

REVISIÓN DE LA LITERATURA CIENTÍFICA SOBRE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y OTRAS VARIABLES ESTUDIADAS EN SU RELACIÓN

FEDERICO MAXIMILIANO JORDAN MUIÑOS * 

* Universidad de Flores (Argentina)

federico.muinos@uflo.edu.ar



Resumen. La adicción a los videojuegos toma, aún más, relevancia en el corriente año tras el aviso de la Organización Mundial de la Salud de que formará parte de los trastornos de adicción en la onceava edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades. Al tener esto en cuenta, se realizó una revisión de la literatura científica de los últimos 10 años sobre otras variables estudiadas en relación a la adicción a los videojuegos. Para, de esta manera, comprender mejor los factores que influyen en este trastorno y sus posibles consecuencias. Algunas de las variables que se encontraron estudiadas son: personalidad, ansiedad, depresión, sí mismo, rendimiento académico, fluir, motivación, fobia social, entre otras.

Palabras Claves. Adicción – Video juegos – Personalidad – Autoestima

Abstract. The addiction to video games has gain more recognition in recent years after World Health Organization advises that it will be part of addiction disorders in the eleventh edition of the International Classification of Diseases. When taking this into account, a review of the scientific literature of the last 10 years on other variables studied in relation to addiction to video games was made. To better understand the factors that influence this disorder and its possible consequences. Some of the variables that were studied are: personality, anxiety, depression, self, academic performance, flow, motivation, social phobia, among others..

Keywords. Adiction – Video games – Personality – Self-Esteem

Enviado.06-12-2018 | **Aceptado.** 28-12-2018

En el corriente año, la Organización Mundial de la Salud (OMS) indicó que incluirá en la onceava edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) la Adicción a los Videojuegos a la sección de Trastornos de Adicción. Este nueva edición entra en vigencia desde el 1 de enero de 2022 (OMS, 2018). Hecho de gran importancia si se tiene en cuenta que, a nivel nacional, el 19% de la población hace uso de los VJs (Sistema de Información Cultural de la Argentina, 2017).

Se crearon diferentes escalas (Lemmens, Valkenburg y Peter, 2009; Van Rooij, Schoenmakers, van den Eijnden, Vermulst y van de Mheen, 2012; Wong y Carson Hodgins, 2013; Chamarro et al., 2014; Khazaal et al., 2016; Lins

Lemos, Cardoso y Botelho Sougey, 2016; Yilmaz, Griffiths y Kan, 2017; Lloret Irlles, Morell Gomis, Marzo Campos y Tirado González, 2018) para poder establecer si un videojugador posee adicción a los VJs o no. Sin embargo, ¿cuáles son sus consecuencias? ¿Hay factores protectores o de riesgo? ¿Se puede predecir quién tiene más posibilidades de poseer un uso patológico de los VJs? Al tener en cuenta estas preguntas, se decidió llevar a cabo esta revisión de la literatura científica (en español e inglés) sobre lo estudiado en los últimos 10 años.

Adicción a los VJs según su género

Chóliz y Marco (2010) tuvieron como objetivo analizar el patrón de uso y dependencia en VJs durante la infancia y la adolescencia. Para ello recurrieron a una muestra de 621 niños y adolescentes (327 varones y 294 mujeres) entre los 10 y 16 años, todos ellos estudiantes en Valencia, España. Todos ellos respondieron un cuestionario autoadministrable de Dependencia a los VJs basado en el DSM IV TR y los criterios de desórdenes de dependencia. Además, completaron una pregunta sobre su autopercepción de dependencia a los VJs (una escala del 0 al 100). Los resultados indicaron que los chicos juegan más seguido y más tiempo que las chicas. Además, los primeros prefieren los juegos de deportes, carreras, disparo y los que posean violencia gráfica. Mientras que las chicas suelen jugar videojuegos con aspectos socio-afectivos, educacionales y de acción arcade. Encontraron que la adicción a los VJs se encuentra más relacionada con cuatro factores: tolerancia, falta de control, problemas causados por el uso excesivo y el estrés causado por no poder jugar VJs; los chicos suelen presentar más problemas de juego patológico que las chicas.

Ream, Elliot y Dunlap (2013) estudiaron la relación entre la adicción a los VJs y su relación con los géneros disponibles durante el transcurso de la vida. Para ello utilizaron una entrevista personal asistida por computadora de información demográfica actual e histórica que medía: uso de videojuegos, consumo de azúcar y cafeína y compromiso con la escuela y/o trabajo. La misma consultaba estos datos desde los 6

años de edad hasta la actualidad. Participaron 692 personas de Nueva York que tenían entre 18 y 29 años. Los resultados indicaron que durante la infancia hubo un aumento de los géneros de VJs a los que jugaban, que durante la segunda década alcanzaba su punto máximo y declinaban durante la adultez emergente. El único predictor consistente en la predicción de problemas de juego fue la búsqueda de sensaciones. Además, la relación entre juego problemático y edad y los diferentes géneros fue negativa o insignificante.

