

[Cierre de edición el 31 de diciembre del 2023]

<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato

Video Game and Internet Addiction in Mexican High School Students

Vício em videogame e Internet em estudantes mexicanos do ensino médio

Samuel Alejandro Portillo-Peñuelas

Instituto Tecnológico de Sonora
Sonora, México

samuel.portillo40519@potros.itson.edu.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-1521-6619>

Juan Francisco Caldera-Montes

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Los Altos
Jalisco, México

jfcaldera@cualtos.udg.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-8999-3736>

Karina Sedeño-Peralta

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Los Altos
Jalisco, México

karina.sedeno@alumnos.udg.mx

 <https://orcid.org/0000-0003-2395-1936>

María del Rosario Zamora-Betancourt

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Los Altos
Jalisco, México

delrosario.zamora@academicos.udg.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-2731-4208>

Oscar Ulises Reynoso-González

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Los Altos
Jalisco, México

ulises.reynoso@academicos.udg.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-0598-4665>

Ignacio Pérez-Pulido

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Los Altos
Jalisco, México

iperez@cualtos.udg.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-8215-8850>



Recibido • Received • Recebido: 07 / 07 / 2022

Corregido • Revised • Revisado: 30 / 11 / 2023

Aceptado • Accepted • Aprovado: 13 / 12 / 2023



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

Resumen:

Introducción. El uso indiscriminado de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad moderna ha provocado un estado de dependencia hacia los dispositivos tecnológicos y su conectividad a internet, principalmente cuando a actividades de ocio y entretenimiento se refiere. **Objetivos.** Identificar la frecuencia de la adicción a internet y a los videojuegos en bachilleres de México asociando dichas variables con su género, contexto y edad. **Método.** Se trabajó con una muestra incidental de 419 estudiantes con un diseño no experimental, transversal, descriptivo-correlacional. Se utilizó el *Cuestionario de adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes (CAIVA)* de [Chahín-Pinzón & Briñez \(2018\)](#). **Resultados.** Se encontró que el estudiantado presentó niveles bajos tanto en la adicción a los videojuegos como al internet; también que, en el caso de la adicción a los videojuegos, quienes reportaron mayores niveles fueron los hombres; además, que no se advirtieron diferencias en ambos casos entre estudiantes de contextos urbanos y rurales y; finalmente, que existían correlaciones significativas y negativas entre estas variables y la edad. **Conclusiones.** En general, aunque la mayoría de participantes se ubicó en la categoría *sin adicción a videojuegos e internet*, en caso de presentarse esta tiende a disminuir conforme se avanza en la edad; los hombres son más propensos a adquirir adicción a los videojuegos, mientras que las mujeres al internet. Resulta pertinente ampliar la presente línea de investigación, incorporando otras variables de estudio y otras metodologías que impacten favorablemente en la disminución de este tipo de problemáticas.

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

Abstract:

Introduction. The indiscriminate use of Information and Communication Technologies in modern society has led to dependence on technological devices and their connectivity to the Internet, particularly for leisure and entertainment. **Objectives.** This study aims to (1) identify the prevalence of internet and video game addiction among high school students in Mexico, and (2) explore associations between addiction levels, gender, context (urban/rural), and age. **Method.** A non-experimental, cross-sectional study design with a descriptive-correlational approach was employed. An incidental sample of 419 students completed the Internet and Video Game Addiction Questionnaire for Adolescents (CAIVA) developed by [Chahín-Pinzón & Briñez \(2018\)](#). **Findings.** The analysis revealed that students exhibited low levels of addiction to video games and the Internet. Additionally, it was observed that males had higher levels of addiction to video games. Furthermore, no significant differences were noted between students from urban and rural contexts in both cases. Finally, significant negative correlations were identified between these variables and age. **Conclusions.** In general, while the majority of participants fell into the category without addiction to video games and the Internet, those exhibiting addiction tended to show a decrease in prevalence as they aged. Men were found to be more susceptible to video game addiction, whereas women were more prone to Internet addiction. It is pertinent to expand the current research trajectory by incorporating additional variables and methodologies that positively impact the reduction of this issue.

Keywords: Addiction; high school students; Internet; videogames.

