



# USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y FLEXIBILIDAD DE AFRONTAMIENTO EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS

## *PROBLEMATIC USE OF VIDEO GAMES AND COPING FLEXIBILITY IN ECUADORIAN ADOLESCENTS*

---

**David Ortega-Jiménez**

*Universidad Técnica Particular de Loja. Departamento de Psicología. Loja, Ecuador*

*dmortega1@utpl.edu.ec*

*<https://orcid.org/0000-0003-3483-9747>*

**Génesis Cedeño-González**

*Universidad Técnica Particular de Loja. Departamento de Psicología. Loja, Ecuador*

*gccedeno4@utpl.edu.ec*

*<https://orcid.org/0000-0002-2099-7296>*

**Marina del Rocío Ramírez**

*Universidad Técnica Particular de Loja. Departamento de Psicología. Loja, Ecuador*

*mrramirez@utpl.edu.ec*

*<https://orcid.org/0000-0002-9328-1707>*

### **Como citar:**

Ortega-Jiménez, D.M., Cedeño González, G.C. y Ramírez, M.R. (2023). Uso problemático de videojuegos y flexibilidad de afrontamiento en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 23(1), 289-301.  
doi: 10.21134/haaj.v23i1.748

## Resumen

Actualmente el uso de videojuegos se ha incrementado debido a la pandemia de COVID-19, por tal razón es importante que los adolescentes, el grupo de edad más propenso a jugar videojuegos, sean capaces de evaluar la situación que enfrentan y así poder identificar estrategias adecuadas para sobrellevar la adversidad, lo que actuaría como un factor protector ante una posible adicción. El propósito de este estudio fue evaluar la relación entre el uso problemático de videojuegos con la flexibilidad de afrontamiento en adolescentes ecuatorianos. Esta investigación fue no experimental, transversal y correlacional. La muestra fue intencional y estuvo conformada por 330 adolescentes. Se utilizó un cuestionario ad hoc sociodemográfico, mientras que para medir la variable de uso a videojuegos se aplicó la escala de adicción a los videojuegos en Internet (IGD-20), y para el afrontamiento la escala de flexibilidad de afrontamiento (CFS-10). Los resultados evidencian que existe un moderado uso de videojuegos con una media de 48.18 (DT= 14.72) y un afrontamiento de 17.29 (DT= 5.67) considerado medio. Se evidenció una relación negativa y estadísticamente significativa entre uso de videojuegos con flexibilidad ( $r = -0.21$ ) y con el sexo ( $r = -0.22$ ). La investigación demuestra que a mayor flexibilidad de afrontamiento menor uso de videojuegos, mientras que el ser hombre se asocia con una mayor adicción.

## Abstract

Currently the use of video games has increased due to the COVID-19 pandemic, for this reason it is important that adolescents, the age group most likely to play video games, are able to assess the situation they face and thus be able to identify appropriate strategies to cope with adversity, which would act as a protective factor against possible addiction. The purpose of this study was to evaluate the relationship between problematic video game use and coping flexibility in Ecuadorian adolescents. This research was non-experimental, cross-sectional and correlational. The sample was intentional and consisted of 330 adolescents. An ad hoc sociodemographic questionnaire was used, while the Internet video game addiction scale (IGD-20) was applied to measure the video game use variable, and the coping flexibility scale (CFS-10) was applied to coping. The results show that there is a moderate use of video games with a mean of 48.18 (SD= 14.72) and a coping of 17.29 (SD= 5.67) considered medium. A negative and statistically significant relationship was found between the use of video games with flexibility ( $r = -0.21$ ) and with gender ( $r = -0.22$ ). The research shows that the greater the flexibility of coping, the less use of video games, while being male is associated with greater addiction.

## Palabras claves

Adicción de videojuegos, Afrontamiento, Adolescentes

## Keywords

Video game addiction, Coping, Adolescents.

## Introducción

En la actualidad, la industria de los videojuegos ha tenido un crecimiento exponencial y se ha identificado que solo en América Latina existen 289 millones de jugadores, representando el 10% de todos los jugadores en el mundo (NEWZOO, 2021). De igual forma, debido a las restricciones sociales durante la pandemia de COVID-19, las tasas de ventas de videojuegos han aumentado significativamente en todo el mundo, de tal manera que en el 2020 los ingresos crecieron un 23 %, siendo la tasa de crecimiento más alta del mercado en más de una década (GWI, Global Web Index, 2020; NEWZOO, 2021).

La facilidad de acceso a diversos medios de entretenimiento genera preocupación ante un posible incremento en las conductas adictivas, en especial las que tiene que ver con la adicción a videojuegos (Paschke et al., 2021). Dentro del total de usuarios de videojuegos, es la población de adolescentes la que se considera principalmente vulnerable a desarrollar un uso problemático, debido a que se encuentran en una etapa del desarrollo caracterizada por el descubrimiento de la identidad, las dificultades en la toma de decisiones, desarrollar conductas de riesgo, inestabilidad emocional y problemas en el control de impulsos asociados a la inmadurez neuronal (Çelik & Çalık, 2022; Lara-Beltrán, 2019).

