

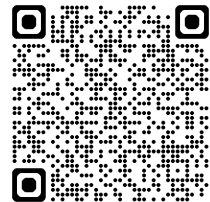
Capítulo 3

VIDEOJUEGOS: LA DROGA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA PÚBLICA EN MAZATLÁN SINALOA

Gloria María Peña García
Ana Rosa Medina Gutiérrez
Francisco Javier Castro Apodaca
Pedro Alfonso Ley Peña

Universidad Autónoma de Sinaloa
Universidad Autónoma de Guadalajara

<https://doi.org/10.36825/SEICT.2025.03.C03>



Resumen

La finalidad del estudio fue describir el tipo de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una secundaria pública en Mazatlán, Sinaloa. Se operó un bosquejo no experimental, cuantitativo, con diseño transversal, y de tipo descriptivo. Para la recolección de datos se apoyó con una cédula de datos personales, Test de dependencia de videojuegos (TDV), compuesto por 4 dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por videojuegos y consecuencias negativas) con un total de 25 interrogantes. Se encontró preponderancia en hombres (50.9%), quienes cursaban el segundo grado (56.1%), edad promedio de 14.78 y calificación de 8.01. Hubo diferencias muy significativas en la dependencia a los videojuegos en adolescentes ($p < .01$), con alta dependencia en un 5.3%, por dimensiones la dependencia estuvo alta en la dimensión de abstinencia en un 12.3%, el 10.5% en la de abuso y tolerancia, 15.8% en la de problemas ocasionados por los videojuegos y el 8.8% en la dimensión de dificultad en el control cuando hace uso de los videojuegos. Por género hubo mayor dependencia alta en los hombres (24.2%) aunque en las adolescentes el 39.5% reveló dependencia moderada y por grado académico la dependencia alta fue prevalente en el 9.4% de los alumnos de segundo año mientras que los primer y tercer grado presentaron dependencia baja.

Palabras claves: Dependencia, videojuegos, adolescentes, secundaria.

Introducción

La tecnología está avanzando cada vez a pasos descomunales, y esto abarca también la aparición de videojuegos, los cuales en sus inicios eran simples distractores básicos y simples, sin embargo, su auge fue notorio en los tiempos de pandemia por Covid-19, pues muchas personas, en especial los jóvenes, adolescentes y niños se refugiaron en los juegos electrónicos debido al confinamiento, particularmente los que permitían interactuar con jugadores de otros lugares, gracias a las plataformas con conexión a la internet. Históricamente no se tiene en concreto el primer videojuego que salió al mercado, pero el Nought and Crosses nombrado OXO en

1952 por Alexander S. Douglas lograba la interacción y enfrentamiento de una máquina computarizada con un ser humano, a partir de 1972 se considera a los videojuegos eje fundamental en la empresa industrial, innovando sus microprocesadores, chips de memoria, etc., es decir, han ido evolucionando para satisfacción de los usuarios que actualmente buscan competir de manera individual y colectiva en una sala virtual; pero también el uso de los videojuegos desata gran polémica y preocupación en los padres de los jóvenes, quienes son sus principales consumidores, aunque más allá de invertir en la adquisición de consolas y el juego en cualquier dispositivo, el principal problema es la posible adicción que los videojuegos pueden causar en quienes los usan en diferentes ámbitos de su vida, esencialmente en la vida estudiantil ocasionando no solo afectación académica sino física o emocional (problemas de personalidad, aislamiento social, etc.) por usar y/o abusar de lo que en un inicio pudo ser valorado como un pasatiempo divertido.

Estudios señalan que hasta un 9% de las personas que juegan frente a una consola alrededor del mundo sufren adicción a los videojuegos, preocupando a especialistas de la salud quienes señalan acerca de los efectos negativos que ocasiona jugar por demasiado tiempo frente a una pantalla del ordenador, completamente aislados de la realidad: aunque existen videojuegos que promueven el desarrollo intelectual y emocional, estos resultan ser una desventaja en los adolescentes (Lorenci, 2012; González, Espada & Tejeiro, 2017), porque es la etapa de la vida donde mayormente se absorben saberes, moldea comportamientos, que de no ser supervisados pueden acarrear cierto tipo de peligros (Estevez, et al., 2014), inclusive, existe un diagnóstico llamado Trastorno de Juego en Internet el cual fue establecido por el Manual Diagnóstico y estadístico de Trastornos Mentales de la Asociación estadounidense de psiquiatría (DSM-5), por la persistencia y recurrencia de mantenerse jugando en un espacio virtual (González et al., 2017; Gentile et al., 2017), en el 2020 la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), lo reclasificó como Trastorno del videojuego (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020).

En el ámbito educativo los videojuegos son vistos como instrumento de aprendizaje y eslabón de convivencia, pues une a pares e incita a discusión constructiva en debates cuando se utilizan en horas aula o como actividad para cumplimiento de tareas en apego a reglas establecidas por el docente y la encomienda de realizarlas en el hogar, diligencia que busca convencer e involucrar a la familia por considerarla una forma de armonía que los une, además de favorecer habilidades creativas, de concentración y de solución de problemas sociales y académicos en el discente, pero el cumplir con actividades escolares haciendo uso de videojuegos implica un consumo de consolas ordenadores u otros dispositivos y el juego a trabajar o jugar, al mismo tiempo el riesgo de adquirir gusto excesivo que se convierta en adicción y efectos de dependencia por trastornos del juego, por lo que el objetivo de este estudio fue conocer la dependencia a videojuegos como droga emocional en estudiantes de una secundaria pública en Mazatlán, Sinaloa y se permita en algún momento de su formación básica detectar manifestaciones psicofísicas para su oportuna solución y transiten al nivel medio superior y superior sin dependencia a los juegos de video.