Resumo:

Introdução. O emprego indiscriminado das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade contemporânea tem conduzido à dependência de dispositivos tecnológicos e à conectividade à Internet, especialmente nas atividades de lazer e entretenimento. **Objetivos.** O propósito deste

estudio é identificar a frequência do vício em Internet e videogames em estudantes do ensino médio no México, associando essas variáveis ao gênero, contexto (urbano ou rural) e idade. **Método.** Foi utilizada uma amostra incidental de 419 alunos. O delineamento foi não experimental, transversal e descritivo-correlacional no escopo. Para a coleta de dados, foi utilizado o Internet and Video Game Addiction Questionnaire for Adolescents (CAIVA) desenvolvido por [Chahín-Pinzón & Briñez \(2018\)](#). **Descobertas.** Constatou-se que os alunos apresentavam baixos níveis de dependência de videogames e Internet. Além disso, os estudantes do sexo masculino apresentaram índices mais elevados de vício em videogames. Não foram observadas diferenças significativas entre os alunos dos contextos urbano e rural em ambos os casos. Por fim, houve correlações significativas e negativas entre essas variáveis e a idade. **Conclusões.** Em geral, embora a maioria dos participantes se enquadre na categoria sem dependência de videogames e de Internet, se tiverem uma dependência, esta tende a diminuir à medida que envelhecem. Homens demonstraram ser mais propensos a adquirir dependência de videogames, enquanto as mulheres apresentaram essa propensão em relação à Internet. É pertinente ampliar a atual linha de pesquisa, incorporando outras variáveis de estudo e outras metodologias que tenham impacto favorável na redução desse tipo de problema.

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

Introducción

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, también denominadas TIC, refieren las distintas herramientas tecnológicas (principalmente computadoras, teléfonos móviles, televisores y reproductores de video o consolas de juego) que permiten producir, compartir, recibir, almacenar, acceder y procesar información a través de diferentes códigos (imágenes, textos, sonidos, entre otros) ([Camacho Ramírez et al., 2018](#)). Por su amplia distribución, hoy en día las TIC han influido al general de las personas mediante los procesos de socialización a nivel mundial y han abierto múltiples oportunidades de ocio y entretenimiento, haciendo posible el acceso y la transmisión de información que facilitan en múltiples casos las actividades de la vida diaria ([Sánchez Pardo et al., 2015](#)). No obstante, en algunos casos se ha problematizado su uso por la generación de dependencia o adicción que algunas personas presentan ante ellas ([Prieto-Quezada et al., 2023](#)). Tal situación es especialmente recurrente en el caso de niños, niñas y adolescentes, aunque la población adulta no está exenta de presentar este tipo de situaciones ([Huamán Moya et al., 2022](#); [Roig-Vila et al., 2023](#); [Valencia-Ortiz et al., 2023](#)).

Respecto al uso de internet, el [Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia \(UNICEF, 2017\)](#) ha prestado atención a los efectos de tiempo pantalla y sus consecuencias, señalando la adicción digital, como un fenómeno que pone en riesgo la exposición, privacidad e identidad de los menores de edad, al ser en la actualidad el grupo de edad mayormente conectado (público usuario). Ligado a ello, la [Organización Mundial de la Salud \(OMS, 2022\)](#) en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) ha incluido dentro de los trastornos mentales, del comportamiento y del neurodesarrollo el trastorno por uso de videojuegos como un comportamiento de tipo adictivo. Ante lo anterior, vale la pena referir que las denominadas



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

adicciones no solo se limitan al consumo de sustancias como el alcohol, el tabaco, la cocaína o los opiáceos. También se deben incluir comportamientos asociados a estados de dependencia hacia el internet, los dispositivos móviles, redes sociales y videojuegos (Contreras-Aburto et al., 2017; Roig-Vila et al., 2023; Valencia-Ortiz et al., 2023), los cuales aparentemente pueden parecer inofensivos y no perjudiciales, pero pueden llegar a interferir en las actividades diarias y aumentar progresivamente al grado de generar estados de malestar en el sujeto (Medina-Morales & Villalón-Hernández, 2023).

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

A saber, la *adicción al internet*, se conceptualiza como una excesiva ansiedad sobre su uso, una pérdida de control en su empleo y un apremio para tener acceso a este mismo, lo cual precipita otras conductas de riesgo (Fisoun et al., 2012). En un primer momento, jóvenes que se catalogaban como *personas adictas al internet* fueron caracterizadas como introvertidas, con un cierto nivel educativo y con altas capacidades en el uso de las tecnologías (Widyanto & McMurrin, 2004). No obstante, posteriormente, se argumentó que dicha adicción puede ocurrir en cualquier edad, nivel socioeconómico y educativo y que existe una tendencia de uso por personas usuarias adolescentes, grupo más susceptible en la aparición de este tipo de dependencia (Huamán Moya et al., 2022; Kim et al., 2006; OMS, 2022).

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

Empíricamente, cuando la adicción a internet se asocia al género, los estudios señalan que son los hombres quienes son más susceptibles a presentar dependencia (Arthanari et al., 2017; Ávila Sánchez, 2023; Perrella & Caviglia, 2017). Aunque también existen investigaciones que señalan a la mujer como la que presenta mayor adicción a internet (Caro Amada & Plaza de la Hoz, 2016), los hombres son quienes presentan más tiempo de uso y mayores síntomas de abstinencia (Ávila Sánchez, 2023).

