

Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes

Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents

Juan Pablo Sánchez Domínguez

Universidad Autónoma del Carmen

jsanchez@pampano.unacar.mx

Eric Alexander Silveira Sosa

Universidad Autónoma del Carmen

ericalexss995@gmail.com

Resumen

Desde su creación por Thomas Goldsmith en 1947 el videojuego se ha definido de diversas maneras, algunas de ellas en correspondencia a los efectos que trae su uso. Durante las últimas dos décadas del siglo pasado, la finalidad de éste consistía básicamente en entretener o divertir, al tiempo incluso, de desarrollar alguna capacidad cognitivo-motriz. Posteriormente con la proliferación del Internet y la elaboración de una serie de dispositivos electrónicos para su acceso, el videojuego empezó a circunscribirse como un software, consecuentemente el uso de plataformas virtuales con fines comerciales dio apertura a un nuevo mercado y recientemente a un singular problema de salud pública. La adicción a los videojuegos según informa la Organización Mundial de la Salud (OMS) será incluido como trastorno para el 2018, en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

El presente trabajo tiene como propósito mostrar los resultados de un estudio exploratorio llevado a cabo en una población de 185 adolescentes de educación secundaria, los objetivos fueron, identificar la prevalencia y la dependencia de estos a los juegos de video mediante la aplicación del Test de dependencia a videojuegos (Marco & Cholíz 2011; Sala & Merino en 2017). Los datos revelan que el 10.6 % de los jóvenes reportaron altos niveles de usabilidad, el 11% declaró

presentar ansiedad o angustia cuando se encuentran lejos de realizar ésta actividad, el 9.9% expresó que usualmente incrementa su tiempo de juego de manera significativa sin estar consciente de ello, el 12% señaló presentar algún problema de interacción social derivado de su subordinación a los videojuegos y por último, se encontró que el 9.7% de los participantes mostraron diversas dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no es adecuado ni funcional hacerlo.

Palabras clave: Videojuegos, prevalencia, dependencia, adolescentes.

Abstract

Since its creation by Thomas Goldsmith in 1947 video game has been defined in various ways, some of them in correspondence to the effects that brings its use. During the last two decades of the last century, the purpose of this consisted mainly of entertaining or fun, at the time, develop some ability to cognitivo-motriz. Subsequently with the proliferation of the Internet and the development of a series of electronic devices for access, the game began to be limited as a software, as a result the use of virtual platforms for commercial opened to a new market and recently to a singular public health problem. Video game addiction as reported by the world Organization of the health (who) will be included as a disorder for 2018, in the international classification of diseases (ICD-11).

This paper aims to show the results of an exploratory study carried out on a population of 185 adolescents in secondary education, the objectives were to identify the prevalence and the dependence of these video games by applying the dependency Test to video games (frame & Chóliz 2011; Room & Merino in 2017). The data reveal that 10.6% of youth reported high levels of usability, 11% said present anxiety or distress when they are far away from this activity, 9.9% expressed that it usually increases his playing time significantly without being aware of it, 12% said present some social interaction problem arising from its subordination to video games and finally, it was found that 9.7% of the participants showed various difficulties to stop playing, while it is not suitable nor functional to do so.

Key words: Videogames, prevalence, dependency, adolescents.

Fecha recepción: Agosto 2018

Fecha aceptación: Diciembre 2018

Introducción

México es un país donde el consumo de videojuegos es cada vez mayor, habiendo un incremento importante de usuarios cada año. Tenemos que para el 2017 se estimaba un total de 49.2 millones de jugadores y para el 2018 la cifra había ascendido a 55.8 millones aproximadamente (NEWZOO, 2027/2018), si tomamos como base que la población total en nuestro país es de 119 millones 530 mil 753 (INEGI, 2015), las cifras señaladas representan el 46% de los mexicanos. Cabe destacar que este porcentaje coloca a México en lugar número 12 del ranking mundial entre los países con más consumos de videojuegos y la primera posición en Latinoamérica (NEWZOO, 2017/2018).

