

Ansiedad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural

Anxiety and video game dependence in rural adolescents

Johana Lisbeth Moreno Paredes, María Cristina Valencia Cepeda

Resumen

La adolescencia es una etapa de transición caracterizada por cambios físicos y emocionales. Los adolescentes son más propensos a desarrollar problemas de salud mental. La ansiedad y la dependencia a los videojuegos son fenómenos que han aumentado su prevalencia en los últimos años en los adolescentes, reflejando un desafío significativo. Por lo cual el objetivo del estudio fue determinar la relación entre ansiedad y dependencia a los videojuegos en adolescentes de entre 13 a 19 años del sector rural. En el estudio se empleó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental y alcance correlacional, con corte de tipo transversal. El instrumento utilizado para evaluar la ansiedad fue el Inventario de ansiedad de Beck (BAI) y para la dependencia a los videojuegos se empleó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Después de analizar los resultados, se encontró una prevalencia de ansiedad moderada y un nivel bajo de dependencia a los videojuegos. Además, se observaron diferencias significativas entre hombres y mujeres en la dependencia a los videojuegos, siendo los hombres quienes presentaron un puntaje superior. Finalmente, se encontró que existe relación positiva leve entre las variables estudiadas.

Palabras clave: dependencia; adolescencia; ansiedad; ruralidad.

Johana Lisbeth Moreno Paredes

Universidad Técnica de Ambato | Ambato | Ecuador | jmoreno4039@uta.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-4549-5826>

María Cristina Valencia Cepeda

Universidad Técnica de Ambato | Ambato | Ecuador | mc.valencia@uta.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-9065-7463>

<http://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1236>
ISSN 2477-9083
Vol. 9 No. 41 julio-septiembre, 2024, e2401236
Quito, Ecuador

Enviado: abril 19, 2024
Aceptado: junio 22, 2024
Publicado: julio 07, 2024
Publicación Continua



Abstract

Adolescence is a transitional stage characterized by physical and emotional changes. Adolescents are more prone to develop mental health problems. Anxiety and video game dependence are phenomena that have increased in prevalence in recent years in adolescents, reflecting a significant challenge. Therefore, the aim of the study was to determine the relationship between anxiety and dependence on video games in adolescents between 13 and 19 years of age in the rural sector. The study used a quantitative approach with a non-experimental design and correlational scope, with a cross-sectional cut. The instrument used to assess anxiety was the Beck Anxiety Inventory (BAI) and the Test of Video Game Dependence (TDV) was used to assess video game dependence. After analyzing the results, a prevalence of moderate anxiety and a low level of video game dependence were found. In addition, significant differences were observed between men and women in video game dependence, with men having a higher score. Finally, it was found that there was a slight positive relationship between the variables studied.

Keywords: dependence; adolescence; anxiety; rurality.

Introducción

La ansiedad a lo largo del tiempo ha tenido un alto impacto en la sociedad, en los últimos años se ha convertido en una de las problemáticas con mayor influencia. De hecho, se considera que todos los seres humanos presentan ansiedad en alguna etapa de la vida (OMS, 2023). La prevalencia de la ansiedad se refleja especialmente en la experiencia de los adolescentes, quienes enfrentan desafíos emocionales únicos en su desarrollo y cuyo bienestar se ve profundamente afectado por este trastorno mental, cada vez más común. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021), estima que el 3,6 % de adolescentes de 10 a 14 años y el 4,6 % de 15 a 19 años tienen dicha patología. Así mismo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020), de América Latina y el Caribe menciona que el 27% de adultos jóvenes han presentado un mayor porcentaje de ansiedad durante el 2020. En Ecuador, en el estudio realizado por la Universidad Andina Simón Bolívar (2022), revela que el 61% de adolescentes presentan sintomatología severa o moderada de ansiedad.

En la actualidad, surge otra problemática en la adolescencia, la dependencia a los videojuegos. El último informe emitido por ESA - Entertainment Software Association (2023), revela que, en Estados Unidos el 65% de personas juegan videojuegos, aproximadamente 212,6 millones de individuos lo realizan cada semana. Además, se detalla que en este país juegan videojuegos personas de toda edad, género y raza. En cuanto a los adolescentes, el 26% de jóvenes menores de 18 años lo practican y el 35% de aquellos que tienen entre 18 a 34 años. Así mismo, según la Asociación Española de Videojuegos (2022), en España, el número de individuos que juegan videojuegos ha aumentado. Durante el 2021, fueron 18,1 millones de aficionados en comparación con el año 2022, en el que fueron 18,2 millones. Según la Universidad San Francisco de Quito (2023), durante el 2022, la plataforma digital de videojuegos Steam, desarrollada en Estados Unidos y dirigida al público en general, jóvenes y adultos, experimentó un notable crecimiento. Con 83 mil compradores diarios, se observó un aumento significativo en comparación con el año 2021, que registró 69 millones de aficionados y 38 mil millones de horas de juego acumuladas. Este incremento

representa un crecimiento del 43,91% en el número de usuarios que participan activamente en la plataforma, destacando el creciente interés y la participación en el mundo de los videojuegos. Según el Portal del cine y el audiovisual latinoamericano y caribeño (2024), Ecuador ocupa el octavo lugar en el ranking de países de América Latina con mayor participación en la industria de los videojuegos, formando parte del top 10.

Con estos antecedentes, se evidencia la importancia del problema en la actualidad y su relevancia en cuanto a salud mental en la sociedad. A continuación, se analizan las investigaciones que se han realizado en los últimos años sobre la ansiedad y la dependencia a los videojuegos, mismas que proporcionan un sólido fundamento de conocimiento que orienta la presente investigación.