En relación con la edad, [Arthanari et al. \(2017\)](#) y [Gómez et al. \(2017\)](#) han evidenciado que jóvenes adolescentes en el rango de los 17 a los 19 años presentan, en mayor medida, este tipo de adicción en comparación a pertenecientes al rango de 12 a 16 años. En contraparte, en el estudio realizado por [Lozano-Blasco & Cortés-Pascual \(2020\)](#), no detectaron diferencias significativas en el nivel de adicción al internet entre distintas edades de participantes.

En cuanto a las prácticas de navegación, se identifica una mayor exposición a la pornografía, juegos de azar y ciber agresión, las cuales se vinculan con problemas de tipo emocional y educativo, depresión y consumo de alcohol ([Chang et al., 2014](#); [Duarte-Tánoei et al., 2023](#); [Hernández-Peña et al., 2020](#)), a la baja autoestima ([Btachnio et al., 2016](#); [Hernández-Peña et al., 2020](#)), al estrés ([Moral & Suárez, 2016](#)) y a las autolesiones no suicidas ([Duarte-Tánoei et al., 2023](#)).

En lo socioeconómico, la bibliografía revela una relación entre el nivel educacional y económico de los padres y las madres con la adicción al internet, en la que, a mayores ingresos y nivel educativo, mayor es el riesgo de padecerla ([Lai & Kwan, 2017](#)). A saber, en el ámbito familiar, un factor que se presenta vinculado a la adicción al internet es el escaso vínculo emocional entre sujetos progenitores y sus hijos e hijas ([Assunção et al., 2017](#)) y otro, son conflictos constantes (verbales o físicos) entre dichos actores ([Zhou et al., 2017](#)). En contraparte, se ha detectado que la comunicación y confianza con los padres y madres tienen un efecto protector ante situaciones de riesgo como la depresión y las autolesiones provocados por la adicción al internet ([Duarte-Tánoei et al., 2023](#)).

En el caso específico de la adicción a los videojuegos, el mayor riesgo es encontrar en ellos la oportunidad de romper las normas sociales, reglas y valores que han aprendido por medio de la familia y la escuela. Esto es, al momento de la experiencia de juego, las personas hacen uso de la frase *la ley eres tú*, usualmente utilizada en las campañas publicitarias que muestran libertad e impunidad absoluta. Es decir, quien juega puede matar, traicionar y ejecutar múltiples conductas sin recibir sanción; también puede poseer ciertas habilidades y realizar actividades o hazañas sin sufrir ningún daño físico real; por último, todas las acciones realizadas durante el juego son recompensadas y se pueden volver en cualquier momento tantas veces como se desee, lo cual no sucede en la vida real. En esta cuestión, [Cheah et al. \(2022\)](#) y [Greenfield \(1999, citado en Carbonell, 2014\)](#) refieren que los videojuegos crean experiencias de anonimato, desinhibición y falta de consecuencias de la vida real, motivaciones que llevan a la persona a crear una identidad falsa que le proporciona un alto grado de satisfacción y escapismo de la vida real.

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



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

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

Sobre este tipo de adicción, la evidencia empírica muestra relaciones entre adicción a videojuegos con la edad y el control parental, siendo la población adolescente la más vulnerable a sufrir dependencia existiendo preponderancia de dichas conductas hacia el género masculino (Lancheros Maldonado et al., 2014; Mihara & Higuchi, 2017; Mora-Salgueiro et al., 2022). De manera agregada, conforme se avanza hacia la edad adulta se evidencia un uso mucho más adictivo hacia los juegos en internet que impacta de manera directa en la salud a raíz del aumento de horas pantalla y ansias (Chen et al., 2018). Asimismo, se advierte que los sujetos con problemas psicosociales están más cercanos a padecer trastornos a los juegos en internet como consecuencia de la insatisfacción hacia la vida o una pobre salud mental (Pontes et al., 2016).

En contraparte, en relación con los videojuegos, se ha detectado que pueden tener efectos positivos en niños, niñas, adolescentes y personas adultas (Johannes et al., 2021; Merino Campos & del Castillo Fernández 2016), entre los que destacan aumento en la atención y la motivación, pero, sobre todo, muestran un aumento en las funciones motoras, intelectuales y físicas de quienes juegan (Merino-Campos & del Castillo-Fernández 2016). De esta manera, se ha propuesto aprovechar dichos beneficios con fines educativos (López-Martí et al., 2022). En esta misma línea de análisis, de Sanctis et al. (2017) muestran un balance entre los efectos tanto positivos como negativos. Entre los primeros se encuentran el desarrollo cognitivo de la actividad neuronal, la atención y el desarrollo de las habilidades motoras, y de los segundos, problemas de identidad y conducta violenta. Un aspecto importante que destacan es que las conductas violentas se relacionan con el contexto en que viven los jugadores o jugadoras. Por tales razones proponen programas preventivos que pueden reducir diversas conductas adictivas y aprovechar los aspectos positivos de los videojuegos.

