



**Ciencia Latina**  
Internacional

---

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024,  
Volumen 8, Número 3.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3)

**ASOCIACIÓN DE CAMBIO DE  
COMPORTAMIENTO DEBIDO A LA ADICCIÓN A  
VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA UMF 34**

**ASSOCIATION OF BEHAVIOR CHANGE DUE TO VIDEO  
GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS FROM THE UMF 34**

**Agustín Pérez García**  
Instituto Mexicano del Seguro Social, México

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11330](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11330)

## Asociación de Cambio de Comportamiento debido a la Adicción a Videojuegos en Adolescentes de la UMF 34

Agustín Pérez García<sup>1</sup>

[aguspg24@live.com.mx](mailto:aguspg24@live.com.mx)

<https://orcid.org/0000-0002-9052-0573>

Instituto Mexicano del Seguro Social

Mexico

### RESUMEN

El uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera vertiginosa entre los varones con edades comprendidas entre los 10 y los 19 años. El consumo de videojuegos en general ejerce una fuerte influencia en el comportamiento de los adolescentes, de igual manera el uso prolongado se encuentra asociado a una diversidad de síntomas emocionales, dependencia, problemas de atención, hiperactividad y problemas familiares. Objetivo: Establecer la asociación de cambio en el comportamiento debido a la adicción de los videojuegos en adolescentes de la UMF 34. Material y métodos: se utilizó la Escala *Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA), la Escala de Impulsividad de Plutchik y una escala de recolección de datos. El cual se les practicó a los adolescentes con previa autorización del padre de familia o tutor con sus respectivas cartas de consentimiento informado y asentimiento. Resultados: Los resultados revelaron que el cambio del comportamiento está asociado 5 veces más a adolescentes que tienen adicción a videojuegos que los que no tienen, con un intervalo de confianza entre 3.514 y 8.496. Mostrando un  $p < 0.001$  siendo considerada estadísticamente muy significativo. Conclusiones: Con el estudio realizado, podemos concluir que la alteración del comportamiento está asociado a la adicción a los videojuegos.

**Palabras clave:** *adolescentes, comportamiento, adicción, videojuegos*

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [aguspg24@live.com.mx](mailto:aguspg24@live.com.mx)

## Association of Behavior Change due to Video Game Addiction in Adolescents from the UMF 34

### ABSTRACT

The excessive use of video games has increased dramatically among males between the ages of 10 and 19. The consumption of video games in general exerts a strong influence on the behavior of adolescents; in the same way, prolonged use is associated with a variety of emotional symptoms, dependency, attention problems, hyperactivity and family problems. Objective: To establish the association of change in behavior due to video game addiction in adolescents from the UMF 34. Material and methods: the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA), the Plutchik Impulsivity Scale and a scale were used. of data collection. Which was performed on the adolescents with prior authorization from the parent or guardian with their respective letters of informed consent and assent. Results: The results revealed that behavioral change is associated 5 times more with adolescents who have a video game addiction than those who do not, with a confidence interval between 3.514 and 8.496. Showing a  $p < 0.001$  being considered statistically very significant. Conclusions: With the study carried out, we can conclude that behavioral alteration is associated with video game addiction.

