

Videojuegos y estudiantes universitarios cubanos

Video game and cuban university students

Raimary Valle Ramírez¹ (valleraimary@gmail.com) (<https://orcid.org/0000-0002-4184-6753>)

Resumen

El excesivo empleo de videojuegos afecta a jóvenes a nivel mundial, existiendo la necesidad de profundizar en su análisis. El objetivo de este artículo es explorar el uso de videojuegos en estudiantes universitarios cubanos. Metodología: Se asumió un paradigma cuantitativo, efectuando un estudio exploratorio descriptivo, incluyendo una muestra de 686 estudiantes de ambos sexos, de una población de 5732 alumnos de la Universidad Central Marta Abreu de Las Villas, Cuba. La investigación se realizó de octubre de 2021 a junio de 2022. Se aplicó el Test de Adicción a los Videojuegos y un cuestionario de datos sociodemográficos. Los resultados fueron procesados con técnicas de la estadística descriptiva. Se emplearon análisis multivariados como el análisis de conglomerados en dos fases, los árboles de clasificación y el análisis discriminante, incluidas en el SPSS para Windows, en su versión 22.0. Se apreció que el 90.9 % de los estudiantes utilizaban los videojuegos, con mayor frecuencia diaria. Las respuestas se agruparon en tres clústers, con un predominio del intermedio. El tiempo de juego y las afectaciones en otras áreas de la vida fueron las variables de mejor predicción. El uso de los videojuegos resultó muy frecuente en la muestra estudiada.

Palabras claves: adicción, estudiantes universitarios, riesgo, videojuegos.

Abstract

The excessive use of video games affects young people worldwide, and there is a need to deepen its analysis. The objective of this article is to explore the use of video games in Cuban university students. Methodology: A quantitative paradigm was assumed, carrying out an exploratory descriptive study, including a sample of 686 students of both sexes, from a population of 5732 students of the Marta Abreu Central University of Las Villas, Cuba. The research was conducted from October 2021 to June 2022. The Video Game Addiction Test and a sociodemographic data questionnaire were applied. The results were processed with descriptive statistical techniques. Multivariate analyses such as two-phase cluster analysis, classification trees and discriminant analysis, included in SPSS for Windows, version 22.0, were used. It was appreciated that 90.9% of the students used video games, with a higher daily frequency. The responses were grouped into three clusters, with a predominance of the intermediate cluster. The time spent playing and the effects on other areas of life were the best predictor variables. The use of video games was very frequent in the sample studied.

Key words: addiction, college students, risk, video games.

¹ Licenciada en Psicopedagogía. Escuela Primaria León Francisco Petersen. Sancti Spiritus. Cuba.

El estudio de las adicciones en el contexto contemporáneo

En los últimos años se ha incrementado el interés por el estudio de las adicciones comportamentales, donde no existe la presencia de una sustancia que lo provoque, sino que son las actividades las que generan estrechos vínculos de dependencia. En este grupo se sitúan las adicciones a las nuevas tecnologías, especialmente a los videojuegos (Gioia y Boursier, 2019).

En los clasificadores internacionales de los trastornos mentales los juegos se han venido valorando desde la década de los años setenta del siglo pasado pero es en el DSM-5 (APA, 2013), que se incluye el trastorno de juego en el capítulo correspondiente a desordenes relativos a la adicción de sustancias y trastornos adictivos, antes considerado como juego patológico e incluido en el DSM-TR, en el apartado de trastornos de control de impulsos y se amplía el campo a nuevos diagnósticos de cara al futuro como la adicción a Internet (Panova y Carbonell, 2019).

Otro indicador de este cambio de tendencia lo encontramos en la sección III, donde se ha incluido el Trastorno por Juego en Internet. Se especifica que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas y que no se incluyen las actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las páginas sexuales o cuando se juega con dinero en Internet, en este último caso se precisa que se arriesga algo de valor, habitualmente dinero y se incluye en el DSM-5 como trastorno debido a juego (APA, 2013).