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

A partir de los referentes anteriores y en especial ante la evidencia empírica del vínculo que guardan las variables de sexo, edad, y contexto geográfico con las adicciones a los videojuegos y al internet, el presente trabajo se ha planteado como objetivos principales identificar la frecuencia de este tipo de dependencia en bachilleres de distintas entidades de México,

comparar las mismas por sexo y contexto geográfico (urbano o rural) y reconocer si existen relaciones del nivel de adicción con la edad de las personas participantes. Tales propósitos, se justifican en la necesidad de contar con mayores referentes empíricos sobre el tema. Con ello, se pretende abonar a la detección de factores de riesgo psicosocial y, en su caso, coadyuvar en la atención a problemas comportamentales que afectan la vida del estudiantado en Educación Media Superior.

Método

Diseño

De acuerdo con la propuesta de [Hernández-Sampieri & Mendoza Torres \(2018\)](#), el estudio se enmarca en el enfoque cuantitativo de investigación, bajo un diseño no experimental, transversal y de alcance descriptivo-correlacional. Particularmente, el estudio contempla las siguientes hipótesis:

- Los niveles de adicción al internet y a los videojuegos serán bajos.
- Existirán diferencias estadísticamente significativas en la adicción a internet y a videojuegos entre hombres y mujeres. Los hombres tendrán puntuaciones más altas que las mujeres.
- Existirán diferencias estadísticamente significativas en la adicción a internet y a videojuegos de acuerdo con el contexto de origen. Estudiantes provenientes de entornos urbanos tendrán puntuaciones más altas que estudiantes de contextos rurales.
- Existirá una correlación de tipo negativa entre la adicción a internet y a videojuegos y la variable edad.

Participantes

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

La muestra obtenida fue de tipo no probabilístico incidental, la cual consiste en seleccionar a los sujetos de forma no aleatoria, basándose en su disponibilidad y proximidad ([Etikan et al., 2016](#)). Esta metodología es particularmente útil en estudios donde la rapidez y la



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

accesibilidad son cruciales. Específicamente para la presente investigación estuvo compuesta por 419 participantes de 25 diferentes Estados de la República Mexicana, de contexto urbano (80,7%), suburbano (7,9%), rural (11,2%) e indígena (0,2%). En cuestión de sus características sociodemográficas, 278 fueron mujeres (66,3%) y 141 (33,7%) hombres, con edades comprendidas entre los 15 y 61 años ($M=31,4$, $DE=11,8$). En relación con su estado civil, 51,1% en soltería y 48,9% en matrimonio.

Variables e instrumentos

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

Cuestionario de adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes (CAIVA) (Chahín-Pinzón & Briñez, 2018). El presente instrumento es útil para evaluar tanto la adicción al internet como a los videojuegos. Dicha herramienta se adaptó para el contexto latinoamericano a partir del MULTICAGE CAD-4 (Pedrero Pérez et al., 2007), el cual es un cuestionario que detecta diversos tipos de adicciones por parte de adolescentes. El CAIVA contiene dos subescalas, una correspondiente al abuso de los videojuegos (e.g., «He intentado sin éxito reducir el tiempo que dedicó a jugar con videojuegos o con los juegos del computador») y otra para la adicción al internet (e.g., «Tengo problemas para controlar el impulso de conectarme a internet, o he intentado sin éxito reducir el tiempo que dedico a estar conectado»), compuestas por cuatro ítems cada una. Las opciones de respuesta son dicotómicas (sí/no). En relación con sus propiedades psicométricas, se confirmó la validez de constructo y convergente mediante un análisis factorial confirmatorio y a través de la correlación de sus puntuaciones con otras variables teóricamente vinculadas. Del mismo modo, se reportan valores adecuados de consistencia interna en la versión adaptada ($KR-20 = .73$). Si bien los reactivos del cuestionario son dicotómicos, pudo obtenerse una puntuación numérica y otra ordinal, para cada dimensión, a partir de la sumatoria de los reactivos respondidos afirmativamente. La numérica tuvo un valor mínimo de 0 y máximo de 1; la ordinal clasificó los puntajes en cinco niveles de adicción: (1) sin adicción, (2) baja, (3) media, (4) alta y (5) muy alta. A saber, los estudios realizados por Rodríguez-Monje et al. (2019) reportaron valores adecuados de confiabilidad para dichas subescalas (adicción a videojuegos y adicción a internet). En el presente estudio se reportan valores satisfactorios de consistencia interna para ambas dimensiones ($KR-20 = .87$ y $.95$).

Procedimiento

Posterior a la autorización del proyecto de investigación por parte de las autoridades de la institución educativa, se solicitó al estudiantado responder los instrumentos a través de la herramienta de formularios de Google. Para socializar el enlace se utilizó la Sala/Café, un espacio de

interacción virtual entre estudiantes del Servicio Nacional del Bachillerato en Línea que tiene por objetivo la interacción entre el estudiantado y la vinculación con sus redes sociales. Cabe indicar que en dicho formulario se indicó al estudiantado sobre el propósito general de la investigación.