Desarrollo

Juego

El juego es considerado una actividad social con distintivos culturales que se remonta a la prehistoria, sin embargo, hace poco más de 5000 años en Egipto y Sumeria se dieron los primeros juegos de mesa como forma de entretenimiento, en especial para aquellas clases dominantes y al paso del tiempo con accesibilidad para toda la población, juegos que desde entonces a la actualidad han evolucionado no solo como esparcimiento y convivencia si no como herramienta educativa y científica. El término juego es la actividad libre y al mismo tiempo centrado en normas que permita la socialización (Piaget, 1951), Caillois en 1991 la describe como actividad libre-voluntaria, incierta e improductiva con reglas de fantasía.

Videojuegos

En 1960 nacen los videojuegos que son definidos como juegos interactivos a través del uso de dispositivos electrónicos como un ordenador, consola de mesa o pantalla de visualización, televisión o algún punto de conexión móvil. Frasca en el 2001 hace ver que cualquier videojuego requiere de un software por computadora, una plataforma electrónica y quienes actúan como protagonistas (uno o varios jugadores) en un espacio físico o apoyados en conexión de red. Los videojuegos, son la forma de entretenimiento que a raíz de la pandemia por Covid acapara la atención de personas de todas las edades, producto de adelantos electrónicos y la vinculación de las telecomunicaciones y la mercadotecnia de consumo, pues hay gran variedad de juegos de video factibles de ser elegidos por su contenido y/o temática, como los juegos de acción, donde el jugador tiene total libertad de interactuar con disímiles elementos en numerosos ambientes con el objetivo de superar dificultades y lograr el puntaje más alto, el videojuego de carreras de vehículos busca que el jugador al mando de un auto evada obstáculos de distintos circuitos para ser el primero en llegar a la meta; los juegos de aventura implica que el jugador adopte un rol, avatar o personaje para superar pruebas acorde a la historia elegida.

Los juegos de video relacionados con el deporte aplican normas o reglas como si lo jugaran en cualquier cancha física con la diferencia de que el entorno es completamente virtual, pero con el mismo interés de un partido de fútbol, básquetbol entre otros de conseguir la victoria con el mayor número de puntos, los juegos de simulación consisten en que el jugador se apropie de un personaje para edificar su propia historia con aquellas opciones que le brinde el propio juego, los juegos que muestra bailes o ciertos ritmos permite al jugador moverse acorde a la música del videojuego, lo que hace que la persona se mantenga activa.

Existen juegos educativos que enseñan temáticas acorde a la edad del jugador para mantener la parte cognitiva activa, haya agilidad mental y se mejore o fortalezca la capacidad de percepción, existe infinidad de juegos de video en la actualidad que son utilizados en consolas cada

vez más sofisticadas, los procesadores van mejorando en sonidos y chips de memoria, en 1972 se lanza la primera mesa-consola, para 1975 la empresa Atari saca al mercado la consola Atari Pong y Nintendo en 1978 desarrolla el juego Mario o Final Fantasy que atrapa a familias completas, luego aparece la maquina Arcada con el conocido juego de Pac-Man en 1980 que provoca la creación de videojuegos educativos pues algunos investigadores señalan que el videojuego implica desafío, fantasía y curiosidad (Malone, 1981) que permite desarrollar creatividad, habilidad de atención y retención, resolución de problemas y aumento de concentración (White, 1984).

Adicción

Es un problema de salud pública por trastorno psicoemocional que genera una dependencia hacia una relación, alguna actividad o sustancia, que desencadena manifestaciones clínicas que involucra componentes psicológicos, biológicos, cierta genética y factores sociales, con evidente notoriedad del comportamiento al mostrar imperiosa necesidad de consumir sustancias o realizar una actividad como el ejercicio, el juego de video, entre otras (OMS, 2019). La dependencia hacia algo puede acarrear inconvenientes para la vida y la función, pues se relaciona a problemas cardiovasculares, perturbación del sueño y el descanso, trastornos mentales y problemas de salud mental como la ansiedad y depresión que al no ser tratada oportunamente ocasiona déficit en la calidad de vida de las personas.

Dependencia al juego-videojuego

Para algunos la dependencia al juego es conocida también como juego patológico o ludopatía donde se rebasa el objetivo de entretenimiento y surgen emociones de ansiedad e inquietud por permanecer más tiempo frente a la consola interactiva o al estar realizando actividades laborales, académicas o deportivas; la adicción se diferencia por la urgencia no solo de jugar si no de competir, desafiar y ganarle a cualquier contrincante y que gradual e imperceptiblemente perturba el entorno donde la persona se desenvuelve y crece (familia, trabajo y deporte).

Actualmente existe una diversidad de videojuegos disponibles para usarse en las consolas de hogares, pero ya se pueden adquirir on line lo que facilita aún más jugar a través del uso de dispositivos conectados a una red de forma continua durante el día, con la opción de utilizar seudónimos que generan una identidad privada y hasta misteriosa favoreciendo comportamientos espontáneos sin preocupación de ser señalados, como cuando se juega frente a otras personas en espacio físico compartido. En 1995 el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM) hace ver a la dependencia como un patrón desadaptativo de la persona que usa videojuegos y sufre malestares clínicos al jugar en exceso, principalmente síntomas psicoemocionales como desesperación, ira y angustia y físicos como cansancio, falta de sueño y descanso y pérdida de peso por darle prioridad al juego que a la alimentación.

