

Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos

Use of video games and its relationship with protective factors of mental health in Cuban adolescents

Fecha de recepción: 17-02-2022

Fecha de aceptación: 11-07-2022

Evelyn Fernández-Castillo

Departamento de Psicología. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas

Amarilis Concepción Martínez

Departamento de Psicología. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas

Luis Felipe Herrera Jiménez

Departamento de Psicología. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas

resumen/abstract:

En la actualidad, el uso de los videojuegos ha cobrado auge entre los adolescentes. Existen un grupo de factores que hacen más o menos vulnerable a esta población. El objetivo del presente trabajo fue caracterizar la relación entre el uso de los videojuegos y los factores protectores de la salud mental en una muestra de adolescentes cubanos. Se empleó un diseño cuantitativo, transversal, con un alcance descriptivo-correlacional. Se aplicó el Test de adicción a los videojuegos, el Cuestionario para evaluar factores protectores de la salud mental y el Cuestionario de conducta prosocial a una muestra no probabilística de 163 adolescentes de preuniversitario. El procesamiento se realizó mediante el paquete estadístico SPSS v20/Windows. Se utilizó la estadística descriptiva, técnicas de comparación de grupos y el coeficiente de correlación de Spearman. Se calculó la potencia estadística y el tamaño del efecto en las relaciones encontradas mediante el software G*Power. Se ubicó la edad de inicio de juego entre los 5 y 10 años, percibiéndose un aumento en su utilización en esta etapa de pandemia por COVID 19. Se identificó una tendencia a manifestar patrones de abuso en el sexo masculino. Se obtuvo una relación significativa, inversa y débil, entre el uso de los videojuegos y los factores protectores de la salud mental. En la medida en que estos adolescentes aumenten el uso de los videojuegos mostraron como tendencia, un menor desarrollo de los factores protectores analizados.

*Nowadays, the use of video games has boomed among adolescents. There are a group of factors that make this population more or less vulnerable to their use. The aim of this study was to characterize the relationship between the use of video games and the protective factors of mental health in a sample of Cuban adolescents. A quantitative, cross-sectional design with a descriptive-correlational scope was used. The Videogame Addiction Test, Questionnaire in Exploring the Protective Factors of Mental Health and the Prosocial Behavior Questionnaire were applied to a non-probabilistic sample of 163 pre-university adolescents. Processing was performed using the SPSS v20/Windows statistical package. Descriptive statistics, group comparison techniques and Spearman's correlation coefficient were used. The statistical power and effect size of the relationships found were calculated using G*Power software. The age of onset of gambling was found to be between 5 and 10 years, with an increase in its use during this stage of the COVID 19 pandemic. A significant, inverse and weak relationship was obtained between the use of video games and protective factors of mental health. To the extent that these adolescents increase the use of video games they show, as a tendency, a lower development of the protective factors analyzed.*

palabras clave/keywords:

adicción, videojuegos, factores protectores, conducta prosocial, adolescencia
addiction, video games, protective factors, prosocial behavior, adolescence

Correspondencia: efernandez@uclv.edu.cu

Introducción

El uso de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) es muy común en la sociedad de hoy. En la actualidad hay mucho más acceso a estas y si bien pueden servir de ayuda para el estudio y las investigaciones, su uso no está exento de problemas.

El empleo de los dispositivos móviles en el desempeño cotidiano, ya sea para facilitar el trabajo, el estudio e incluso el bienestar personal y la recreación, no resulta nocivo en sí; pero sí puede generar consecuencias negativas su uso excesivo. Es decir, las tecnologías en sí no dañan, pero sí la relación problemática que en ocasiones se establece con estas (Chóliz, 2011; Echeburúa, Labrador, y Becoña, 2009). En sus inicios las redes sociales, el celular, los videojuegos, marcaron pautas en la población, permitiendo la comunicación entre las personas. Sin embargo, con el paso del tiempo empezaron a hacerse más activas en la vida del hombre, llegando a convertirse en una necesidad, o una adicción difícil de abandonar.