**Keywords:** *adolescents, behavior, addiction, video games*

*Artículo recibido 10 abril 2024  
Aceptado para publicación: 08 mayo 2024*



## INTRODUCCIÓN

Los orígenes de los videojuegos se remontan a la década de 1940. Los verdaderos pioneros de los videojuegos son el Tennis for Two y Space; el primero aparece en 1958 y es un simulador de tenis con un osciloscopio con controles para dos personas. La segunda data de 1962, un duelo espacial para dos personas. Ambos juegos son muy simples y de carácter experimental. En los 70, aparecieron máquinas y videojuegos dirigidos al público en general, fuera de ámbitos restringidos como el académico o el investigador. Por lo que fue tomando fuerza a nivel económico, reafirmando como la industria de ocio y entretenimiento líder en ventas y en constante crecimiento y a nivel social el número de jugadores incrementan cada año. Jugar es algo natural para muchos seres vivos. (1) En nuestro caso, lo hacemos desde la infancia, cuando a través de diferentes actividades lúdicas exploramos y aprendemos sobre nuestro entorno. Y en el caso de muchos, lo continuamos haciendo aún en la adultez, aunque con fines meramente recreativos. Un juego es un conjunto de actividades caracterizadas por: a) contar con una serie de reglas, obstáculos y objetivos; b) ser llevadas a cabo por una o más personas; c) tener el fin de obtener o proporcionar entretenimiento y diversión; y d) requerir el uso de la imaginación de los participantes o herramientas para su ejecución. (2)

Existen diferentes formas de jugar, entre las que resaltan: funcional, en la que los jugadores realizan acciones motoras; de construcción, en la que los jugadores arman o crean nuevas cosas; simbólica, en la que los jugadores simulan actividades de la vida cotidiana; y de reglas, en la que los jugadores establecen reglas de acción y comportamiento. Por otra parte, aparece también la figura del jugador profesional a partir del 2015 con el auge de los e-Sports, donde los jugadores mantienen un enfoque completamente diferente y actúan de manera más competitiva. (3,4)

El trastorno de juego por internet (conocido como adicción a videojuegos) se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente y recurrente que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses, teniendo como característica esencial la participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales. Estos criterios contemplan síntomas sociales, psicológicos e incluso tolerancia y abstinencia, de acuerdo a la American Psychiatric Association. (5)



Para la CIE-11, el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea o fuera de línea, presentando un importante deterioro en el control del juego por un periodo de 12 meses. Antepone el uso de estos a otros intereses y actividades de la vida diaria, haciendo uso excesivo a pesar de presentar consecuencias negativas. (6)

Según la Organización Mundial de la Salud, el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por: a) Deterioro en el control sobre el juego, b) Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades, y c) Continuación o incremento del juego a pesar de consecuencias negativas. Las dos definiciones requieren de un periodo de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico. El enfoque de la OMS sería más útil ya que hace notar los tres aspectos de una adicción: dependencia psicológica, fluctuación del estado de ánimo y consecuencias graves intrapersonales y/o interpersonales. (7)

A principios de 2020, mientras la mayoría de los países estaban cerrados y las escuelas también, muchos recurrieron a los videojuegos como una forma de aprender, jugar, hacer ejercicio o simplemente escapar de nuestra situación actual.

Los videojuegos son una parte lúdica de nuestras vidas. Brindan entretenimiento, educación y, lo que es más importante, un medio para conectarse y socializar con amigos. Muchas personas juegan por distracción, placer, excitación o relajación. (8)

Durante el primer y segundo trimestre mostró que los videojuegos han sido un apoyo importante para la salud mental de los jugadores, así como para los padres que educan a sus hijos. Sin embargo, existe abundante evidencia que relaciona el abuso de videojuegos con bajo rendimiento escolar y con trastorno de ansiedad, depresión y baja autoestima. El tiempo dedicado a los videojuegos aumenta con la edad, hasta las 5.16 horas a la semana media. El uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera vertiginosa, especialmente, entre los varones con edades comprendidas entre los 10 y los 19 años. La conducta de juego puede alcanzar a ser compulsiva, desplazando el interés por otros temas, teniendo siempre en primer lugar en la mente estar jugando. Por lo que se puede definir a la adicción de videojuegos como una conducta compulsiva causada por el uso excesivo ocasionando problemas emocionales y/o sociales, haciendo que el jugador no pueda regular. (9,10)