Estudios relacionados

Sánchez-Domínguez, Telumbre-Terrero & Castillo-Arcos, (2021) buscaron describir el patrón de uso y grado de dependencia de videojuegos en 581 adolescentes con edades de 11 hasta 16 años de una secundaria pública en Ciudad del Carmen, Campeche, México, a través de un diseño transversal y descriptivo, se apoyaron con el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (2011), encontrando que el 51.6% de los encuestados fueron del género femenino, los alumnos tuvieron una media de edad de 13.45 (DE=1.02; 11-15) años, indagaron la religión que profesaban, destacando que el 36.6% con devoción católica y el cristianismo (22.2%), el 19.2% vivía con su madre, el 8.6% con el padre y el resto con ambos progenitores (72.2%), los entrevistados predominaron los extremos: primer año (41.5%) y los de tercero (31.2%). Detectaron predominio de adolescentes que han utilizados los videojuegos (85.5%) con más de 5 años jugando (44.6%), lo que indica su inicio en edad escolar; las consolas de videojuegos fueron las de mayor preferencia y frecuencia (50.9%), jugando al menos una hora al día (35.4%), todos los días de la semana (33.5%) y el 36.6% de los jóvenes de secundaria les dijeron jugar "Garena Free Fire. Por género y grado escolar observaron diferencias estadísticas muy significativas ($X^2=45.6-14.3$ $p<.01$), siendo los hombres quienes más usan los videojuegos (46.3%)

y los de primer grado escolar (34.9%). De manera global obtuvieron una media de 30.0 (DE=21.68), con predominio en la dimensión de Abstinencia (\bar{x} =12.24, DE=9.19), seguida por Dificultad en el control (\bar{x} =6.97, DE=5.6), la de Abuso y Tolerancia presentó una \bar{x} =6.81, DE=4.9. Sus participantes presentaron una media de \bar{x} =1.67 al jugar mucho más tiempo con los videojuegos que cuando iniciaron, \bar{x} =1.5009 al señalar que cuando tienen un poco de tiempo se ponen un videojuego, aunque sólo sea un instante, \bar{x} =1.49 fue obtenida cuando creen que juegan demasiado a los videojuegos. Discutir con los padres, familiares o amigos porque deciden dedicar mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC fue de una de las interrogantes con las medias más bajas (\bar{x} =.71) y el mentirle a la familia o a otras personas sobre el tiempo que dedican a jugar (\bar{x} =.79). Identificaron que el 56.5% de los adolescentes presentó dependencia baja y 7.6% alta, la Dificultad en el control obtuvo el valor más alto con una dependencia baja (42.2%), el Abuso y Tolerancia presentó la de mayor dependencia moderada (42.2%) y alta con el 13.9% y descubrieron diferencias significativas en los de tercer grado escolar ($H=177$, $p=.001$).

Mendoza (2023) realizó un estudio no experimental, descriptivo y correlacional para la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en 97 adolescentes escolares, detectando que el 31.67% presentó dependencia alto y 46.67 regular a los videojuegos y 55% de sus participantes tuvieron baja habilidad social, halló una relación entre dependencia a videojuegos y la habilidades sociales de forma significancia ($p<.1$), igualmente halló correlación moderada entre dependencia a videojuegos y las habilidades sociales básicas ($p<.01$), vinculadas a sentimientos, de agresión, frente al estrés y de planificación (-.559, -.519, -.461, -.570 y -.513 respectivamente), la relación alta entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas también alcanzó diferencias muy significativa ($rs=-.727$, $p<.01$).

Gómez Álvarez, et al. (2024) realizaron su estudio con alcance predictivo, de corte transversal, descriptivo para analizar en 430 alumnos de secundaria de escuelas públicas de Lima, Perú si el abuso de los videojuegos es predictor de agresividad, específicamente en confinamiento por la enfermedad pandémica de Covid-19, logrando detectar un 53.02% de mujeres, con una media de edad de 15.16, el 17% de los adolescentes vivía en familia nuclear y aparentemente normo-funcional, el test utilizado obtuvo una fiabilidad de .89 por Alpha de Cronbach, por dimensiones obtuvieron 40.43% de varianza para abstinencia, 5.49% para abuso y tolerancia, los problemas ocasionados por hacer uso de videojuegos alcanzaron el 4.19% y 4% dificultad en el control. En relación al cuestionario de agresión el Alpha fue de .83, la dimensión de agresión física obtuvo un puntaje de .68. un .56 para la agresión verbal, .55 para la ira y .65 para la dimensión de hostilidad, sus hallazgos más relevantes fue que la dependencia a los videojuegos tuvo asimetría positiva, la agresividad la consideraron una variable con distribución normal, (+/-1.5), los hombres tuvieron mayor dependencia a los videojuegos que las mujeres ($p < .01$), no encontraron significancia en la agresividad en ningún género ($p > .05$), hallaron relación positiva y muy significativa la dependencia a videojuegos con la agresividad en sus 4 dimensiones ($r = .360$, $p < .01$), es decir la agresividad física, verbal, la ira y la hostilidad. Descubrieron relación entre las variables ($R = 0.360$) y un coeficiente de determinación ($R^2 = .130$), es decir, la dependencia a videojuegos consigue predecir el comportamiento de la agresividad en un 13 %, una predicción moderadamente baja pero significativa ($p < .05$) el abusar de los videojuegos con la agresividad.

Hanco & Sapillado en el 2024 tuvieron como objetivo determinar la relación entre los videojuegos, las habilidades sociales y la conducta de agresividad en 245 adolescentes de tercer año escolar de una secundaria pública en Perú, a través de un diseño no experimental, explicativo, transversal-descriptivo, apoyándose con el Test de dependencia a los videojuegos, la escala de habilidades sociales y el cuestionario de agresión para medir la conducta de los alumnos, revelaron una media de 24.6 (DE=21.8) para la adicción a los videojuegos, una media es de 87.5 (DE=16.7)

en las habilidades sociales y 42.8 (DE=20.5) para la agresividad, con valores de asimetría y curtosis que no sobrepasan el valor 1.5. Encontraron que la adicción a los videojuegos y agresividad se relacionaron de forma positiva, pero con muy baja magnitud ($Rho=0.181$, $p<.01$), las habilidades sociales y agresividad tuvieron correlación negativa con magnitud baja ($Rho=-0.342$, $p=0.000$) y el 14% de agresividad es posible a la dependencia de videojuegos y su relación con las habilidades sociales. Hallaron que la adicción a los videojuegos ($b=0.189$, $p<0.05$), es directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad.