Braun, Stopfer, Müller, Beutel y Egloff (2016) estudiaron la relación entre los géneros de VJs, adicción y Cinco Grandes Factores entre videojugadores y no videojugadores. Para ello accedieron a una muestra de 2891 personas (2421 hombres y 470 mujeres) que tenían entre 13 y 65 años. Para ello usaron el Inventario de los Cinco Grandes SOEP (BFI-S), la Escala de Evaluación de adicción a la internet y juegos de computadora y un cuestionario sociodemográfico. Los resultados indicaron que hay relación entre Neuroticismo y los videojugadores con problemas de adicción, pero se encontraron resultados similares para no-jugadores. Para videojugadores regulares encontraron bajos niveles de Neuroticismo. La extraversión se relaciona de forma negativa con la adicción a VJs. No se encontró relación entre Apertura a la Experiencia y adicción a los VJs. Hallaron una relación negativa entre Responsabilidad y adicción a los VJs. En cuanto a los géneros, las personas con mayores niveles de Neuroticismo preferían los juegos de rol y simuladores; los jugadores con mayores niveles

de Extraversión prefieren los juegos de acción; Extraversión se distribuyó de manera similar entre todos los géneros; Mayores niveles de Responsabilidad se encontraron entre jugadores de Simuladores.

Adicción a los VJs, personalidad y sus características

Kim, Namkoong, Ku y Kim (2008) analizaron la relación entre adicción, auto-control, agresión y narcisismo por ser consideradas características relacionadas con poblaciones en riesgo para juego en línea adictivo. Para ello, recurrieron a una muestra de 1471 jugadores (1216 varones y 255 mujeres) coreanos de World of Warcraft, Lineage y Mabinogi. Los cuales respondieron un cuestionario ad-hoc (edad, sexo, ocupación y patrones de uso de internet o VJ en línea, la calidad de relación percibida con sus pares, familiares y sus niveles de ansiedad social); la escala de adicción al juego en línea de Whang (2002) que es una versión modificada de la escala de adicción a internet de Young (1999); el cuestionario de agresión de Buss-Perry (1992); la escala de auto-control de Gottfredson y Hirschi (1990); y la escala del desorden de personalidad narcisístico de Hwang (1995). En el análisis de los resultados encontraron que hay una correlación positiva entre la adicción a los VJ y la agresión y el narcisismo. Mientras que el auto-control está correlacionado de forma negativa con la adicción a los juegos en línea.

Mehroof y Griffiths (2010) accedieron a una muestra de 123 estudiantes universitarios (72 hombres de 22,3 años de media y 51 mujeres de

21,6 años de media). El objetivo fue estudiar la adicción a los VJs (GAS), auto-control (Escala de Auto-control), agresión (Cuestionario de Agresión de Buss Perry), búsqueda de sensaciones (Inventario de Búsqueda de Sensaciones de Arnett), ansiedad como rasgo o estado (Inventario para adultos de Ansiedad Estado-Rasgo) y personalidad (Cuestionario de Personalidad de Eysenck). Los resultados indicaron relaciones significantes entre rasgos de agresión y adicción a las apuestas en línea, búsqueda de sensaciones, Neuroticismo, estado de ansiedad y rasgo de ansiedad. La búsqueda de emociones tuvo una relación positiva con la adicción a VJs. Lo mismo ocurrió con la agresión. Por su parte, la ansiedad (estado y rasgo) se encontraron relaciones significativamente el juego excesivo.

Choo et al. (2010) estudiaron la adicción a los VJs en 2998 jóvenes de Singapur (2179 hombres y 819 mujeres). Los cuales abarcaban estudiantes de primaria y secundaria con un media de edad de 11,2 años. Todos ellos respondieron a 10 subtest que abarcaban: información demográfica, uso de VJs, fortalezas personales, actitudes sociales, rasgos de agresión y hostilidad, uso patológico de VJs, experiencia en VJs, entorno familiar, control parental y síntomas somáticos. El resultado de las mediciones fue que 8,7% de la muestra presentó uso patológico de los VJs, presentando los chicos más síntomas patológicos que las chicas. También, se encontró que la competencia social, la hostilidad, problemas de control de impulso, daño al funcionamiento

social y desempeño académico fueron variables asociadas con la adicción a los VJs.

Collins, Freeman y Chamarro-Premuzic (2011) se llevaron cabo una investigación con 225 participantes (96 mujeres y 129 hombres) de entre 13 y 60 años. Los cuales completaron: Collins, Freeman y Chamarro-Premuzic (2011) se llevaron cabo una investigación con 225 participantes (96 mujeres y 129 hombres) de entre 13 y 60 años. Los cuales completaron: el Compendio Internacional de Ítems de Personalidad que mide Cinco Grandes Factores de la Personalidad, el Cuestionario Abreviado de Búsqueda de Sensaciones, de Rasgo de Inteligencia Emocional, la Escala de Agresión de Buss-Perry, de Auto-regulación, de Autoestima de un solo ítem y el Inventario Abreviado de Impulsividad de Dickman. Los resultados que obtuvieron muestran que los rasgos de personalidad difieren entre los videojugadores con uso problemático y los que no, pero no reflejan los encontrados en personas con adicción a consumo de sustancias. Los bajos niveles de impulsividad funcional y agradabilidad junto a altos niveles de agresión verbal y dependencia a videojuegos fue asociado con mayores cantidades de tiempo utilizado en jugar juegos de rol multijugador masivos (MMORPG). Cuando compararon jugadores con juego problemático de MMORPG y los que no, encontraron que, los primeros, poseían impulsividad disfuncional, menor auto-regulación y agradabilidad. Esto último sugeriría que son rasgos importantes para la aparición y mantenimiento de juego problemático de MMORPG.