Los estudios realizados por Kewitz et al. (2021), y Wei et al. (2022), concluyeron que el uso de videojuegos incide en la ansiedad en adolescentes. Uno de ellos obtuvo como resultado que el 23,83% presentan problemas con los videojuegos. Respecto a los niveles de ansiedad, se detalló que el 51,0% presentaron niveles nulos, el 33,4% niveles leves, el 9,8% niveles moderados y el 5,7% niveles graves de ansiedad (Wei et al., 2022). Kewitz et al. (2021), obtuvieron que el 4,0% de los adolescentes cumplen criterios para el diagnóstico de trastorno de juego en internet. Además, revelaron que este trastorno es más prevalente en individuos con edades comprendidas entre los 11 y 17 años. Respecto a la otra variable, evidenciaron que aquellos que presentan problemas con el uso de videojuegos también poseen ansiedad.

El uso de videojuegos y la ansiedad también se correlacionan de manera significativa en población adulta. Xia et al. (2023), determinaron que el 20,8% jugaban juegos en línea. Respecto a la ansiedad el 54% presentó niveles normales, el 27,5% medios, el 13,3% moderados y el 5,2% severos. Además, se evidenciaron que aquellos que dedicaban un tiempo prolongado al uso de videojuegos experimentaban niveles de ansiedad, los cuales iban en aumento. En otra investigación realizada sobre el tiempo que dedican a los videojuegos y cómo esto se relaciona con la ansiedad, se obtuvieron que la mayoría de los individuos juega al menos una hora al día. Respecto a la ansiedad, se explica que el 11,97% de sujetos se muestran ansiosos ante la sensación de perder en el juego, además se determinó que los hombres tienen mayor ansiedad debido a que dedican la mayor parte del tiempo a jugar videojuegos (Fajardo-Santamaría et al., 2022). En definitiva, los estudios concluyeron que los sujetos que juegan videojuegos por mucho tiempo, tienden a presentar mayores niveles de ansiedad (Fajardo-Santamaría et al., 2022; Xia et al., 2023).

El uso de videojuegos en adolescentes puede tener varias consecuencias. Por un lado, al interactuar con personas en línea, puede disminuir su interacción social en persona. Sin embargo, algunos juegos pueden fomentar relaciones virtuales. En el ámbito escolar, el rendimiento académico puede verse afectado debido a la distracción causada por los videojuegos. A nivel emocional, los adolescentes pueden experimentar cambios de humor, especialmente hacia la agresividad, ya que ciertos videojuegos presentan características violentas. En cuanto al cuidado personal, los hábitos de higiene pueden deteriorarse. En el ámbito familiar, el uso excesivo de videojuegos puede reducir la comunicación y por ende, afectar vínculos familiares (Méndez Carpio et al., 2023).

Se han abordado estudios respecto a la diferencia de sexo en la ansiedad y uso de los videojuegos. Cudo et al. (2024), relacionan la ansiedad con el uso problemático de videojuegos en hombres y mujeres en el que se detalló que las mujeres jugaban menor tiempo a la semana, en comparación con los hombres que lo realizaban con mayor frecuencia. El 78,9% de hombres se dedicaban a los videojuegos de acción, en comparación con el 40,2% de las mujeres. Respecto a la ansiedad se evidenciaron que las mujeres tenían mayores niveles de ansiedad que los jugadores hombres. En otra investigación se determinó que la ansiedad es un factor de riesgo asociado a la dependencia a los videojuegos, siendo los hombres quienes presentan mayor prevalencia. Se ha observado que los hombres tienden a hacer uso excesivo de los videojuegos en mayor medida que las mujeres. Además, demostraron que los hombres presentan mayores niveles de ansiedad en comparación con las mujeres (López-Mora et al., 2022). En cuestión al género, al presentar prevalencia el sexo hombre en torno al uso excesivo de videojuegos, se puede deber a condiciones sociales y culturales que a lo largo del tiempo se han consolidado. El tema de competitividad y logro son características presentes en dicho grupo, además del deseo de demostrar habilidades de juego ante los demás.

Por otro lado, se han llevado a cabo numerosos estudios que brindan fundamentos para abordar la ansiedad en adolescentes. Morales & Bedolla (2022), revelaron que el 29% de sujetos presentan ansiedad y se evidenciaron a través de reacciones fisiológicas y psicológicas. En otro estudio Colunga-Rodríguez et al. (2021), evidenciaron que el 28,8% de individuos tenían ansiedad. De la misma forma, en otra investigación se obtuvo como resultado que el nivel que predomina fue el medio con 45,9%, seguido del nivel bajo con 39,9% y por último se encontraba el nivel alto con el 14,2% (Hinostroza & Lima, 2023). En el mismo sentido, Salinas Gamboa (2019), reveló que el 52% tenían altos niveles de ansiedad, el 48 % un nivel medio y finalmente el 0% un nivel bajo. Así mismo, en otra investigación se determinó que el 30% no presenta ansiedad, el 38,9 % ansiedad leve, el 31,1 % ansiedad moderada-grave (Valarezo Bravo et al., 2021). Castillo et al. (2023), revelaron que la ansiedad moderada es la que prevalece ante los demás niveles.

Considerando que los videojuegos han adquirido una relevancia notable entre los adolescentes, los estudios realizados permiten analizar los efectos. Méndez Carpio et al. (2023), manifestaron que los jóvenes utilizaron los videojuegos como una fuente de entretenimiento y distracción con una frecuencia entre 1 a 2 horas diarias, dejando de lado las actividades de su vida cotidiana como: las responsabilidades académicas, cuidado personal y obligaciones en casa. Así mismo, López-Noguero et al. (2022), identificaron los hábitos de consumo de videojuegos y las implicaciones en el ámbito educativo, encontraron que los adolescentes dedicaban la mayoría de tiempo a los videojuegos y por ende pocos realizan actividades como compartir con su familia, salir con amigos o practicar algún deporte. Por otro lado, Fernández-Castillo et al. (2022), revelaron que a los 10 años los adolescentes inician a jugar videojuegos solos, con amigos, con familia o con su pareja. En el estudio llevado a cabo por Von der Heiden et al. (2019), se demostró que los adolescentes jugaban por diversión y relajación, siendo la primera la que mayor predominancia alcanzó. El 17% de adolescentes fueron considerados como jugadores problemáticos. En definitiva, los hallazgos expusieron que los adolescentes adquieren hábitos de juego a temprana edad dejando de lado sus actividades recreativas, como prácticas deportivas, relaciones interpersonales con sus pares, reuniones familiares, actividades de interés personal, entre otras (Méndez Carpio et al., 2023; López-Noguero et al., 2022; Fernández-Castillo et al., 2022; Von der Heiden et al., 2019).