El uso prolongado de videojuegos en adolescentes conlleva a efectos negativos que se asocian con problemas de sueño, impacto en el bienestar, mayor incidencia de problemas mentales, menor grado de autocontrol, disminución de actividad física y aislamiento social (Bernaldo-de-Quirós et al. 2019; Leyva-Frómeta et al., 2018; Torres-Rodríguez et al., 2018); efectos causados especialmente por los juegos en línea, los cuales tienen mayor probabilidad de generar mecanismos adictivos debido a la relación que desarrollan los usuarios dentro de la comunidad en el juego, además de la posibilidad de elegir el modo, momento y tiempo que deseen implementar en dicha actividad (Fuster et al. 2016).

Por su parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) identifica el uso problemático de los videojuegos como un trastorno de salud mental, incluyéndolo en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), refiriendo que los síntomas que se destacan son la incapacidad de la persona de controlar la frecuencia, duración e intensidad de las sesiones de juegos, la falta de otros intereses en la vida y la prioridad de los videojuegos sobre las actividades diarias; por lo que recomiendan limitar el juego entre los más jóvenes, considerando que el porcentaje de personas que se ven afectadas por el uso descontrolado de los videojuegos en internet se sitúa entre el 1% y el 10% en los países occidentales.

Asimismo, en el Manual Diagnóstico y estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013) la adicción a videojuegos en línea se caracteriza por la participación recurrente y persistente durante horas en esta actividad, principalmente en juegos grupales y en internet, que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo en diferentes ámbitos por un periodo de 12 meses. Estos criterios contemplan síntomas sociales, psicológicos, tolerancia (dedicar cada vez más tiempo a participar en juegos por internet) y abstinencia (síntomas como irritabilidad, ansiedad o tristeza) al quitar los juegos por internet.

Al respecto, es importante destacar que las estrategias de afrontamiento pueden actuar como un factor de riesgo o protector ante esta adicción comportamental, especialmente durante la adolescencia, ya que es una etapa que presenta diversos desafíos que podrían convertirse en fuentes de estrés, que requieren del despliegue de todas las capacidades de afrontamiento para adaptarse al estresor (Maturana & Vargas, 2015). Por ello, Kato (2020) manifiesta que la teoría de la flexibilidad de afrontamiento se refiere a la capacidad de interrumpir una estrategia ineficaz produciendo e implementando una alternativa, por lo tanto, es un proceso mediante el cual los individuos intentan resolver sus problemas continuamente mediante dos procesos principales: la evaluación de adaptación (interrumpir una estrategia de afrontamiento ineficaz) y afrontamiento adaptativo (crear e iniciar estrategias alternativas).

Por ende, la flexibilidad permite adaptarse, favorecer la resolución de problemas y afrontar la vida en general. En la actualidad se ha evidenciado que algunas personas podrían usar los videojuegos para aliviar los sentimientos negativos que surgen en los obstáculos que se encuentran en la vida, lo que podría conducir a un uso problemático y síntomas adictivos (Kardefelt-Winther, 2014). En consecuencia, el uso excesivo de los videojuegos puede representar una

forma de escape o de enfrentar situaciones estresantes como una estrategia de afrontamiento desadaptativa con el objetivo de sobrellevar situaciones emocionales adversas, cuyo resultado depende de la intensidad y persistencia de su uso (Blasi et al., 2019; Kircaburun et al., 2018).

Las investigaciones que se realizan a nivel latinoamericano sobre este fenómeno son escasas, por lo que existe desconocimiento acerca de las consecuencias y características de esta situación (Benavides, 2016; Sánchez-Domínguez et al., 2021). De igual forma, en el caso de Ecuador existen pocas investigaciones acerca del uso de los videojuegos en adolescentes, aunque el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2017) refiere que cerca de seis millones de personas son menores de edad (0 a 17 años), lo que corresponde al 35% de la población total del país, conformando un importante sector poblacional que se encuentra rodeado de estos dispositivos sin comprender las consecuencias de su abuso.

En suma, en la actualidad se realizan investigaciones acerca de la adicción a los videojuegos en los adolescentes, pero pocas las relacionan con variables positivas como es la flexibilidad de afrontamiento, la cual puede convertirse en un factor protector ante la problemática actual, debido a que una mejor comprensión de cómo las personas intentan hacer frente a los problemas de la vida, puede sugerir medidas de prevención e intervención más efectivas, especialmente en los adolescentes. Por lo anteriormente expuesto, se ha planteado dos objetivos en esta investigación 1) evaluar la posible relación entre el uso problemático de videojuegos con la flexibilidad de afrontamiento en adolescentes ecuatorianos y 2) analizar las diferencias de género en relación a las dos variables antes mencionadas.

## Método

### Diseño y participantes

En esta investigación se utilizó un diseño no experimental, transversal y correlacional, el muestreo fue no probabilístico, intencional y la participación fue voluntaria. Entre los criterios de inclusión se consideró a adolescentes de entre 14 a 18 años, que hayan tenido interacción con videojuegos y la firma del consentimiento o asentimiento informado según corresponda, como criterios de exclusión se consideró no cumplir alguno de los criterios antes mencionados; la muestra estuvo conformada por 330 adolescentes ecuatorianos.