Adicción a los VJs y los Cinco Grandes Factores de la Personalidad

Huh y Bowman (2008) analizaron la adicción (percepción de sanciones sociales, juego excesivo, juego incontrolable y displacer), la personalidad a través de los Cinco Factores y la percepción del uso de los juegos en línea (conveniencia, utilidad e interés). Para ello accedieron a una muestra de 133 estudiantes universitarios de Corea del Sur. Todos ellos respondieron un cuestionario de adicción que confeccionaron los autores. Esto lo hicieron basándose en los creados por Horvath (2004) y Griffiths y Hunt (1998), los Cinco Factores los midieron mediante el Inventario NEO de Cinco Factores y por un cuestionario ad-hoc para medir la percepción del uso de los juegos en línea. Los resultados indicaron que hay una correlación positiva y significativa entre extraversión y adicción que los autores relacionan con el aspecto social de los juegos en línea. Por su parte el interés se relacionó con los factores de personalidad y adicción y conveniencia solo con este último. Mientras que utilidad no se relacionó con adicción. Sin embargo, la muestra tuvo un pequeño número de personas con adicción a los VJs, lo que dificulta la generalización de los datos.

Schou Andreassen et al. (2013) analizaron una muestra de 218 estudiantes universitarios de Noruega (171 mujeres y 45 hombres) con una edad media de 20,7 años. Todos completaron la Escala de Adicción a Facebook de Bergen, la Escala de Adicción a los VJs para adolescentes (GASA), Cuestionario de Diagnóstico de Young

(adicción a internet), el Inventario de Adicción al Ejercicio, Índice de Adicción al Teléfono Móvil, la Escala de Compra Compulsiva, Escala de Adicción al Estudio, el Inventario Revisado de NEO Cinco Factores (NEO-FFI-R) para los Cinco Rasgos de Personalidad. Los resultados indicaron que la adicción a los videojuegos está asociado positivamente con el género masculino. También, encontraron que el Neuroticismo Extraversión y Apertura a la Experiencia se relacionan de forma positiva con la adicción a los VJs. Mientras que Agradabilidad se relaciona de forma negativa y Responsabilidad de forma negativa y significativa con adicción a los VJs.

Vollmer, Randler, Horzum y Ayas (2014) analizaron la relación entre la adicción a los VJs de computadora, edad, Cinco Grandes Factores de la Personalidad, el Cronotipo, uso de videojuegos, edad y género. Para ello, obtuvieron una muestra de 741 adolescentes de Turquía (294 mujeres y 446 hombres), la edad estaba entre los 11 y 16 años. Todos ellos completaron la Escala Compuesta de Madrugada, BFI version reducida y la Escala de Adicción a los Juegos de Computadora. Los resultados indicaron que los alumnos orientados a trasnochar y los hombres tienen más tendencia a la adicción a videojuegos que los mayores, los que suelen madrugar y las mujeres. No se encontraron relaciones significativas entre adicción a los juegos de computadora y Apertura a la Experiencia y Responsabilidad. Sí se encontró que Agradabilidad y Extraversión presentan menores puntajes en adicción.

Seok y DaCosta (2015) estudiaron una muestra de 1995 jugadores de videojuegos móviles (71% hombres y 29% mujeres) de colegios secundarios y universidades del Sur Korea. El objetivo era comparar el uso de los videojuegos móviles y la personalidad para saber qué factores pueden predecir la adicción a los VJs. Para ello, tomaron un cuestionario compuesto por: una sección de consulta sobre preferencias de los juegos móviles, la segunda sobre adicción a los videojuegos, la tercera sobre los Cinco Grandes Rasgos de la Personalidad y la cuarta sobre datos sociodemográficos. En los resultados se encontró que Agradabilidad es el factor más significativo para poder predecir la frecuencia y horas de juego. La Apertura a la Experiencia fue el rasgo más consistente como predictor. Mientras que Responsabilidad, Extroversión y Neuroticismo funcionaron como predictores de la cantidad de dinero gastado en Vjs y recomendaciones que le hacen a otras personas. Neuroticismo se relaciona con la cantidad de VJs instalados en el teléfono. Extroversión influyó en el tipo de teléfono móvil que poseían. A su vez Responsabilidad y Neuroticismo a la compra de videojuegos que habían sido adquiridos de forma gratuita. Sin embargo, la asociación en general fue débil, por lo cual la personalidad sería un pobre predictor sobre la adicción a los videojuegos.

Saini, Baniya, Verma, Soni, Kesharwani (2016) estudiaron la relación entre la adicción a Facebook, la adicción a los VJs y los Cinco Grandes Rasgos. Para ello, utilizaron la Escala de Adicción a Facebook de Bergen, la Escala de Adicción a los VJs (GAS), BFI y un Cuestionario

de Información Sociodemográfica. Estos instrumentos se administraron en una muestra de 140 personas (89 hombres y 51 mujeres) con una edad media de 21,23 años para los hombres y 20,35 años para las mujeres. En los resultados encontraron que los estudiantes con altos niveles de Neuroticismo y Agradabilidad y bajos de Extraversión tienden más a la adicción a los VJs. A su vez, Neuroticismo fue el predictor más fuerte.

Adicción a los VJs, Cinco Factores y otras variables

Cole y Hooley (2013) analizaron una muestra estuvo compuesta por 163 participantes (65 mujeres, 92 hombres y 6 sin identificar) con una edad media de 27,3 años. Todos ellos jugadores de juegos masivos en línea. Todos ellos completaron la Escala de Uso patológico generalizado de internet, El inventario Ansiedad Estado-Rasgo de Spielberger, la Escala de Absorción de Tellegen, el Inventario NEO de Cinco Factores y la Escala de Fobia Social. Los resultados indicaron que los usuarios que poseen un uso problemático de internet presentan mayores niveles de fobia social y ansiedad como rasgo, introversión, neuroticismo y absorción que los usuarios que no. Por lo cual, Cole y Hooley sostienen su idea de que la absorción y una ansiedad pueden ser factores de riesgo para el uso problemático de internet.