Tixi Lucio & García Ramos (2024) estudiaron la dependencia a los videojuegos y su relación con la hostilidad en 90 jóvenes de una unidad académica privada de Ambato, Ecuador que reunieron el criterio de haber jugado en cualquier dispositivo electrónico videojuegos indistintos, la edad entre los matriculados fluctuó entre los 12 y 16 años, el diseño de estudio fue no experimental, cuantitativo, de corte transversal, descriptivo y correlacional, encontrando que hubo dependencia alta y 50% moderada a los videojuegos y la hostilidad si tuvo relación significativa con la dependencia a los videojuegos ($p<.01$), aunque la distribución de puntuaciones entre ambas variables se reportaron normales por la prueba de Shapiro Wilk.

Material y método

La indagación fue no experimental, cuantitativa (Polit y Hungler, 2000), con diseño transversal, descriptivo y correlacional (Hernández Sampieri, Fernández Collado, y Baptista Lucio, 2018) para describir la dependencia a los videojuegos, en 114 estudiantes de una secundaria pública en Mazatlán, Sinaloa, México, que colaboraron libremente con asentimiento informado y con respaldo de firma en consentimiento informado escrito por sus padres, con muestreo probabilístico por conveniencia porque se encuestaron a todos los grados académicos del turno matutino.

Se consiguieron datos personales en una cedula sociodemográfica (edad, género, año escolar) e información de la adicción a videojuegos

utilizando el Test de dependencia de videojuegos (TDV) con 25 ítems, (Chóliz y Marco, 2011; Salas, Merino, Chóliz y Marco, 2017; Marco y Chóliz, 2017), 14 de ellos con escala de respuesta tipo Likert con valores de 0 para nunca; 1 para rara vez; 2 para a veces; 3 para la opción con frecuencia” y 4 para casi siempre y descubrir la frecuencia, 11 ítems indagan el grado de acuerdo o desacuerdo, sobre las afirmaciones relacionadas con los videojuegos con valores de respuesta 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).

Contempla cuatro dimensiones: La dimensión de abstinencia 10 preguntas alternadas (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), para identificar el malestar que se exterioriza cuando no pueden utilizar los videojuegos, así como su uso para tranquilizar problemas psicológicos, otra dimensión que busca el abuso y tolerancia, conformado por 5 reactivos (1, 5, 8, 9 y 12) que indica jugar progresivamente y cada vez más que al principio y de forma excesiva.

La dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos considera 4 ítems (16, 17, 19 y 23) para detectar consecuencias negativas del uso excesivo de videojuegos, la de dificultad en el control, integrado por 6 preguntas (2, 15, 18, 20, 22 y 24) que buscan dificultades para dejar de jugar, a pesar de no ser adecuado ni funcional hacerlo en momento o situación específica. Al obtener una puntuación global de 0 a 31 puntos se habla de una dependencia baja, al contabilizar de 32 a 66 se determina que existe una dependencia moderada y al lograr de 67 a 100 puntos la dependencia a los videojuegos resulta ser alta.

La puntuación para la subescala de Abstinencia es de 0 a 12 para dependencia baja, de 13 a 16 moderada y de 17 a 25 alta. La subescala de Abuso y Tolerancia es dependencia baja al contabilizar de 0 a 5, de 6 a 12 moderada y de 13 a 20 alta dependencia. La subescala de Problemas ocasionados por videojuegos el punto de corte es de 0 a 4 para una dependencia baja, de 5 a 10 moderada y de 11 a 16 califica para dependencia alta y la subescala de Dificultad en el control es dependencia baja al alcanzar de 0 a 7 puntos, moderada de 8 a 15 y alta dependencia

de 16 a 24.

El estudio fue validado por el consejo técnico de la secundaria ubicada en Mazatlán, Sinaloa, enviaron oficio y consentimiento informado a los padres o tutores y al contar con la firma de autorización se acudió en días programados por coordinación académica y en colaboración con la prefectura a los salones de clases donde se explicó motivo de estudio y al dar su asentimiento informado se hizo la recolección de datos y por último se agradeció a los adolescentes su colaboración y tiempo consignado.

Para el análisis de la información se aprovechó la estadística descriptiva e inferencial (Daniel, 2016), con el uso de paquete estadístico Statistical Package For Social Sciences (SPSS) versión 31.00 para Windows 8 (IBM, 2020). Se obtuvieron datos descriptivos de las variables categóricas que se presentaron en frecuencias y porcentajes, además se obtuvieron medidas de tendencia central y de dispersión para las variables numéricas del estudio. Posteriormente, se obtuvo la consistencia interna del test de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones a través de la prueba de Alpha de Cronbach (Cronbach, 1951). La pesquisa en todo momento el apego a lo instituido en el Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud en seres humanos (Secretaría de Salud, 2017).

Resultados

Consistencia interna del instrumento y Estadística Descriptiva

El test de dependencia a los videojuegos presentó un Alpha muy confiable y aceptable ($\alpha=0.93$), los estudiantes de secundaria fueron ligeramente predominantes los del género masculino (50.9%), quienes cursaban el segundo grado (56.1%), con edad promedio de 14.78 (Desviación Estándar [DE]=.662) y calificación de 8.01 en promedio (DE=0.4308).

Los alumnos de secundaria dijeron estar totalmente de acuerdo en jugar más videojuegos que cuando inició (5.3%), pedirle prestada una videoconsola o computadora a un familiar, amigo o conocido (3.5%),

igualmente les afecta mucho querer jugar y no funciona el aparato de videojuego (3.5%) con mismo porcentaje dijo sentir la necesidad de jugar videojuegos al acordarse de ellos.