Lo anterior nos indica el fuerte potencial de nuestro país como consumidor de videojuegos y el modo en que este producto ha permeado sustancialmente en la sociedad y la cultura en general. Si estos datos los asociamos a las cifras reportadas por la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) realizada en 2017, a saber, que en nuestro país el 72.2 % de la población mayor a seis años hace uso frecuente de teléfonos celulares (INEGI, 2017), sin lugar a duda las cifras se incrementan considerablemente.

Coincidiendo con Dessal (2017) aunque el desarrollo de los nuevos dispositivos tecnológicos han permitido a la humanidad enfrentar y resolver problemas que en el pasado parecían imposibles, el conocimiento sobre los efectos que produce su uso desmedido en la intermediación de las relaciones humanas revela cierto letargo, por lo que las consecuencias de su empleo únicamente son identificables con posterioridad, en tanto que la satisfacción inmediata que produce su

utilidad provoca que los sujetos pierdan de vista las alteraciones que se han producido en los sistemas simbólicos de referencia.

Desarrollo

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2014), *videojuego* se define como un “Juego electrónico capaz de ser visualizado en una pantalla”, mientras que el *juego* según la misma fuente implica “Realizar algo con agrado, con la finalidad de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. De lo anterior, se puede señalar que la noción más común para *videojuego* quedaría contextualizada en una acción lúdica llevada a cabo mediante un dispositivo electrónico, que al tiempo de ser ejecutada puede favorecer otras capacidades humanas. Dicho esto, y tomando en cuenta que, en tanto acción humana la relación del hombre con los objetos del mundo es dinámica y cambiante, no es osado pensar que, con el avance tecnológico aplicado a los dispositivos electrónicos, definir la situación que se establece entre el videojuego y los sujetos de manera generalizada no permitiría delimitar lo que hoy en día engloba esta compleja situación.

En otro contexto, con un matiz contemporáneo Frasca (2001) señala que el videojuego es cualquier forma de software de entretenimiento basado en computadora que usando cualquier plataforma electrónica involucra a uno o más jugadores en un entorno físico o virtual. Posteriormente, refiere que en el contexto de su empleabilidad el *videojuego* puede conceptualizarse según su área, en el caso de los desarrolladores de software aplicados a la educación manifiesta que éste se podría definir como una *herramienta académica* que puede utilizarse para la enseñanza de las ciencias provocando una mejor atención en el aula. Para Zyda (2005) desde el campo de la medición del comportamiento el *videojuego* se establece como una *prueba mental* llevada a cabo mediante una computadora de acuerdo con ciertas reglas de diversión y recreación. Por su parte Miyamoto un prolifero desarrollador de *videojuegos* señala que estos como cualquier otro “producto mercantil” puede ser conceptualizado simplemente por su jugabilidad¹. En este sentido, Monteferri y Peña (2012) desde el campo jurídico afirman que, de acuerdo con el derecho penal la definición del juego está determinado por el número de

¹ Facilidad de uso que un juego, especialmente un videojuego, ofrece a sus usuarios (RAE,)

transacciones efectuadas en línea, sin embargo, confirman que su legislación rebasa cualquier límite entre lo virtual y lo real. A decir de los autores, cada vez se está más cerca de un mundo en el que las fronteras entre el trabajo, el ocio, el juego, la generación de riqueza, y las relaciones personales se disipan.

Historia

El origen de los videojuegos no está del todo definido, puesto que antes de la aparición pública de estos diversos prototipos vieron la luz. Para efectos de nuestro trabajo tomaremos como punto de referencia histórica el año de 1961 momento en que aparece el primer juego interactivo para computadora denominado *Spacewar* mismo que fue desarrollado por Stephen Russell. Más tarde Pitts y Tuck en 1971 introdujeron el *Galaxy Game* (López, Uc, & Taylor). Antes de esta época la idea tendiente a usar a las máquinas para interactuar con fines de entretenimiento aún no había madurado, regularmente el uso de las computadores se encontraba confinada a las industrias para facilitar el trabajo.