Wittek et al. (2016) analizaron variables que pueden predecir la adicción a los VJs. Para ello analizaron los resultados de una muestra de 3389 noruegos de entre 16 y 74 años que

reportaron jugar videojuegos en los últimos 6 meses. Todos completaron un cuestionario sociodemográfico, Compendio Internacional de Ítems de Personalidad Abreviado, una escala creada para medir síntomas psicossomáticos y GASA. Los resultados mostraron un 1,4% de videojugadores adictos, 7,3% videojugadores problemáticos, 3,9% videojugadores comprometidos y 87,4% videojugadores normales. El ser joven y hombre estaba asociado con la adicción a los VJs. A su vez, la adicción se vio relacionada de forma positiva con Neuroticismo y negativamente con Responsabilidad. Pobres problemas psicossomáticos fueron de salud fueron asociados con videojugadores problemáticos y comprometidos.

Adicción a los VJs y escape del sí mismo

Kwon, Chung y Lee (2011) tuvieron como objetivo estudiar si el uso patológico de los VJs en línea se relaciona con la teoría de Baumeister: escape del sí mismo. Para ello consiguieron una muestra de 1136 adolescentes sur-coreanos: 692 hombres y 443 mujeres, con una edad media de 14.01 años. Todos completaron una versión traducida y modificada de la Escala de Adicción a Internet de Young; un Cuestionario de Hoge y McCarthy que medía la discrepancia entre el sí mismo real y el ideal; Escala de Escape del Sí Mismo; Cuestionario de Humor Negativo Actual; la versión coreana de la Escala de Intimidad; La Escala de Relación Percibida de Padres-Hijos; y la Escala de Supervisión Parental Percibida. El análisis de las respuestas indicó que la Adicción a los VJs en

línea se encontraba relacionada de forma significativa con todas las demás variables. El factor que mejor explicaba la adicción en los adolescentes fue el escape del sí mismo. Luego, encontraron una correlación que explica el camino hacia la adicción a los VJs en línea: discrepancia del sí mismo lleva a un ánimo negativo, este al escape del sí mismo y, finalmente, el escape del sí mismo a la adicción a los VJs en línea. Por lo cual, los autores mencionan que los resultados validan su teoría: los adolescentes se convierten en adictos a los juegos en línea para poder escapar del sí mismo y la realidad.

Adicción a los VJs y motivación

Xu, Turel y Yuan (2012) estudiaron la motivación a jugar juegos en línea y qué factores pueden funcionar como reductores de las consecuencias negativas o como prevención de la adicción a los VJs. Para ello, decidieron usar una versión modificada de la escala de Charlton y Danforth (2007) para evaluar la adicción a los juegos en línea y una versión modificada de la escala de Yee (2006) para la motivación. Además, tomaron la escala de disuasión de Babor (1994); racionalización/educación por medio de una escala propia basada en la definición de Eisen et al. (2002); costo percibido por medio de la escala de Wu y Wang (2005); cambio de atención mediante una escala propia; monitoreo parental con la escala de Dishion y McHanon (1998) con algunas modificaciones recomendadas por sus expertos jugadores de VJs; restricción de recursos usando una escala

propia; y otra escala realizada ad-hoc para hábitos de uso de VJs. Todos estos cuestionarios fueron validados por medio de una primera toma a 163 adolescentes chinos y, luego, tomaron la muestra para el estudio: 623 adolescentes de China. Los resultados indicaron que la adicción a los juegos en línea se encuentra relacionada con el escapismo y la necesidad de relaciones. Mientras que la necesidad de escapismo, relaciones y dominar las mecánicas de juego aumentan las horas de juego en línea. En cuanto a la prevención y reducción de daños el cambio de atención y el control parental pueden ayudar a disminuir la adicción a los juegos en línea. Mientras que el cambio de atención, el costo percibido y la educación/racionalización reducirían las horas de juego. Por otro lado, disuasión y restricción de recursos estuvieron asociadas positivamente con la adicción y las horas de juego. Además, las necesidades funcionales, la motivación y la cantidad de horas jugadas influyen de forma parcial en la formación de una adicción a los VJs en línea.

Khan y Muqtadir (2016) analizaron una muestra de jugadores en línea compuesta por 298 hombres y 59 mujeres, 357 en total. Tenían un rango de edad de entre los 11 y los 23 años. Todos ellos completaron los cuestionarios: Cuestionario de juego en línea problemático de Papay et al. (2013), Escala de Motivación de juegos en línea de Yee (2007). Los resultados indicaron que 190 participantes tenían problemas de juego y 165 no tenían problemas de adicción. Además, el comportamiento de jugar en línea se encuentra relacionado significativa y positivamente con la motivación (logro,

socialización e inmersión). La diferencia está en que los participantes con problemas de juego en línea tienen mayores niveles de motivación que los videojugadores sin problemas de adicción. Finalmente, encontraron que las horas de juego, la inmersión y la socialización servían como un predictor positivo y significativo del juego en línea.