### Instrumentos

Se utilizó un cuestionario Ad hoc para recopilar información acerca de variables sociodemográficas sobre los adolescentes (sexo, edad, ciclo académico, nota académica). De igual manera el tiempo y dinero invertido en videojuegos, así como el tipo de dispositivo electrónico que usualmente utilizan para jugar.

Para la variable de adicción a los videojuegos se utilizó la escala Internet Gaming Disorder (IGD-20) construida por Pontes et al. (2014), traducida al español por Fuster et al. (2016) y validada en población adolescente ecuatoriana (Andrade et al., 2022). El IGD-20 consta de 20 ítems, que se responde en una escala Likert de 5 puntos correspondientes a: (1) totalmente en desacuerdo, (2) en desacuerdo, (3) ni de acuerdo ni en desacuerdo, (4) de acuerdo, y (5) totalmente de acuerdo. Evalúa las actividades de gaming realizadas en la red y fuera de la red durante los últimos 12 meses. Una puntuación mayor es indicativa de mayores problemas de adicción a los videojuegos. El punto de corte recomendado para el IGD20 es:  $\leq 74$  puntos es considerado uso no problemático y  $\geq 75$  puntos como trastorno de juego por internet. La escala está compuesta por 6 dimensiones: prominencia, modificación de estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflicto y recaída. El alfa de Cronbach para la presente investigación fue de 0.91.

Para medir la variable de afrontamiento, se utilizó el Coping Flexibility Scale (CFS), que se compone de 10 ítems que describen situaciones de afrontamiento del estrés, (ej., Soy consciente de si mis intentos en enfrentar la presión han sido exitosos o no) las cuales se contestan en una escala tipo Likert con un rango de respuesta del 1 al 4 cuyos significados van desde 1 "muy aplicable", 2 "aplicable", 3 "algo aplicable" y 4 "no aplicable", la puntuación mínima que se puede obtener es 10 mientras la máxima 40, para el presente estudio se consideró la sumatoria total de todos los ítems. Con respecto a la interpretación de los resultados, una puntuación más elevada en la escala indica niveles más altos de flexibilidad de afrontamiento, (Kato 2012). El alfa de Cronbach para la presente investigación fue de 0.82.

## Procedimiento

La recolección de datos se llevó a cabo en cinco provincias del país durante los meses de noviembre y diciembre de 2019, para ello se diseñó un protocolo de aplicación e investigación que sirvió de herramienta para que estudiantes de la carrera de psicología de tercer ciclo de la Universidad Técnica Particular de Loja, administren los instrumentos en diferentes instituciones educativas. Previo a la participación en la investigación se socializó el objetivo de la misma y se solicitó la aceptación y firma del consentimiento informado a adolescentes mayores de 18 años, mientras que para menores de edad se solicitó la firma del asentimiento informado y el consentimiento informado debía ser firmado por sus representantes legales, para la participación se emitió a las autoridades de las instituciones educativas una carta con el objetivo del proyecto y detalle de los instrumentos a aplicar, se recordó que la misma es voluntaria; la respuesta al cuestionario se lo realizó al finalizar la jornada académica en aquellas instituciones que aceptaron participar. La aplicación de los instrumentos fue presencial en formato de lápiz y papel con una duración aproximada de 30 minutos.

Se informó a los participantes que los resultados serán anónimos y confidenciales, de igual forma, que su participación será completamente voluntaria y se podrían retirar cuando lo deseen. La investigación se llevó a cabo de acuerdo con los principios expresados en la Declaración de Helsinki y fue aprobado por el Departamento de Psicología de la Universidad Técnica Particular de Loja mediante Consejo departamental en acta N°. 0026-DPS del 1 de octubre 2019.

## Análisis de datos

El análisis estadístico se efectuó mediante el programa estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) (IBM Inc., Chicago, IL, EE. UU.; versión 26.0), tomando como referencia las estadísticas descriptivas, medias, desviación típica, valor mínimo y máximo; para describir los resultados obtenidos se realizaron las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y homocedasticidad de Levene para probar los supuestos básicos, con base a la distribución de las puntuaciones se desarrolló una prueba de análisis de varianza multivariante (MANOVA), que ofrece la ventaja de reducir el error tipo I al evaluar las diferencias de sexo con las dimensiones de los instrumentos utilizados en el análisis considerando la edad como covariable. Los tamaños del efecto se calcularon utilizando  $\eta^2$  al cuadrado ( $\eta^2$ ), considerando valores de los efectos pequeños (0.01–0.05), medianos (0.06–0.13) y grandes (0.14) (Cohen, 1988).

Para dar respuesta al análisis de la correlación se utilizó el método coeficiente de correlación de Pearson con un nivel de significancia de 0.05, el tamaño de los valores puede oscilar entre 0.10 y 0.29 (pequeño), 0.30 y 0.49 (mediano) y 0.50 y 1.0 (grande) (Cohen, 1988). Finalmente, para analizar en qué medida el afrontamiento y el sexo influyen en la adicción de videojuegos se realizó una regresión lineal, se verificaron los supuestos (adecuación de los errores, no multicolinealidad) y se procedió al análisis de regresión considerando que la asimetría se da por las características de la muestra y los instrumentos. Para interpretar los coeficientes beta se considera las siguientes magnitudes del efecto: menor que 0.05 (desdeñable), de 0.05 a 0.09 (pequeño pero relevante), de 0.10 a 0.25 (moderado) y mayor que 0.25 (grande) (Keith, 2006).

