

# 49

## EL USO DE LOS VIDEOS JUEGOS EN ADOLESCENTES COMO PROBLEMA DE SALUD PÚBLICA

### THE USE OF VIDEO GAMES IN ADOLESCENTS AS A PUBLIC HEALTH PROBLEM

Nelson Laica Sailema<sup>1</sup>

E-mail: [ua.nelsonlaica@uniandes.edu.ec](mailto:ua.nelsonlaica@uniandes.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8272-1770>

Jorge Lana Cisneros<sup>1</sup>

E-mail: [ua.jorgelana@uniandes.edu.ec](mailto:ua.jorgelana@uniandes.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8456-9274>

Raysa Rodríguez Duque<sup>1</sup>

E-mail: [ua.raysarodriguez@uniandes.edu.ec](mailto:ua.raysarodriguez@uniandes.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3660-954X>

Marcelo Viteri Villa<sup>1</sup>

E-mail: [ua.marceloviteri@uniandes.edu.ec](mailto:ua.marceloviteri@uniandes.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4292-2391>

<sup>1</sup> Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

#### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Cejas Beltrán, M. C., & Castro Monné, M. (2020). Los recursos cohesionadores, una herramienta eficaz en el discurso escrito en la formación de profesores universitarios. *Revista Conrado*, 17(S2), 403-409.

#### RESUMEN

En la presente investigación se parte de la idea de identificar los aspectos nocivos del uso excesivo de los videos juegos en adolescentes que hacen que se convierta en la actualidad como un serio problema de salud pública. Para tratar el tema, se apoya en una búsqueda biográfica con el fin de analizar las perspectivas y enfoques ofrecidos a la temática por parte de la comunidad científica internacional. Se utilizaron los siguientes métodos: del nivel teórico el Inductivo – Deductivo, Analítico –Sintético, dentro de los empíricos se encuentran la encuesta, observación científica, además se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se expone como objetivo analizar el nivel de conocimiento de los adolescentes sobre el uso excesivo de los videos juegos. A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, se pudo constatar la actualidad de esta temática y la necesidad de continuar profundizando en ella.

#### Palabras clave:

Videos juegos, adolescentes, salud pública.

#### ABSTRACT

In present it investigation breaks of the idea to identify the noxious aspects of the excessive use of the video games in teens that they do that it be converted as of the present moment like a serious problem of public health. In order to treat the theme, the subject matter for part of the scientific international community leans in a biographical quest with the aim of examining perspectives and offered focuses. They utilized the following methods: Of the theoretic level the – Deductive, Analytic Synthetic Inductive, within the empiricists they find the opinion poll, scientific observation, besides the descriptive statistics and inferentially were used. You expose yourself like objective to examine the level of knowledge of the teens on the excessive use of the video games. As from the obtained results in present it investigation, the present time of this subject matter and the need to continue deepening in her could be verified.

#### Keywords:

Video games, teens, public health.

## INTRODUCCIÓN

La inactividad física en las sociedades actuales constituye un serio problema de salud pública, debido a sus repercusiones negativas (enfermedades cardiovasculares, obesidad, diabetes tipo II), según comentan investigadores (US Department of Health and Human Services, 2008) y máxime en estos momentos en que el mundo está atravesando la pandemia de Covid-19, donde ha convertido a la casa en el principal escenario de desarrollo de las actividades diarias (Lancet, 2020) (Aloysius et al., 2020), (De Figueiredo et al., 2021).

Es por ello que, los adolescentes han buscado disímiles formas de entretenerse y a la vez ocupar el tiempo mientras no pueden salir de casa. Donde encuentran en los videos juegos una opción, pues al ser estos atractivos y de muy fácil manipulación se convierten en un aliado importante en este grupo etario.

Pues los videojuegos conocidos generacionalmente como plataformas de videojuegos o videoconsolas, tuvieron su boom en la década de los 80's y son hoy en día un mercado de gran presión económica, estos integran un sistema de video y audio por el que el sujeto expuesto a ellos puede interactuar y vivir experiencias en la vida real que serían imposibles o difíciles de poder realizar en su entorno.

Según comentan los investigadores Echeburúa y De Corral (2010), los videojuegos son un potente generador de emociones positivas reforzadoras. A eso se debe su potencialidad adictiva. Estos mismos autores son del criterio también que, el aspecto adictivo de una conducta no se debe tanto a la frecuencia con que se realiza, sino al tipo de relación que se establece con ella.