El uso abusivo de los videojuegos puede llevar a un patrón de comportamiento que derive en un deterioro físico, mental y social como por ejemplo no juntarse con amigos y familiares, ansiedad, quedarse encerrado, sentirse fatal, eufórico al jugar y al ganar una partida, descuido de hábitos dietéticos e higiene, insomnio. Se han encontrado similitudes entre adicción a sustancias y los trastornos comportamentales, como por ejemplo la incapacidad de dejar de realizar la conducta a pesar de los intentos reiterados. Para diagnosticar una adicción serían necesarias unas consecuencias graves y un tercer elemento sería la dependencia psicológica, que incluye deseo, ansia o pulsión irresistible, polarización o focalización atencional, la modificación del estado de ánimo e incapacidad de control. El hecho de que la temática del juego fuera el escapismo, indicaba que existían necesidades psicológicas y, por tanto, los síntomas del juego patológico se agravaban. Los máximos niveles de impulsividad se relacionaron con los niveles más altos de juego patológico y con los niveles más bajos de regulación emocional y autorregulación. Como consecuencia de ese uso, se develó que se producía disminución de la satisfacción vital, sentimiento de soledad, detrimento de habilidades sociales, rendimiento académico más deficiente, aumento de la impulsividad y de la agresividad, y aumento de la depresión y la ansiedad. Algunas de las afecciones psicopatológicas que a menudo son comórbidas con la adicción a los videojuegos online son el trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH), el trastorno depresivo mayor (TDM), la ansiedad y la impulsividad. (11,12,13)

La impulsividad se caracteriza por ser independiente de la voluntad. La mayoría de las acciones corresponde a actos instintivos o a necesidad fisiológica. Según Million, considera que los impulsos son sucesos o estímulos que activan la conducta. Si estos impulsos inconscientes, son excesivamente intensos o se frustran, darían lugar a la aparición de conductas patológicas. (14)

### **Objetivo**

El objetivo del estudio fue establecer la asociación de cambio de comportamiento debido a la adicción de los videojuegos en adolescentes

### **MATERIALES Y METODOS**

El diseño del estudio es transversal analítico, con una selección de muestreo no probabilístico por conveniencia. El tamaño de la muestra se obtuvo con el paquete estadístico Stat Calc del programa Epi Info Versión 6 calculándolo para estimar una proporción en poblaciones finitas, en base a un tamaño



del universo de:  $N = 31524$  pacientes, con una probabilidad de ocurrencia de:  $p = 0.5$ , con un nivel de confianza de: 95%, y un error máximo de estimación:  $d = 5.0\%$ . Resultando un tamaño de muestra de: 380 sujetos de estudio.

Se utilizó la técnica del cuestionario que es una agrupación de interrogantes de una o más variables que se pretende medir y así poder recoger toda información de una realidad problemática con la finalidad de realizar una investigación o estudio. Para medir la variable del presente estudio se utilizó la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes y la Escala de Impulsividad de Plutchik adaptados al español.

Una vez autorizado por el Comité de Ética, se obtuvo la muestra con adolescentes que se encontraron en el área de espera de la consulta externa y se les realizó los cuestionarios, explicándole detalladamente el objetivo del estudio, con previa autorización de padre o madre de familia o tutor, firmando para ello el consentimiento informado y asentimiento.

A continuación, se les comentó que la realización de estos será totalmente anónimo, libre, no tienen ningún beneficio si cooperan, como tampoco ninguna consecuencia negativa si no quieren participar. Sin embargo, si el sujeto de estudio y/o el padre de familia o el tutor le interesa saber el resultado que se obtuvo, se le brindó toda la información para que realice todas las acciones correspondientes para su cuidado.

## **RESULTADOS**

En la tabla I se puede observar que la media de edad de los encuestados fue de 14.93 años de edad, lo que corresponde a la edad establecida anteriormente, con un promedio de horas de juegos 1.76 horas diarias.

Los resultados obtenidos en la investigación determinan que el mayor porcentaje de adolescentes que participaron en el estudio fueron de sexo femenino con un 51.58% y con un 48.41% de sexo masculino, como se muestra en el Gráfico I.