## Resultados

En relación a las características sociodemográficas y hábitos de juego el 61.2 % ( $n= 202$ ) fueron hombres y el 38.8 % ( $n= 128$ ) restantes mujeres, con una media de edad de 16.40 años ( $DT = 1.14$ ; rango: 18-14), en cuanto al tiempo y dinero invertido semanalmente en videojuegos, el promedio fue de 11 horas ( $DT= 9.92$ ; rango: 56-0) y 7 USD ( $DT= 9.54$ ; rango: 150-0) respectivamente. El dispositivo más utilizado para jugar fue el Smartphone 85.5 % ( $n= 282$ ), asimismo el 98.5 % ( $n= 325$ ) mencionó tener amigos que han jugado videojuegos, por otro lado el 94.4 % ( $n= 312$ ) de los adolescentes fueron de bachillerato frente al 5.5 % ( $n= 18$ ) de educación básica, finalmente en relación a la nota académica obtenida el último año la mayoría mencionó una calificación de muy buena 42.4 % ( $n= 140$ ) como se evidencia en la Tabla 1.

USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y FLEXIBILIDAD DE AFRONTAMIENTO EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS

**Tabla 1.** Características sociodemográficas y hábitos de juego

		N	%		
Sexo	Hombres	202	61.2 %		
	Mujeres	128	38.8%		
Dispositivo utilizado*	Smartphone	282	85.5%		
	Computador	217	65.8%		
	Consola (Xbox, Wii)	128	38.8%		
	Ipad	43	13.0%		
Tiene amigos que usan videojuegos	Si	325	98.5%		
	No	5	1.5%		
Ciclo académico	Educación básica	18	5.5%		
	Bachillerato	312	94.4%		
Nota académica	Excelente	31	9.4%		
	Muy buena	140	42.4%		
	Buena	112	33.9%		
	Regular	46	13.9%		
	Insuficiente	1	0.3%		
		M	Máx.	Min.	DT
Edad		16.40	18	14	1.14
Horas de juego por semana		11	56	0	9.92
Dinero invertido por semana		7	150	0	9.54

Nota: \* en esta pregunta se podía marcar más de una opción de respuesta

Se evaluó si las puntuaciones en las dimensiones del IGD, así como su sumatoria total y el afrontamiento diferían según el sexo. Los resultados obtenidos evidencian una diferencia significativa en cuanto a la media, de este modo en hombres es más alta (M= 50.79; DT= 14.67) a diferencia de las mujeres (M= 44.08; DT= 13.90) en la escala total de IGD (F= 10.57; p < 0.001;  $n^2= 0.06$ ); además esta diferencias se evidencia en todas las dimensiones, prominencia: hombres (M= 8.03; DT= 2.92) mujeres (M= 6.51; DT= 2.77); modificación de estado de ánimo: hombres (M= 8.65; DT= 2.26) mujeres (M= 8.02; DT= 2.53); tolerancia: hombres (M= 7.14; DT= 2.96) mujeres (M= 6.08; DT= 2.49); síntomas de abstinencia: hombres (M= 6.45; DT= 2.74) mujeres (M= 5.41; DT= 2.65); conflicto: hombres (M= 12.99; DT= 4.14) mujeres (M= 11.67; DT= 3.77) y recaída: hombres (M= 7.53; DT= 3.05) mujeres (M= 6.39; DT= 2.95). Por otra parte, los adolescentes obtuvieron como promedio de puntuación total en la escala IGD una media de 48.18 (DT= 14.72) una asimetría de 0.36 (0.23 / 0.50) y una curtosis de -0.58 (-0.32 / -0.85) con un intervalo de confianza de 95%, los datos sugieren que los puntajes tendieron a ubicarse en valores bajos de la escala con una alta dispersión respecto a la media. Por consiguiente, según las medias obtenidas, en general no se evidenció una adicción a los videojuegos en la población estudiada, pero si una diferencia de uso mayor en hombres, los tamaños del efecto de la comparación de tales diferencias fueron pequeños para las dimensiones de modificación de estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflicto y recaída, y medianos para prominencia y total de IGD (ver Tabla 2).

Con respecto a la flexibilidad de afrontamiento la media en hombres es (M= 17.29; DT= 5.44) y mujeres (M= 17.30; DT= 6.04) no se evidencia diferencias significativas en esta variable, finalmente la puntuación total en esta escala es de 17.29 (DT=5.67) demostrando que los adolescentes presentan un nivel medio de afrontamiento (ver Tabla 2).