Cabe destacar que la idea orientada al desarrollo de software con el propósito de sacar mayor provecho a las herramientas tecnológicas empezó con fines experimentales y de investigación únicamente.

Los investigadores Goldsmith y Mann en 1947, elaboraron el *Cathode-ray tube amusement device* considerado el primer programa para verse en una pantalla de rayos catódicos (Belli & López 2008), este programa podría simular el lanzamiento de misiles, con la posibilidad de ajustar la curvatura y la velocidad para poder llegar a su objetivo de manera virtual, para ese entonces las imágenes debían ser superpuestas dado que no existía una tecnología que permitiera dibujarlos dentro del mismo sistema. Diversos autores coinciden en que este trabajo de investigación es el antecedente de los proyectos que buscaron afanosamente la generación del *videojuego*. Tiempo después en la Universidad de Cambridge como parte de su tesis doctoral Douglas en 1952 programó en el sistema de una *Electronic Delay Storage Automatic Calculator* una versión del juego “ceros y cruces” (Trenta, 2012). Por otro lado, como un experimento de laboratorio Higinbotham en 1958 con el objetivo de mostrar cómo era posible el control interactivo presentó el *Tennis for Two*. El juego mostraba a cabalidad la representación de una cancha de tenis, y los jugadores podían ajustar el ángulo de sus tiros con un botón en su control

e intentaban golpear la pelota sobre la red presionando otro. En síntesis, sin estos trabajos impulsados desde la década de los 40 del siglo pasado posiblemente no se habría conseguido el primer videojuego en 1961.

Primeros videojuegos

Como señalamos con anterioridad, Russell (1961), creó un juego por ordenador interactivo que recibió el nombre *Spacewar*, tomando la temática de los acontecimientos de más auge en esos tiempos, el espacio. Los conocedores del tema le han dado el reconocimiento de ser éste el primer videojuego formalmente instituido, ya que cuenta con las características necesarias para ello, sin embargo, al carecer de patente otras ideas similares fueron llevadas a cabo en esta misma dirección, conduciendo a la postre a que Bushnell en 1971 desarrollará la *Computer Space* (Belli & López 2008), con ello dio lugar al primer videojuego comercializado. No obstante, la marcada dificultad para jugar en este tipo de dispositivos propios de la época limitó considerablemente el éxito de este nuevo fenómeno. En 1972 Bushnell, Dabney y Alcon en un bar de California, Estados Unidos, construyeron un juego llamado *Pong*, el cual contaba con el mecanismo similar a las máquinas *tragamonedas*, era simple y claro para los jugadores, esto permitía una jugabilidad comprensible y divertida (Rangel, 2006). Fue tal la popularidad del primer día de uso, que por *exceso de monedas* se produjo un error mecánico en el juego. Todo lo anterior condujo más tarde a afianzar una de las compañías más prolíferas de todos los tiempos en la comercialización de videojuegos denominada *Atari*. Por otro lado, Baer en 1972 comercializó la primera consola de videojuegos casera llamada *Odyssey*, esta fue resultado de una investigación iniciada en 1967. La dificultad de Baer para la mercantilización correcta de su nuevo producto redujo su expansión y por ende su impacto comercial. Tres años más tarde Bushnell elaboró una versión casera del *Pong* llegando con ello a una mayor población y generando mejores ganancias, con estos resultados la *consola familiar* adquirió importancia, esto inspiró a otros desarrolladores a la creación de versiones similares del *Pong*, lo cual generó rápidamente la saturación del mercado. Ante esto en 1976 *Atari* decidió presentar el VCS sin imaginar que a la postre sería considerada la consola mayor vendida de todos los tiempos (Belli & López 2008).