A diferencia de lo que ocurre con el trastorno por dependencia de sustancias, el DSM-5 (APA, 2013), no establece una gradación entre leve, moderado o grave, lo que resulta importante para poder atender las diferencias entre la conducta normal, la que puede considerarse en riesgo y la francamente patológica, cuestión que denota la necesidad de investigar en este campo. Debe considerarse la reacción emocional ante la interrupción e imposibilidad de jugar (Estévez y otros, 2017). Se considera que las conductas de juego activan sistemas de recompensas similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias (Carbonell, 2020).

La característica esencial de la adicción a los videojuegos en línea es la participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo. Un aspecto característico es que la participación en estos videojuegos implica interacciones sociales y, frecuentemente, el juego en equipo (Echeburúa y de Corral, 2010). El DSM-5 contempla hasta nueve síntomas posibles de los que es necesario cumplir al menos cinco por un periodo continuado de 12 meses (APA, 2013).

En 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, es decir sin conexión a internet. Según la Organización Mundial de la Salud el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por: a) Deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); b) Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros

intereses y actividades de la vida diaria; y c) Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. Al igual que el DSM-5, requiere un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico (Echeburúa y de Corral, 2010).

Se coincide con Carbonell (2020), que en ambos clasificadores se pretende diferenciar lo que es un trastorno de lo que es una preocupación social, lo que es una adicción de lo que es un malestar transitorio. También debe considerarse que no conviene patologizar la vida cotidiana, pues son millones de personas en el mundo, quienes emplean videojuegos, resultando imprescindible precisar, quienes son los jugadores en riesgo de adicción o quienes transitan por la misma (Griffiths y otros, 2017).

Algunos investigadores han planteado que a veces, se confunde la dependencia a una tecnología con la adicción a una conducta; de acuerdo con ello sería más correcto diferenciar las verdaderas adicciones de los excesos y de los problemas transitorios de la exposición abusiva e intensiva a una tecnología (Griffiths y otros, 2017). Diferentes autores como han coincidido en señalar en las personas con adicción a internet presentan: pérdida de control, dependencia, tolerancia, cada vez se necesita más tiempo conectado, interferencia grave en la vida cotidiana, abstinencia, preocupación en la consecución de la conducta (Terán, 2019).

Desde esta posición el abuso solo compartiría el daño o interferencia en la vida cotidiana, y aquí podrían incluirse las conductas derivadas del descontrol impulsivo. Sin embargo, y aunque se menciona con frecuencia, no se aborda directamente como tal el concepto de "craving" asociado a la dependencia. Por lo que definiría entonces a una conducta como adicción no es tanto la frecuencia con que se realiza, sino el tipo de relación que se establece con ella. Por lo tanto, la dependencia, la necesidad subjetiva de llevar a cabo la conducta y la supeditación del estilo de vida al mantenimiento del hábito, conformarían el núcleo que definiría a la adicción comportamental (De Sola Gutiérrez, 2018).

Entre los criterios que se tienen para el diagnóstico de los trastornos por juego en Internet se incluyen: la preocupación por los juegos, donde el sujeto piensa en los juegos o anticipa el próximo y lo que hará en este. El juego se convierte en la actividad dominante de la vida cotidiana, pudiendo aparecer manifestaciones de irritabilidad ansiedad o tristeza al retirar el juego de internet son manifestadas por los sujetos (Jo y otros, 2019). Otro elemento es la pérdida de intereses en pasatiempos y entretenimientos anteriores como resultado de los juegos. La utilización de la mentira a familiares y amigos con respecto a la cantidad de tiempo dedicado a los juegos. El usar los juegos para evadir estados de ánimo negativos como culpa o ansiedad. Se incluye además sacrificar relaciones interpersonales u oportunidades de trabajo y educación por no dejar los videojuegos (Montag y otros, 2019).

A decir de Chóliz y Marco (2011) los videojuegos tienen características que motivan a las personas a usarlos. La variedad de escenarios atractivos que estos presentan, la dificultad de los diferentes niveles y la lucha por alcanzarlos, las diferentes fases por que pasa el avatar del juego, donde van adquiriendo habilidad a medida que juegan más. Generan además sensaciones de competencia y produce una

motivación intrínseca por continuar jugando, la sensación de autodeterminación está dada por la sensación de dominio, además de ser una actividad que se lleva a cabo deliberadamente.