Consideraciones éticas

Mediante un consentimiento informado, se aclaró al estudiantado que su participación era voluntaria y que existía el compromiso de no divulgar los datos de manera individual, sino globalmente, y sólo con propósitos académicos y científicos. En el caso de menores de edad, el consentimiento informado fue avalado por sus respectivos padres y madres de familia.

Análisis de datos

En primera instancia se realizaron análisis descriptivos (frecuencias, medias y desviaciones estándar) y de diferencias entre grupos (incluyendo pruebas de tamaño del efecto) para comparar los niveles de adicción a internet y los videojuegos entre géneros, entidades federativas y semestres escolares. En segunda, se identificaron correlaciones entre la variable de interés y la edad de las personas participantes. Dada la falta de normalidad, se utilizaron pruebas no paramétricas. Los análisis estadísticos se realizaron en el programa estadístico SPSS versión 25, contemplando un nivel de significación de 0,05 (comúnmente aceptado en estudios de esta naturaleza).

Resultados

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

Tabla 1: Estadísticos descriptivos

Factor	M	DE	Min	Max	Asimetría	Curtosis
Adicción a los videojuegos	.10	.22	0	1	2.64	6.96
Adicción al internet	.26	.31	0	1	1.02	.018

Nota: Elaboración propia.



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

Los resultados indican que, en general, los sujetos respondientes cuentan con niveles bajos tanto para el caso de los videojuegos ($M = .10$) como para adicción al internet ($M = .26$), considerando que las medias se encuentran bastante cercanas al polo inferior. De manera agregada, para profundizar en los resultados se realizó una segmentación de los puntajes en cinco niveles a partir de la cantidad de respuestas contestadas afirmativamente. En tal análisis se apreció que, en el caso de los videojuegos, la mayor parte de las personas participantes no cuentan con ningún tipo de adicción, ya que solo el 23,4% se ubica en algún punto del rango (distinto a 0). Además, solo el 4,3% se ubicó en las medidas alta y muy alta. En el caso de la adicción al internet, la mayor parte de los respondientes se posicionó en la categoría de sin adicción. Sin embargo, como se observa en la [Tabla 2](#), el 55,1% se encuentra en algún grado de adicción y solo el 6,7% en el nivel más alto.

Tabla 2: Adicción a los videojuegos y al internet por nivel de adicción

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

Nota: Elaboración propia.

Enseguida se procedió a comparar los niveles de adicción a los videojuegos y al internet entre hombres y mujeres. Para cumplir con tal propósito se utilizó la *prueba U de Mann Whitney*. En la [Tabla 3](#) se observa que, aunque las mujeres mostraron una media ligeramente mayor a la de los hombres en el factor de adicción al internet, no existen diferencias estadísticamente significativas ($Z = -1.05$, $p = .292$, $r = .05$). En cambio, existen diferencias significativas entre hombres y mujeres en la adicción a los videojuegos, ya que fueron los hombres quienes obtuvieron puntuaciones más elevadas ($Z = -3.87$, $p < .001$, $r = .19$). No obstante, al evaluar la magnitud de tales diferencias, el tamaño del efecto fue pequeño ([Domínguez-Lara, 2018](#)).

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

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

Nota: Elaboración propia.

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

Tabla 4: Comparación entre contextos rural y urbano

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

Nota: Elaboración propia.

Como parte final del análisis de datos, se realizó una correlación entre los niveles de adicción a los videojuegos y al internet con la variable de edad. En tal proceso se utilizó el coeficiente de correlación *rho de Spearman* dadas las propiedades de ambas mediciones. En ambos casos, la prueba confirmó la presencia de una correlación significativa entre variables. En el caso del internet, fue de tipo negativa y de fuerza media-baja ($\rho = -.35, p < .001$), indica que, al incrementarse la edad del respondiente, existe una menor adicción a internet. Para el caso de los videojuegos, la asociación también fue de tipo negativa, pero de fuerza baja ($\rho = -.23, p < .001$), lo que significa que, al incrementarse la edad, las puntuaciones de adicción a los videojuegos tienden a disminuir.

Discusión y conclusiones

En un primer momento y con los hallazgos alcanzados, se puede afirmar que el estudiantado que participó en el estudio presentó niveles bajos tanto en la adicción a los videojuegos como al internet. Lo anterior refiere que la presencia de este tipo de conductas adictivas no representa una situación preocupante en el alumnado, salvo en algunos casos. Con ello se muestra la importancia que tiene para la población de jóvenes acceder a niveles educativos superiores para minimizar el riesgo de sufrir este tipo de patologías. En este sentido, se acepta la primera hipótesis planteada en la presente investigación sobre los bajos niveles de adicción a internet y videojuegos por la parte estudiantil.