**Tabla 2.** Diferencias de medias por sexo en uso de videojuegos y afrontamiento

	Muestra total (n 330) M / D.T	Hombres (n 202) M / D.T	Mujeres (n 128) M / D.T	F	P	n <sup>2</sup>
Prominencia	7.44 / 2.96	8.03 / 2.92	6.51 / 2.77	13.80	<0.001	0.078
Modificación de estado de ánimo	8.40 / 2.38	8.65 / 2.26	8.02 / 2.53	3.11	0.046	0.019
Tolerancia	6.73 / 2.83	7.14 / 2.96	6.08 / 2.49	7.65	<0.001	0.045
Abstinencia	6.05 / 2.75	6.45 / 2.74	5.41 / 2.65	5.97	0.003	0.035
Conflicto	12.48 / 4.04	12.99 / 4.14	11.67 / 3.77	5.38	0.005	0.032
Recaída	7.09 / 3.06	7.53 / 3.05	6.39 / 2.95	8.05	<0.001	0.047
Total IGD	48.18 / 14.72	50.79 / 14.67	44.08 / 13.90	10.57	<0.001	0.061
Afrontamiento	17.29 / 5.67	17.29 / 5.44	17.30 / 6.04	2.62	0.075	0.016

Nota: D.T = desviación típica

De igual manera, se encontraron correlaciones negativas, bajas y estadísticamente significativas entre el afrontamiento y las dimensiones del IGD: prominencia ( $r=-0.19$ ;  $p<0.00$ ), modificación de estado de ánimo ( $r=-0.12$ ;  $p<0.04$ ), tolerancia ( $r=-0.18$ ;  $p<0.00$ ), abstinencia ( $r=-0.20$ ;  $p<0.00$ ), conflicto ( $r=-0.19$ ;  $p<0.00$ ), recaída ( $r=-0.18$ ;  $p<0.00$ ), y el total del IGD-20 ( $r=-0.22$ ;  $p<0.00$ ) pero no existe relación con el sexo (Tabla 3). Esto sugiere que entre más flexibles y acorde a la situación sean las estrategias utilizadas para hacer frente a las dificultades que se presenten en la vida, menor será la probabilidad de presentar una adicción a videojuegos. Sin embargo, ya que la relación es baja se deben considerar y tomar en cuenta otros factores que influyen en el desarrollo de un uso problemático.

De igual forma el sexo se relaciona con todas las dimensiones del IGD: prominencia ( $r=-0.25$ ;  $p<0.00$ ), modificación de estado de ánimo ( $r=-0.13$ ;  $p<0.02$ ), tolerancia ( $r=-0.18$ ;  $p<0.00$ ), abstinencia ( $r=-0.18$ ;  $p<0.00$ ), conflicto ( $r=-0.16$ ;  $p<0.00$ ), recaída ( $r=-0.18$ ;  $p<0.00$ ), y con el total del IGD-20 ( $r=-0.22$ ;  $p<0.00$ ) evidenciando que los hombres presentan mayor uso problemático a videojuegos que las mujeres (Tabla 3).

**Tabla 3.** Correlación entre uso de videojuegos, afrontamiento y sexo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Prominencia	1								
2. Modificación de estado de ánimo	0.44**	1							
3. Tolerancia	0.73**	0.39**	1						
4. Abstinencia	0.65**	0.38**	0.73**	1					
5. Conflicto	0.66**	0.47**	0.62**	0.62**	1				
6. Recaída	0.71**	0.44**	0.63**	0.66**	0.66**	1			
7. Total IGD	0.86**	0.62**	0.84**	0.83**	0.86**	0.85**	1		
8. Afrontamiento	-0.19**	-0.12*	-0.18**	-0.20**	-0.19**	-0.18**	-0.22**	1	
9. Sexo	-0.25**	-0.13*	-0.18**	-0.18**	-0.16**	-0.18**	-0.22**	-0.01	1

Nota. \*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01; \* La correlación es significativa en el nivel 0.05.

Finalmente, como se observa en la Tabla 4, los resultados de la regresión indican que a mayor flexibilidad de afrontamiento menor uso de videojuegos, por otro lado, el ser hombre se asocia con una mayor adicción, siendo el sexo el factor más predictor para un posible uso problemático.

**Tabla 4.** Coeficientes de regresión para la adicción a videojuegos

Variables predictoras	Uso de videojuegos		
	Beta	t	Sig
Constante		6.83	0.00
Afrontamiento	-0.54	-3.93	0.00**
Sexo	-6.97	-4.38	0.00**

Nota. \*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01

## Discusión

Los resultados del presente estudio van en concordancia con el crecimiento exponencial de uso de videojuegos a nivel mundial, puesto que para este año el número de jugadores se sitúa en 3.000 millones, eso representa un 5.3% más que en el 2020 (NEWZOO, 2022), la media de uso en adolescentes ecuatorianos se ha incrementado, mientras en el año 2019 se registraba un 39.03 en hombres y 32.59 en mujeres según Andrade et al. (2019) en esta investigación se registra una media de 50.79 en hombre y 44.08 en mujeres.

Como se ha mencionado, se identificó que los hombres presentaron una media mayor en el total del IGD en comparación a las mujeres, resultado que coincide con estudios de varios autores donde los hombres presentan un patrón de uso mayor, con un promedio mínimo de una hora de juego semanal más que las mujeres (Areshtanab et al., 2021, Piqueras et al., 2012, Sánchez-Domínguez et al., 2021). Con base a nuestros resultados se puede evidenciar que el ser hombre es un predictor importante para el uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos, coincidiendo con los resultados de Andrade et al. (2019) quienes refieren que la adicción al uso de videojuegos se asocia mayoritariamente con el sexo masculino. A su vez, Zhou et al. (2021) manifestaron que estas diferencias entre sexos se deben a que las señales y recompensas por jugar videojuegos podrían perturbar más gravemente la función de control de inhibición en los sujetos masculinos, lo que generaría mayor dificultad para que los hombres manejen de forma más adaptativa sus hábitos de juego y así disminuir la probabilidad de incurrir en un uso problemático.