Existen estudios sobre los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes. Estrada Araoz (2023), reveló que el nivel de predominancia es el superior, seguido del moderado y el bajo. En otra investigación se expuso que los niveles de dependencia se distribuían de la siguiente manera: el 1,76% muy bajo, el 14,36% bajo, el 58,94% esperado, el 22,76% alto y el 2,17% muy alto (Millán et al., 2021). Ortiz & Velastegui (2023), revelaron que el 15,4% presentó dependencia baja, el 38% dependencia moderada y el 46,7% dependencia alta. Tanto Chiluisa & Gaibor (2022), y Sánchez-Domínguez et al. (2021), coinciden que la dependencia baja predomina en los sujetos, seguido de la dependencia moderada y finalmente la dependencia alta.

En cuanto a la diferencia por sexo en el uso de videojuegos se han realizado varias investigaciones en adolescentes. Von der Heiden et al. (2019), detallaron que los hombres tienen mayor probabilidad de jugar videojuegos, además de que la edad influye de forma significativa en la problemática, dado que entre más joven es el sujeto es más propenso de adquirir hábitos de juego.

Uçur & Dönmez (2021), revelaron que los hombres presentan mayor índice del juego problemático de videojuegos en comparación con las mujeres, siendo el 19,2% y el 6,8% respectivamente. Según lo que mencionan Kim & Kim (2023), el 14,2% de hombres y el 6,8% de mujeres tenían un uso problemático de videojuegos y el 43,1% de hombres y el 26,5% de mujeres, utilizan los videojuegos como un medio de crecimiento personal. El estudio realizado por Herdoiza et al. (2020), mostró que los hombres presentan índices más altos de dependencia en comparación con las mujeres. En el mismo sentido, Estrada Araoz (2023), reveló que el 26% de hombres y el 35% de mujeres poseen dependencia baja, el 40% de hombres y el 26% de mujeres presentan niveles moderados, el 23% de hombres y el 14% de mujeres tienen niveles altos.

Luego de este recorrido por la bibliografía actual, es importante definir a cada una de las variables de estudio. De acuerdo con la Real Academia Española (RAE, 2014), la palabra ansiedad procede del latín “*anxietas*” que significa “estado de agitación, inquietud o zozobra del ánimo”. Hamilton (1959), define a la ansiedad como un estado en el cual el sujeto presenta preocupación e inquietud constante ante diversas circunstancias, desencadenándose una serie de signos y síntomas, ya sean psicológicos o fisiológicos (como se citó en Arias et al., 2022). La ansiedad es una respuesta natural que se origina a nivel emocional, caracterizada principalmente por centrar su foco atencional en emociones y pensamientos hacia el futuro, además de ser aquella sensación que se deriva de situaciones amenazantes (Beck et al., 1985; Barlow, 2002 como se citó en Clark & Beck, 2012).

La ansiedad es una de las problemáticas que ha causado mayor malestar en la adolescencia (Díaz Santos & Santos Vallín, 2018). De acuerdo a lo que menciona la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), la adolescencia se encuentra en un rango de edad entre los 10 y 19 años y al ser una fase de desarrollo compleja en la que las herramientas de apoyo o habilidades personales son poco favorables es probable que surja ansiedad. De hecho, entre el 5 y el 18 % de la población infantil y adolescente presenta sintomatología ansiosa (Díaz Santos & Santos Vallín, 2018).

Para definir la segunda variable se toma como punto de partida el concepto de dependencia, que es aquella situación en la que la persona necesita ayuda para la ejecución de sus actividades cotidianas, pero también se la puede entender como la necesidad de adquirir o consumir una sustancia (Pérez Rodríguez, 2018). La dependencia a videojuegos se deriva del trastorno por uso de videojuegos, que según la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11, 2018), se define como un patrón de conducta de juego que perdura en el tiempo, cuyo efecto es el deterioro en varios ámbitos de la vida del sujeto, incluidos los personales, familiares, académicos, sociales, entre otros. Además, dicho patrón se evidencia durante un periodo mínimo de 12 meses. Si bien, en el presente estudio no se abordará el trastorno por uso de videojuegos como diagnóstico, se considera relevante detallarlo conceptualmente.

En lo que concierne a la dependencia a los videojuegos, se define como aquel patrón de uso excesivo que el individuo tiene ante un aparato electrónico en los que pueda evidenciarse la utilización del juego en sus diferentes formas. La dependencia se origina por las propias características del juego y por las motivaciones propias del individuo. Los criterios para reconocer a la dependencia a los videojuegos son: tolerancia, caracterizada por querer jugar más tiempo debido a que, el tiempo que lo hace en la actualidad no basta y no lo satisface como al principio; abstinencia, aquel malestar emocional y psicológico que se desencadena a partir de la interrupción abrupta del juego; el tiempo del juego se incrementa más de lo que estaba planificado en un inicio, además, el sujeto desea dejar de jugar, sin embargo, no puede hacerlo, así mismo, presenta dificultad en las tareas cotidianas debido al uso excesivo de videojuegos y finalmente el individuo continúa jugando pese a los problemas que le ocasiona (Chóliz & Marco, 2011). Para Rodríguez & García (2021), la dependencia a los videojuegos generalmente afecta a los adolescentes, debido a la exposición que presentan en el entorno social, es decir el riesgo de adquirirlo es alto.

El presente estudio se efectuó en población rural, debido a que se evidencian pocas investigaciones en esta zona. Además, resulta interesante analizar diferentes perspectivas de estudio, ya que los hábitos de vida son distintos a la zona urbana. De la misma forma, las personas que residen en el sector rural se dedican la mayoría del tiempo a trabajar fuera de casa, lo que implica que los padres descuiden a sus hijos, desarrollando así mayor probabilidad de adquirir comportamientos adictivos (Encalada Campos et al., 2021).