Una nueva era

Para la década de los 80's y 90's el auge y la comercialización de los *videojuegos* alcanzó auge, debido a que un sinnúmero de compañías se introdujeron en este tipo de negocio (Trenta, 2012). Para finales de los años 70s apareció en el mercado el *Space Invader* un juego diseñado por Toshiro Nishikado en 1978, la temática espacial como idea central fue acertada, puesto que, en ese tiempo el avance tecnológico en esa área era predominante al tiempo de ser divulgado a través de la ciencia ficción. Un aspecto que favoreció significativamente su expansión global fue su origen japonés, su popularidad fue tal, que en poco tiempo de su aparición alcanzó el estatuto de *fenómeno social*, al menos en medio oriente.

Durante esta época los videojuegos se enfocaban casi en exclusividad en temáticas relacionadas con el espacio, hasta la llegada de *Pac-Man* juego creado por Iwatari (1980) y distribuido por *Namco* en ese mismo año (Belli & López 2008). Sin contenido de violencia, su jugabilidad y accesibilidad a todo público demostraba cual podría ser el futuro de los videojuegos. Otras ideas que se plantearon gracias a este videojuego fue el hecho de introducir un personaje dentro de él, con características que lo definieran.

La popularidad global alcanzada por los videojuegos en esta época colocó al público en la euforia de conseguir cualquier juego como fuera posible, esta situación reveló rápidamente el complejo entramado subjetivo que traía consigo el uso de los juegos de video, a saber, que derivado de la relación establecida con el juego los jugadores podrían llegar a concebir esta actividad no solo como un modo de recreación común, sino como un deporte o inclusive un formal estilo de vida (Rangel, 2006). Aunado a esto los diseñadores de videojuegos empezaron a ganar fama entre el público en general, las compañías transnacionales dedicadas al negocio a modo de propaganda publicitaria les otorgaban títulos similares a las grandes estrellas de la cultura Pop de ese entonces (Ameneiros & Ricoy, 2015).

Al llegar el año de 1983 los juegos de video de tipo *Árcade*² descendieron en popularidad lo que ocasionó una pérdida de interés en todos los ámbitos. Esta crisis estuvo motivada por varios factores, entre ellos el exceso de oferta, la mala calidad y el hecho de que por el mismo costo los

² Término empleado popularmente para las máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión o centros comerciales.

consumidores podían comprar un ordenador y sacarle mucho más provecho. Lo anterior fue el detonante para nuevas ideas tendientes a reactivar el mercado de este producto. Para este tiempo el icónico videojuego llamado *Dragon's Lair* vio la luz este contaba con un sistema laserdisc que permitía visualizar las imágenes similares a una película, es decir, una cinemática más estética y dinámica (Duch, & Tejedor, 2011).

En 1984, los usuarios dejaron repentinamente de comprar videojuegos y consolas. Las empresas, embarcadas en proyectos complejos y costosos, comenzaron a sufrir graves pérdidas financieras, que acarrearón fusiones, nuevas compras y cierres. Esta crisis ocasionó un fuerte desafío para la industria del videojuego, enfrentándose bruscamente a la necesidad de planificar racionalmente un negocio cuyas extraordinarias posibilidades comenzaba a decaer. Esta crisis supondría el fin del primer periodo en el desarrollo de los videojuegos y abriría la puerta a un segundo momento (Duch, & Tejedor, 2011).