Por otra parte, el grado de uso problemático de videojuegos en los adolescentes es medio, indicando este dato que la mayoría de los sujetos de la investigación se caracterizan por mantener un patrón de juegos moderado. Principalmente se obtuvieron mayores puntuaciones en las dimensiones de modificación del estado de ánimo y conflicto, lo que se asocia a que los adolescentes juegan para mejorar sus estados anímicos, y que también al jugar de forma moderada refieren tener problemas al momento de poder congeniarlo con otras actividades, causando dificultades interpersonales, laborales y académicos (Griffiths, 2005). Estos resultados se asemejan con los de Fuster et al. (2016) con medias bajas y moderadas en las dimensiones de la escala, así como en el total del IGD (44.08) en adolescentes de España. Sin embargo, fueron más elevados que los realizados en otras investigaciones, las cuales presentaron medias bajas (30.76) como la investigación de Yu et al., (2019) y la de Andrade et al., (2019) considerado como un uso bajo (30.67). En este contexto, una explicación a estas discrepancias podría deberse al aumento de uso de videojuegos en los últimos años, el fácil acceso a Internet, uso de teléfonos inteligentes y más en la actualidad debido a las restricciones sociales asociados a la pandemia de COVID-19. Este incremento en el uso de estos dispositivos puede afectar la salud física, mental, rendimiento académico y laboral de los jóvenes (Arpaci & Kocadag, 2020; Li et al., 2021).

En cuanto al afrontamiento en la muestra investigada se identificó un nivel medio, lo que indica que los adolescentes son capaces de interrumpir una estrategia ineficaz, de crear e implementar estrategias de acuerdo con las demandas de la situación (Kato, 2012). De igual forma, utilizando la escala CFS-10, Kruzcek (2017) identificó que la flexibilidad de afrontamiento en un grupo de adolescentes de Polonia fue de 14.84, considerada como media,

posteriormente Kruczek et al. (2019) encontraron una flexibilidad de afrontamiento moderada 21.68 en los jóvenes del mismo país, además manifestaron que los adolescentes que calificaron más alto tendieron a lidiar con el estrés frecuentemente de manera más flexible y adaptativa. Adicionalmente, en Latinoamérica, González-Sepúlveda et al. (2014) investigaron acerca de la prevalencia de la adicción a los videojuegos y las estrategias de afrontamiento utilizadas por adolescentes colombianos, observaron que las más comunes fueron: hacerse ilusiones, falta de afrontamiento, reducción de la tensión, acción social e ignorar el problema.

En referencia a la relación entre la adicción a videojuegos y afrontamiento se observó que existe una relación negativa, baja y estadísticamente significativa, se puede inferir que el afrontamiento es un factor que influye sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes, tal como muestran los autores Schneider et al. (2018) y Milani et al. (2018) quienes manifestaron que los adolescentes que tienen como método de afrontamiento una tendencia a la evitación cognitiva y conductual pueden tener un mayor riesgo de desarrollar una adicción a videojuegos. Estos resultados se pueden comparar con los obtenidos en otras investigaciones, en las cuales analizaron la relación entre la adicción a videojuegos y estrategias de afrontamiento, indicando que se obtuvieron correlaciones con autocrítica, apoyo social, evitación de problema y retraimiento social, encontrando que los estilos de afrontamientos no productivos como la rumiación, catastrofismo, evitación de problemas y el aislamiento social están asociados positivamente con el trastorno de juego por internet (Estevez et al., 2019; Kökönyei et al., 2019; Milani et al., 2018). Por ende, los adolescentes que presentan uso problemático de videojuegos y adicción a internet se caracterizan por tener dificultades en las relaciones interpersonales, peores estrategias de afrontamiento y problemas de adaptación.

En relación con los factores predictores de la adicción a los videojuegos, nuestros resultados coinciden con la literatura revisada, pues el ser hombre y contar con estrategias de afrontamiento evitativas que dificulten la expresión de sentimientos están relacionadas con el aumento de padecer una adicción conductual (Ahmed et al., 2022; Melodia et al., 2020; Rehbein et al., 2010; Yu et al., 2022). Por su parte el afrontamiento flexible puede actuar como un factor de protección, lo que significa que afrontar de forma adecuada situaciones de estrés, está menos relacionado con incurrir en un uso problemático (Compas et al. 2017; Dang et al., 2019; Kökönyei et al. 2019).

Los resultados de este estudio contribuyen a identificar los niveles del uso problemático de videojuegos en adolescentes en relación al sexo y variables que contribuyan a su disminución como el afrontamiento; además de reflejar la necesidad de continuar desarrollando estudios sobre la adicción a videojuegos que incluyan variables de salud mental como ansiedad y depresión en adolescentes ecuatorianos, que permitan generar una mayor comprensión sobre los fenómenos que interactúan e influyen sobre las adicciones conductuales, las cuales son cada vez más comunes en el presente siglo.