El objetivo es determinar la relación entre ansiedad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural. Para esto, se propone evaluar los niveles de ansiedad en esta población. De la misma manera, se busca valorar los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural. Por último, se pretende realizar una comparación de la media de dependencia a los videojuegos entre hombres y mujeres adolescentes del sector rural, con el fin de comprender mejor las posibles disparidades de género en esta variable.

Metodología

Diseño de investigación

El presente estudio tuvo un enfoque cuantitativo debido a que se caracterizó por su objetividad y porque a través del análisis estadístico se pretendió confirmar o refutar la hipótesis. Con respecto al diseño, fue no experimental dado que, se caracterizó por la nula manipulación de variables durante el proceso, es decir, se analizó y observó las situaciones existentes en base a la realidad sin alterarlas. En cuanto al alcance, el estudio fue correlacional debido a que se estudió la relación entre las dos variables de estudio y la manera en la que las mismas se asocian, es por ello que se pretendió conocer si existe o no relación entre ansiedad y dependencia a los videojuegos. En relación al corte, fue de tipo transversal dado que, los datos se obtuvieron en un momento determinado, es decir, el estudio se realizó una sola vez y en un tiempo establecido (Hernández Sampieri et al., 2014).

Instrumentos

En la presente investigación se utilizó dos reactivos psicológicos. Para evaluar la ansiedad se empleó el Inventario de Ansiedad de Beck (BAI), diseñado por Beck et al. (1988), el cual evalúa sintomatología ansiosa y su gravedad. Consta de 21 ítems que se encuentran en escala Likert de 0 a 3, donde 0 es “en absoluto”, 1 “levemente”, 2 “moderadamente” y 3 “severamente”. La puntuación se obtiene tras la suma de todos los ítems, misma que puede ser entre 0 a 63 puntos. Su interpretación se detalla a continuación: 0 a 9 ansiedad normal, 10 a 18 ansiedad leve, 19 a 29 ansiedad moderada y 30 a 63 ansiedad grave (Clark & Beck, 2012). De acuerdo a lo que menciona, Padrós Blázquez et al. (2020), la confiabilidad del inventario respecto al alfa de Cronbach es de 0,911.

Para medir la dependencia a los videojuegos se aplicó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), elaborado por Chóliz & Marco (2011) y adaptado por Salas-Blas et al. (2017) compuesto por 25 preguntas. El presente test evalúa la dependencia a los videojuegos a través de una escala de tipo Likert en donde los primeros 14 ítems se responden mediante puntuaciones entre 0 y 4, donde 0 es “totalmente en desacuerdo”, 1 “un poco en desacuerdo”, 2 “neutral”, 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”. Por otro lado, los últimos 11 ítems hacen referencia a la frecuencia y se responden a través de puntuaciones que oscilan entre 0 a 4 puntos, donde 0 significa “nunca”, 1 “rara vez”, 2 “a veces”, 3 “con frecuencia” y 4 “muchas veces”. Respecto a la puntuación se determina que, de 0 a 31 es dependencia baja, de 32 a 66 dependencia moderada y de 67 a 100 dependencia alta. Respecto a su confiabilidad, el test presenta un alfa de Cronbach de 0,94 (Salas-Blas et al., 2017).

Procedimiento de muestreo

Para obtener la población de estudio, los participantes se seleccionaron a través de un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia debido a la accesibilidad que se tiene hacia los sujetos. Además, se utilizó el muestreo no probabilístico intencional, mismo que se caracteriza por la selección de participantes de acuerdo a los criterios establecidos en la investigación (Otzen & Manterola, 2017).

Población

En concordancia con el muestreo seleccionado se determinaron criterios de inclusión y exclusión. Los criterios de inclusión fueron: pertenecer al sector rural, adolescentes de sexo hombres y mujeres, haber firmado el consentimiento informado en responsabilidad de tutores legales y aceptación de asentimiento informado por parte del participante. De la misma manera, se aplicaron criterios de exclusión como: individuos que presenten condiciones clínicamente severas como discapacidad intelectual que afecten su capacidad para brindar una respuesta.

La población inicialmente fue de 125 adolescentes, no obstante, algunos de ellos no pudieron participar debido a no cumplir con los requisitos establecidos. La muestra finalmente estuvo conformada por 100 adolescentes con un rango de edad de 13 a 19 años de una Unidad Educativa perteneciente al cantón Pelileo. La distribución por sexo fue de 59% hombres y 41% mujeres.

Procedimiento de recolección de datos

En primera instancia, el tema de estudio fue aprobado por el comité de bioética de la universidad, posterior a ello para el proceso de recolección de datos se requirió de la autorización de la rectora de la institución educativa, tras la explicación y presentación del proyecto se solicitó la firma de la carta compromiso para su validez. Después, se realizó el primer acercamiento con los estudiantes de la institución con la finalidad de dar a conocer información detallada y los objetivos de estudio del proyecto investigativo, además se explicó sobre el consentimiento informado y se solicitó que para participar en la investigación los representantes legales deberán firmar el documento. Durante todo el proceso, se proporcionó información sobre la confidencialidad, explicándoles que los datos y resultados recopilados serán anónimos y que solo el investigador tendrá acceso a la información. Además, antes de la aplicación de los reactivos se les informó a los participantes que podían retirarse en cualquier momento del proceso si así lo requieren. Al siguiente día, se recolectó los consentimientos informados con la firma de los tutores legales. Con este antecedente se inicia la fase de aplicación de reactivos, mencionando que aquellas personas

que deseen voluntariamente formar parte del estudio y se haya autorizado su participación por parte del representante legal, deberán completar el asentimiento informado. El proceso de recolección de datos se realizó de forma física, es decir, en hojas. Constaba apartados como: la edad, sexo y posteriormente los reactivos psicológicos los cuales fueron explicados antes de su ejecución. Tras concluir la fase de aplicación, se procedió a completar una base de datos para su análisis estadístico.