Es entonces que todos estos factores unidos hacen que se pierda la noción del tiempo y se dedique mucho tiempo a jugar. Se ha señalado que jugar activamente puede tener consecuencias reforzantes, las cuales todavía incrementarán en mayor medida la probabilidad de seguir jugando, pueden favorecer su autoestima y autoconcepto e incluso influir en que el jugador quede inmerso en un mundo virtual que puede servir para compartir experiencias con otros jugadores, formar parte de un grupo, o incluso formar la identidad (Chóliz, 2017).

Es indudable, que los juegos electrónicos se han extendidos por todo el orbe y resultan de interés para millones de personas, expresión de ello es su creciente diversificación y especialización, lo que alcanza una importante dimensión económica, en su consumo, su uso y aplicación en muchos ámbitos de la vida social y en la investigación científica y académica (Adikpo, 2019). Investigaciones recientes han señalado que los adolescentes y jóvenes universitarios constituyen la población más cercana a padecer dicha adicción y donde su impacto puede ser más rápido y extenso que otras, como el alcohol o el tabaco (Marín-Díaz y otros, 2020).

Los autores del presente estudio coinciden con esta formulación y agregan que puede darse el riesgo a la adicción y dependencia en relación directa con el uso sistemático de herramientas virtuales de trabajo, estudio o investigación, pasando inadvertida muchas veces su expresión, tanto por alumnos como por docentes y otros profesionales. Marín-Díaz y otros (2020), exploraron la autopercepción del alumnado en relación con la adicción a internet, encontrando el predominio de conductas adictivas en la muestra estudiada, destacando que los estudiantes más jóvenes los denominados milenials, son los que han manifestado dicho perfil de forma más nítida, de ahí que sea preocupante pues al igual que otras sustancias la edad de inicio de la adicción es cada vez menor.

Por su parte autores como Sosa y Ruiz (2018), han indicado que los jugadores casuales o que juegan ocasionalmente pueden obtener efectos beneficiosos en la concentración, habilidad para detectar objetos en movimientos, toma de decisiones entre otros. Pero los jugadores frecuentes podrían manifestar serios problemas en su rendimiento académico y estado mental y físico, resultando más afectado quienes juegan en línea donde no se mide el tiempo y se pierden horas de sueño, se afecta la alimentación y la socialización. De igual manera (Díaz y otros, 2019), han reportado como la adicción a internet afecta el rendimiento académico de estudiantes de universitarios.

En Cuba son escasos los estudios sobre el tema se destaca el estudio realizado por (González y otros, 2020) investigando sobre el uso del teléfono móvil. Sobre el tema también se reporta el estudio de Álvarez-Portela y Fernández-Castillo (2017) donde se valoraron las propiedades psicométricas de la versión adaptada del *Internet Addiction Test* para el contexto universitario cubano. Se han evaluado las propiedades psicométricas del Test de Dependencia al teléfono móvil en estudiantes

universitarios cubanos (Fernández y otros, 2019). También se ha expuesto la necesidad de contemplar el riesgo de la adicción a las tecnologías de la información en adolescentes y jóvenes (Caro, 2017).

Las investigaciones antes mencionadas revelan la importancia de conocer de conocer las particularidades que tiene la dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios cubanos, por lo que se establece como objetivo de la presencia investigación: explorar el uso de los videojuegos en estudiantes universitarios cubanos.

Metodología

Se asumió un paradigma cuantitativo, efectuando un estudio exploratorio descriptivo, (Hernández-Sampieri y otros, 2006), que incluyó una muestra probabilística estratificada de 686 estudiantes de ambos sexos, de primero a quinto año de una población de 5732 alumnos de la sede central de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, Cuba, pertenecientes a 32 de las 52 carreras que tiene esta institución e incluidos en 10 de sus 12 facultades. La investigación se efectuó de febrero de 2019 a octubre de 2020 y está vinculada al proyecto institucional “Metodología para la promoción de salud y el desarrollo personal desde un Centro de Bienestar Universitario” (Fernández y otros, 2018). En todo el proceso de investigación se tuvieron presentes los principios éticos que rigen el quehacer profesional del psicólogo. Se respetó en todo momento la opinión de los participantes, sus criterios, así como el anonimato y confidencialidad de la información aportada (APA, 2010).