Es por ello que la generalidad de la opinión pública acepta que usar demasiado o abusar de las pantallas y videos juegos es malo para la salud mental y social de las personas. Pues crean un mundo virtual y adicción a estos que hasta no quieren realizar actividades importantes para la salud como la alimentación y el baño, por solo mencionar dos ejemplos.

Los videojuegos, han despertado discusión entre personas o colectivos cada vez más grandes, que consideran que tienen o pueden poseer consecuencias perjudiciales sobre los jugadores, pues producto de su nivel de interacción y lo vistoso de sus figuras llegan a inducir una adicción por parte de sus jugadores. Dentro de los grupos poblacionales que mayor tendencia presentan por estos se encuentran los adolescentes.

En por eso que se comparte el criterio de Chirinos Pinedo (2019), sobre que la adicción a los videojuegos se ha

considerado un aspecto negativo, debido a la facilidad de acceso a estas tecnologías a través de medios cada vez más cercanos al individuo, además de una ausencia de vigilancia por parte de padres, tutores o el entorno de un hogar disfuncional, podría proporcionar a niños y/o adolescentes acceso a un consumo desmedido de los juegos de video.

Otras de las causas que convierten a los videos juegos como un problema para la salud pública mundial es que existen criterios en que estos tienen a deteriorar su avance motriz, y llevar a generar problemas de socialización. Cuestión que ha sido enfocado desde diversas aristas por investigadores como (Lifton, 1999).

Según comentan Boehm & Pugh (2009), la adicción es el trastorno en el que el individuo que la padece tiene una necesidad recurrente y periódica, un apetito incontrolable de acudir al asunto adictivo. El inconveniente no es un objeto adictivo, sino la correspondencia que se establece con él a manera de dependencia, ya sea por la necesidad generada con la sustancia o con la experiencia en cuestión.

Por todo lo sistematizado y en concordancia con lo planteado por la Institución Mundial de la Salud Mental, la adicción a los videojuegos es la dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida de niños y jóvenes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias. En la actualidad ya se habla de que esta es una patología real y que adquiere cada vez un número elevado de adolescentes.

Sobre la base de los criterios antes planteados, se hace evidente la necesidad de continuar profundizando en los elementos perjudiciales y adictivos de los videos juegos en adolescentes. Cuestión que se convierte en un serio problema para la salud pública, pues producto de la pandemia de Covid-19 que atraviesa el mundo, viene a agudizar el uso excesivo de los videos juegos.

Sobre la base de los argumentos anteriores esta investigación se orienta hacia realizar un análisis de uso excesivo de los videos juegos en adolescentes, como problema de salud pública.

## DESARROLLO

En la investigación se asume un paradigma mixto, donde confluyen elementos cuantitativo y cualitativo. Este enfoque que surge como alternativa de los otros dos y el cual es un proceso de aproximación a la realidad, no sólo interpretándola sino también transformándola, elementos que han sido sistematizados (US Department of Health and Human Services, 2008). Este paradigma tiene sus

raíces en la tradición alemana de la escuela de Frankfurt, siendo sus representantes inicialmente Adorno, Marcuse y Horkheimer y posteriormente Habermas. Se fundamenta en la teoría crítica de la realidad, asumiendo que ésta es dialéctica, dinámica y evolutiva (Salfinger & Pfyffer, 1994).

También se utiliza un diseño no experimental de tipo transversal. Donde se realiza una sola medición en la muestra seleccionada y se analizan los resultados tales como se mostraron en la práctica educativa. Cuestión que le da credibilidad a este tipo de estudio.

Este enfoque de investigación a pesar de su simplicidad es de gran utilidad, pues cuando se aplica una observación o se encuesta a grupo de personas en el mismo se pueden relacionar muchas variables, incluso aunque se manifiesten en períodos de tiempo diferentes (Estupiñán Ricardo et al., 2021); (Ricardo et al., 2021), (Vázquez et al., 2020).

La investigación pretende es describir las características que se estudian de los adolescentes que integran la muestra seleccionada., o sea, un solo grupo que fue seleccionado al azar. El procedimiento consiste en medir, observar e encuestar, según lo que se estudia a un grupo de adolescentes y proceder a su descripción.