Análisis de datos

El software utilizado para el procesamiento de los datos fue Jamovi versión 2.3.28. En primer lugar, para realizar el análisis de la normalidad se usó la prueba estadística Shapiro-Wilk, la cual determinó que no existía normalidad entre las variables de estudio, por lo tanto, se utilizó la prueba de correlación Rho de Spearman.

La interpretación del valor p o también denominado probabilidad, hace referencia a la posibilidad de obtener respuestas a la hipótesis nula, además de brindar una significancia estadística. El valor p que sea menor o igual a 0,05 da paso a rechazar la hipótesis nula y por ende hay una diferencia significativa. Por el contrario, si el valor p es mayor a 0,05 revela que la hipótesis nula es cierta, razón por la cual no existe una diferencia significativa (Molina Arias, 2017).

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación del Inventario de ansiedad de Beck (BAI), y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), se detallan los resultados de acuerdo a los objetivos propuestos.

Primero, como respuesta al objetivo general, el cual fue determinar la relación entre ansiedad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural, se realizaron pruebas de normalidad y luego pruebas de correlación, las mismas que se presentan a continuación.

Prueba de normalidad

En la tabla 1 se evidencia los resultados de la aplicación de la prueba de normalidad.

Tabla 1. Prueba de normalidad.

	Ansiedad	Dependencia a videojuegos
N	100	100
W de Shapiro-Wilk	0.973	0.920
Valor p de Shapiro-Wilk	0.040	<.001

Fuente: elaboración propia.

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk indicaron que la distribución de las puntuaciones de ansiedad y dependencia a los videojuegos no fueron normales.

Análisis de correlación entre ansiedad y dependencia a los videojuegos

En la tabla 2, se exponen los resultados de la prueba de correlación entre la ansiedad y dependencia a los videojuegos. Se optó por emplear la prueba de correlación Rho de Spearman, ya que no se cumplió con el supuesto de normalidad en las puntuaciones.

Tabla 2. Correlación de ansiedad y dependencia a los videojuegos.

		Ansiedad	
Dependencia a videojuegos	Rho de Spearman	0.399	***
	valor p	<.001	
Nota. * p < .05, ** p < .01, *** p < .001			

Fuente: elaboración propia.

Luego de la aplicación de la prueba de correlación de Spearman se encontró relación positiva leve entre estas variables (Rho= 0.399 p<0.001).

Análisis de resultados de la Variable Ansiedad

Para cumplir con el objetivo específico 1, el mismo que fue evaluar los niveles de ansiedad en adolescentes del sector rural, se exponen los resultados en la tabla 3, los cuales fueron categorizados de acuerdo con los baremos del Inventario de Ansiedad de Beck (BAI).

Tabla 3. Niveles de ansiedad.

Nivel de ansiedad	Frecuencias	% del Total
Normal	12	12.0 %
Leve	31	31.0 %
Moderada	37	37.0 %
Grave	20	20.0 %

Fuente: elaboración propia.

De los 100 participantes, el 37% presenta ansiedad moderada, el 31% ansiedad leve, el 20% ansiedad grave y el 12% ansiedad normal.

Análisis de resultados de la variable Dependencia a los Videojuegos

Para cumplir con el objetivo específico 2, el cual fue valorar los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural, se exponen los resultados en la tabla 4, los mismos que fueron categorizados por niveles de acuerdo con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).

Tabla 4. Niveles de dependencia a los videojuegos.

Nivel de dependencia a videojuegos	Frecuencias	% del Total
Baja	69	69.0 %
Moderada	29	29.0 %
Alta	2	2.0 %

Fuente: elaboración propia.

Del total de evaluados se observa que el 69% presenta niveles de dependencia baja, el 29% niveles moderados y el 2% niveles altos.

Análisis de comparación de la dependencia a los videojuegos según el sexo

Para cumplir con el objetivo específico 3, el mismo que fue comparar la media de dependencia a los videojuegos entre hombres y mujeres adolescentes del sector rural, se exponen los resultados a continuación.

Tabla 5. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk.

	W	p
Dependencia a videojuegos	0.962	0.006

Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad.

Fuente: elaboración propia.

Tras comprobar el supuesto de normalidad de dependencia a los videojuegos se reveló que no se cumple con los criterios de normalidad. Una vez constatado que no hay normalidad se procede a determinar la media de hombres y mujeres. Posteriormente, se realiza la prueba T para muestras independientes U de Mann-Whitney.

Tabla 6. Comparación de la dependencia a los videojuegos en hombres y mujeres.

	Grupo	N	Media
Dependencia a videojuegos	hombre	59	29.4
	mujer	41	15.0

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7. Prueba T para Muestras Independientes.

		Estadístico	p
Dependencia a videojuegos	U de Mann-Whitney	648	< .001

Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con la aplicación de la prueba U de Mann Whitney se encontró que si existieron diferencias estadísticamente significativas entre las medias de dependencia a videojuegos entre hombres $M=29.4$ y mujeres $M=15.0$ ($U=648$, $p<0.001$).

Discusión

En el presente estudio se evidenció una relación positiva leve entre las variables ansiedad y dependencia a los videojuegos, lo que significa que a medida que la ansiedad aumenta, la dependencia a los videojuegos también tiende a aumentar y viceversa.

Estos resultados son similares a los encontrados en estudios realizados por Kewitz et al. (2021), y Wei et al. (2022), en los cuales se indicó que el problema del uso de videojuegos incide en la ansiedad en adolescentes. También se ha encontrado correlación significativa entre estas dos variables en población adulta Xia et al. (2023), este estudio concluyó que los sujetos que juegan videojuegos por un tiempo prolongado, presentan niveles de ansiedad superiores. En definitiva, independientemente de la edad de los sujetos se encuentra que estas dos variables están directamente relacionadas, particularmente se entiende que el uso de videojuegos determina el nivel de ansiedad.