## Conclusiones

Los hallazgos de este estudio confirman que el ser un adolescente hombre es un factor predictor importante para el uso problemático de videojuegos en jóvenes ecuatorianos, por lo que el sexo masculino tiene una mayor probabilidad de presentar una conducta adictiva a videojuegos.

Existe una correlación negativa, baja y estadísticamente significativa entre el uso problemático de videojuegos y el afrontamiento en adolescentes, por lo que el contar con estrategias de afrontamiento puede evitar niveles elevados de adicción a videojuegos.

Los adolescentes ecuatorianos presentan una media de uso moderada de videojuegos, siendo mayor en los hombres que en las mujeres, y un nivel de flexibilidad de afrontamiento medio para ambos sexos.

## Limitaciones

Una de las limitaciones del presente estudio es el tipo de muestreo utilizado que no permite la inferencia de causalidad, al ser un muestreo intencional, además no se pueden generalizar los resultados a otros grupos poblacionales.

En ese sentido, esta investigación se podría replicar con población que estén diagnosticadas un uso problemático de videojuegos, con el propósito de conocer los mecanismos de afrontamiento que se presentan durante la adicción, también con diferentes grupos poblacionales como niños, estudiantes universitarios o adultos.

Además, se debe tomar en cuenta que la robustez de las conclusiones se puede ver limitada por el uso de medidas de auto-informes.

## Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

## Financiamiento

Este estudio fue financiado por la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador) a través del Departamento de Psicología, los autores extienden su agradecimiento al profesor PhD Víctor López Guerra por su asesoramiento.

## Referencias bibliográficas

Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., Mohamed, L. A., & Hala, A. (2022). Relation between internet gaming addiction and comorbid psychiatric disorders and emotion avoidance among adolescents : A cross-sectional study. *Psychiatry Research*, 312(April), 114584. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114584>

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association

Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Salud y Drogas*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>

Andrade, L. I., Viñán-Ludeña, M. S., & Alvarado, J. (2022). Validación Psicométrica del Test Internet Gaming Disorder-20 en Adolescentes y Jóvenes Ecuatorianos. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(9), 51-09. <https://doi.org/10.3390/ijerph19095109>

Areshtanab, H. N., Fathollahpour, F., Bostanabad, M. A., Ebrahimi, H., Hosseinzadeh, M., & Fooladi, M. M. (2021). Internet gaming disorder and its relationship with behavioral disorder and mother's parenting styles in primary school students according to gender in Iran. *BMC Psychology*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-021-00616-4>

Arpaci, I., & Kocadag, T. (2020) Moderating role of gender in the relationship between big five personality traits and smartphone addiction. *Psychiatr Q*, 91, 577–585. <https://doi.org/10.1007/s11126-020-09718-5>

Benavides, E. (2016). Motivaciones en mujeres jóvenes latinoamericanas para iniciar y permanecer en comunidades de videojuegos online competitivos. Caso de estudio: League of Legends. *Working Papers*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.15765/wpmgem.v1i1.748>

Bernaldo-de-Quirós, M., Labrador-Méndez, M., Sánchez-iglesias, I., & Labrador, F. (2019). Instrumentos de medida del trastorno de juego en internet en adolescentes y jóvenes según criterios DSM-5: una revisión sistemática. *Adicciones*. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1277>

Blasi, M. D. I., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L. O., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic

video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 25–34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>

Çelik, E., & Çalık, M. (2022). Examining the Relationship between Sensation Seeking, Positive and Negative Experiences, Emotional Autonomy and Coping Strategies in Adolescents. *International Journal of Educational Psychology*, 11(1), 68-91. <http://dx.doi.org/10.17583/ijep.6376>

Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Compas, B. E., Jaser, S. S., Bettis, A. H., Watson, K. H., Gruhn, M. A., Dunbar, J. P., Williams, E., & Thigpen, J. C. (2017). Coping, emotion regulation, and psychopathology in childhood and adolescence: A meta-analysis and narrative review. *Psychological Bulletin*, 143(9), 939–991. <https://doi.org/10.1037/bul0000110>

Dang, D. L., Xuan Zhang, M., Kin-hei Leong, K., & S Wu, A. M. (2019). The Predictive Value of Emotional Intelligence for Internet Gaming Disorder: A 1-Year Longitudinal Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 16 (15). <https://doi.org/10.3390/ijerph16152762>

Estevez, A., Jauregui, P., & Lopez-Gonzalez, H. (2019). Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60(4), 348–360. <https://doi.org/10.1111/sjop.12547>

Fazeli, S., Mohammadi Zeidi, I., Lin, C.-Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Kwasi Ahorsu, D., & Pakpour, A. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>

Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. & Griffiths, M. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behaviors*, 56, 215-224. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>

Global Web Index. (2020). Coronavirus Research: Multi-market research wave 4 [http://origin.warc.com/content/paywall/article/Warc-Research/GWI\\_Coronavirus\\_Research\\_Multimarket\\_research\\_wave\\_4/132717](http://origin.warc.com/content/paywall/article/Warc-Research/GWI_Coronavirus_Research_Multimarket_research_wave_4/132717)

González-Sepúlveda, P. C., Astudillo Muñoz, E. Y., Toro Gómez, K. G., & Prado, D. A. (2014). Prevalencia de adicción al juego y estrategias de afrontamiento de adolescentes escolarizados en el municipio de la Unión (Colombia). *Cultura Del Cuidado*, 11(1), 39–49. <https://doi.org/10.18041/1794-5232/cultrua.2014v11n1.3807>

Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (2017). *Censo del 2010, proyecciones poblacionales*. Quito.