Las investigaciones sobre la adicción a los videojuegos permiten identificar diferentes características entre las que se destacan la intensa preocupación por el juego, este llega a constituirse como la actividad dominante en la vida del sujeto. Pérdida del interés por pasatiempos y actividades recreativas y afectaciones en las relaciones interpersonales y en oportunidades de empleo y educación a consecuencia de los juegos (American Psychological Association [APA], 2013). Existen características en los juegos que incrementan su potencial adictivo. En este sentido, Chóliz (2011) identifica los atractivos escenarios que estos presentan, la creciente dificultad de los niveles donde se adquieren destrezas y habilidades a medida que se juega más.

La población adolescente resulta vulnerable a esta adicción, en tanto los cambios que se manifiestan en estas etapas hacen que existan múltiples problemas de comunicación con los adultos, en especial la familia (Domínguez, Ibarra y Fernández, 2003). Esto propicia que los videojuegos constituyan una actividad que permite distanciarse de los conflictos y situaciones de la vida cotidiana.

El análisis de esta problemática en la población adolescente cobra especial relevancia, pues esta etapa representa un periodo crítico en lo que se refiere a las conductas de riesgo en general y al riesgo de desarrollar otras conductas adictivas. Otro elemento a tener en cuenta es que los adolescentes son muy sensibles al entorno social en el que se desarrollan, en el que la actividad de juego no es percibida como una conducta de riesgo.

Los jóvenes y adolescentes constituyen un grupo de riesgo porque pueden mostrar conductas de rebeldía ante los padres, tienden a buscar sensaciones nuevas y emociones fuertes y son los que más se conectan a Internet y a las redes sociales; además de ser quienes más familiarizados están con los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías.

Sin embargo, existen factores personales que hacen más o menos vulnerables a este grupo etario (Echeburúa, 2012). Estos factores pueden ser personales, familiares y sociales. Se ha comprobado que ciertas características de personalidad o estados emocionales aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones (Sánchez-Llorens et al., 2021). De igual manera, determinados entornos familiares no resultan propicios para la adquisición de pautas

de conductas sanas y socialmente adaptadas. El aislamiento social o las relaciones con un grupo de personas que abusan de las nuevas tecnologías pueden incitar al adolescente a engancharse a Internet o a las redes sociales (Echeburúa, 2012).

A diferencia de los factores de riesgo, existen ciertos aspectos personales y familiares que minimizan el riesgo de implicarse en una adicción. Al respecto, Echeburúa (2012), destaca el papel de varios recursos personales como la autoestima, habilidades sociales y de comunicación. También hace referencia a recursos familiares que pueden funcionar como factores protectores ante las adicciones tecnológicas. En este sentido, diversos autores coinciden en concebir la conducta prosocial como factor protector de las conductas de riesgo y de las adicciones en la población adolescente (Carlo, Mestre, McGinley, Tur-Porcar, Samper, et al. 2014; Cruz, Olmos, y Gonzalo, 2020; Esparza-Reig, 2020)

Del mismo modo que ocurre con otros problemas y enfermedades, las conductas adictivas no son el resultado de una única causa o factor, sino que se originan y se mantienen por la interacción de diversos tipos de factores y contexto en el que surgen. De ahí que el presente estudio se oriente a: caracterizar la relación entre el uso de los videojuegos y los factores protectores de la salud mental en una muestra de adolescentes cubanos.

Material y Métodos

La presente investigación se sustentó en un paradigma cuantitativo, con un diseño no experimental de corte transversal, y alcance descriptivo-correlacional (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Población y muestra

El estudio se desarrolló en el Instituto Preuniversitario: Martín Dihigo Llano, en la ciudad de Cienfuegos, Cuba, en el período de diciembre de 2020 a octubre de 2021.

Participantes

La muestra quedó conformada por 163 adolescentes pertenecientes al Instituto Preuniversitario “Martín Dihigo Llano” de la provincia de Cienfuegos, Cuba. Para la conformación de la muestra se tuvieron en cuenta como criterios de inclusión: adolescentes que estuvieran dispuestos a participar en la investigación y que pertenecieran al Instituto Preuniversitario “Martín Dihigo Llano”. Entre los criterios de exclusión se establecieron los siguientes: no completar la batería de pruebas y que no se encontraran en la institución en el momento de aplicar los instrumentos de evaluación.