El 10.5% dijo estar un poco de acuerdo el dedicarle tiempo extra a temas de videojuegos aunque esté haciendo otras cosas, incluso el 1.8% expresó estar totalmente de acuerdo en sentirse vacío si no dedica tiempo a jugar, o se irrita o enfada cuando el aparato de videojuego o consola no funciona adecuadamente (10.5%), el 5.3% aceptó estar totalmente de acuerdo en serle insuficiente el tiempo para jugar en comparación de cuando inició los videojuegos y con mismo porcentaje dijo dedicarle menos tiempo a otras actividades por estar bastante rato en los videojuegos. Preocupantemente el 7.0% dijo estar totalmente de acuerdo en estar obsesionado con subir de nivel, ganar prestigio o avanzar lo más que se pueda en cualquier juego de video (7%) y hasta busca rápido un juego nuevo cuando no le funciona alguno previo (7.0%) aseverando estar totalmente de acuerdo en creer que juega demasiado (7.0%), con la misma respuesta de estar en total acuerdo los adolescentes de secundaria encuentran difícil parar de jugar cuando ya lo han iniciado aunque el llamado sea de sus padres o amigos o porque tiene que moverse a algún sitio (3.5%) y alarmantemente el 12.3% dijo estar totalmente de acuerdo en refugiarse en los videojuegos cuando se siente mal anémicamente.

Para evaluar la frecuencia de uso de los videojuegos los adolescentes de secundaria dijeron que con frecuencia lo primero que hacen los fines de semana al levantarse es ponerse a jugar videojuegos, el 17.5% muchas veces ha llegado a jugar más de 3 horas seguidas, incluso a discutido con familiares por dedicarle demasiado tiempo al juego de video, muchas veces juega cuando está aburrido y se ha acostado o dormido tarde por quedarse jugando (21.3%), el 35.1% dijo estar totalmente en desacuerdo que cuando tienen poco de tiempo se pone a jugar aunque sea un momento, pero cuando está jugando aceptó estar totalmente de acuerdo en perder la noción del tiempo (14.0%), un 5.3% aceptó estar de acuerdo que lo primero que hace al llegar a su casa es jugar videojuegos y hasta ha mentado a las personas del tiempo que dedica a jugar disminuyendo

la cantidad de tiempo real (1.8%) y cuando está en actividades escolares en su mente aparece como avanzar en algún videojuego (1.8%) y el 8.8% expresó estar totalmente de acuerdo en tener que jugar para distraerse de alguno problema que lo aqueje. Vea la Tabla 1.

Tabla 1
Prevalencia de uso académico de ChatGPT en estudiantes de Nutrición y Gastronomía

Preguntas		Total- mente en de- sacuerdo	Un poco en desac- uerdo	Neutral	Un poco de ac- uerdo	Total- mente de acuerdo
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	f	34	26	36	12	6
	%	29.8	22.8	31.6	10.5	5.3
Si no me funciona la videoconsola o el PC, le pido prestada una a un familia o amigos.	f	86	10	8	6	4
	%	75.4	8.8	7.0	5.3	3.5
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	f	64	28	14	4	4
	%	56.1	24.6	12.3	3.5	3.5
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo necesidad de jugar con ellos.	f	52	22	18	18	4
	%	45.6	19.3	15.8	15.8	3.5

Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas.	f	72	14	16	12	0
	%	63.2	12.3	14.0	10.5	0
Si no estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	f	88	6	10	8	2
	%	77.2	5.3	8.8	7.0	1.8
Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	f	60	10	16	16	12
	%	52.6	8.8	14.0	14.0	10.5
Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes que cuando comencé.	f	74	14	16	4	6
	%	64.9	12.3	14.0	3.5	5.3
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos ocupan bastante rato	f	70	24	8	6	6
	%	61.4	21.1	7.0	5.3	5.3
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	f	66	20	14	6	8
	%	57.9	17.5	12.3	5.3	7.0

Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	f	68	24	10	4	8
	%	59.6	21.1	8.8	3.5	7.0
Creo que juego demasiado a los videojuegos.	f	58	16	26	6	8
	%	50.9	14.0	22.8	5.3	7.0
Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	f	66	26	8	10	4
	%	57.9	22.8	7.0	8.8	3.5
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	f	62	14	8	16	14
	%	54.4	12.3	7.0	14	12.3
		Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar algún videojuego.	f	48	32	28	6	0
	%	42.1	28.1	24.6	5.3	0
He llegado a estar jugando más de 3 horas seguidas.	f	30	22	28	14	20
	%	26.3	19.3	24.6	12.3	17.5

He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	f	74	22	14	2	2
	%	64.9	19.3	12.3	1.8	1.8
Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	f	20	22	32	28	12
	%	17.5	19.33	28.1	24.6	10.5
Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	f	22	36	34	8	14
	%	19.3	31.6	29.8	7.0	12.3
En cuánto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	f	40	34	26	6	8
	%	35.1	29.8	22.8	5.3	7.0
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	f	36	26	22	14	16
	%	31.6	22.8	19.3	12.3	14.0
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	f	64	30	10	4	6
	%	56.1	26.3	8.8	3.5	5.3

He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	f	66	20	20	6	2
	%	57.9	17.5	17.5	5.3	1.8
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	f	78	22	10	2	2
	%	68.4	19.3	8.8	1.8	1.8
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	f	46	20	26	12	10
	%	40.4	17.5	22.8	10.5	8.8

Fuente: TDV n=114

Estadística Inferencial

La dependencia a los videojuegos en adolescentes de secundaria tuvo diferencias muy significativas ($X^2=32.947$, $p>.01$), el 5.3% tuvo dependencia alta y un 66.7% moderada (IC=1.2294-1.5426). Vea la Tabla 2 y la Figura 1.