#### Población y muestra

Como universo de la investigación se tiene a 384 estudiantes de entre 13 a 15 años de edad de la escuela de educación básica de Jipijapa en la República de Ecuador. De ellos se seleccionó una muestra de 54 adolescentes de manera aleatoria simple. De ellos 23 son del sexo femenino y 31 del masculino con una edad promedio de 14,3 años.

#### Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información

Se utilizó la encuesta, ésta se aplicó con el objetivo de obtener información que permitiera caracterizar el objeto de investigación y conocer el comportamiento del uso excesivo de los videos juegos en adolescentes de la escuela estudiada.

Se emplearán preguntas cerradas de tipo polifónicas, donde se le invita a los adolescentes estudiados a los cuales se les dan dos opciones y luego si es positiva su respuesta se les invita a que ejemplifiquen la razón de su

respuesta. Para su tabulación se le atribuye un valor de tres si la respuesta es positiva y dos si es negativa.

Se realizó una observación no estructurada: la cual fue desarrollada por los padres de familia y tuvo una duración de 1 mes con frecuencia tres veces por semana, con el objetivo de comprobar los principales tipos de juegos que realizan los adolescentes durante su estancia en la casa (Fonseca et al., 2020).

Se utilizaron también métodos de la Estadística Descriptiva: se utilizaron para describir el comportamiento del objeto, tanto durante la constatación del problema, como en el proceso de valoración. Se trabajó con gráficos de barras, principalmente usando el cálculo porcentual y la distribución de frecuencias.

Para validar los resultados obtenidos se utilizaron métodos de la Estadística inferencial: dentro de ella se tuvo en cuenta el coeficiente de correlación de Pearson, este se utilizó con el objetivo de conocer si existe relación en cada uno de los aspectos evaluados y así ratificar el nivel de efectividad de la investigación desarrollada. Para ello se tuvo en cuenta el procesador de datos SPSS para Windows versión 20.

## RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta al grupo de adolescentes que forman parte de la muestra en estudio. Ello se organizara por cada una de las preguntas que contiene el instrumento antes mencionado.

### *Pregunta 1 ¿Utiliza video juegos como la principal actividad del día?*

Los resultados de esta pregunta se ilustran en la figura 1, donde se muestra que un número elevado de adolescentes utilizan videos juegos. Esto se vio reflejado en que 49 para un 90,7% escogió la opción sí en la pregunta de este contenido en la encuesta aplicada. Sin embargo, solo 5 para un 9,3% seleccionó la opción no, por lo que son una minoría los que no utilizan esta tecnología.

Estos resultados hacen evidente que en la actualidad la mayoría de los adolescentes utilizan los videos juegos como principal actividad del día. Lo cual los coloca ante un riesgo potencial de contraer algunos de los trastornos, alteraciones y enfermedades que pueden ser adquiridos producto del uso indiscriminado de estos.

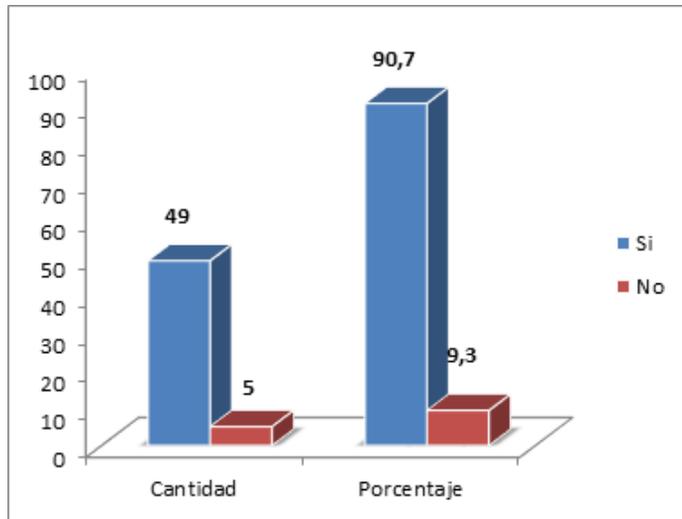


Figura 1. Resultados obtenidos en la pregunta 1 de la encuesta aplicada

Referido a la pregunta 2: ¿conocen los aspectos negativos del uso excesivo de los videos juegos?, cuyos resultados se visualizan en la figura 2, es importante señalar que solo un número reducido de adolescentes (8 para un 14,9%) seleccionaron la opción si y ejemplificaron algunos de los principales trastornos que estos ocasionan cuando se utilizan de forma desmedida. Por otra parte, una mayoría de adolescentes señaló la opción no (46 para un 85,1%), esto significa que no tienen percepción del riesgo que trae aparejado el uso excesivo de los videos juegos como un problema de salud pública.