Del total de adolescentes explorados 58 pertenecen al sexo masculino, para un 35.6% y 105 (64.4%) al sexo femenino. En cuanto a su distribución por año académico, 90 (55.2%) cursan el décimo grado, 55 (33.7%) el oncenno grado y 18 (11%) el duodécimo grado.

Instrumentos

Cuestionario de datos generales de los participantes: se elaboró para explorar las variables sociodemográficas y los patrones de uso en la muestra estudiada. Además, se incluyeron

preguntas sobre el uso de los videojuegos. En caso de que los adolescentes afirmaran que utilizaban los videojuegos se les preguntaba sobre el tiempo de uso, frecuencia de empleo, preferencias para el juego, medios que utiliza y en una pregunta se indagó sobre el incremento o disminución de su empleo en el último año, a partir de la pandemia por COVID-19.

Test de adicción a los Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011): Este test fue diseñado para población española. Construido sobre la base de los criterios para diagnosticar adicción a sustancias del DSM-IV. Este es uno de los pocos instrumentos en el área que cuenta con datos de la confiabilidad y validez que permite medir el fenómeno con objetividad y posibilita la réplica (Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz, y Marco, 2017). Es una escala Likert, que puede proporcionar información cuantitativa como puntaje total. Sus resultados son útiles con diagnósticos de la conducta adictiva, y para elaborar a partir de los resultados planes de intervención (Salas-Blas y otros, 2017). Ha sido adaptado al contexto cubano y se analizaron sus propiedades psicométricas, mostrando altos índices de confiabilidad y adecuadas propiedades psicométricas para el contexto universitario cubano (Curbelo y otros, 2019).

Cuestionario para evaluar factores protectores de la salud mental (Fernández-Castillo, Molerio, y Herrera, 2015): El instrumento se sustenta en el modelo del desarrollo positivo (Oliva, Pertegal, Antolín, Reina, Ríos, et al. 2011). Evalúa cuatro áreas: personal (autoestima, autoeficacia y habilidades sociales), cognitiva (toma de decisiones), emocional (optimismo y resiliencia) y social (satisfacción con el contexto preuniversitario). Consta de 38 ítems que se responden a partir de una escala Likert del 1 al 5. En esta escala el tres se considera una respuesta neutra mientras que las respuestas 1- 2 y 4-5 representan respuestas positivas o negativas en correspondencia con el contenido de los ítems. En un estudio realizado por Fernández-Castillo, Molerio, Herrera, y Grau (2017) donde analizan la validez y confiabilidad de este instrumento obtienen dos dimensiones de análisis. La primera dimensión está constituida por los ítems que exploran la presencia de los factores protectores y en la dimensión dos se agrupan los ítems que denotan poco desarrollo en estos factores de protección y que pueden ser considerados de riesgo. De forma general el cuestionario alcanza un alto índice de confiabilidad $\alpha = .93$, también obtenido en dicha investigación.

Cuestionario de Conducta Prosocial (CC-P) elaborado por Martorell y González (1992 en Martorell y otros (2011)), valora la conducta prosocial en niños y adolescentes entre 10 y 17 años. Tiene una estructura factorial cuatripartita y está integrado por un total de 58 ítems con cuatro alternativas de respuesta (nunca, algunas veces, muchas veces y siempre). Y con una resolución de cuatro factores (Martorell y otros, 2011):

- Empatía: 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 18, 23, 31, 33, 36, 39, 42, 49, 53, 56
- Respeto: 1, 12, 13, 16, 17, 21, 29, 30, 34, 37, 40, 43, 47, 54, 57
- Sociabilidad: 4, 6, 10, 14, 20, 22, 24, 25, 28, 32, 41, 44, 45, 48, 51
- Liderazgo: 15, 19, 26, 27, 35, 46, 50, 52, 55, 58

En el mismo puede hacerse un análisis por área y la evaluación integral puede ser:

- Con manifestaciones elevadas de CCP: 174-232 puntos.
- Con manifestaciones adecuadas de CCP: 115-173 puntos.
- Con manifestaciones deficientes de CCP: 56- 114 puntos.
- Con manifestaciones muy deficientes de CCP: 55 o menos puntos.