Adicción a los VJs, Fluir y otras variables

Hull, Williams y Griffiths (2013) analizaron, mediante una muestra de 110 personas (32 mujeres y 78 hombres) con una edad media de 24,7, que juegan hace 13,4 años en promedio y juegan 9,2 horas en promedio por semana, la relación entre jugabilidad (gameplay) de los VJs, el Fluir y la adicción a los VJs. Para ello crearon un cuestionario sobre características de juego basado en una taxonomía creada por Kint et al. (2010), la Escala del Estado del Fluir, GAS y el Cuestionario de Felicidad de Oxford. Los resultados indicaron un factor de Fluir funcionó como predictor significativo de la adicción a los VJs: la percepción del tiempo alterada durante el juego. Mientras que, la disminución de la felicidad es el factor más influyente en el incremento de juego adictivo. Por su parte, la característica de jugabilidad que más predecía la adicción fueron los elementos sociales y el aumento de actividades sociales. En general la jugabilidad, las dimensiones del Fluir y el nivel de felicidad general influían un 49,2% en la varianza de la adicción a los VJs.

Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013) estudiaron la relación entre Auto-control (escala modificada

de la creada por Tangney, Baumeister y Boone, 2004), Auto-estima (modificación de la Escala de Auto-estima de Rosenberg), Auto-eficacia (Auto-Eficacia General Percibida), Motivos de disposición de uso de medios (escala modificada basada en Rhee, Kim and Shim's study, 2006), Experiencia del Fluir (escala de Yea and Kim's, 2003), adicción a los VJs (escala modificada de la creada por Oh y sus asociados en 2005), adicción a internet (escala modificada de la realizada por Lee et al., 2005) y adicción a los teléfonos móviles (escala de Han y Hur, 2004). La muestra estuvo compuesta por 290 estudiantes universitarios de Estados Unidos (105 hombres y 185 mujeres) con una edad media de 21 años. Los resultados indicaron que el auto-control afecta significativamente el Fluir y la adicción a los VJs. A su vez, dos dimensiones de disposición de uso de medios (auto-presencia y pasatiempo) tuvieron relación significativa con Fluir y adicción a los VJs. Lo mismo ocurrió con la cantidad de tiempo usando los medios. Finalmente, se halló que la experiencia del estado de Fluir influye significativamente en la adicción a los VJs, por lo que podría significar un antecedente a la adicción a los VJs.

Sun, Zhao, Jia y Zheng (2015) analizaron la relación entre la adicción a los VJs, Fluir y el Valor del consumidor (disfrute, visibilidad - social- y facilidad de uso percibido). Para ello tomaron una muestra de 234 personas (60,26% mujeres y 39,74% varones) que juegan videojuegos en sus teléfonos inteligentes. Entre las cuales el 89,07% tenía entre 19 y 24 años. Todos ellos respondieron un cuestionario adaptado por los investigadores basados en

otros ya existentes. El resultado que obtuvieron indicaría que la visibilidad y el disfrute percibidos están asociadas positivamente con Fluir, lo cual afecta la adicción. Al mismo tiempo, la visibilidad percibida posee un efecto indirecto en la adicción por medio del Fluir. Por lo cual, la visibilidad percibida posee un efecto directo en la adicción.

Adicción a los VJs y su asociación con la salud mental y física

Mentzoni et al. (2011) estudiaron la relación entre la Adicción a los VJ y su asociación con la salud mental y física. Para ello analizaron 816 respuestas de personas noruegas, de un rango etario de entre 15 y 40 años. Las escalas que completaron corresponden a un cuestionario de uso de videojuegos (horas de juego diarias y semanales y frecuencia de juego en 11 diferentes categorías de videojuegos), la versión de 7 ítems de GASA y consecuencias en la salud. Esta última por medio de la Escala de Satisfacción con la Vida y la de ansiedad y depresión de Hospital. Además, consultaron su frecuencia de actividad física deportiva o en ejercicios y cómo consideraban que estaba su salud en general, ambas con respuestas tipo Likert. El análisis de los resultados indicó que la mayoría juega VJs de forma regular de manera regular. Solo el 0,6% de los participantes podían clasificarse como adictos y 4,1% cumplía con el criterio de uso problemático de VJs. La mayor predominancia se encontró en hombres jóvenes. Además, los videojugadores presentaron menores valores en el cuestionario de salud

auto-reportada en comparación con los no videojugadores. También, los que tienen problemas de adicción a los VJs presentaron mayores niveles de ansiedad y depresión y menores de satisfacción con la vida. Esto indicaría niveles menores de salud, pero sus niveles estuvieron dentro del rango normal establecido por las escalas. Por lo cual, comentan los autores, la patologización de este grupo de videojugadores estaría injustificada.

Adicción a VJs y factores predictores

Vallejos y Capa (2010) estudiaron una muestra de estudiantes adolescentes (11 a 18 años) de Perú. El total de participantes fue de 4954. Todos ellos contestaron un Cuestionario Sociodemográfico, la Escala para problemas de adicción a videojuegos, La Lista de Chequeo Conductual de estilos

Interactivos ha sido diseñado (tendencia al riesgo, tolerancia a la frustración, toma de decisiones, tendencia a la transgresión, nivel de logro e impulsividad – no impulsividad). En los resultados observaron que el mayor acceso o uso de VJs generaría una menor asertividad y mayor agresividad y, por ende, un bajo rendimiento académico. Además, la funcionalidad familiar es el factor más importante para predecir el uso de VJs. Las otras variables son: comportamiento agresivo y toma de decisiones. Las tres otorgan una variabilidad del 14%. También, encontraron que las mujeres juegan menos que los hombres. El 70,6% de mujeres y el 40% de los hombres hacen un uso alto de los VJs. Además, los lugares que se

destacaron como ámbitos de juego son la propia casa (40%) y las cabinas de internet (42%).