Al evaluar los niveles de ansiedad, se evidencia que predominó el nivel moderado, seguido del nivel leve y el nivel grave. Estos resultados significan que una persona que presenta sintomatología moderada se caracteriza principalmente porque los síntomas y signos son más notables, interfiriendo en la vida del sujeto y generando afectación a largo plazo. Respecto a la ansiedad leve, el individuo puede manejar la sintomatología y no afecta significativamente sus funciones básicas, además, la persona posee un alto nivel de afrontamiento. Por otro lado, la ansiedad grave es en la que el sujeto presenta sintomatología que afecta de gran manera las diversas áreas de su vida, lo que implica que cuenten con una nula capacidad de afrontamiento (Clark & Beck, 2012).

Estos resultados coinciden con otros estudios que se han realizado sobre ansiedad en población adolescente, en los cuales el nivel de ansiedad que predominó, al igual que en el presente estudio, es el nivel moderado seguido del nivel bajo o nivel leve (Castillo et al., 2023; Hinojosa & Lima, 2023). En el estudio de Hinojosa & Lima (2023), los evaluados fueron estudiantes de una unidad educativa en Guayaquil y presentaron niveles medios de ansiedad, el cual predominó ante los demás. Así mismo, Castillo Buitrón et al. (2023), en una institución educativa en Quito evidenciaron que los participantes de una edad comprendida entre los 12 a los 17 años, presentaron ansiedad moderada. Posiblemente los datos revelaron concordancia debido a que se evaluó en grupos que presentan ciertas características parecidas como por ejemplo pertenecer a una unidad educativa y tener edades similares. Mientras que, en los resultados hallados por Valarezo Bravo et al. (2021), predomina el nivel leve seguido del nivel moderado. En dicho estudio utilizaron la Escala de Ansiedad de Hamilton, lo que significa que el reactivo psicológico fue diferente al que se utilizó en la presente investigación, razón por la cual es posible que los resultados difieran por las propiedades propias del test.

Si bien es cierto que el mayor grupo de la población presenta síntomas ansiosos de niveles moderados y leves, también existe un grupo importante, aunque minoritario que tiene síntomas de ansiedad grave. Salinas Gamboa (2019), revela en su estudio que prevalece el nivel alto de ansiedad y posterior a ello, el nivel moderado. Posiblemente los resultados se deban a que el estudio lo realizaron en una universidad privada con aquellos estudiantes que ingresaban a primer semestre.

Al valorar los niveles de dependencia a los videojuegos se evidenció que la dependencia baja prevalece ante las demás, posteriormente se encuentra la dependencia moderada y finalmente la dependencia alta. Estos resultados significan que en la dependencia baja el sujeto tiene un interés hacia los videojuegos que de cierta forma no afecta las actividades de su vida, además, de que puede controlarlo. La dependencia moderada hace referencia a la existencia de dificultades para controlar el tiempo y la frecuencia de juego, pero los sujetos descuidan sus actividades cotidianas, ocasionando así afectaciones negativas a corto o largo plazo. Finalmente, la dependencia alta es aquella problemática significativa, la cual tiene efectos negativos en la vida del individuo dejando de lado sus responsabilidades. El sujeto tiene poco control en el uso de los videojuegos y en el tiempo que se dedica a ellos (Chóliz & Marco, 2011).

Los hallazgos de la presente investigación coinciden con otros estudios realizados en población adolescente, ya que el nivel que predomina es el de dependencia baja, seguido de la dependencia moderada y finalmente la alta o superior (Chiluisa & Gaibor, 2022; Estrada-Araoz, 2023; Sánchez-Domínguez et al., 2021).

Sin embargo, el estudio realizado por Millán et al. (2021), difiere con la presente investigación ya que encontraron que en los evaluados destaca la dependencia moderada, seguido de la dependencia alta y dependencia baja. Lo cual puede deberse a que en el estudio se toma una población en un rango de edad mucho más extensa que sobrepasa la adolescencia. Asimismo, los resultados obtenidos en el presente estudio difieren con Ortiz & Velastegui (2023), dado que en

su investigación apreciaron que en los participantes prevalece la dependencia alta. Posiblemente porque existen factores sociodemográficos, ya que este estudio lo realizaron en zonas urbanas y rurales, mayoritariamente la zona urbana presentó niveles altos en comparación con la otra.

Con respecto a la dependencia a los videojuegos por sexo, la media es mayor en hombres. Estos resultados tienen gran similitud con el estudio de Von der Heiden et al. (2019), en el cual revelaron que los adolescentes hombres presentan mayor probabilidad de jugar videojuegos. En cuanto al uso problemático de videojuegos y al uso de los mismos como una fuente de crecimiento propio, una investigación obtuvo que, predominan los hombres en comparación con las mujeres (Kim & Kim, 2023). Así mismo, acerca del juego problemático de videojuegos en internet en adolescentes, se obtuvo que los hombres presentan mayor índice de la problemática mencionada en comparación con las mujeres (Uçur & Dönmez, 2021).

Además del uso problemático de videojuegos, también existe la dependencia a los videojuegos, es por ello que Estrada-Araoz (2023), y Herdoiza et al. (2020), coinciden que los hombres presentan índices más altos en relación con las mujeres. Esto se puede deber a factores sociales ya que los videojuegos a través del tiempo se han asociado a los hombres, atribuyendo tradicionalmente al tema de masculinidad como el de competitividad, por ende, el entorno de ellos puede ser un factor predisponente para tener dependencia (Campo Pereira, 2022).

Conclusión

Los resultados del estudio demuestran que existe una correlación positiva leve entre la ansiedad y dependencia a los videojuegos, lo que significa que las dos variables aumentan proporcionalmente, es decir a mayor dependencia a los videojuegos mayor ansiedad. Resultados que son similares a diversos estudios realizados en población adolescente, pero también adulta, lo que explica que, sin importar la edad, estas dos problemáticas estarían presentes a lo largo de la vida. Además, al correlacionarse las dos variables en la población de estudio, pueden surgir posibles efectos, como un deterioro en el bienestar físico y psicológico, afectación en el ámbito académico por la falta de concentración y atención a las tareas correspondientes, dificultad en las relaciones interpersonales tanto con amigos y familiares, problemas de hábitos y de conducta, también, existe una disminución respecto a las habilidades de afrontamiento ante diversas circunstancias.