Los resultados obtenidos por Martorell, et al. (2011) sobre la relación entre factores confirman que están relacionados, poniendo de manifiesto en el CCP la existencia de factores relevantes para evaluar la conducta prosocial. En este mismo estudio se analiza la consistencia interna y la estabilidad temporal, los cuales se muestran aceptables, apreciándose unas propiedades psicométricas adecuadas por parte del instrumento, para poder establecer la fiabilidad del mismo.

Procedimientos

La investigación respondió a las líneas del proyecto institucional “Fomento del bienestar y el desarrollo personal desde un Centro de Bienestar Universitario” (código 9698) y más puntualmente, al Programa Nacional de Prevención del uso indebido de drogas que implementa el Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba (MES). Se solicitó el consentimiento a la dirección del centro educativo. Se consideraron los principios éticos sobre confidencialidad y uso de datos personales.

Para el análisis estadístico de los datos estos fueron introducidos en el paquete estadístico SPSS para Windows, en su versión 20 y mediante el software G*Power. Para su procesamiento y en correspondencia con el objeto de estudio, se utilizó la estadística descriptiva a partir de los análisis de frecuencias, análisis de correlaciones y pruebas de comparación de grupos como: Kruskal-Wallis y Mann-Whitney, así como el coeficiente de correlación múltiple para variables ordinales: Rho de Spearman. Se realizó la prueba de Wilcoxon para pares de rangos. Se hizo el cálculo de potencia y tamaño de efecto. Este análisis permitió analizar la relevancia de la diferencia encontrada. En este sentido, se asumen las orientaciones ofrecidas por Cohen (1988 citado en Morales-Vallejo, 2012) donde valores de d cercanos a .20 puede considerarse un tamaño de efecto pequeño, valores cercanos a $d = 50$ (moderado) y a $d = .80$ (grande).

Resultados

Descripción de los patrones de uso de los videojuegos en la muestra estudiada

El análisis de los resultados permitió constatar algunos de los referentes teóricos que sustentan la investigación. El uso de los videojuegos es común en los adolescentes de hoy. Por ello, a través del análisis estadístico se pudo comprobar cómo del total de participantes solo el 16% ($n=26$) declararon no utilizar los videojuegos; mientras, un 84% ($n=137$) afirma que sí juegan.

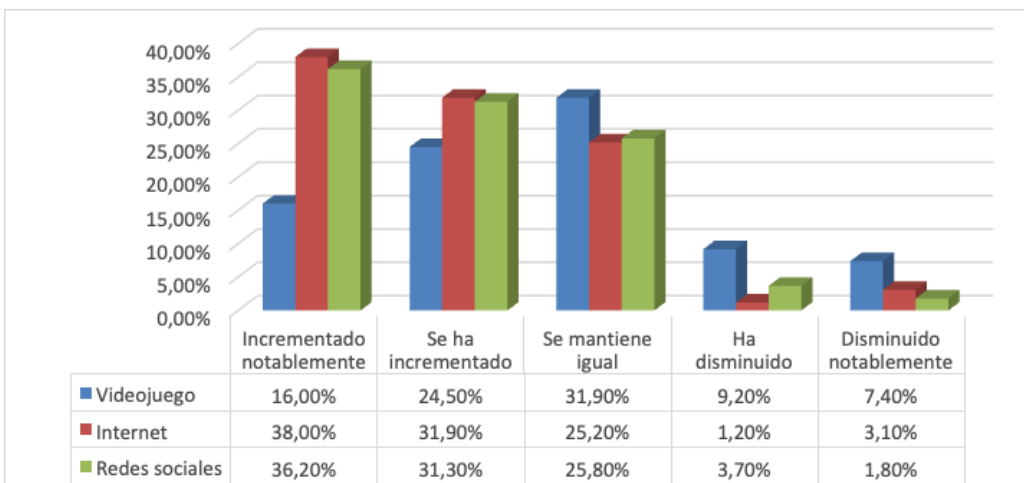
Respecto a la edad de inicio de empleo de los videojuegos se encontró que el 22.1% (n=36) son adolescentes que comenzaron a jugar desde hace 10 años o más. El análisis de frecuencia apuntó esta tendencia, pues los porcentajes más altos de inicio del uso se dan en los rangos de 4 - 5 años (n=19, 11.7%), de 5-6 años (n=17, 10.4%) y 6 -7 años (n=17, 10.4%). De forma general, el 54.6% ubican la edad de inicio de juego entre los 5 y 10 años de edad.