En el gráfico II, se observa los disparadores que llevan al cambio de comportamiento, teniendo como principal la conflictividad con 23.68%; en segundo lugar, la saliencia con 21.05%; en tercer lugar, emoción con 18.42%; en cuarto lugar, problemas con 15.78%; en quinto lugar, tolerancia con 13.15%;

y en sexto lugar, abstinencia con 7.89%. No hubo adolescentes que hayan presentado recaídas en el cambio de comportamiento.

En la tabla II, se hace relación entre la escala de adicción a videojuegos y el género, donde se muestra que en el género femenino 53 adolescentes de 196 resultaron con adicción (27%), mientras que en el género masculino fueron 118 adolescentes con adicción de 184 en total (64%). Mostrando un  $p < 0.001$  siendo considerada estadísticamente muy significativo.

Al igual en la tabla III, se hace relación entre la escala de cambio del comportamiento y el género, donde se muestra que en el género femenino 82 adolescentes de 196 resultaron con alteración del comportamiento (41%), mientras que en el género masculino fueron 88 adolescentes con alteración del comportamiento de 184 en total (47%). Mostrando un  $p > 0.05$  por lo que no es considerada estadísticamente significativo.

Teniendo los resultados anteriores, se realizó la asociación de adicción a videojuegos y cambio del comportamiento con tabla cruzada y obteniendo la  $\chi^2$  cuadrada como se muestra en la tabla IV.

Por lo que, de acuerdo al OR se encuentra que el cambio del comportamiento está asociado 5 veces más a adolescentes que tienen adicción a videojuegos que los que no tienen, con un intervalo de confianza entre 3.514 y 8.496. Mostrando un  $p < 0.001$  siendo considerada estadísticamente muy significativo.

Se observó que, de una población de 380 adolescentes, el género femenino fue el que predominó en un 51%. En la variable de adicción, el género masculino presentó mayor adicción con 64%. En la variable de cambio del comportamiento no se presentó resultado significativo, pues ambos géneros presentaron un porcentaje similar. En la variable de disparadores de cambio de comportamiento, los principales fueron conflictividad, saliencia y emoción.

Los resultados revelaron que el cambio de comportamiento en su aspecto de agresividad se asoció a adicción a videojuegos, coincidiendo con la hipótesis alternativa. Por lo tanto, aquellos adolescentes que son adictos a estos, tienen 5 veces más riesgo de presentar alteración del comportamiento que aquellos que no presentan adicción.

## **DISCUSIÓN**

Los hallazgos determinan que los adolescentes masculinos presentan un mayor porcentaje de adicción, por lo que pueden presentar un riesgo de tener alteración del comportamiento de manera agresiva.



Teniendo a la par una alteración del comportamiento en el aspecto de agresividad de acuerdo a las encuestas respondidas. Considerando como disparadores lo que son discusiones con su familia o amigos (conflictividad), a manera de recompensa (saliencia) y la diversión (emoción).

En cuanto al género femenino, a pesar de que juegan videojuegos, un porcentaje menor presenta adicción a videojuegos. Pero al igual que el género masculino, presenta una alteración del comportamiento directamente proporcional. Como se puede analizar, se acepta la hipótesis alterna donde el cambio del comportamiento se asocia a la adicción a videojuegos.