Este segundo tiempo histórico se produjo en el momento en que los ordenadores pasaron a ser una parte sustancial para los videojuegos. Las compañías de Software y Hardware empezaron a crear dispositivos personales de fácil usabilidad para cualquier persona, esto trajo como consecuencia que algunos aficionados realizaran sus propios juegos, seguido de esto se empezaron a popularizar y desarrollar videojuegos con ideas orientadas a construir historias, lo que condujo más tarde a formalizar una gama de productos conocidos como *Rol Player Game* (RPG) este juego le permitía al usuario mantener una interrelación con un personaje construido virtualmente. No obstante, algunos desarrolladores de juego mantenían la idea de conservar la simpleza y diversión que había caracterizado tiempo atrás a los juegos de video. En este contexto, Miyamoto en 1983, daría lugar a un juego icónico con el nombre de *Mario Bros* distribuido por Nintendo Company. La consolidación y popularidad tanto del juego como de la compañía distribuidora no se hizo esperar, la calidad de los productos entre los conocedores y su rápida expansión global llevaron a Nintendo Company a crear en 1989 el *Game Boy*, la primera consola portátil. Este paso revolucionó significativamente la vida de los jugadores, rompiendo la restricción de tener que estar sentado en una sala frente a un televisor o monitor para poder jugar. Gracias al auge que mantuvo la consola portátil de Nintendo, la compañía decidió lanzar su nueva consola en 1990 llamada Súper Nintendo Entertainment System (SNES), al respecto podemos señalar que ésta marcó a toda una generación de usuarios, su versatilidad y jugabilidad permitía

encuentros familiares alrededor de este. Tres años más tarde *Midway Games* iniciaría la comercialización del juego *Mortal Kombat*, con ello también inauguraría una de las grandes discusiones sociopolíticas acerca del propósito y contenido de los juegos de video (Gómez, Contreras & Solano, 2013). Como resultado de esta discusión, en 1994 se decidió crear un estatuto de clasificación de los videojuegos llamada Entertainment Software Rating Board (ESRB), esta estandarización alentó la conformación de asociaciones orientadas a contrarrestar el progreso de los videojuegos, de tal forma que las campañas publicitarias impulsadas por estos grupos provocó una opinión social polarizada acerca de los juegos de video. Por si fuera poco, en este momento histórico *Id-software* lanzaba al mercado el juego DOOM, un videojuego cuya novedad consistía en mostrar un visor de disparo en primera persona. Si bien este nuevo lanzamiento generó mayor controversia, también permitió por vez primera la interacción en red entre los jugadores, siendo éste el antecedente de los juegos *online* (Gómez, et al., 2013).

Para 1995 y gracias a su resurgimiento los videojuegos continuaron su expansión en el formato de CD-ROM, el principal beneficio era la gran cantidad de memoria que podría emplearse para alojar los juegos, esto permitió que SONY tiempo después iniciara la comercialización de una nueva consola que recibió el nombre de *PlayStation*, ahora los modelados en Tercera Dimensión (3D) que antes solo eran apreciados en sistemas de cómputos convencionales podrían estar presentes en este nuevo dispositivo. En 1996 Nintendo Company con el fin de contrarrestar el éxito del *PlayStation* lanzó al mercado una nueva consola denominada *Nintendo 64*, empero la tecnología del CD-ROM no logró ser superada (Gómez, et al., 2013).

Con el desarrollo de software y los avances tecnológicos en materia del *ciberspacio* para los primeros años del siglo XXI los videojuegos ya formaban parte del engrane social global, los nuevos modelos en 3D permitía en los usuarios representaciones de una nueva realidad.

Videjuegos y aspectos contemporáneos

Las creaciones e innovaciones en el campo de los juegos de video se ha complejizado y modificado sustancialmente hasta nuestro presente al punto de ser hoy en día parte sustancial de la vida cotidiana de muchas personas. En este sentido, los jugadores que en tiempos de antaño realizaban esta actividad por placer y entrenamiento cada vez son más escasos, las grandes corporaciones han llegado a ofrecer una remuneración económica por ejercer esta actividad al

grado de profesionalizarla, sobreponiéndose incluso a las controversias acerca de los estragos que a decir de algunos causa en la población el uso de los videojuegos.