Al estratificarse la muestra quedó conformada por 172 estudiantes de primer año, para un 25.1%, 184 de segundo que representan un 26.8 %, 173 de tercero para un 25.2%, 107 de cuarto para un 14.5% del total, mientras que en quinto año participaron 46 alumnos para un 6.7%. Del total de estudiantes 348 pertenecen al sexo femenino para un 50.7% y 336 (49%) pertenecen al masculino. Se incluyeron en la muestra estudiantes de las cinco provincias centrales del país: Villa Clara (298, 43.8%), Cienfuegos (133, 19.4%), Sancti Spíritus (106, 15.5%), Ciego de Ávila (95, 13.8%) y Camagüey (48, 7%).

A todos los participantes se le aplicó un cuestionario de datos sociodemográficos generales y el Test de adicción a los Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011). Este test fue diseñado para población española, sobre la base de los criterios para diagnosticar adicción a sustancias del DSM-IV. El mismo se sometió a un proceso de análisis para evaluar las propiedades psicométricas en una muestra de estudiantes universitarios cubanos (Curbelo y Fernández-Castillo, 2019). Fue identificada una estructura unifactorial (Adicción a los videojuegos) y adecuados niveles de confiabilidad ($\alpha=.950$), mostrando adecuadas propiedades psicométricas para el contexto universitario cubano.

Se incluyeron ítems dirigidos a conocer datos generales de los participantes (sexo, facultad, carrera, año académico y provincia de procedencia). Los estudiantes deben responder si utilizan o no los videojuegos, donde de responder afirmativamente continúan completando las siguientes interrogantes que evalúan la frecuencia del uso de los videojuegos, el tipo de consola utilizada, los principales juegos y el tiempo

que se dedica los días entre semana y los fines de semana. Le sigue el Test de Dependencia a los Videojuegos, que evalúa diferentes preguntas en una escala Likert del cero al cuatro, donde el cero representa totalmente en desacuerdo y el cuatro totalmente de acuerdo. Por último, los encuestados deben ubicar en una escala del 0 al 100 su nivel de dependencia a los videojuegos.

Para el análisis estadístico los datos obtenidos fueron introducidos en el paquete estadístico SPSS para Windows, en su versión 20. Para su procesamiento y en correspondencia con el objeto de estudio, se utilizó la estadística descriptiva a partir de los análisis de frecuencias. Se emplearon análisis multivariados como el análisis de conglomerados en dos fases, los árboles de clasificación y el análisis discriminante.

Resultados

Se pudo apreciar que el 90,8 %, que se corresponde con 623 de los participantes, indicaron que utilizan los videojuegos. Solo un 9 % para un total de 62 participantes respondieron que no hacen uso de los mismos. En relación con la frecuencia de la utilización de los videojuegos se obtuvo que 170 estudiantes, que representan el 24.8% de los participantes señalaron que usaron los videojuegos todos los días. Se encontró que 81 alumnos, para 11.8%, refirieron que juegan cinco o seis días a la semana, 104 participantes que representan el 25.2%, expresaron hacerlo tres o cuatro días a la semana, 141 estudiantes para el 20.6%, expresaron que juegan uno o dos días a la semana y el 21.7% (149) indicaron no jugar casi nunca.

Respecto a la frecuencia de empleo se observó que la tendencia en el género femenino es a no usar los videojuegos, respondiendo que lo usan diariamente solo 63, mientras que 98 refieren que casi nunca juegan. En el caso de los varones sucede diferente, ya que 106 juegan diariamente y se mantiene el resto de los ítems de manera equilibrada y solo responden que casi nunca juegan 51. Entre los dispositivos usados para jugar se obtuvo que el teléfono móvil fue el más empleado con una frecuencia de 532 del total de encuestados, seguido por los ordenadores personales con un total de 375 del total y las tabletas con 149 respuestas afirmativas a su uso.