Con relación a los niveles de ansiedad, predominó el nivel moderado, seguido del leve y finalmente el grave. Al presentar un nivel de ansiedad moderado, el sujeto no se encuentra en un nivel extremo ni leve, mismo que es capaz de realizar actividades de su vida diaria. Probablemente se deba a que, al ser la adolescencia una etapa de constante evolución se ha convertido en un grupo etario propenso a adquirir y a desarrollar problemas de salud mental que tienen un gran impacto en su bienestar.

Respecto al nivel de dependencia a los videojuegos, prevaleció el nivel bajo, seguido del moderado y el alto. Al tener dependencia baja, el individuo hace uso de los videojuegos, sin embargo, no llega a afectar en su cotidianidad. Además, los adolescentes al pertenecer a la zona rural, probablemente sus actividades de ocio sean distintas y cuenten con más espacios recreativos, por ende, el tiempo que dedican a los videojuegos es menor. Existieron investigaciones que, si concuerdan con los resultados del presente estudio, sin embargo, otras que no y posiblemente se deba a factores sociodemográficos, es decir, quizás depende de la edad y las diferencias entre zonas urbanas y rurales, que determinan el acceso a los videojuegos.

Referente a la dependencia a los videojuegos por sexo, se determinó que los hombres tuvieron una mayor puntuación en comparación con las mujeres. Quizás porque a lo largo del tiempo los hombres son expuestos a patrones de masculinidad que privilegian juegos de competencia.

En lo concerniente a las limitaciones del estudio, en cuanto a la muestra al haber sido realizado específicamente en la zona rural, los resultados no se pueden generalizar. Sin embargo, se considera pertinente ampliar en futuros estudios la muestra considerando factores sociodemográficos como zona rural y urbana. Además, considerando que la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), señala que el rango de edad de la adolescencia es desde los 10 a los 19 años, la muestra de este estudio está determinada por el criterio de pertenencia a una institución educativa y no por el rango teórico de la adolescencia. Con lo cual, es una limitación, ya que puede ser ampliado y convertirse en una futura línea de investigación.

Referencias

- Arias, P. R., Gordón-Rogel, J., Galárraga-Andrade, A., García, F. E., Arias, P. R., Gordón-Rogel, J., Galárraga-Andrade, A., y García, F. E. (2022). Propiedades Psicométricas de la Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS) en Estudiantes Ecuatorianos. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UCBSP*, 20(2), 273-287. <https://doi.org/10.35319/ajayu.202110>
- Asociación Española de Videojuegos. (2022). *La industria del videojuego en España en 2022*.
- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G., y Steer, R. A. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: Psychometric properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56(6), 893-897. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.56.6.893>
- Campo Pereira, I. (2022). Videojuegos y socialización diferencial de género: Preferencias y práctica. *Int. Multidisp. J.*, 2, 61-72. <https://revistas.uvigo.es/index.php/ijmc/article/view/3895/3280>
- Castillo Buitrón, M. C., Morales Fonseca, C. F., Romero Vega, J. V., y Villacís Jácome, J. E. (2023). Ansiedad y depresión en estudiantes de 12 a 18 años en un colegio de la ciudad de Quito – Ecuador: Anxiety and depression in students from 12 to 18 years old in a school in the city of Quito - Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.291>

- Chiluisa Flores, E. G., y Gaibor Gonzalez, I. Á. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología* 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Clark, D. A., y Beck, A. T. (2012). *Terapia cognitiva para trastornos de ansiedad: Ciencia y práctica*. Editorial Desclée de Brouwer. <https://elibro.net/es/ereader/uta/47977?page=8>
- Clasificación Internacional de Enfermedades. (2018). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/es#1448597234>
- Colunga-Rodríguez, C., Ángel-González, M., Vázquez-Colunga, J. C., Vázquez-Juárez, C. L., y Colunga-Rodríguez, B. A. (2021). Relación entre ansiedad y rendimiento académico en alumnado de secundaria. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 8(2), 229-241. <https://www.redalyc.org/journal/6952/695273823005/>
- Cudo, A., Dobosz, M., Griffiths, M. D., y Kuss, D. J. (2024). The relationship between early maladaptive schemas, depression, anxiety and problematic video gaming among female and male gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22(1), 47-74. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00858-2>
- Díaz Santos, C., y Santos Vallín, L. (2018). La ansiedad en la adolescencia. *RqR Enfermería Comunitaria*, 6(1), 21-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6317303>
- Encalada Campos, G. E., Avila Larreal, A. G., Morán Almendáriz, B. V., y Franco Altamirano, K. K. (2021). Riesgos psicosociales y económicos asociados al consumo de drogas en adolescentes rurales escolarizados de Milagro-Ecuador. *Revista Salud y Bienestar Colectivo*, 5(2). <https://acortar.link/97ZnAw>
- Entertainment Software Association. (2023). Video Games Remain America's Favorite Pastime With More Than 212 Million Americans Playing Regularly. Entertainment Software Association. <https://lc.cx/tiusL5>
- Estrada-Araoz, E. G. (2023). Video game dependence in peruvian secondary school adolescents: a cross-sectional study. *Universidad y Sociedad*, 15(2), 82-89.
- Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., y Caldas-Quintero, C. A. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, 84. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311010/>
- Fernández-Castillo, E., Martínez, A. C., y Jiménez, L. F. H. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Informacio psicológica*, 123. <https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020). *El impacto del COVID-19 en la salud mental de adolescentes y jóvenes* | UNICEF. <https://lc.cx/ZBzQ-X>