En base a la indagación teórica realizada se ha identificado que el tema mayormente abordado por parte de la comunidad científica contemporánea ha sido el poder explicar el modo en que los juegos de video con temática violenta genera mayor violencia en los jugadores, en esta mismo sentido se encuentra una línea de investigación dedicada a reconocer de qué manera los videojuegos pueden generar una dependencia similar a la que presentan los sujetos adictos a sustancias ilegales. Cabe destacar que gran parte de estas investigaciones se han visto fuertemente influenciadas por una serie de hipótesis sustraídas de interpretaciones psicológizadas derivadas de sucesos criminales, uno de los acontecimientos más citados ha sido el tiroteo acaecido en una secundaria de *Columbine* Estados Unidos, el 20 de abril de 1999. Este hecho como muchos otros ha favorecido significativamente una *representación social* negativa acerca de los videojuegos.

Dependencia y videojuegos

La definición más empleada y consensada por la comunidad científica y social para la *dependencia* es aquella que la describe como la “Situación de una persona que no puede valerse por sí misma” (RAE, 2014). Por su parte el Consejo de Europa (CE) en su afán por incidir en las problemáticas referidas al tema de salud la establece como,

“un estado en el que se encuentran las personas que por razones ligadas a la falta o la pérdida de autonomía física, psíquica o intelectual tienen necesidad de asistencia y/o ayudas importantes a fin de realizar los actos corrientes de la vida diaria” (CE, 1998).

Dicho lo anterior, el énfasis se encuentra colocado en la necesidad irremediable por parte de una persona al uso de algo o alguien para la ejecución de sus actividades. Ahora bien, Rodríguez (2011) especifica, que si trasladamos esta noción al terreno de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) por definición tendríamos que configurar un nuevo término que considere la exigencia constante de actualización y vanguardia sobre los desarrollos tecnológicos que la sociedad postmoderna tiende a imponer. En este sentido, para los

adolescentes de nuestro tiempo el mantenerse inmersos en el ciberespacio imposibilita de algún modo su capacidad para identificar las consecuencias que trae consigo el uso recurrente de los juegos de video. Para Dessal, 2017; Sánchez y Magaña, 2018 el desarrollo de los nuevos dispositivos tecnológicos ha permitido resolver problemas que en el pasado parecían imposibles, no obstante, el conocimiento sobre los efectos que produce su uso desmedido revela cierto letargo, por lo que las consecuencias de su empleo únicamente son identificables con instrumentos confiables.

Estudios sobre el fenómeno

Las investigaciones realizadas en torno a los videojuegos y el efecto que produce en los usuarios ha sido objeto de diversos estudios en diferentes áreas del conocimiento.

En lo que respecta a la psicología, diversos investigadores del comportamiento humano han tratado de identificar las causas que provocan la “adicción” a estos productos tecnológicos, estos estudios han sido llevados a cabo en poblaciones de infantes y adolescentes básicamente (Chóliz & Marco, 2011; Trenta, 2012). La sociología por su parte ha buscado bajo su enfoque explicar las creencias y representaciones sociales que una sociedad determinada tiene acerca de la dependencia de los jóvenes hacia los videojuegos (Alave & Yupanqui, 2018). El campo de la educación también ha hecho lo suyo, llevando a cabo investigaciones tendientes a identificar el uso potencial del videojuego como herramienta didáctica (López, 2016).

Por otro lado, como una forma de obtener información confiable en torno a la dependencia a los videojuegos en Europa Chóliz & Marco (2011) construyeron el *Test de dependencia a videojuegos* (TDV), este instrumento sería validado posteriormente en una población de adolescentes peruanos por Sala, Merino, Chóliz y Marco en 2017.

Método

Esta investigación es de tipo exploratoria y descriptiva.

Participantes

La población estuvo conformada por 185 jóvenes de entre los 14 y 16 años que cursan durante el transcurso de la investigación el tercer grado de secundaria en una institución pública del Estado de Campeche, México.