Varios estudios respaldan nuestros resultados, sugiriendo que el juego excesivo se asociaba con cambio del comportamiento (Yen et al., 2009) y agresividad (Gentile, Swing, Lim & Khoo; Yen et al., 2009; Chiu et al., 2004; Mehroof & Griffiths 2010; Caplan, Williams & Yee, 2009; Kim, Namkoong & Kim, 2008). Por lo tanto, parece claro que el uso excesivo de videojuegos estaría asociado con dificultades de salud mental (Lau, Stewart, Sarmiento, Saklofske & Tremblay, 2018). Como limitaciones consideramos que es necesario realizar nuevos estudios agregando grupos de control para aquellos adolescentes que no jueguen videojuegos, ya que puede llegar a alterar los resultados. Así como analizar de forma más precisa la cuestión del tiempo empleado en jugar, ya que no está claro si se trata de un factor determinante, al menos para las mujeres. Finalmente, sería interesante estudiar si las variables analizadas en este estudio son causa o consecuencia (o ambas) del uso excesivo de los videojuegos, así como la magnitud de esa influencia, de manera que se puedan crear programas de prevención e intervenciones, tanto a nivel individual como familiar y social, para la adicción a los videojuegos y su repercusión en la vida de las personas.

## **CONCLUSIÓN**

Con el estudio realizado, podemos concluir que el cambio del comportamiento está asociado a la adicción a los videojuegos. De modo que aquellos adolescentes que son adictos a estos, tienen 5 veces más riesgo de presentar alteración del comportamiento que aquellos que no presentan adicción.

Como médicos familiares y la actualización de la Clasificación Internacional de Enfermedades con la incorporación de Adicción a Videojuegos, es importante que sepamos identificar cuando los adolescentes tienen alteración del comportamiento en un aspecto agresivo. Pues en un futuro, este diagnóstico puede pasar inadvertido o llegar a ser incluso mal diagnosticado. Además de que, con este



cambio, pueden llegar a autolesionarse produciendo fracturas en huesos de la mano o tener un lenguaje agresivo ya sea con su familia como en redes sociales.

La tecnología avanzará, por lo que también se le debe comentar a los padres de familia mejores métodos para entretener a sus hijos y no solo entregar estos aparatos libremente para que tengan algo con que distraerse cuando están inquietos, como por ejemplo los celulares. Incluso se tienen que dar a conocer que los juegos están regulados por los "Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencia de Clasificación de Contenido de Videojuegos" que establecen las especificaciones gráficas para las advertencias, descripción de contenido y elementos interactivos y puedan valorar cuáles juegos son aptos para las edades de sus hijos.

En cuanto al género, anteriormente se consideraban los videojuegos como actividades exclusivamente para el sexo masculino. Sin embargo, con los datos recabados, se puede llegar a observar que el género femenino poco a poco se va incluyendo en esta actividad y que a la vez están presentando adicción a estos, aunque en mejor porcentaje. Por lo que debemos estar más al tanto del comportamiento no solo de niños, sino también de las niñas y trabajar en conjunto con los padres para evitar futuros accidentes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carbonell X. *El Diagnóstico De Adicción A Videojuegos En El Dsm-5 Y La Cie-11: Retos Y Oportunidades Para Clínicos*. Pap psicol [Internet]. 2020;41(2). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Buiza-Aguado C, García-Calero A, Alonso-Cánovas A, Ortiz-Soto P, Guerrero-Díaz M, González-Molinier M, et al. *Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. Psicol Educ [Internet]. 2017;23(2):129–36. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Lloret Irlés D, Cabrera Perona V, Sanz Baños Y. *Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar*. Eur J Investig Health Psychol Educ [Internet]. 2015;3(3):237. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.30552/ejihpe.v3i3.58>
- Rehbein F, Psych G, Kleimann M, Mediasci G, Mößle T. *Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey*. Cyberpsychol Behav Soc Netw [Internet]. 2010;13(3):269–77. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>