Adicción a los VJs, factores protectores y de riesgo

Gentile et al. (2011) tuvieron como objetivo analizar el uso patológico de VJs e internet y analizar qué factores funcionan como protectores y cuáles de riesgo. Así, de esta manera, saber si la adicción a los VJs es un problema primario o secundario y poder saber qué tipo de resultados pueden esperarse de quién se convirtió adicto a los VJs y quién dejó de serlo. Para ello realizaron un estudio de 2 años (2007 a 2009) con un total de 3034 alumnos de primaria y secundaria (2179 niños y 819 niñas). Ellos contestaron una serie de cuestionarios que medían: cantidad de horas de juego por semana, impulsividad, fobia social, competencia social, rendimiento escolar y ansiedad. Los resultados indicaron el 9% sufría de juego patológico y que mayores cantidades de horas, mayor impulsividad y menor competencia social parecieran actuar como factores de riesgo. Mientras que la fobia social, depresión, ansiedad y bajo rendimiento escolar fueron consecuencias de la adicción a los VJs. Sin embargo no pudieron encontrar un patrón simétrico de factores protectores que le permita a estos videojugadores superar su disfuncionalidad. Por lo cual, los autores destacan que habría que replicar el estudio y, también, ampliar las variables a estudiar.

Adicción a los VJ y sus efectos psicosociales

Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden y van de Mheen (2010) estudiaron la relación entre la adicción a los VJ en línea y las consecuencias que tiene en el aspecto psicosocial (autoestima, depresión y ansiedad social). Para ello utilizaron la escala de Uso compulsivo de internet, consultaron la cantidad de horas que juegan por semana, la Escala de Autoestima de Rosenberg, la Lista de Ánimo Depresivo y la Escala Revisada de Ansiedad Social para Niños. Los instrumentos fueron completados en dos instancias (estudio de cohorte) por una muestra de adolescentes holandeses de entre 13 y 16 años. En la primera toma participaron 1572 adolescentes y en la segunda 1476. Al analizar los resultados encontraron que hay 2 pequeños grupos de videojugadores que pasan muchas horas jugando (55 horas semanales): uno que presentaba adicción (3% de la muestra) y otro que no. La diferencia significativa entre ellos radica en que los videojugadores que presentan adicción estaban más deprimidos. Con respecto a los demás participantes, presentan mayores puntajes de ánimo depresivo, ansiedad social, soledad y autoestima negativa.

Adicción a los VJs y su correlato en la salud

Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo, y Potenza (2010) analizaron el correlato que puede generar la adicción a los VJs en 4028 adolescentes de entre 14 y 18 años en Estados Unidos. Para ello utilizaron un cuestionario sociodemográfico, de

salud y funcionamiento (si fuma, bebe, drogas, cafeína, entre otros), hábitos de uso de videojuegos. El resultado que obtuvieron fue que 2064 de los adolescentes jugaba al menos 1 hora por semana y que en su mayoría eran varones (76,3%). No se encontraron correlatos negativos de salud en los chicos y hay menores posibilidades de que fumen de forma regular. Por su parte, las chicas, reportaron involucrarse en peleas y llevar armas a la escuela, pero tuvieron menos niveles de depresión. Solo el 4,9% de los jugadores indicaron patología de adicción a los VJs, caracterizado por no poder dejar de jugar, sentir ganas irrefrenables de jugar y sentir un aumento irresistible de tensión que solo se va cuando juegan. Los chicos presentaron más posibilidades de presentar estos problemas (5,8%) y las chicas menos (3,0%). Problemas que se hallaron relacionados con la adicción a los VJs fueron: fumar de manera regular, uso de drogas, verse involucrados en peleas y depresión. En general, el uso de videojuegos estaría más normalizado entre los chicos y no estaría asociado muchos factores de salud. Las chicas presentarían menos síntomas internalizados y más conductas.

Adicción a los VJs y rendimiento escolar

Gentile (2009) analizó una muestra de 1178 estadounidenses que tenían entre 8 y 18 años, donde 590 eran mujeres y 588 hombres. Los cuales respondieron una escala de juego patológico de VJs basada en los criterios de juego de apuestas patológicos del DSM IV y hábitos de uso de VJs. Los resultados indicaron

que los jóvenes con juego patológico de VJs juegan el doble que los videojugadores no patológicos y poseen, también, peores notas en la escuela. Además, los primeros, mostraron problemas de atención. Sin embargo, más cantidad de horas de juego no significa que posean adicción a los VJs.

Chacón Cuberos et al. (2017) analizaron una muestra de 490 estudiantes universitarios de España (60,6% mujeres y 39,4% hombres) con una edad media de 22,8 años. Todos ellos respondieron: Cuestionario sobre Hábitos de Consumo de Videojuegos, Ad-hoc sociodemográfico y rendimiento académico. Como resultado encontraron que el uso excesivo de VJs influye de manera negativa en el rendimiento académico. Además, los estudiantes que entraron a la universidad con una calificación menor tenían mayor adicción a los VJs y los no becados tenían el doble de porcentaje el consumo medio.