Procedimiento

Antes de aplicar el instrumento para la recolección de los datos, se realizaron los trámites necesarios ante las instituciones correspondientes para la aprobación de las actividades previstas en el marco de nuestro estudio. Posteriormente, el procedimiento para la recolección de los datos se realizó cumpliendo con los estándares de voluntariedad, anonimato e independencia. A cada grupo se les informó acerca del objetivo de la investigación y del propósito de aplicar la prueba (TDV). De igual manera, se les brindó información sobre la estructuración general del instrumento y del tiempo estimado para su resolución.

Instrumento

Para la obtención de los resultados, en esta investigación se aplicó el “Test de dependencia a videojuegos” elaborado por Chóliz y Marco en 2011 en un estudio realizado a una muestra de jóvenes españoles y validada por Sala y Merino (2017) en una población de adolescentes peruanos. Este instrumento diagnóstico de la dependencia a videojuegos, consta de 25 ítems. El cuestionario está compuesto por cuatro dimensiones:

Abstinencia: ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25, hace referencia tanto al malestar que se presenta cuando no pueden utilizar los videojuegos, como a la utilización de estos para aliviar problemas psicológicos.

Abuso y Tolerancia: ítems 1, 5, 8, 9 y 12 indica que se juega progresivamente más que al principio y, en cualquier caso, de forma excesiva.

Problemas ocasionados por los videojuegos: ítems 16, 17, 19 y 2 referido a las consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos.

Dificultad en el control: ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24 y se refiere a las dificultades en dejar de jugar, a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo en ese momento o situación.

El índice de *alfa de Cronbach* general del instrumento es de 0.94 por lo que se le considera un test con características psicométricas satisfactorias. Por su consistencia interna no se requiere realizar modificaciones al instrumento para su aplicación en otras poblaciones similares (Sala y Merino, 2017).

Tomando en cuenta los objetivos principales del presente trabajo, es decir, identificar la prevalencia y la dependencia de los participantes a los videojuegos, únicamente se tomarán en cuenta los índices generales acerca de nivel de dependencia y sus respectivas dimensiones.

Resultados y análisis

Tal y como se muestra (Tabla 1), El 42.5% (79) de la población encuestada refiere no depender de los videojuegos, es decir, no los usa o lo hace únicamente de forma ocasional a modo de pasatiempo; en este mismo sentido un 46.8% (86) de los encuestados indica un uso moderado, y el 10.6% (20) de los participantes mostró tener un nivel alto en dependencia hacia los videojuegos. En lo que respecta a los componentes que mide el Test, tenemos que en el factor *Abstinencia*, el 48.4 % (90) de los adolescentes expresaron un nivel de abstinencia moderado, un 40.6% (75) refirió un nivel bajo, mientras que un 11% (20) de la muestra encuestada presentó un alto nivel de abstinencia. Este último índice está fuertemente asociado al sinsentido que presentan los adolescentes mientras se encuentran sin la posibilidad de jugar.

En lo referente a la frecuencia del factor *Abuso y tolerancia*, el 35.8% (66) de los participantes informaron un bajo nivel, mientras que, un 9.9 (19) refirieron un nivel alto. Los adolescentes que suelen puntuar por arriba de la media en este factor usualmente presentan dificultades para jugar la misma cantidad de tiempo conforme pasa el tiempo, terminando por aumentar las horas de dedicación trayéndoles dificultades para realizar otras actividades.

El tercer factor *Problemas asociados a los videojuegos*, puede observarse que un 12 % (22) de la población reportó un nivel alto, lo que muestra que pueden estar presentando consecuencias negativas por estar jugando, estas pueden ser: pérdida de sueño, ansiedad, pérdida de concentración, entre otras.

En el último factor *Dificultad en el control*, se encuentra que un 9.7% (18) de los participantes señaló tener dificultades en dejar de jugar, a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo, han mencionado dificultades para dejar de pensar en los videojuegos mientras realizan otras actividades, incluso pedir prestado a familiares o amigos la consola de videojuegos cuando la suya ha dejado de funcionar.

