocio. En este sentido, dado que el videojuego está empezando a ser otra forma de interacción social, habría que promover y fomentar la práctica de los denominados “juegos saludables”, así como regular los tiempos de exposición, los contenidos y el control parental de manera proactiva, pues no es posible ya evitar el empleo de esta tecnología como parte del desarrollo social del individuo.

Los citados hallazgos ofrecen evidencias de que el uso de los videojuegos es cada vez más habitual en los grupos poblacionales de menor edad, lo que puede favorecer la aparición de comportamientos adictivos no sólo en este rubro; de allí la necesidad de diseñar intervenciones que permitan el acompañamiento en la toma de conciencia sobre el uso de tales dispositivos y de otras plataformas digitales a fin de minimizar riesgos potenciales para su salud física, emocional y social.

Citación: Arellanez-Hernández, J.L., Romero-Pedraza, E., Beltrán-Guerra, L.F. y Lima-Zárate, F.I. (2024). Comparación de características adictivas a los videojuegos entre hombres y mujeres estudiantes mexicanos. *Psicología y Salud*, 34(1), 135-144. <https://doi.org/10.25009/pys.v34i1.2851>

REFERENCIAS

- Arellanez H., J.L., Beltrán G., L.F., Romero P., E. y Córdova A., A.J. (en revisión). *Validación de la Escala Adicción al Juego en Adolescentes (GASA, versión corta): adaptación para niños, adolescentes y jóvenes mexicanos.*
- Bernaldo Q., M., Labrador M., M., Sánchez I., I. y Labrador F., J. (2019). Instrumentos de medida del trastorno de juego en internet en adolescentes y jóvenes según criterios DSM-5: Una revisión sistemática. *Adicciones*, 32(4), 291-302. Doi: 10.20882/adicciones.1277
- Chappell, D., Eatough, V.E., Davies, M.N.O. y Griffiths, M.D. (2006). EverQuest: It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online game addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 205-216. Doi: 10.1007/s11469-006-9028-6

- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A. y Lang, A.G. (2009). Statistical power analyses using G*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods*, 41, 1149-1160.
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A.G. y Buchner, A. (2007). G*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. *Behavior Research Methods*, 39, 175-191.
- Finseras, T.R., Pallesen, S., Mentzoni, R.A., Krossbakken, E., King, D.L. y Molde, H. (2019). Evaluating an internet gaming disorder scale using Mokken scaling analysis. *Frontiers on Psychology*, 10(911), 1-8. Doi: 10.3389/fpsyg.2019.00911
- George, M., Jensen, M., Russell, M., Gassman-Pines, A., Copeland, W., Hoyle, R. y Odgers, C. (2020). Young adolescents' digital technology use, perceived impairments, and well-being in a representative sample. *The Journal of Pediatrics*, 219, 180-187. Doi: 10.1016/j.jpeds.2019.12.002
- Griffiths, M.D. y Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 247-253. Doi: 10.1007/s10879-009-9118-4
- Han, T., Cho, H., Sung, D. y Park, M. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 13. Doi: 10.3389/fpsyg.2022.976601
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- IBM Corp. (2016). *IBM SPSS Statistics for Windows, Version 24.0*. Armonk, NY: IBM Corp.
- Jelínek, M. y Květon, P. (2017). Ověření Psychometrických Vlastností České Adaptace Škály Závislosti Na Hraní Videoher Pro Adolescenty. *Československá Psychologie*, 61(5), 448-459.
- Jordán M., F.M. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *Revista PSocial*, 4(2), 32-46.
- King, D. L. y Delfabbro, P.H. (2020). Video game addiction. En C.A. Essau, P.H. y Delfabbro (Eds.): *Practical resources for the mental health professional, adolescent addiction* (2nd ed.) (Chapter 7: 185-213), Academic Press. Doi: 10.1016/B978-0-12-818626-8.00007-4.
- King, D., Koster, E. y Billieux, J. (2019). Study what makes games addictive. *Nature*, 573(7774), 346. Doi: 10.1038/d41586-019-02776-1
- Király, O., Slecza, P., Pontes, H.M., Urbán, R., Griffiths, M.D. y Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 internet gaming disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253-260. Doi: 10.1016/j.addbeh.2015.11.005
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. y Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. Doi: 10.1080/15213260802669458
- Lloret, D., Morell-Gomis, R., Marzo, J.C. y Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes – GASA. *Atención Primaria*, 50(6) 350-358. Doi: 10.1016/j.aprim.2017.03.015
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 9(3), 93-107. Doi: 10.14201/eks.16791
- Martínez-Lanz, P., Betancourt O., D. y González G., 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.
- Muros R., B., Aragón C., Y., y Bustos J., A. (2013). Youth's usage of leisure time with video games and social networks. [La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes]. *Comunicar*, 40, 31-39. Doi: 10.3916/C40-2013-02-03
- Oblitas, L.A. (2017). *Psicología de la salud y calidad de vida* (4ª ed.). Cengage Learning Editores.
- Papalia, D. y Martorel, G. (2017). *Desarrollo humano* (13ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Plante, C.N., Gentile, D.A., Groves, C.L., Modlin, A. y Blanco H., J. (2019). Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(4), 385-394. Doi: 10.1037/ppm0000186
- Pontes, H.M. y Griffiths, M.D. (2016). Portuguese validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 19(4), 288-293. Doi: 10.1089/cyber.2015.0605
- Pontes, H.M., Kiraly, O., Demetrovics, Z. y 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), e110137. Doi: 10.1371/journal.pone.0110137
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. Doi: 10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd
- Saunders, J.B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., Rumpf, H.-J., Bowden-Jones, H., Rahimi-Movaghar, A., Chung, T., Chan, E., Bahar, N., Achab, S., Lee, H.K., Potenza, M., Petry, N., Spritzer, D., Ambekar, A., Derevensky, J., Griffiths, M.D., Pontes, H M., Kuss, D., Higuchi, S., Mihara, S., Assangangkornchai, S., Sharma, M., Kashef, A.E., Ip, P., Farrell, M., Scafato, E., Carragher, N. y Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271-279. Doi: 10.1556/2006.6.2017.039
- Secretaría de Salud (1983). *Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud*. Recuperado de <http://www.salud.gob.mx/unidades/cdi/nom/compi/rlgsmis.html>

- Secretaría de Salud (2013). *Norma Oficial Mexicana NOM-012-SSA3-2012. Que establece los criterios para la ejecución de proyectos de investigación para la salud en seres humanos*. http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5284148y_fecha=04/01/2013
- Thorens, D.G., Achab, S., Rothen, S., Khazaal, Y. y Zullino, D. (2016). Addiction aux jeux vidéo, que du virtuel? *Revue Médicale Suisse*, 2(531), 1554-1556.
- Velázquez J., A.V., Escobar E., R., Gamiño M., N.B., Salazar A., R.M., Icaza M., E.M., Martínez V., C., Hernández I., S.S., Bautista C., F. y Martínez M., R. (2018). Magnitude and extent of gambling disorder in the Mexican population. *Salud Mental*, 41(4), 157-167. Doi: 10.17711/sm.0185-3325.2018.024
- World Health Organization (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bulletin of the WHO*, 97(6), 382-383. Doi: 10.2471/BLT.19.020619