Adicción a los VJs y rendimiento escolar y otras variables

Brunborg, Mentzoni y Frøyland (2014) estudiaron si hay relación entre adicción y uso de VJs, episodios de consumo excesivo de alcohol, depresión, problemas de conducta y rendimiento escolar. Para ello usaron los siguientes instrumentos: Cuestionario de uso de VJs, GASA, Cuestionario modificado de depresión basado en el de Hopkins Symptom Checklist, Cuestionario Ad-hoc de Rendimiento Académico, episodios excesivos de consumo de alcohol y de problemas de conducta. Todos ellos fueron contestados en

dos momentos: 2010 y 2012 por la misma muestra (estudio de panel). El total de participantes que completaron los instrumentos en ambas instancias es de 1928 adolescentes noruegos (55,5% mujeres y 44,5% hombres). Los rangos etarios iban desde los 13 a los 17 años. Los resultados indicaron que depresión, bajo desempeño académico y problemas de conducta se encuentran relacionados con la adicción a los VJs. Sin embargo, el tiempo dedicado a jugar no se encuentra relacionado con consecuencias negativas. Por lo cual, los autores comentan que el pasar tiempo jugando videojuegos no involucra consecuencias negativas, pero quienes posean problemas relacionados con el uso de VJs son más susceptibles a experimentar problemas en otros ámbitos de su vida.

Adicción a los VJs y los padres como moduladores

Choo, Sim, Liau, Gentile y Khoo (2015) accedieron a una muestra final de 2974 de estudiantes de primaria y secundaria de Singapur (816 mujeres y 2158 hombres), ya que hicieron un estudio longitudinal (primer muestreo 2006 y segundo en 2007). Su objetivo era poder comparar en dos tomas cómo la cercanía Padres-Hijo y las restricciones parentales a sus hijos sobre jugar VJs afectaban los síntomas patológicos de jugar videojuegos. Para ello tomaron la Escala de Resnick et al. (1997) para la cercanía padres-hijo; una modificación de la escala de Abelman y Pettet (1989) para medir la restricción parental sobre sus hijos para jugar videojuegos; los síntomas patológicos los

midieron mediante un inventario basado en el DSM IV para el juego de apuestas patológico; una adaptación del Inventario de Personalidad para Control de Impulsos; y un Cuestionario Ad-hoc sobre la cantidad de horas que juegan por semana. Al analizar los resultados encontraron que una mayor cercanía de padres-hijo tiene una relación significativa en decrecer la cantidad de síntomas patológicos y, a su vez, este fue más importante en niños que niñas. Mientras que la restricción parental no tuvo efecto. Por lo cual, los autores comentan que el poner reglas y límites en lo referente a las conductas con los VJs no es una manera efectiva de reducir los síntomas patológicos de jugar VJs. Por el contrario, el lazo creado entre padres-hijo puede funcionar como un factor preventivo.

Otros artículos de revisión

Hay diferentes artículos de revisión disponibles sobre la adicción a los VJs. Algunos de ellos son:

- Tejeiro (2001): “La adicción a los videojuegos. Una revisión”.
- Griffiths (2005): “Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura”.
- Carbonell, Guardiola, Beranuy y Belle (2009): “Un análisis bibliométrico de la literatura científica en internet, adicción a videojuegos y teléfono celular”.
- Kuss y Griffiths (2012): “Adicción a internet y videojuegos: una revisión sistemática de la literatura de estudios con neuroimágenes”.

- Kuss y Griffiths (2012): “Adicción al juego en línea en niños y adolescentes: una revisión de estudios empíricos”.
- Kuss y Griffiths (2012): “Adicción al juego en línea: una revisión de estudios empíricos”.
- Kuss (2013): “Adicción a jugar en línea: perspectivas actuales”.
- Dreier, Wölfling y Müller (2013): “Investigación psicológica y una perspectiva sociológica de la problemática y adicción a los juegos de computadora en adolescentes”.
- Lancheros Maldonado, Amaya Macilla y Baquero Buitrago (2014): “Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática”
- Marengo, Herrera Nuñez, Coutinho, Rotela Leite y Strahler Rivero (2015): “¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos”.
- Naskar, Victor, Nath y Sengupta (2017): “Un nivel más: Una revisión narrativa del desorden de juego en línea”

Discusión

La adicción a los VJs se estudió desde diferentes aristas. Sin embargo, muchas de las escalas o cuestionarios utilizados pueden poseer dudosa validez y/o fiabilidad. Al mismo tiempo, sería de gran utilidad poder llegar a un consenso sobre qué instrumentos utilizar según sus propiedades psicométricas. Para, de esta manera, poder replicar los estudios y poder alcanzar

conclusiones más generalizables y, así, lograr crear campañas de prevención y/o terapias especializadas en este trastorno.

Cabe destacar la ausencia de investigaciones a nivel argentino. Por lo cual sería de gran interés poder conocer cómo afecta este fenómeno a la población argentina y qué medidas, de ser necesario, se podrían establecer para que posean una mejor salud. La gravedad de una enfermedad es un concepto distinto al de terminalidad. Generalmente, se califica de grave a un paciente cuya enfermedad o condición representa una amenaza potencial para su vida. Tampoco la incurabilidad es sinónimo de terminalidad. Hay pacientes que padecen de enfermedades incurables pero que no los conducen a la muerte en plazos breves y, en consecuencia, no son terminales (la Enfermedad de Alzheimer).