Tabla 1 Nivel de dependencia a videojuegos y sus dimensiones

	Bajo		Moderado		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Dependencia a videojuegos	79	42.5	86	46.8	20	10.6
Abstinencia	75	40.6	90	48.4	20	11
Abuso y tolerancia	66	35.8	100	54.2	19	9.9
Problemas asociados a los videojuegos	97	52.2	66	35.8	22	12
Dificultad en el control	83	45	84	45	18	9.7

Conclusión

Con el pasar del tiempo el incremento del uso de los videojuegos es más notorio, gracias al desarrollo tecnológico se han convertido en uno de los productos más influyentes en la dinámica diaria de los adolescentes, al tiempo de ser más atractivos y de fácil accesibilidad para el público en general.

La empleabilidad de los juegos de video se ha ampliado considerablemente con el avance de las tecnologías de la información y la comunicación, lo que permite que los jóvenes den un uso múltiple a estos, sin vislumbrar las consecuencias de su ilimitado uso.

Los resultados derivados de la aplicación del TDV a nuestra población, permite identificar una prevalencia significativa por parte de los jóvenes hacia la dependencia a los videojuegos.

Los cuatro factores que mide el TDV son correlativos a la dependencia, lamentablemente en nuestro país no existen datos confiables que permita hacer una comparación con otras poblaciones similares a nuestra población estudiada.

Bibliografía

- Alave, S., & Yupanqui, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Tesis para optar al título de psicología. Lima, Perú, Universidad Peruana Unión.
- Ameneiros, A., & Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios de investigación*, 113-118.
- Belli, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 159-179.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 418-426.
- Consejo de Europea. (1998). Recomendación N° (98) 9. Del Comité de Ministros a los Estados miembros relativa a la dependencia, 9.
- Dessal, G. (2017). ¿Conectados o desconectados? (video de YouTube). Conferencia presentada en la Fundación OSDE, Granada, España. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3r7ph0ITQn8>
- Duch, J. & Tejedor, H. (2011). Introducción a los videojuegos. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.
- Fontemachi, M. (2014). Prevención De Adicciones Tecnológicas En Adolescentes Argentinos. Valencia, España, Universidad de Valencia.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate (Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology).
- Gómez, L., Contreras, R. & Solano, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, Historia y su Potencial como Herramientas para la Educación. *3cienvias*, 1-13.
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado. *Adicciones*, 180-185.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI] (2017). Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares 2017. Recuperado de http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2017/internet2017_Nal.pdf.
- Lloret, D., & Morell, R. (2016). Impulsiveness and Video Game Addiction. *Health and Addictions*, 33-40.

- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8 (1), 1-15.
- López, A., Uc, G. & Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21 (1), 12-16.
- Monteferri, B., & Peña, P. (2012). Enfoque derecho. Recuperado el 19 de Mayo de 2018, de <https://www.enfoquederecho.com/2012/01/24/videojuegos-y-el-derecho/>
- NEWZOO Company (2017/2018). The Mexican Gamer-2017 recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/the-mexican-gamer-2017/>
- Rangel, O. (2006). Nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC): Ideas para su categorización. *Revista de filosofía y socio política de la educación*, 53-60.
- Rodríguez, M. (2011). Dependencia y nuevas tecnologías. *Revista Huellas*, 279-287.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- 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) <http://dx.doi.org/https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, J. & Magaña, L. (2018). Respuestas subjetivas al ciberacoso mediante teléfonos celulares: un estudio en adolescentes de educación secundaria, *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9, (17), <http://dx.doi.org/10.23913/ride.v9i17.397>
- Trenta, M. (2012). Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural. *Revista Latina de Comunicación Social*, 1 - 11.
- Zyda, M. (2005). *From Visual from Visual Virtual Reality to Games*. IEEE Computer Society.