El patrón individual que predominaba en los inicios de los videojuegos ha ido cambiando a partir de la posibilidad de jugar más de una persona a la vez. La decisión de jugar solo o acompañado parte de las preferencias del propio jugador y las características del juego. El 49.7% (n=81) prefiere jugar solo y con otras personas, el 17.2% (n=28) adolescentes prefieren jugar solos y el 11 % (n=18) declararon jugar con otros amigos, familiares 1.2% (n=2) y la pareja 4.3% (n=7).

En cuanto a la frecuencia de juego resulta interesante cómo los mayores porcentajes se concentran en los que juegan 1 o 2 días en la semana (n=6, 37.4%), seguido de los que juegan todos los días, (n=32, 19.6%) y de aquellos que lo hacen cinco o seis días a la semana (n=17, 10.4%). En tanto, los que juegan tres o cuatro días a la semana (n=27, 16.6%) expresaron hacerlo y 26 encuestados dicen no jugar, lo que representa el 16% del total de la muestra.

Al analizar el tiempo destinado al uso de los videojuegos los fines de semana y los días entre semana se obtuvo una mayor frecuencia de uso de lunes a viernes. Al preguntar por los que jugaban de 10 a 40 minutos predominaron los que reportaron jugar entre semana (n=41, 25.2%) respecto a los que juegan ese mismo tiempo los fines de semana (n=35, 21.5%). En aquellos participantes que utilizan los videojuegos durante una hora, aparece un incremento en la cantidad de adolescentes que lo utilizan entre semana (n=47, 28.8%) respecto a los que lo hacen el fin de semana (n= 33, 20.2%). Cuando aumenta el tiempo de juego a dos horas se encontró una frecuencia de uso (n=26, 16%) de lunes a viernes que supera a la fre-

Gráfico 1.- Comportamiento del uso de videojuegos, internet y redes sociales



cuencia de uso los fines de semana ($n=20$, 12.3%). Se exploraron aquellos dispositivos que prefieren los adolescentes para jugar. En primer lugar, se encontró el teléfono móvil ($n=162$, 99.4%), la computadora ($n=77$, 47.2%), y la tableta ($n=45$, 27.6%).

En el contexto actual impuesto por la pandemia por la COVID-19, la tecnología les ofrece a los más jóvenes la posibilidad de acceder a variadas oportunidades. Es necesario explorar cómo se ha comportado el uso de los videojuegos, el internet y las redes sociales tras el confinamiento producto de la pandemia. Esta información se ofrece en el Gráfico 1.

Se observó un comportamiento muy similar en el caso del uso de internet y las redes sociales, siendo estas las que perciben los adolescentes con un mayor aumento tras la irrupción del SarsCov-2.

Es interesante cómo en el caso de los videojuegos no sucede lo mismo que con el uso de internet y las redes sociales. El 31.9% de los adolescentes refieren que el uso de los videojuegos se ha mantenido igual que en etapas anteriores. Sin embargo, si se considera como aparece en el Gráfico 1, la frecuencia de los que señalaron un “incremento notable” y los que reflejaron que “se ha incrementado”, la cifra de aumento es superior. Por lo tanto, se puede afirmar que ha existido un incremento del uso de los videojuegos posterior a la aparición de la pandemia.

Análisis de correlación entre las variables estudiadas

Los resultados de la correlación entre las variables estudiadas se muestran en la Tabla 1. La dimensión que agrupa a los factores protectores de la salud mental correlacionó, de forma inversa con la dependencia, a los videojuegos evaluada a partir del TDV; esta relación mostró un tamaño de efecto mediano. En la medida en que el adolescente se aproximó a un uso dependiente de los videojuegos presentó un menor desarrollo de estos factores de protección. Otro hallazgo fue la relación directa encontrada entre la dimensión factores de riesgo y la dependencia a los videojuegos, con un tamaño de efecto mediano. Se evidencia

Tabla 1.- Resultados del análisis de correlaciones, tamaño de efecto y cálculo de potencia.