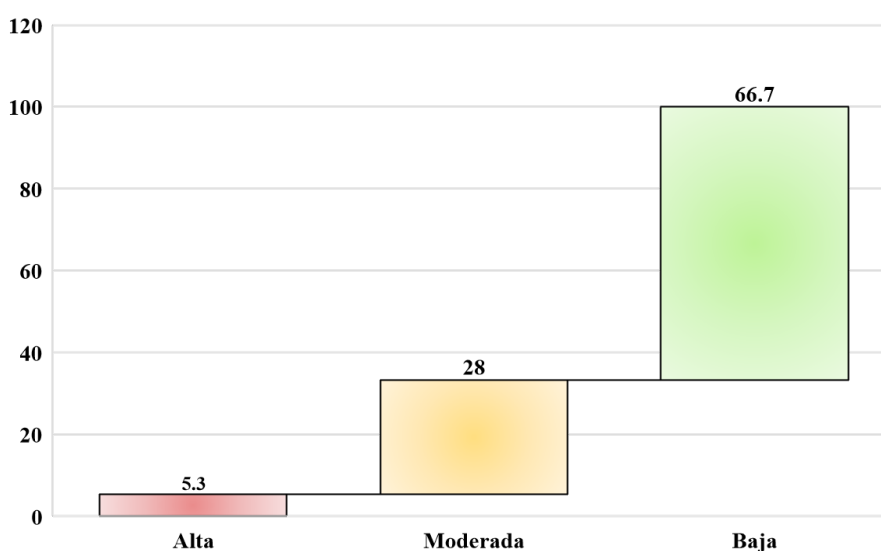
Tabla 2. Prevalencia de Dependencia a los videojuegos en alumnos de secundaria pública

Dependencia	f	%	IC 95%		X ²	Valor p
			Límite Inferior	Límite Superior		
Alta	6	5.3	1.2294	1.5426	32.947	.001
Moderada	32	28.0				
Baja	76	66.7				

Fuente: TDV n=114

Figura 1

Dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria pública



Fuente: Elaboración propia

Las cuatro dimensiones de la dependencia a los videojuegos presentaron diferencias muy significativas ($p < .01$), en la dimensión de abstinencia el 12.3% de los estudiantes de nivel secundaria tuvo dependencia alta, y 22.8% moderada, lo que hace ver que los malestares emocionales están presentes por usar en exceso o por dejar de usarlos por tiempo prolongado ($X^2=53.053$, $IC95\%=1.3426-1.6048$), en la dimensión

de abuso y tolerancia a los juegos de video la dependencia se mantuvo alta en el 10.5 de los alumnos ($X^2=54.526$, $IC95\%=1.3239-1.5824$), 15.8% tuvieron alta dependencia en la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos ($X^2=29.263$, $IC95\%=1.4575-1.7355$) y el 8.8% presentó alta y 22.2% moderada dependencia en la dimensión de dificultad en el control cuando hace uso de los videojuegos ($X^2=66.526$, $IC95\%=1.2833-1.5237$). Vea la Tabla 2 y la Figura 2.

Tabla 2

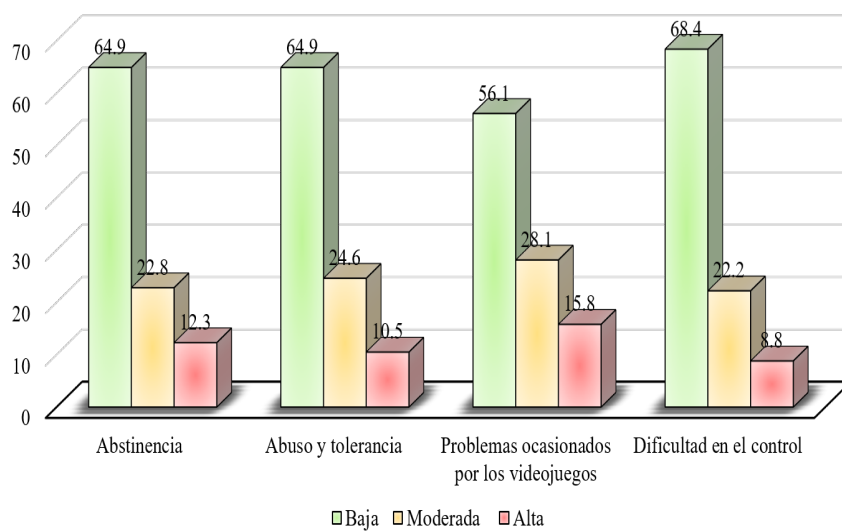
Prevalencia de dependencia a los videojuegos por dimensiones en estudiantes de secundaria pública

De- pen- dencia	Dimensiones								
	Abstinencia		Abuso y tol- erancia		Problemas ocasionados por los vid- eojuegos		Dificultad en el control		
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Baja		74	64.9	74	64.9	64	56.1	78	68.4
Moderada		26	22.8	28	24.6	32	28.1	26	22.2
Alta		14	12.3	12	10.5	18	15.8	10	8.8
IC95%	Límite inferior	1.3426		1.3299		1.4575		1.2833	
	Límite superior	1.6048		1.5824		1.7355		1.5237	
X^2		53.053		54.526		29.263		66.526	
Valor p		.001		.001		.001		.001	

Fuente: Elaboración propia n=114

Figura 2

Dependencia a videojuegos por dimensiones en estudiantes de secundaria pública



Fuente: Elaboración propia

La dependencia a los videojuegos por género tuvo diferencias muy significativas ($p < .01$), con más dependencia alta en los hombres (24.2%), pero mayor dependencia moderada en las mujeres con 39.5% ($X^2=8.909$, $IC95\%=2.0305-2.6361$), las medias fueron menores en los hombres ($\bar{x}=2.3333$). Vea la Tabla 3 y la Figura 3.

Tabla 3

Prevalencia de dependencia a los videojuegos por género en estudiantes de secundaria pública

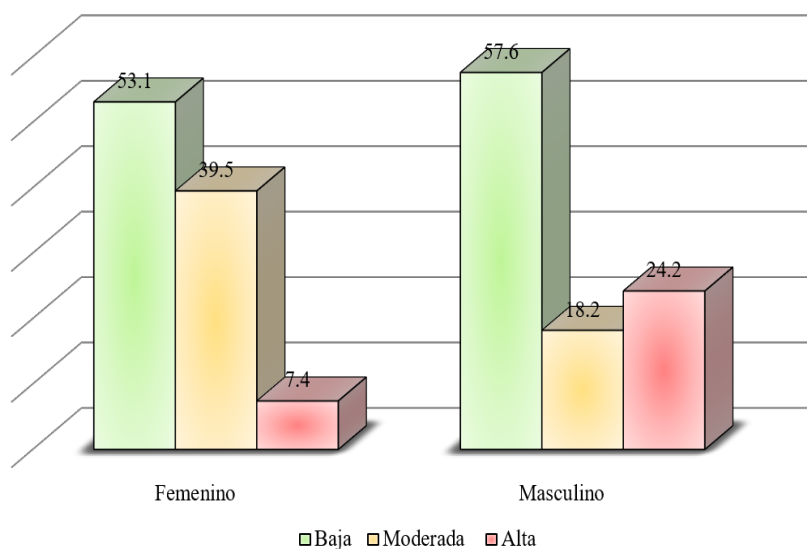
Dependencia	Género				
	Femenino		Masculino		
	f	%	f	%	
Baja		43	53.1	19	57.6
Moderada		32	39.5	6	18.2