El análisis descriptivo de las respuestas ofrecidas al test aplicado fue analizado y se presentan en la Tabla 1. Se identificó como valor medio mínimo fue de 0.80 y se observó en el ítem: "si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer". Mientras que a el ítem "cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego", correspondió el valor medio máximo con 2.25. Esto denota como el tiempo libre de la mayoría de los encuestados es usado para jugar videojuegos. Otro ítem con una media elevada y con un valor de 1.78, es el que expresa: "me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos", afectándose el régimen de sueño –vigilia, lo que indudablemente puede repercutir en el rendimiento académico y generar dificultades atencionales. Otro de los ítems con un valor medio alto de 1.51, fue "Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, la PC, el teléfono o tableta".

Tabla 1 Descriptivos de los ítems del Test de dependencia a los videojuegos

	M	SD
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1.40	1.318
Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	.96	1,204
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola, la pc, el teléfono o la tableta.	1.20	1.267
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	1.25	1.204
Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	1.08	1,129
Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	.80	1.079
Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, la pc, el teléfono o tableta.	1.51	1.384
Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	1.00	1.164
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	.99	1.166
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	1.41	1.296
Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	1.27	1.275
Creo que juego demasiado a los videojuegos	1.16	1.266
Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	1.37	1.513
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	1.28	1,365
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	1.05	1.154
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	1.51	1.426
He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola, la pc, el teléfono o tableta	.82	1,158
Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	2.25	1.176

Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	1.78	1.373
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	1.59	1.199
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	1.63	1.364
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	1.08	1.189
He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	.74	1.157
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	.89	1.148
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	1,41	1,386

El análisis de conglomerados permitió agrupar las variables por el grado de similitud existente entre ellas. Se realizó el análisis de Two –step cluster (conglomerados en dos fases) y se demostró como el Criterio Bayesiano de Schwarz (BIC) determinó que el número óptimo de clúster es 3 porque elevarlo no se justifica según costo/beneficio.

El “Conglomerado 1” agrupo a 175 participantes en el estudio, considerado el más favorable. El “Conglomerado 2” se integró por 280 estudiantes, considerado el de valores medios y el “Conglomerado 3” se formó con 153 alumnos, los de peores resultados y en riesgo manifiesto de adicción a los videojuegos. Se observó que 78 miembros de la muestra no participaron en este análisis multivariado por tener perdido el valor al menos en una las variables analizadas, reduciéndose los participantes de 668 a 608.

Mediante la técnica de CHAID (Chi-Square Automatic Interaction Detector) se conformó el árbol de decisión construido para determinar la posible relación de las variables de los factores protectores y sus interacciones, con los conglomerados previamente formados por el análisis no supervisado. En la Tabla 2 se muestra que este árbol se obtiene más de un 76.5 % de buena clasificación lo cual se considera adecuado

Tabla 2 Clasificación

Observado	Pronosticado			% correcto
	1	2	3	
1	122	53	0	69.7
2	23	256	1	91.4

3	1	65	87	56.9
% global	24.0	61.5	14.5	76.5

Fuente: SPSS

Este análisis permitió identificar cómo el ítem “He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas”, constituye el principal predictor en la agrupación de los estudiantes en los diferentes conglomerados. De igual forma el clúster de peores resultados se caracteriza no solo por tener más horas de juego sino por la interferencia que tiene el juego en otras actividades de la vida cotidiana como estar en clase, compartir con amigos, estudiar. En el clúster de los resultados más favorables las respuestas están dadas por la cantidad de tiempo dedicado a jugar en comparación a cuando se comenzó a usar los videojuegos y por las horas dedicadas a estos, las respuestas generalmente son de totalmente en desacuerdo.

La presencia de estas respuestas en el tercer clúster es de solo el 7%. La tendencia intermedia aparece con mayor frecuencia que las demás, la respuesta de “a veces” en el ítem “he llegado a estar jugando más de tres horas seguidas” obtiene un porcentaje de 71.2 % con respecto a las demás. El ítem “Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé” se ubica con respuestas de totalmente en desacuerdo y en desacuerdo, de igual manera en el segundo clúster obteniendo los mayores porcentajes en los nodos donde se ubican.