Relación	Rho de Spearman	Significación (p)	Tamaño del efecto (d)	Potencia
Factores protectores y TDV	-.193(*)	.013	0.439	0.99
Factores de riesgo y TDV	.237(**)	.002	0.48	0.99
TDV y Empatía (CC-P)	-.391(**)	.000	0.62	1.00
TDV y Respeto (CC-P)	-.303(**)	.000	0.62	1.00
TDV y Sociabilidad (CC-P)	-.356(**)	.000	0.59	1.00
TDV y Liderazgo (CC-P)	-.300(**)	.000	0.54	1.00
TDV y Conducta Prosocial (total)	-.413(**)	.000	0.64	1.00

Nota: ** (La correlación es significativa al nivel 0.01); * (La correlación es significativa al nivel 0.05)

el riesgo al que se exponen los adolescentes cuando aumentan los indicadores de dependencia a los videojuegos.

Se encontró una correlación inversa entre las dimensiones de la conducta prosocial y la dependencia a los videojuegos, con tamaños de efectos medianos. Los adolescentes estudiados que mostraron mayores puntuaciones en el uso de los videojuegos muestran menor, empatía, respeto, sociabilidad y capacidad de liderazgo.

Diferencias de acuerdo al género y al año académico

Otra perspectiva en el análisis de resultados se centró en la búsqueda de diferencias entre las variables estudiadas, el género y el año académico. El análisis de la prueba indica diferencias según el género en los factores protectores y en la conducta prosocial; mientras que los factores de riesgo presentan un comportamiento muy similar para hombres y mujeres. En la Tabla 2 se muestran los resultados alcanzados.

Se notó como tendencia mayor desarrollo de los factores protectores de la salud mental para el caso de las mujeres y mayores indicadores de dependencia a los videojuegos para los hombres.

Tabla 2.- Estadísticos de contraste de acuerdo al género

	FP	FR	TDV	empatía	respeto	sociabilidad	liderazgo	Total CP
U de Mann-Whitney	2446.500	2783.500	1378.500	1847.000	2106.500	1927.000	2135.000	1764.000
W de Wilcoxon	4157.500	4494.500	6943.500	3558.000	3817.500	3638.000	3846.000	3475.000
Z	-2.076	-.814	-5.783	-4.157	-3.261	-3.812	-3.085	-4.307
Sig. asintót. (bilateral)	.038	.416	.000	.000	.001	.000	.002	.000
Tamaño del efecto	0.27		0.98	0.97	0.94	0.65	0.51	0.73
Potencia estadística	0.90		0.99	0.99	0.71	0.90	0.76	0.97

El análisis de acuerdo al grado académico permitió constatar que solo aparecen diferencias en la dimensión factores de riesgo ($p=.023$), con puntuaciones más altas en los estudiantes de duodécimo grado. En el resto de las variables no se aprecian diferencias significativas entre los estudiantes de los diferentes grados.

Discusión

Se puede afirmar que la mayoría de los adolescentes que participaron en la investigación utilizan los videojuegos, dándoles un uso diario o entre dos y tres días a la semana; datos que concuerdan con el estudio realizado por (Curbelo, Fernández y Broche, 2019; Marco, 2013). De esta forma se presentan los videojuegos como una actividad de ocio de gran importancia para los adolescentes.

Los atractivos que tienen los propios videojuegos hacen que sean de preferencia para los adolescentes y jóvenes. Esta línea se convierte en un fértil terreno investigativo en la que resulta necesario contar con estudios empíricos que permitan una aproximación a la caracterización del fenómeno.

Respecto a la edad de inicio de utilización de los videojuegos se ubicó, entre los 5 y 10 años de edad, la mayoría de los adolescentes refirieron haber comenzado su uso desde hace 5 años o más. Esta tendencia ha sido constatada por investigaciones desde el año 2012, donde se reportaron resultados similares, identificando la edad de inicio entre los 11 y 15 años para el uso de internet, y entre los 12 y 14 años para el uso del móvil (Carpio-Fernández, García-Linares, Cerezo-Rusillo, y Casanova-Arias, 2021; Oliva, Hidalgo, Moreno, Jiménez-García, Jiménez-Suárez, et al, 2012)

El teléfono móvil fue el dispositivo más usado para jugar, seguido por las computadoras y las tabletas. Estos resultados concuerdan con los obtenidos por Curbelo, et al. (2019), donde en una muestra de jóvenes universitarios cubanos el uso de estos dispositivos reflejan el mismo orden de preferencia que en el presente estudio.