Alta		6	7.4	8	24.2
IC95%	Límite inferior	2.3167		2,0305	
	Límite superior	2.5969		2.6361	
X ²		26.741		8.909	
Valor p		.001		.012	
— X		2.4568		2.3333	

Fuente: Elaboración propia n=114

Figura 3

Dependencia a videojuegos por género en estudiantes de secundaria pública



Fuente: Elaboración propia

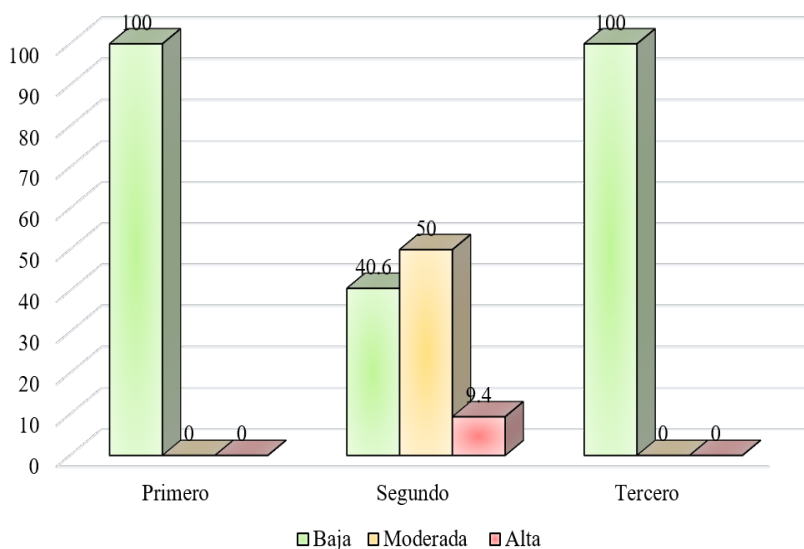
Por grado académico los alumnos de segundo año fueron quienes presentaron dependencia alta en un 9.4% y el 50% moderada dependencia a los videojuegos, mientras que la dependencia baja fue evidente en los de primer y tercer grado escolar (\bar{x} =2.3125-3.000). Vea la Tabla 4 y la Figura 4.

Tabla 4
Prevalencia de dependencia a los videojuegos por grado escolar en estudiantes de secundaria pública

Dependencia	Grado escolar					
	Primero		Segundo		Tercero	
	f	%	f	%	f	%
Baja	25	100	26	40.6	29	100
Moderada	0	0	32	50.0	0	0
Alta	0	0	6	9.4	0	0
\bar{X}	2.5056		2.3125		3.000	

Fuente: Elaboración propia n=114

Figura 4
Dependencia a videojuegos por grado escolar en estudiantes de secundaria pública



Fuente: Elaboración propia

Conclusión-discusión

Los resultados derivados en este estudio demuestran una prevalencia significativa de dependencia a los juegos de video en estudiantes de secundaria, con un preocupante 5.3% que muestra dependencia alta y 66.7% moderada, la cual, tiene un riesgo de transitar a la dependencia alta, lo que puede ser un problema de índole social, físico y psicológico y en caso específico de carácter académico existe un riesgo latente de que el alumno adolescente priorice al videojuego que al estudio, Saico (2023) de una población similar detectó 31.67% de dependencia alta al videojuego que al relacionarla con las habilidades sociales (bajas en un 55.0%) encontró alta significancia estadística ($p < .01$).

Por otro lado Portillo-Peñuelas et al. (2023) encontraron que la mayoría de sus participantes lograron clasificarse sin dependencia, pero resaltando la importancia de quienes accedan a estudios superiores el riesgo de generar adicción y dependencia sería mínima, además demostraron que los hombres son más propensos a adquirir dependencia de videojuegos, por género descubrieron diferencias altamente significativas ($p < .01$) y mayores niveles de adicción al juego en los hombres ($\bar{X} = .07$) lo que converge con lo encontrado en los alumnos de secundaria de Mazatlán, Sinaloa con 24.2% de dependencia alta ($\bar{X} = 2.3333$), no obstante las mujeres se ubicaron en el 7.4% de alta y 39.5% de moderada dependencia ($\bar{X} = 2.4568$), lo que hace ver que las mujeres están optando como entretenimiento a los videojuegos, también para que no sea encasillada en actividades sutiles y posiblemente sea para romper estereotipos donde su participación evite una representación simplista y sexualizada haciendo ver al sexo opuesto su capacidad de competencia o porque cada vez más incluyen a mujeres como protagonistas como Aveline de Grandpré o Aya o Amunet (Castel, 2004); existe información de contiendas virtuales donde niñas o mujeres adolescentes y adultas se hacen pasar por hombres etiquetándose como neutros para no ser identificadas y evitar recibir insultos al momento de conectarse o permanecer horas jugando porque desafortunadamente el videojuego se ha convertido en el ocio cotidiano de hombres y mujeres como lo aseveraron Gómez y Calderón, en el 2023.