En relación con las diferencias por género, en el caso de la adicción a los videojuegos se encontraron diferencias significativas, los hombres tienen mayores niveles de adicción que las mujeres. Dichos hallazgos permiten aceptar la segunda hipótesis del estudio y a la vez se



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

concuera con diversos estudios que ponen en evidencia la preponderancia de este tipo de fenómenos por parte del género masculino (Lancheros Maldonado et al., 2014; Mihara & Higuchi, 2017). A nivel de posibles explicaciones se puede argumentar que las mujeres son menos susceptibles de ser adictas a los videojuegos, debido, entre otras razones, a las siguientes: a) buena parte de los contenidos de estos están asociados a actividades socialmente consideradas como masculinas, como por ejemplo la guerra o diversas competencias que implican peleas o actividades deportivas; b) existe un mayor reforzamiento social para los hombres por tener habilidades en el uso de videojuegos; c) en general los hombres adolescentes (en diversos contextos culturales) tienen menos responsabilidades en los trabajos domésticos en comparación que las mujeres y, por tanto, disponen de más tiempo libre para dedicarse a este tipo de actividades (situación que se vislumbra en la presente investigación) y; d) por diversas razones culturales el género masculino cuenta con mayores recursos económicos para acceder a este tipo de entretenimiento.

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

En cuanto a la comparación entre contextos urbanos y rurales y la adicción a los videojuegos y el internet se advirtió que no existen diferencias de género entre jóvenes. Al respecto cabe señalar que no se encontraron trabajos previos que se hayan focalizado en estudiar dichas discrepancias, por lo que se advierte la necesidad de documentar con mayor profundidad su estudio; sobre todo si se piensa en lo señalado por García Cernaz (2018) y Uchuypoma Canchumani (2017), quienes han referido que ciertos tipos de adicciones se vinculan directamente con el contexto del individuo. En este sentido, se rechaza la hipótesis referida a diferencias entre contextos respecto a las adicciones a videojuegos e internet, indicando, a la vez que, no existe una constante en la bibliografía especializada sobre esta situación específica.

Por su parte, las correlaciones negativas entre la adicción a los videojuegos y la edad no coinciden con los hallazgos encontrados por Chen et al. (2018), quienes advirtieron que mientras más se avanza en la edad adulta más proclive se es a padecer este tipo de dependencia. Por tales razones conviene realizar más estudios que indaguen sobre dicha relación, ya que por el momento no se puede establecer una tendencia clara al respecto.

En síntesis, sobre las correlaciones entre la adicción al internet con la edad, se advirtió que los resultados coinciden con investigaciones previas que señalan que ambas variables se correlacionan negativamente, aceptándose la última hipótesis de trabajo y coincidiendo con trabajos anteriores (Gómez et al., 2017). En este sentido, a manera de conclusión y posible explicación de los hallazgos, se plantea el hecho de que mientras más joven es el estudiante o la estudiante se tienen menos responsabilidades y se posee mayor tiempo para dedicarse a este tipo de entretenimiento. Otra posible explicación radica en el hecho de que los contenidos característicos de los videojuegos se ajustan mejor a la ansiedad e inexperiencia adolescente (Pontes et al., 2016).

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

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

Declaración de contribuciones

Las personas autoras declaran que han contribuido en los siguientes roles: **S. A. P. P.** contribuyó en la revisión-edición del artículo, la administración del proceso investigativo, la obtención de recursos, y la conducción de la investigación. **J. F. C. M.** contribuyó en el primer borrador del artículo, la supervisión del proceso investigativo, y la conceptualización de la investigación. **K. S. P.** contribuyó en la visualización del artículo, la validación del proceso investigativo, y la obtención de recursos. **M. dR. Z. B.** contribuyó en el primer borrador del artículo, la validación del proceso investigativo, y el análisis de la investigación. **O. U. R. G.** contribuyó en la revisión-edición del artículo, la obtención de software, y la metodología de la investigación. **I. P. P.** contribuyó en la visualización del artículo, la validación del proceso investigativo, y la curación de la investigación.

Declaración de material complementario

Este artículo tiene disponible material complementario:
Preprint en <https://doi.org/10.5281/zenodo.7388559>