Los resultados del análisis discriminante permitieron triangular los resultados obtenidos. Al analizar las funciones canónicas, que se obtienen como parte del análisis discriminante, se obtuvo una matriz de estructural que contiene las correlaciones entre las variables discriminantes y la función discriminante estandarizada. De esta forma se logró clasificar correctamente 65.1 % de los casos. Obteniendo así que las variables que caracterizan e identifican a los conglomerados son las que están relacionadas la apreciación subjetiva del nivel de dependencia a los videojuegos de cada estudiante, así como el tiempo dedicado a jugar los días entre semana y los fines de semana. Se incluyen también el uso y la frecuencia de empleo como una de las variables que logra diferenciar los clústeres con una tendencia hacia lo favorable, lo intermedio o lo desfavorable. En este caso el clúster intermedio es que mayormente predomina, con un 74 % del total, mientras el que la tendencia favorable obtiene el 48.5% y la peor un 35.6%.

Discusión

Se apreció que la mayoría de los estudiantes participantes en la investigación usan los videojuegos, elemento que se corresponde con los resultados obtenidos en estudios anteriores donde se demuestra el creciente empleo e incidencia que tienen estos en la vida de los adolescentes y jóvenes (Chóliz, 2017; Chóliz y Marco, 2011; Marín-Díaz y otros, 2020).

También el análisis realizado corrobora que la frecuencia de uso de videojuegos es elevada en los jóvenes participantes en este estudio, notando que la mayoría los usan diariamente o entre dos y tres días a la semana y el tiempo en los mismos se incrementa los fines de semana, datos que concuerdan con el estudio realizado por

Puche (2013). De esta forma se presentan los videojuegos como una actividad de ocio de gran importancia para los jóvenes y adolescentes.

También los datos aportados confirman lo expuesto por Puerto y otros (2015). De manera contraria sucede con el estudio realizado por Cuberos y otros (2017) donde el estudio de los hábitos de consumo de videojuegos reveló que la mayoría de estudiantes poseía un nivel de uso y atracción bajo, mientras que un quinto del total se asociaba a un nivel medio o elevado.

Se encontró un predominio del empleo de los teléfonos móviles para jugar, seguido de los ordenadores personales y tabletas, coincidiendo con resultados alcanzados en estudios anteriores (Marín-Díaz y otros, 2020). Se encontraron diferencias existentes entre el sexo femenino y el masculino, usando más los varones los videojuegos y con mayor frecuencia, lo que coincide con lo reportado en estudios anteriores (Chóliz y Marco, 2011; Puche, 2013).

Consideraciones finales

El estudio permitió explorar el uso de los videojuegos en una muestra de estudiantes universitarios cubanos. Se comprobó que la mayoría de los estudiantes universitarios de la muestra estudiada usan los videojuegos, predominando la frecuencia de empleo diaria, con tendencia a jugar más tiempo los fines de semana. Se encontraron diferencias significativas en cuanto al uso de los videos juegos atendiendo al sexo, notando un mayor empleo en los varones. Entre los dispositivos utilizados para jugar predominó el teléfono móvil, seguido de las computadoras personales y las tabletas.

La aplicación del análisis de conglomerados permitió conformar tres conglomerados, representando proporciones favorables, intermedias y desfavorables, predominando el nivel intermedio y pudiendo identificar en el tercero a los alumnos en riesgo evidente de presentar adicción a los videojuegos.

Referencias

- Adikpo, J. A. (2019). The Diffusion of Mobile Telephony in Popular Culture. *Handbook of Research on Consumption, Media, and Popular Culture in the Global Age*, 311–327. IGI Global. Recuperado de <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8491-9>
- Álvarez- Portela, D. y Fernández-Castillo, E. (2017). *Evaluación de las propiedades psicométricas de la versión adaptada del Internet Addiction Test para el contexto universitario* (tesis de maestría inédita). Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas.
- APA (2010). Ethical principles of psychologist and code of conduct. *American Psychologist*, 57, 1060–1073.
- APA (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. New York: American Psychiatric Association.
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y el CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles Del Psicólogo*, 41(3), 211–218. Recuperado de