En España se tiene documentado una cifra mínimamente equiparada de jugadores, pues solamente el 2% de mujeres se aleja de los jugadores hombres (Asociación Española de Videojuegos, 2022). El hecho de que las personas busquen distraerse de actividades cotidianas en especial aquellas generadoras de estrés y cansancio, al refugiarse en el videojuego no es garantía de relajación y descanso, conlleva riesgo de ser atrapado por la adicción y en la mujer se suma la posibilidad de ser violentada por considerarla débil, conformista, sumisa y temerosa (Gala y Samaniego, 2021) y el detectar que las adolescentes participantes casi representan cerca de la mitad con dependencia hace pensar en dos polos opuesto: el que no logren cumplir los retos establecidos por el propio videojuego o las exigencias de los contrincantes, o porque consiguen estar al mismo nivel o inclusive con mayor puntaje que los hombres y desean mostrar que son fuertes, audaces e inteligentes y al mismo tiempo denotar que los juegos de video no son territorio masculino.

En cuanto a las dimensiones específicas de la dependencia, se observó que la abstinencia está generando malestares emocionales tanto por el uso excesivo de videojuegos como por la interrupción prolongada del mismo, hallazgos consistentes con estudios que han detectado sintomatología de índole emocional (ansiedad, tristeza, actitudes negativas y baja autoestima) y físicos (cefalea, cansancio, falta de sueño, sobrepeso o desnutrición) asociados al uso problemático de los juegos de video (Estévez, A., Fernández, D., Gonzalvo, I., y Bilbao, P. (2014), aspectos nada nuevos pero, con alto pináculo a la dependencia alta o con severidad de manifestaciones clínicas. Mora-Salgueiro et al. (2022) encontraron una relación positiva y muy significativa entre los hábitos de juego y la adicción al juego ($CC=0.39$, $X^2=501,61$, $p<0.001$), con 13.5% de participantes encasillados en el juego problemático, los síntomas negativos por jugar videojuegos que se acercan a posible adicción fue muy significativa en los participantes del género masculino ($CC=0.29$, $X^2=350.18$; $p<0.01$), lo que evidencia una afectación emocional más que física en aquellas personas que incursionan en los videojuegos.

Referencias bibliográficas

- Asociación Española de Videojuegos. (2022). La industria del videojuego en España en 2021. AEVI. <https://www.oficinamediaespana.eu/noticias/item/3807-aevi-2022-informe-sobre-la-industria-del-videojuego-en-espana>
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes* (7º Ed). Gallimard Editions.
- Castel, E. (2004). Gran diccionario de Mitología Egipcia – Letra A. <https://bit.ly/3sqMVXQ>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cronbach, L. J. (1951). Coeficiente alfa y estructura interna de las pruebas. *Psychometrika* 16, 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Daniel, W. W. (2016). *Bioestadística: Base para el análisis de las ciencias de la salud*. Limusa Wiley.
- Estévez, 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. <https://doi.org/10.20882/adicciones.26>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* [Tesis de maestría, Georgia Institute of Technology].
- Gala, R. P., & Samaniego, F. (2021). Videojuegos y género, aportes para pensar la industria argentina. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (130), 79–95. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4892>
- Gentile, D., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J., Cash, H., Coyne, S., & Markle,

- T. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(Suppl. 2), 81–85. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758H>
- Gómez Álvarez, I., Yañacc Pacuri, D., Malca Peralta, S. S., & Morales-García, W. C. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 22(62), 195–212. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v22i62.8583>
- Gómez Miguel, A., & Calderón Gómez, D. (2023). Videojuegos y jóvenes: Lugares, experiencias y tensiones. Centro Reina Sofía de Fad Juventud. ISBN: 978-84-19856-01-2. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/91582>
- González, M., Espada, J. P., & Tejeiro, R. A. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180–185. <https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Hanco, M. Q., & Sapillado, K. P. (2024). Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 17(2), 48–58. DOI: <https://doi.org/10.17162/rccs.v17i2.2104>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México: McGraw-Hill Interamericana.
- IBM Corp. (2020). *IBM SPSS Statistics para Windows* (versión 27.0) [Software]. IBM Corp.
- Lorenci, M. (2012). *Anuario SGAE de las artes escénicas, musicales y audiovisuales*. Fundación Autor. Madrid.
- Malone, T. W. (1981). *Toward a theory of intrinsically motivating*

- instruction. *Cognitive science*, 5(4), 333-369. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0364021381800171>
- Marco, Clara, & Chóliz, Mariano. (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>
- Mendoza, M. (2023). Habilidades Sociales en la Dependencia a Videojuegos en Estudiantes de Instituciones Educativas de Cajamarca, 2022 [Doctoral dissertation, Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/120805>
- Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicología Conductual = Behavioral Psychology: Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 30(3), 627-639. <https://doi.org/10.51668/bp.8322302s>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). International Classification of Diseases 11th Revision for Mortality and Morbidity Statistics (ICD-11 MMS). <https://icd.who.int/browse11/l-m/es>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. <https://www.who.int/classifications/icd/en/>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in children*. Routledge.
- Polit, D., y Hungler, P. (2000). *Investigación científica en ciencias de la salud: Metodología de la investigación*. McGraw Hill/Interamericana.
- Portillo-Peñuelas, S. A., Caldera-Montes, J. F., Sedeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M. D. R., Reynoso-González, O. U., & Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3),

445–462.

- Saico, B. M. (2023). Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Revista EDUSER*, 10(1), 7–17. <https://doi.org/10.18050/eduser.v10n1a1>
- 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.upsyl6-4.aptd>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, Vol. 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Secretaría de Salud. (2017). Reglamento de la Ley General de Salud en materia de investigación para la salud. http://dceg.bajacalifornia.gob.mx/Sasip/documentos/archivos/UNE402017118125818715_15.pdf
- Tixi Lucio, N. D., & García Ramos, D. C. (2024). Hostilidad y dependencia a videojuegos en adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 210–220. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/371cc6a0-1234-460e-91f0-e3d4355c8060/content>
- White, B. Y. (1984). Designing Computer Games to Help Physics Students Understand Newton's Laws of Motion. *Cognition and Instruction*, 1(1), 69–108. https://doi.org/10.1207/s1532690xcio101_4