- Herdoiza, Arroyo, P. E., Chóliz, Montañés, M., y Baños, Rivera, R. M. (2020). *Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos: Análisis de las dimensiones de impulsividad* [Tesis de doctorado, Universidad de Valencia].
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <https://lc.cx/jBupZA>
- Hinostroza Azúa, P. A., y Lima Rojas, D. (2023). Relación entre funcionalidad familiar y ansiedad estado-rasgo en adolescentes. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 20, 112-124. <https://www.redalyc.org/journal/5717/571775631006/>
- Kewitz, S., Vonderlin, E., Wartberg, L., y Lindenberg, K. (2021). Estimated prevalence of unreported igd cases in routine outpatient children and adolescent psychotherapy. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13), 6787. <https://doi.org/10.3390/ijerph18136787>
- Kim, B., y Kim, N. (2023). Exploring the psychosocial factors between adaptive and maladaptive use of gaming among korean adolescents. *Children (Basel, Switzerland)*, 10(6), 1059. <https://doi.org/10.3390/children10061059>
- Kodiak. (2023). *Video games remain america's favorite pastime with more than 212 million americans playing regularly*. Entertainment Software Association. <https://lc.cx/672gWa>
- López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., y Castillo, I. (2022). Anxiety sensitivity and video game addiction in athletes. The protective role of mental toughness. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 22(1), 124-137. <https://doi.org/10.6018/CPD.466831>
- López-Noguero, F., Gallardo-López, J. A., y Muñoz-Villaraviz, D. (2022). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación*, 84. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311017/html/>
- Méndez Carpio, C. R., Palacios Montero, N. A., y Méndez Palacios, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana Social*, 7(1), 83-94. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., y Chóliz, M. (2021). Structure of the video game dependence test, relationship with playing, sex differences and typology of gambling dependence in a Colombian sample. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57-72. <https://doi.org/10.5944/RPPC.27847>
- Molina Arias, M. (2017). ¿Qué significa realmente el valor de p? *Pediatría Atención Primaria*, 19(76), 377-381.
- Morales-Rodríguez, M., y Bedolla-Maldonado, L. C. (2022). Depresión y Ansiedad en Adolescentes: El papel de la implicación paterna. *Revista Electrónica Sobre Cuerpos Académicos y Grupos de Investigación*, 9(17). <https://cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/251>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Salud del adolescente*. <https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health>
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *Salud mental del adolescente*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

- Organización Mundial de la Salud. (2023). *Trastornos de ansiedad*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders>
- Ortiz, D. J., y Velastegui, D. C. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Padrós Blázquez, F., Montoya Pérez, K. S., Bravo Calderón, M. A., y Martínez Medina, M. P. (2020). Propiedades psicométricas del Inventario de Ansiedad de Beck (BAI, *Beck Anxiety Inventory*) en población general de México. *Ansiedad y Estrés*, 26(2), 181-187. <https://doi.org/10.1016/j.anyes.2020.08.002>
- Pérez Rodríguez, M. D. (2018). *Ley de dependencia*. Editorial ICB. <https://elibro.net/es/ereader/uta/106150>
- Portal del cine y el audiovisual latinoamericano y caribeño. (2024). Top de los países que más juegan videojuegos en América Latina. <http://cinelatinoamericano.org/texto.aspx?mnu=13&cod=27317>
- Real Academia Española. (2014). *Ansiedad | Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/ansiedad>
- Rodríguez Rodríguez, M., y García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- 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). <https://www.redalyc.org/journal/647/64753569026/html/>
- Salinas Gamboa, D. J. (2019). Ansiedad estado y su relación con el uso disfuncional del teléfono móvil en alumnos de una universidad privada de Trujillo – 2018. *Pueblo continente*, 30(2). <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1349>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., y Castillo Arcos, L. del C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Uçur, Ö., y Dönmez, Y. E. (2021). Problematic internet gaming in adolescents, and its relationship with emotional regulation and perceived social support. *Psychiatry Research*, 296. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113678>
- Universidad Andina Simón Bolívar. (2022). *Estudio: Impactos psicosociales de la pandemia del Covid 19 en estudiantes en Ecuador*. <https://lc.cx/3xd0cB>
- Universidad San Francisco de Quito. (2023). *Ecuador está presente en los videojuegos*. <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2023-08/enfoque-93-febrero-2023.pdf>

- Valarezo Bravo, O. F., Erazo Castro, R. F., y Muñoz Vincés, Z. M. (2021). Síntomas de ansiedad y depresión asociados a los niveles de riesgo del consumo de alcohol y tabaco en adolescentes de la ciudad de Loja, Ecuador. *Health and Addictions: Salud y Drogas*, 21(1), 279-293.
- Von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., y Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Wei, Q., Zhang, S., Pan, Y., Hu, H., Chen, F., Yin, W., Lin, Q., Pan, S., Tham, C., y Wu, J. (2022). Epidemiology of gaming disorder and its effect on anxiety and insomnia in Chinese ethnic minority adolescents. *BMC Psychiatry*, 22(1), 260. <https://doi.org/10.1186/s12888-022-03894-3>
- Xia, L.-L., Li, J.-D., Duan, F., Zhang, J., Mu, L.-L., Wang, L.-J., Jiao, C.-Y., Song, X., Wang, Z., Chen, J.-X., Wang, J.-J., Wang, Y., Zhang, X.-C., y Jiao, D.-L. (2023). Effects of online game and short video behavior on academic delay of gratification—mediating effects of anxiety, depression and retrospective memory. *Psychology Research and Behavior Management*, 16, 4353-4365. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S432196>

Autoras

Johana Lisbeth Moreno Paredes. Bachiller y Egresada de Psicología Clínica.

María Cristina Valencia Cepeda. Psicóloga clínica, máster en investigación e intervención psicosocial de la Universidad Autónoma de Barcelona. Actualmente docente de la Universidad Técnica de Ambato.

Declaración

Conflicto de interés

No tenemos ningún conflicto de interés que declarar.

Financiamiento

Sin ayuda financiera de partes ajenas a este artículo.

Notas

El artículo es original y no ha sido publicado previamente.