<https://doi.org/https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>

- Caro, M. (2017). Adicciones tecnológicas: ¿Enfermedad o conducta adaptativa? *MediSur*, 15(2), 251–260. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000200014&lng=es&tlng=es
- Chóliz, M. (2017). Prevención de las adicciones tecnológicas en la adolescencia. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, 369, 53–59.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27, 418–426.
- Cuberos, R. C., Ortega, F. Z., Martínez, A. M., Sánchez, M. C., Garcés, T. E., & Martínez, C. P. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50, 109–121.
- Curbelo, R. y Fernández-Castillo, E. (2019). *Caracterización de la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios cubanos* (tesis inédita). Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas.
- De Sola Gutiérrez, J. (2018). *El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental* (tesis inédita). Universidad Complutense de Madrid.
- Díaz, S., Arrieta, K. y Simancas-Pallarés, M. (2019). Adicción a internet y rendimiento académico de estudiantes de Odontología. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 48(4), 198–207. Recuperado de <https://doi.org/doi10.1016/j.rcp.2018.03.002>
- Echeburúa, E. y de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 9196. Recuperado de <https://doi.org/doi:http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Estévez, A., Urbiola, I., Iruarrizaga, I., Onaindia, J. y Jauregui, P. (2017). Emotional dependency in dating relationships and psychological consequences of Internet and mobile abuse. *Anales de Psicología*, 33(2), 260–268. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2017-25047-007>
- Fernández, E., Chóliz, M., Martínez, A., Rodríguez, Y. y Monteagudo, P. (2019). Evaluación de las propiedades psicométricas del Test de Dependencia al Teléfono Móvil en estudiantes universitarios cubanos. *Revista Katharsis*, 27, 73–85. Recuperado de <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.25057/25005731.115073>
- Fernández, E., Molerio-Pérez, O. y González-Pereira, I. (2018). La educación para la salud como parte de la estrategia educativa: experiencias desde el Centro de Bienestar Universitario”. *Revista Congreso Universidad*, 7(2).
- Gioia, F. y Boursier, V. (2019). Treatment of Internet addiction and Internet gaming disorder in adolescence: A systematic review. In B. Bozoglan (Ed.), *Advances in psychology, mental health, and behavioral studies (APMHBS) book series*.

- Multifaceted approach to digital addiction and its treatment* (pp. 157–176). Information Science Reference/IGI Global. Recuperado de <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8449-0.ch008>
- González, Y., Martínez, A. C., García, P. M. y Díaz-Martínez, G. (2020). Caracterización de la adicción a la telefonía móvil en estudiantes universitarios. *Boletín Trastornos Adictivos*, 5(1), 34–45.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O. y Pontes, H. M. (2017). Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(6), 296–301. Recuperado de <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.037>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., Baptista, P., Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (4ta ed., Vol. 5). México: McGraw-Hill.
- Jo, Y. S., Bhang, S. Y., Choi, J. S., Lee, H. K., Lee, S. Y. y Kweon, Y.-S. (2019). Clinical characteristics of diagnosis for Internet Gaming Disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD diagnosis. *Journal of Clinical Medicine*, 8(7), 945. Recuperado de <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jcm8070945>
- Marín-Díaz, V., Muñoz-González, J. M. y Hidalgo- Ariza, M. D. (2020). Autopercepción de la adicción a Internet en jóvenes universitarios. *Health and Addictions*, 20(2), 88-96. Recuperado de <https://ojs.haaj.org/index.php?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=533>
- Montag, C., Schivinski, B., Sariyska, R., Kannen, C., Demetrovics, Z. y Pontes, H. M. (2019). Psychopathological symptoms and gaming motives in Disordered Gaming — A psychometric comparison between the WHO and APA diagnostic frameworks. *Journal of Clinical Medicine*, 8(1691), 1–18. Recuperado de <https://doi.org/https://doi.org/doi:10.3390/jcm8101691>
- Panova, T. y Carbonell, X. (2019). Is smartphone addiction really an addiction? *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 252–259. Recuperado de <https://doi.org/https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.49>
- Puche, C. M. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1.* (tesis de grado inédita). Universidad de Valencia.
- Puerto, M., Rivero, D., Sansores, L., Gamboa, L. y Sarabia, L. (2015). Somnolencia, hábitos de sueño y uso de redes sociales en estudiantes universitarios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 20(2), 189–195.
- Sosa, J. B. y Ruiz, J. C. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 6(11). Recuperado de <https://www.riti.es/ojs2018/inicio/index.php/riti/article/view/87/html>
- Terán, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). *Congreso Actualización en Pediatría*, 131–141.