En el contexto de la pandemia por COVID-19, la tecnología les ofrece a los más jóvenes la posibilidad de acceder a diversas oportunidades, por lo que se analizó el uso de videojuegos, internet y las redes sociales tras el confinamiento (Estefanell, 2019). La mayor parte de la muestra estudiada manifiesta que el uso de los videojuegos ha aumentado o que lo ha hecho significativamente, mientras que un alto porcentaje considera que su uso se mantiene igual que en etapas anteriores. Son el uso de internet y las redes sociales los que muestran un mayor aumento tras el confinamiento. Esto se corresponde con una investigación realizada por Cívico, Cuevas, Colomo, y Gabarda (2021) donde obtienen un aumento en el uso de las redes sociales y el internet durante el confinamiento por la pandemia en jóvenes de la Universidad de Málaga. Asimismo, mostraron una diferencia significativa entre el uso que le dan hombres y mujeres a los videojuegos, donde los primeros suelen tener patrones de abuso y dependencia, al igual que los resultados encontrados en el presente estudio.

Se encontró una relación directa entre los factores de riesgo, entendidas como características relacionadas con el pobre desarrollo de las habilidades sociales, la baja autoestima, el pesimismo, la presencia de estrés académico y la percepción de que existe una oferta recreativa limitada, y la dependencia a los videojuegos y una relación inversa entre este último y los factores protectores de la salud mental donde se incluyen aspectos relacionados con la resiliencia, el optimismo, el proceso de evaluación y toma de decisiones, la autoestima y las habilidades sociales. En un estudio realizado recientemente se encontró que los adolescentes con trastorno por uso de videojuegos mostraron bajos niveles de consciencia y amabilidad y puntuaron más alto en inadaptación escolar (Sánchez-Llorens, et al., 2021). De forma similar, en los resultados del presente estudio se encontró que aquellos adolescentes que mostraban dificultades en su comportamiento prosocial presentaban mayor dependencia en el uso de los videojuegos.

El género marcó diferencias en las variables estudiadas. Se evidencia una mayor vulnerabilidad de los hombres ante un uso desadaptativo de los videojuegos, lo cual concuerda con

un estudio realizado por (Curbelo, et al., 2019; Oliva, et al., 2012). En el caso de la conducta prosocial se encontraron mejores resultados para el sexo femenino.

Con respecto al grado escolar, no ocurre igual en los adolescentes estudiados. Solo se obtuvieron diferencias en los factores de riesgo, donde se encuentra una tendencia a que los alumnos del 12^o grado son los que más alto puntúan, siendo los más vulnerables en la muestra estudiada.

Oliva, et al. (2012) realizan un estudio donde exploran el uso y riesgo de adolescentes y jóvenes españoles ante las nuevas tecnologías. En el uso de los videojuegos obtienen resultados similares al del presente estudio. Los resultados muestran que los varones juegan más a los videojuegos que las chicas, y estas diferencias son estadísticamente significativas. En el caso de Curbelo, et al. (2019) sucede de forma similar, pues también se encontraron diferencias en cuanto al sexo, predominando el uso de los videojuegos en los hombres.

Los resultados obtenidos permiten arribar a conclusiones importantes que favorecen un acercamiento a esta problemática en incremento en Cuba. En primer lugar, se constató un uso frecuente de los videojuegos en la muestra de adolescentes estudiados, encontrándose una edad de inicio de su uso entre 5 y 10 años, predominó su uso recreativo, fundamentalmente entre semana y prefieren jugar solos y también con otras personas. En segundo lugar, se encontró que durante esta etapa de confinamiento producto de la COVID-19 reportan un incremento en el uso de internet, redes sociales y también de los videojuegos respecto a etapas anteriores. Finalmente se establecieron correlaciones positivas entre el desarrollo de los factores de protección, la conducta prosocial y la disminución en la dependencia a los videojuegos y entre la presencia de factores de riesgo y el aumento de esta dependencia, con una situación más desfavorable para los varones.