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>

Kato, T. (2012). Development of the Coping Flexibility Scale: evidence for the coping flexibility hypothesis. *Journal of Counseling Psychology*, 59(2), 262–273. <https://doi.org/10.1037/a0027770>

Kato, T. (2020) Examination of the Coping Flexibility Hypothesis using the coping flexibility scale revised. *Front. Psycho*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.561731>

Keith, T. (2006). *Multiple regression and beyond*. Pearson: Boston.

Kircaburun, K., Jonason, P. K., & Griffiths, M. (2018). The dark tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135, 298–303. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.038>

Kököneyi, G., Kocsel, N., Király, O., Griffiths, M. D., Galambos, A., Magi, A., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2019). The role of cognitive emotion regulation strategies in problem gaming among adolescents: A nationally representative survey study. *Frontiers in Psychiatry*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00273>

Kruczek, A. (2017). Mood and coping flexibility in a group of adolescents using marijuana. *Alcoholism and Drug Addiction*, 30(2), 85–102. <https://doi.org/10.5114/ain.2017.70287>

Kruczek, A., Basińska, M. A., & Grzankowska, I. (2019). Temperamental determinants of coping flexibility in adolescents. *Postepy Psychiatrii i Neurologii*, 28(1), 4–20. <https://doi.org/10.5114/ppn.2019.84354>

Lara-Beltrán, M. D. (2019). Afrontamiento, afecto y tabaco en una muestra de adolescentes españoles. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes* 6 (2) 9–14. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2019.06.2.1>

Leyva-Frómeta, Y., Cedié-Casero, Y. & Hernández-Velázquez, Y. (2018). Los videojuegos, influencias negativas en la práctica sistemática de actividades físico-recreativas. *Cultura Física y Deportes de Guantánamo*, 8. <http://famadeportes.cug.co.cu/index.php/Deportes/article/view/239>

Li, J., Zhan, D., Zhou, Y., & Gao, X. (2021). Loneliness and problematic mobile phone use among adolescents during the COVID-19 pandemic: The roles of escape motivation and self-control. *Addictive Behaviors*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106857>

Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2017). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29(2), 125–133 <https://doi.org/10.20882/adicciones.890>

Maturana, H. A., & Vargas, S. A. (2015). El estrés escolar. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 34–41. <https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2015.02.003>

Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. D. (2020). The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>

Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., Miccoli, S., & Di Blasio, P. (2018). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888–904. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9750-2>

NEZWOO (2021). Google y Newzoo: más allá de 2021: ¿adónde va el juego después? <https://newzoo.com/insights/articles/google-and-newzoo-beyond-2021-where-does-gaming-go-next>.

NEZWOO (2022). El mercado de los juegos y más allá en 2021: el año en números. [https://newzoo-com.translate.google/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es-419&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://newzoo-com.translate.google/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc)

Organización Mundial de la Salud (2018). La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11. <http://>

[www.infocop.es/view\\_article.asp?id=7241](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241)

Paschke, K., Austermann, M. I., Simon-Kutscher, K., & Thomasius, R. (2021). Adolescent gaming and social media usage before and during the COVID-19 pandemic. *Sucht*, 67(1), 13–22.

Piqueras, J. A., Mateu-Martínez, O., Carballo, J. L., Orgilés, M., & Espada, J. P. (2012). Gender, personality and coping characteristics in the use of internet, mobile and videogames in adolescence / Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 12(1), 61–82. <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000694>

Pontes, H., Király, O., Demetrovics, Z. & Griffiths, M. (2014). The conceptualization and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. *PLoS ONE*, 9(10).

Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of Video Game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277. <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>

Rodríguez, M. R., & Padilla, F. M. G. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enfermería Global*, 20(2), 575–591. <https://doi.org/10.6018/EGLOBAL.438641>

Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). Description of the use and dependence to videogames in adolescents schooled in Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/10.21134/HAAJ.V21I1.558>

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Maladaptive Coping Styles in Adolescents with Internet Gaming Disorder Symptoms. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 905–916. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9756-9>

Spear, L. P. (2000). The adolescent brain and age-related behavioral manifestations. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 24, 417-463. [https://doi.org/10.1016/s0149-7634\(00\)00014-2](https://doi.org/10.1016/s0149-7634(00)00014-2)

Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707-718. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.75>

World Health Organization. (2018). International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). World Health Organization (WHO). <https://icd.who.int/>

Yu, S. M., Pesigan, I. J. A., Zhang, M. X., & Wu, A. M. S. (2019). Psychometric validation of the internet gaming disorder-20 test among Chinese middle school and university students. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), 295–305. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.18>

Zhou, W., Zhang, Z., Yang, B., Zheng, H., Du, X., & Dong, G. H. (2021). Sex difference in neural responses to gaming cues in Internet gaming disorder: Implications for why males are more vulnerable to cue-induced cravings than females. *Neuroscience Letters* (760). <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2021.136001>