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

Referencias

- Arthanari, S., Khalique, N., Ansari, M. A., & Faizi, N. (2017). Prevalence & determinants of Internet addiction among indian adolescents. *Indian Journal of Community Health*, 29(01), 89-95. <https://doi.org/10.47203/IJCH.2017.v29i01.013>
- Assunção, R. S., Costa, P., Tagliabue, S., & Mena Matos, P. (2017). Problematic Facebook use in adolescents: Associations with parental attachment and alienation to peers. *Journal of Child and Family Studies*, 26(11), 2990-2998. <https://doi.org/10.1007/s10826-017-0817-2>
- Ávila Sánchez, M. de J. (2023). Construcciones de género y factores subyacentes al uso adictivo al internet en universitarios de Nuevo León, México. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(26), 1-26. <https://doi.org/10.23913/ride.v13i26.1394>
- Btachnio, A., Przepiorka, A., & Pantic, I. (2016). Association between Facebook addiction, self-esteem and life satisfaction: A cross-sectional study. *Computers in Human Behavior*, 55(Part B), 701-705. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.026>
- Camacho Ramírez, W. M., Vera Castro, Y. K., & Méndez Palomeke, E. D. (2018). TIC: ¿Para qué? Funciones de las tecnologías de la información. *RECIMUNDO*, 2(3), 680-693. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(3\).julio.2018.680-693](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(3).julio.2018.680-693)
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Caro Amada, C. & Plaza de la Hoz, J. (2016). Intervención educativa familiar y terapia sistémica en la adicción adolescente a internet: Fundamentación teórica. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 27(1), 99-113. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.27.num.1.2016.17031>
- Chahín-Pinzón, N. & Briñez, B. L. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pzca>
- Chang, F.-C., Chiu, C.-H., Lee, C.-M., Chen, P.-H., & Miao, N.-F. (2014). Predictors of the initiation and persistence of Internet addiction among adolescents in Taiwan. *Addictive Behaviors*, 39(10), 1434-1440. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.05.010>
- Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). Motivations of playing digital games: A review and research agenda. *Psychology & Marketing*, 39(5), 937-950. <https://doi.org/10.1002/mar.21631>
- Chen, K. H., Oliffe, J. L., & Kelly, M. T. (2018). Internet gaming disorder: An emergent health issue for men. *American Journal of Men's Health*, 12(4), 1151-1159. <https://doi.org/10.1177%2F1557988318766950>



- Contreras-Aburto, J., Beverido-Sustaeta, P., de San Jorge-Cárdenas, X., Salas-García, B., & Ortiz-León, M. C. (2017). Uso de internet e impulsividad en estudiantes mexicanos de secundaria y bachillerato. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones*, 3(2), 3-11. <https://doi.org/10.28931/rriad.2017.2.02>
- De Sanctis, F., Distéfano, M. J., & Mongelo, M. C. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>
- Domínguez-Lara, S. (2018). Magnitud del efecto, una guía rápida. *Educación Médica*, 19(4), 251-254. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.07.002>
- Duarte-Tánoei, K. G., Vera-Noriega, J. Á., & Fregoso-Borrego, D. (2023). Apego a los padres, a los iguales y adicción a internet en la relación entre depresión y autolesión en adolescentes mexicanos. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 28(1), 39-50. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/rppc.31795>
- Echeburúa, E. & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Echeburúa, E., Labrador, F. J., & Becoña, E. (Coords.). (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes*. Pirámide.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fisoun, V., Floros, G., Siomos, K., Geroukalis, D., & Navridis, K. (2012). Internet addiction as an important predictor in early detection of adolescent drug use experience—implications for research and practice. *Journal of Addiction Medicine*, 6(1), 77-84. <http://doi.org/10.1097/ADM.0b013e318233d637>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2017). Estado mundial de la infancia 2017. *Niños en un mundo digital*. División de comunicaciones de UNICEF. <https://www.google.co.cr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwil3cb0rvOCAxX7SjABHcmuBxkQFnoECCoQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.unicef.org%2Fmedia%2F48611%2Ffile&usq=AOvVaw19UYgWOq4zts1k7QSyDw6s&opi=89978449>
- García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: Una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165. <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

- Gómez, P., Rial, A., Braña, T., Golpe, S., & Varela, J. (2017). Screening of problematic Internet use among Spanish adolescents: Prevalence and related variables. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(4), 1-9. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0262>
- Hernández-Peña, H., Lagomarsino-Montoya, M., Aguirre-Martínez, G., Mansilla-Sepúlveda, J., Estay-Sepúlveda, J. G., & Ganga-Contreras, F. (2020). La era digital comprendida desde la psicología humanista. *Revista Costarricense de Psicología*, 39(1), 35-53. <https://doi.org/10.22544/rcps.v39i01.03>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Huamán Moya, G., Macukachi Garcia, K. N., Pérez Soto, K. I., Velazco Arias, J. A., & Yupanqui Palacios, A. A. (2022). La adicción a las redes en adolescentes: Revisión sistemática. *Reflexiones en Trabajo Social*, 2(1), 46-56. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/reflexiones/article/view/1648>
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2), 1-14. <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M.-Y., Yeun, E.-J., Choi, S.-Y., Seo, J.-S., & Nam, B.-W. (2006) Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: a questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185-192. <http://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2005.02.005>
- Lai, F. T. T. & Kwan, J. L. Y. (2017). Socioeconomic influence on adolescent problematic Internet use through school-related psychosocial factors and pattern of Internet use. *Computers in Human Behavior*, 68, 121-136. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.021>
- Lancheros Maldonado, M. J., Amaya Mancilla, M. A., & Baquero Buitrigo, L. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: Una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, 11(20), 1-22. <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- López-Martí, M., San Martín-Alonso, Á., & Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-22. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12518>
- Lozano-Blasco, R. & Cortés-Pascual, A. (2020). Usos problemáticos de internet y depresión en adolescentes: Meta-análisis. *Comunicar*, 28(63), 109-120. <https://doi.org/10.3916/C63-2020-10>
- Medina-Morales, G. del C. & Villalón-Hernández, R. (2023). Estudio de la prevalencia del phubbing durante clases ocasionado por el uso de apps. *Alteridad. Revista de Educación*, 18(1), 59-69. <https://doi.org/10.17163/alt.v18n1.2023.05>