No obstante, el alcance de estos resultados debe ser interpretados con cautela pues el estudio no está exento de limitaciones. El tamaño de la muestra es pequeño y se contextualiza en una región puntual del país, sería conveniente ampliar el tamaño de la muestra y su representatividad para poder generalizar los resultados y profundizar en algunas de estas características en la población de adolescentes cubanos. En el estudio se asume un diseño transversal que impide el no establecimiento de causalidad. En este sentido sería oportuno realizar estudios longitudinales que podrían contribuir a establecer casualidad entre las variables estudiadas. Futuros estudios podrían profundizar en los rasgos de personalidad y estos factores de protección y de riesgo que hacen más o menos vulnerable a la población adolescentes a experimentar la adicción a los videojuegos.

Referencias

- APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. (5 ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Carlo, G., Mestre, M., McGinley, M., Tur-Porcar, A., Samper, P., y Opal, D. (2014). The protective role of prosocial behaviors on antisocial behaviors: The mediating effects of deviant peer affiliation. *Journal of Adolescence*, 37, 359–366. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.02.009>

- Carpio-Fernández, V., García-Linares, C., Cerezo-Rusillo, M., y Casanova-Arias, P. (2021). COVID-19: Uso y abuso de Internet y teléfono móvil en estudiantes universitarios. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 107-116.
- Chóliz, M. (2011). PrevTec 3.1: Programa de Prevención de Adicciones Tecnológicas. *Valencia: FEPAD*.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(0212-9728), 418-426.
- Cívico, A., Cuevas, N., Colomo, E., y Gabarda, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. *Hachetepepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, 22, 1-12. doi:10.25267/Hachetepepe.2021.i22.1204
- Cruz, G., Olmos, S., y Gonzalo, V. (2020). Conducta Prosocial y Autoconcepto como factores protectores ante el consumo de alcohol en adolescentes escolarizados. *Investigaciones, ensayos y experiencias*, 4.
- Curbelo, R., Fernández, E., y Broche, Y. (2019). *Caracterización de la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios*. (Trabajo de Diploma presentado en opción al Título de Licenciado en Psicología), Universidad Central Marta Abreu de Las Villas, Santa Clara, Cuba.
- Domínguez, L., Ibarra, L., y Fernández, L. (2003). *Psicología del desarrollo: adolescencia y juventud. Selección de lecturas*. La Habana: Editorial Félix Varela.
- Echeburúa, E., Labrador, F., y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- Esparza-Reig, J. (2020). La conducta prosocial como factor protector de los problemas de adicción al juego en universitarios. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14 (1). Recuperado de <https://doi.org/10.19083/ridu.2020.1197>. <https://doi.org/10.19083/ridu.2020.1197>
- Estefanell, L. (2019). Pantallas en casa: Guía para acompañar a las familias en el uso de Internet Recuperado de www.unicef.org/uruguay.
- Fernández-Castillo, E., Molerio, O., y Herrera, L. (2015). Manual Cuestionario para evaluar factores protectores de la salud mental.
- Fernández-Castillo, E., Molerio, O., Herrera, L., y Grau, R. (2017). Validez y confiabilidad del cuestionario para evaluar factores protectores de la salud mental en estudiantes universitarios. *Actualidades en Psicología*, 31 (122).
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a los videojuegos: eficacia de las técnicas de control de impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. (Tesis doctoral), Universidad de Valencia,
- Martorell, C., González, R., Ordóñez, A., y Gómez, O. (2011). Estudio Confirmatorio del Cuestionario de Conducta Prosocial (Ccp) y su Relación con Variables de Personalidad y Socialización. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 2(32), 35-52.
- Morales-Vallejo, P. (2012). El tamaño del efecto (effect size): análisis complementarios al contraste de medias. Guatemala <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243020649006>
- Oliva, A., Hidalgo, V., Moreno, C., Jiménez-García, L., Jiménez-Suárez, A., y Ramos, P. (2012). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. España: Editorial Agua Clara.
- Sánchez-Llorens, M., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Rodríguez-Ruiz, F., Castellano-García, F., Almodóvar, I., & Haro, G. (2021). Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos Personality traits and psychopathology in adolescents with videogame addiction. *Adicciones*, xx(x). <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/viewFile/1629/1278>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64753569026>.