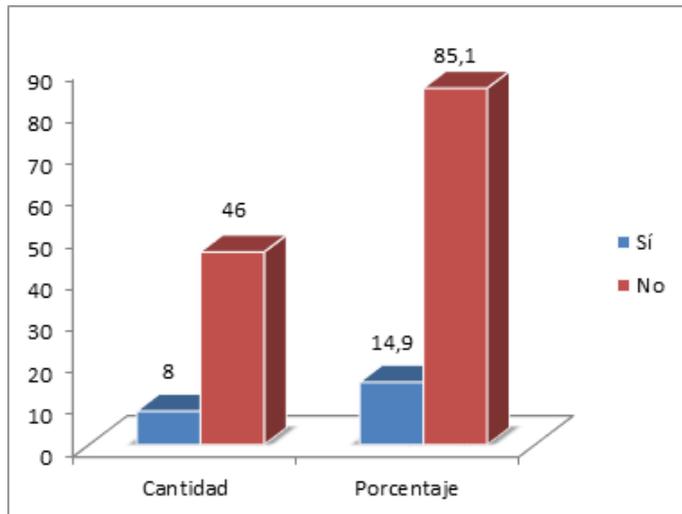


Figura 2. Resultados obtenidos en la pregunta 2 de la encuesta aplicada

En la pregunta 3, ¿conocen las medidas preventivas de la adicción a los videos juegos?, donde los resultados se muestran en la figura 3, se hizo evidente que un número reducido de adolescentes selecciona la opción si, en el caso de esta interrogante fueron 4 para un 7,5% de la muestra en estudio. Por su parte, la mayoría de los adolescentes investigados seleccionaron la opción no (50 para un 92,2%), lo cual hace evidente que existe desconocimiento por parte de la muestra investigada sobre las medidas preventivas, cuestión que propicia la posibilidad de caer en la adicción a este tipo de actividad.

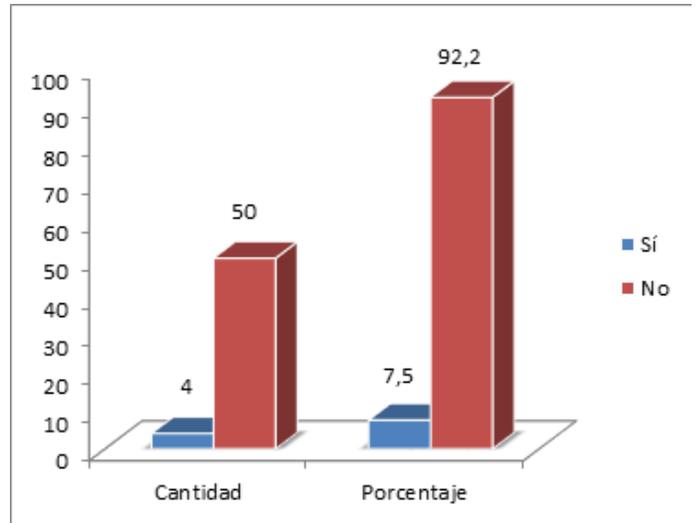


Figura 3. Resultados obtenidos en la pregunta 3 de la encuesta aplicada

Los resultados de la pregunta 4: ¿realizan algún tipo de actividad física en alguno horario del día?, se muestran en la figura 4. La minoría de los adolescentes investigados (11 para un 20,4% seleccionó la opción sí, por lo que realizan algún tipo de actividad física, en su mayoría con fines de mantenimiento de la salud y la calidad de vida. Mientras que por su parte, la mayoría de los sujetos investigados 43 para un 79,6% seleccionó la opción no. por lo que no realizan actividad física y esto es otro factor de riesgo del uso excesivo de los videos juegos que lo hacen ser un problema para la salud pública mundial.