- Merino Campos, C. & del Castillo Fernández, H. (2016). Los beneficios de los videojuegos interactivos: Una aproximación educativa y una revisión sistemática de la actividad física. *New Approaches in Educational Research*, 5(2), 115-122. <https://doi.org/10.7821/naer.2016.7.164>
- Mihara, S. & Higuchi, S. (2017) Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Moral, M. de la Villa & Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7(2), 69-78. <https://doi.org/10.1016/j.rips.2016.03.001>
- 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. *Behavioral Psychology*, 30(3), 627-639. <https://doi.org/10.51668/bp.8322302s>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022). *Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release>
- Pedrero Pérez, E. J., Rodríguez Monje, M. T., Gallardo Alonso, F., Fernández Girón, M., Pérez López, M., & Chicharro Romero, J. (2007). Validación de un instrumento para la detección de trastornos de control de impulsos y adicciones: el MULTICAGE CAD-4. *Trastornos Adictivos*, 9(4), 269-278. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(07\)75656-8](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(07)75656-8)
- Perrella, R. & Caviglia, G. (2017). Internet addiction, self-esteem, and relational patterns in adolescents. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 82-87. <https://www.ingentaconnect.com/content/doaj/17244935/2017/00000014/00000001/art00010>
- Pontes, H. M., Macur, M., & Griffiths, M. (2016). Internet gaming disorder among slovenian primary schoolchildren: Findings from a nationally representative sample of adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 304-310. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.042>
- Prieto-Quezada, M. T., Romero-Sánchez, A., & Oliva, H. (2023). Adicción a las TIC. Perspectiva docente desde tres centros universitarios. *Alteridad. Revista de Educación*, 18(1), 48-58. <https://doi.org/10.17163/alt.v18n1.2023.04>
- Rodríguez-Monje, M. T., Pedrero-Pérez, E. J., Rodríguez-Alonso, E., Fernández-Girón, M., Pastor-Ramos, V., Mateo-Madurga, A., del Cura-González, I., Sanz-Cuesta, T., Arana-Cañedo, C., Sánchez-Salgado, M. P., & Escrivá-Ferrairo, R. A. (2019). MULTICAGE CAD-4 for behavioral addiction screening: Structural validity after inclusion of a scale on smartphone abuse. *Anales de Psicología*, 35(1), 41-46. <https://doi.org/10.6018/analesps.35.1.324311>



<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

- Roig-Vila, R., López-Padrón, A., & Urrea-Solano, M. (2023). Dependencia y adicción al smartphone entre el alumnado universitario: ¿Mito o realidad? *Alteridad. Revista de Educación*, 18(1), 34-47. <https://doi.org/10.17163/alt.v18n1.2023.03>
- Sánchez Pardo, L., Crespo Herrador, G., Aguilar Moya, R., Bueno Cañigral, F.-J., Alexaidre Benavent, R., & Valderrama Zurián, J. C. (2015). *Los adolescentes y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Guía para padres. Ayudándoles a evitar riesgos*. Plan Municipal de Drogodependencias, Unitat de Prevenció Comunitaria de Conductes Adictives. <https://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>
- Uchuypoma Canchumani, D. (2017). Juegos *online*: Una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4(2), 55-64. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- Valencia-Ortiz, R., Garay-Ruiz, U., & Cabero-Almenara, J. (2023). Uso problemático de las redes sociales: El caso de estudiantes mexicanos. *Alteridad. Revista de Educación*, 18(1), 23-33. <https://doi.org/10.17163/alt.v18n1.2023.02>
- Widyanto, L. & McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the Internet addiction test. *Cyberpsychology & Behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 7(4), 443-450. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.443>
- Zhou, Y., Li, D., Jia, J., Li, X., Zhao, L., Sun, W., & Wang, Y. (2017). Interparental conflict and adolescent Internet addiction: The mediating role of emotional insecurity and the moderating role of big personality traits. *Computers in Human Behavior*, 73, 470-478. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.012>