Referencias

- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406 – 412.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27 – 32.
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M., & Belle, A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *J Med Libr Assoc*, 97 (2), 102 – 107.
- Chacón Cuberos, R., Zurita Ortega, F., Martínez Martínez, A., Castro Sánchez, M., Espejo Garcés, T., Pinel Martínez, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de

- regresión. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50, 109 – 121.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C., & Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26 (4), 303 – 311.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2010). Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418 – 426.
- Choo, H, Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). Parental Influences on Pathological Symptoms of Video-Gaming Among Children and Adolescents: A Prospective Study. *J. Child Fam. Stud.*, 24, 1429 – 1441.
- Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T., Li, D., Khoo, A., & Liau, A. K. (2010). Pathological Video-Gaming among Singaporean Youth. *Annals Academy of Medicine*, 39 (11), 822 – 829.
- Cole, S. H., & Hooley (2013). Clinical and personality correlates of mmo gaming: anxiety and absorption in problematic internet use. *Social Science Computer Review* 31(4) 424 - 436.
- Collins, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52, 133 – 138.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences and problematic gaming. *Pediatrics*, 126, 1414 – 1424.
- Dreier, M., Wöfling, K., & Müller, K. W. (2013). Psychological research and a sociological perspective on problematic and addictive computer game use in adolescence. *Int. J. Child Adolesc. Health*, 6 (4), 421 – 435.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. A National Study. *Psychological Science*, 20 (5), 595 – 602.
- Gentile, D. A, Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127 (2), 319 – 329.
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13 (3), 445 – 462.
- Huh, S., & Bowman, N. D. (2008). Perception of and Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits. *Journal of Media Psychology*, 13 (2), 1 – 8.
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2 (3), 145 – 152.
- Khan, A., & Muqtadir, R. (2016). Motives of problematic and nonproblematic online gaming among adolescents and young adults. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 31 (1), 119 - 138.
- Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The Internet, mobile phones, and video games. *Computers in Human Behavior*, 29, 2416 – 2424.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults. *BMC Psychiatry*, 16 (132), 1 – 10,
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212 – 218.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125 – 137.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain Sciences*, 2, 347 – 374.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *Int. J. Ment Health Addiction*, 10, 278 – 296.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1 (1), 3 – 22.
- Kwon, J., Chung, Ch., & Lee, J. (2011). The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. *Community Ment Health J.*, 47, 113 – 121.
- Lancheros Maldonado, M. J., Amaya Macilla, M. A., & Baquero Buitrago, L. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)*, 11 (20), 1 – 22.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77 – 95.
- Lins Lemos, I., Cardoso, A., & Botelho Sougey, E. (2016). Validity and reliability assessment of the Brazilian version of the game addiction scale (GAS). *Comprehensive Psychiatry*, 67, 19 – 25.
- Lloret Irlas, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., & Tirado González, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos

- para Adolescentes (GASA). *Aten Primaria*, 50 (6), 350 – 358.
- Marengo, L., Herrera Nuñez, L. M., Coutinho, T. V., Rotela Leite, G., & Strahler Rivero, T. (2015). ¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7 (3), 1 – 12.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13 (3), 313 – 316.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Mar Skouvrøe, K. J., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 10 (14), 591 – 596.
- Naskar, S., Victor, R., Nath, K., & Sengupta, Ch. (2017). "One level more:" A narrative review on internet gaming disorder. *Industrial Psychiatry Journal*, 25 (2), 145 – 154.
- Organización Mundial de la Salud (2018). La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Recuperado en: [http://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](http://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11)).
- Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2013). A Genre-Specific Investigation of Video Game Engagement and Problem Play in the Early Life Course. *Journal of Addiction Research & Therapy*, 6 (8), 1 – 9.
- Saini, V. K., Baniya, G. Ch., Verma, K. K., Soni, A., Kesharwani, S. K. (2016). A study on relationship of facebook and game addictive behaviour with personality traits among medical students. *International Journal of Research in Medical Sciences*, 4 (8), 3492 – 3497.
- Schou Andreassen, C., Griffiths, M. D., Gjertsen, S. R., Krossbakken, E., KVAM, S., & Pallesen, S. (2013). The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *Journal of Behavioral Addictions*, 2 (2), 90 – 99.
- Seok, S., & DaCosta, B. (2015). Predicting Video Game Behavior: An Investigation of the Relationship Between Personality and Mobile Game Play. *Games and Culture*, 1 – 21.
- Sistema de Información Cultural de la Argentina (2017). Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017. Dirección Nacional de Industrias Culturales. Recuperado en: <http://back.sinca.gob.ar/download.aspx?id=2457>
- Sun, Y., Zhao, Y., Jia, Sh., & Zheng, D. (2015). Understanding the Antecedents of Mobile Game Addiction: The Roles of Perceived Visibility, Perceived Enjoyment and Flow. *Pacific Asia Conference on Information Systems, Proceedings*, 141, 1 – 9.
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13 (4), 407 – 413.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *A. V. Psicol.*, 18 (1), 103 – 110.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., van den Eijnden, R. J.J.M., Vermulst, A., & van de Mheen, D. (2012). Video Game Addiction Test: Validity and Psychometric Characteristics. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15 (9), 507 – 511.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A., van den Eijnden, R. J. J. M., & van de Mheen, D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106, 205 – 212.
- Vollmer, Ch., Randler, Ch., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *SAGE Open*, 1 – 9.
- Wittek, Ch. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *Int J Ment Health Addiction*, 14, 672 – 686.
- Wong, U. & Carson Hodgins, D. (2013). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction Research and Theory, Early Online*: 1–15
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321 – 340.
- Yilmaz, E., Griffiths, M. D., & Kan, A. (2017). Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC). *Int. J. Ment. Health Addiction*, 15, 869 – 882..