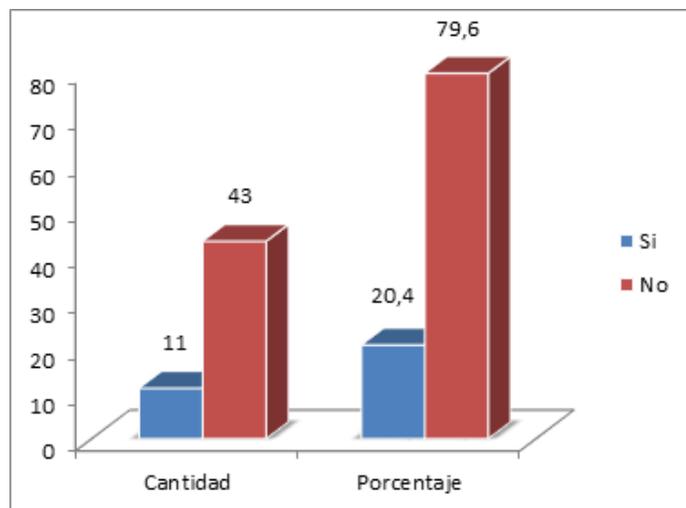


Figura 4. Resultados obtenidos en la pregunta 4 de la encuesta aplicada

### Validación del estudio

Para realizar la validación del estudio se acude a la estadística inferencial, Cuyos resultados se visualizan en la tabla 1, donde se muestra una matriz de correlación entre cada uno de los contenidos que conforman las preguntas de la encuesta aplicada a los adolescentes para ello se utilizó la prueba de Pearson. Donde sus resultados hace evidente que el primer aspecto valorado utiliza videojuegos no fue significativo sus valores, esto obedece a que la mayoría de los sujetos investigaron si los utilizaban.

Por otra parte el resto de los aspectos valorados en la prueba seleccionado fueron resultados significativos en r, ( $p < 0.000$ ) por lo que se puede plantear que los resultados obtenidos son fiables.

Tabla 1 Resultados del coeficiente de correlación de Pearson

Correlaciones					
		Utiliza videojuegos	Aspectos negativos	Medidas preventivas	Realizan actividad física
Utiliza videojuegos	Correlación de Pearson	1	,133	,090	,162
	Sig. (bilateral)	-	,337	,516	,243
	N	54	54	54	54
Aspectos negativos	Correlación de Pearson	,133	1	,678**	,825**
	Sig. (bilateral)	,337	-	,000	,000
	N	54	54	54	54
Medidas preventivas	Correlación de Pearson	,090	,678**	1	,559**
	Sig. (bilateral)	,516	,000	-	,000
	N	54	54	54	54
Realizan actividad física	Correlación de Pearson	,162	,825**	,559**	1
	Sig. (bilateral)	,243	,000	,000	-
	N	54	54	54	54

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## Discusión de resultados

A continuación se realiza la discusión de los resultados obtenidos y su valoración con una búsqueda bibliográfica referente a la temática estudiada. Donde se describirán los elementos más relevantes de cada una de ellas y sus puntos de coincidencia o discrepancia con los resultados obtenidos.

El investigador Lifton (1999) considera que la adicción a los videojuegos puede ser tratado desde diversos de puntos de vista y que requiere de estudios que evalúen el nivel de conocimiento de los practicantes de los videos juegos. Como se puede observar existen similitudes con los resultados obtenidos en esta investigación, pues las preguntas 2,3 y 4 de la encuesta aplicada persiguen este fin.

Es importante mencionar que ya un número de investigadores de la comunidad científica internacional tales como Boehm & Pugh (2009) y Salfinger & Pfyffer (1994) coinciden en plantear que el uso excesivo de los videos juegos son un problema de salud pública, pues generan disímiles trastornos u enfermedades, como son los casos de los resultados obtenidos por los investigadores antes mencionados quienes concluyen que estos pueden generar un dolor localizado que surge del uso intensivo de los mismos, por repetir durante horas un movimiento localizado en partes concretas del cuerpo. Estos resultados al igual que los presentados en este estudio intentan llamar la atención sobre lo perjudicial del uso excesivo de los videos juegos.

Por otra parte López-Wade et al.,(2015), en su investigación, encontró que los niños y las niñas con 14 años, son más propensos a jugar más horas de los videojuegos y que prefieren estos en vez de hacer deportes o salir a jugar al parque. Cuestión que está en concordancia con los resultados obtenidos en esta investigación, pues los resultados del coeficiente de correlación de Pearson hacen que los contenidos correspondientes con la realización de actividad física correlacionan significativamente con los de las medidas preventivas y los aspectos negativos de los videos juegos. Por lo que se ratifica que los adolescentes prefieren los videos juegos sobre la realización de actividad física u otra actividad de sano esparcimiento.