- D. Gentile. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychol Sci.*, 20 (2009), pp. 594-602
- Wenzel HG, Bakken IJ, Johansson A, Götestam KG, Øren A. *Excessive computer game playing among Norwegian adults: self-reported consequences of playing and association with mental health problems.* *Psychol Rep* [Internet]. 2009;105(3 Pt 2):1237–47. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.2466/PRO.105.F.1237-1247>
- Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, Van den Eijnden RJJM, Van de Mheen D. *Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers: Online video game addiction.* *Addiction* [Internet]. 2011;106(1):205–12. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Gonzálvez MT, Espada JP, Tejeiro R. *El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes.* *Adicciones* [Internet]. 2016;29(3):180. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming.* *Pediatrics* [Internet]. 2011;127(2):eds.2009-2706d-peds.2009–2706d. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1542/peds.2009-2706d>
- Haagsma MC, Pieterse ME, Peters O. *The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands.* *Cyberpsychol Behav Soc Netw* [Internet]. 2012;15(3):162–8. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2011.0248>
- Tejeiro Salguero RA, Morán RMB. *Measuring problem video game playing in adolescents: Problem video game playing in adolescents.* *Addiction* [Internet]. 2002;97(12):1601–6. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- E. Echeburúa, P. Corral, P.J. Amor. *El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención.* *Psicol Conduct.*, 13 (2005), pp. 511-525
- J. Mendelson, N. Mello. *The addictive personality.* Chelsea House, New York (1986)
- Chiu S-I, Lee J-Z, Huang D-H. *Video game addiction in children and teenagers in Taiwan.* *Cyberpsychol Behav* [Internet]. 2004;7(5):571–81. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1089/1094931042403127>



- Skoric MM, Teo LLC, Neo RL. *Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement*. *Cyberpsychol Behav* [Internet]. 2009;12(5):567–72. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>
- Grüsser SM, Thalemann R, Griffiths MD. *Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?* *Cyberpsychol Behav* [Internet]. 2007;10(2):290–2. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Bueno Sáinz Ó. *El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico*. *Psiquiatr Biol* [Internet]. 2021;28(3):100335. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335>
- Andreassen CS, Griffiths MD, Gjertsen SR, Krossbakken E, Kvam S, Pallesen S. *The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality*. *J Behav Addict* [Internet]. 2013;2(2):90–9. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1556/JBA.2.2013.003>
- Bean AM, Nielsen RKL, van Rooij AJ, Ferguson CJ. *Video game addiction: The push to pathologize video games*. *Prof Psychol Res Pr* [Internet]. 2017;48(5):378–89. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1037/pro0000150>
- D. Griffiths M, J. Kuss D, L. King D. *Video game addiction: Past, present and future*. *Curr Psychiatry Rev* [Internet]. 2012;8(4):308–18. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Hyun GJ, Han DH, Lee YS, Kang KD, Yoo SK, Chung U-S, et al. *Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model*. *Comput Human Behav* [Internet]. 2015;48:706–13. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- King DL, Delfabbro PH. *Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome: Internet gaming disorder treatment*. *J Clin Psychol* [Internet]. 2014;70(10):942–55. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1002/jclp.22097>
- Laconi S, Tricard N, Chabrol H. *Differences between specific and generalized problematic Internet uses according to gender, age, time spent online and psychopathological symptoms*. *Comput Human Behav* [Internet]. 2015;48:236–44. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.006>



Mehroof M, Griffiths MD. *Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety*. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* [Internet]. 2010;13(3):313–6. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>



## ANEXO

**Tabla I.** Media de Edad y Horas de juego.

	Media	Inferior	Superior
Edad	14.93	14	19
Horas de Juego	1.76	1	8

**Tabla II.** Prueba  $X^2$  de Pearson entre Adicción a Videojuegos y Género del Estudiante.

Género/GASA	Sí	No	Total
Femenino	53	143	196
Masculino	118	66	184
Total	171	209	380

**Tabla III.** Prueba  $X^2$  de Pearson entre Alteración del Comportamiento y Género del Estudiante.

Género/Plutchik	Sí	No	Total
Femenino	82	114	196
Masculino	88	96	184
Total	170	210	380

**Tabla IV.** Asociación entre Adicción a Videojuegos y Alteración del Comportamiento con Estimación de Riesgo.

GASA/Plutchik	Sí	No	Total
Sí	114	57	171
No	56	153	209
Total	170	210	380