Numerosas áreas de investigación que ratifican que el uso excesivo de los videos juegos puede convertirse en un serio problema de salud pública. Por lo que es ahí la principal semejanza con nuestra investigación.

También López-Wade et al., (2015) se refirió a que los videos juegos con uso excesivo pueden conducir a graves problemas de pero a su vez pueden ser prevenibles.

Como se muestra esta investigación tiene puntos comunes tales como que el uso excesivo de estos genera problemas de salud, en nuestro estudio se evidenció que un elevado número de adolescentes no conoce las medidas preventivas, ni los aspectos negativos del uso indiscriminado de los videos juegos por los que hace un blanco adictivo.

Es importante señalar los resultados mostrados por los autores López-Wade et al.,(2015) en su investigación uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica, encontraron que el 90% de los alumnos refieren que si juegan videojuegos y solo el 10% de alumnos no juegan videojuegos. Resultados que tienen total similitud con los nuestros, pues en la pregunta 1 de la encuesta aplicada a los adolescentes el 90,7% manifestó si video juegos como la principal actividad del día.

Por otra parte López-Wade et al.,(2015) consideran que la adicción a los videojuegos es la dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida de niños y adolescentes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias.

## CONCLUSIONES

Los referentes teóricos estudiados hacen evidente que la temática abordada requiere de profundizar en torno a identificar los aspectos negativos del uso de los videos juegos en adolescentes que lo convierten en un serio problema para la salud pública.

Los resultados obtenidos demuestran que existen un alto número de adolescentes que realizan como principal actividad el uso de video juegos y que estos no conocen las medidas de prevención, los aspectos negativos y la importancia de la realización de otras actividades como las físicas y recreativas.

Los resultados de esta investigación guardan una estrecha relación con otras de la comunidad científica internacional, pues coinciden en identificar los aspectos nocivos del uso excesivo de los videos juegos que lo hacen ser un problema para la salud pública.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aloysius, M. M., Thatti, A., Gupta, A., Sharma, N., Bansal, P., & Goyal, H. (2020). COVID-19 presenting as acute pancreatitis. *Pancreatology*, 20(5), 1026-1027.
- Boehm, K. M., & Pugh, A. (2009). A new variant of Wiiitis. *Journal of Emergency Medicine*, 36(1), 80.

- Chirinos Pinedo, W. C. (2019). La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9323>
- de Figueiredo, A. M., Daponte, A., de Figueiredo, D. C. M. M., Gil-García, E., & Kalache, A. (2021). Letalidad de la COVID-19: ausencia de patrón epidemiológico. *Gaceta Sanitaria*, 35(4), 355-357.
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.
- Estupiñán Ricardo, J. Mariscal Rosado, Z.M., Castro Pataron, E.K., & Vargas, V. Y. V. (2021). Measuring Legal and Socioeconomic Effect of the Declared Debtors Usign The AHP Technique in a Neutrosophic Framework. *Neutrosophic Sets and Systems*, 44, 357-366.
- Fonseca, B. B., Cornelio, O. M., & Pupo, I. P. (2020). Linguistic summarization of data in decision-making on performance evaluation. *2020 XLVI Latin American Computing Conference (CLEI)*, 268-274.
- Lancet, T. (2020). COVID-19: protecting health-care workers. *Lancet (London, England)*, 395(10228), 922.
- Lifton, R. J. (1999). *The protean self: Human resilience in an age of fragmentation*. University of Chicago Press.
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G. A., & Ramos, J. T. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16.
- Ricardo, J. E., Menéndez, J. J. D., Arias, I. F. B., Bermúdez, J. M. M., & Lemus, N. M. (2021). Neutrosophic K-means for the analysis of earthquake data in Ecuador. *Neutrosophic Sets and Systems*, 44, 255-262.
- Salfinger, M., & Pfyffer, G. (1994). The new diagnostic mycobacteriology laboratory. *European Journal of Clinical Microbiology and Infectious Diseases*, 13(11), 961-979.
- US Department of Health and Human Services (2008). Physical activity guidelines advisory committee report, 2008. Washington, DC. A1-H14.
- Vázquez, M. L., Estupiñán, J., & Smarandache, F. (2020). Neutrosofía en Latinoamérica, avances y perspectivas. *Revista Asociación Latinoamericana de Ciencias Neutrosóficas*, 14, 01-08.