

Adicción a videojuegos en adolescentes y su relación con síntomas de TDAH

Juana Ibáñez Bejerano, María Sánchez Muriel.

Tutores: Eva Herrera Gutiérrez¹, Josefa López Ortuño², Ángel Enrique Contreras Piqueras³.

¹ Facultad de Psicología, Universidad de Murcia.

² Facultad de Educación, Universidad de Murcia.

³ IES Domingo Valdivieso, Mazarrón, Murcia.

INTRODUCCIÓN/OBJETIVOS

En los últimos años se ha incrementado el uso de videojuegos en adolescentes, siendo causa de gran variedad de problemas, tales como insomnio, descenso del rendimiento académico y sedentarismo (Tannock, 2009). Incluso se ha vinculado con el Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad o TDAH (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

Por tanto, enmarcado en la línea sobre Adicciones del Grupo de Investigación EVASALUD de la Universidad de Murcia (Herrera-Gutiérrez, 2015), los objetivos del presente trabajo son estudiar: 1) la relación entre adicción a videojuegos y TDAH; 2) el tiempo que dedican a los videojuegos los estudiantes; 3) qué videojuego es el más adictivo; 4) si el género es un factor de riesgo de adicción; y 5) el impacto de la adicción en las relaciones sociales.

MATERIALES/METODOLOGÍA

536 adolescentes, estudiantes de ESO y Bachillerato, del IES Domingo Valdivieso de Mazarrón (Murcia), cumplieron una encuesta diseñada ad hoc sobre adicción a videojuegos, el instrumento CERV (Chamarro et al., 2014) y los criterios diagnósticos del TDAH (DSM 5; APA, 2013).

BIBLIOGRAFÍA

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th edition)*. DSM-5. Washington, DC: Author.

Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J.M., Muñoz-Mirallas, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M.R., ... Torán-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311.

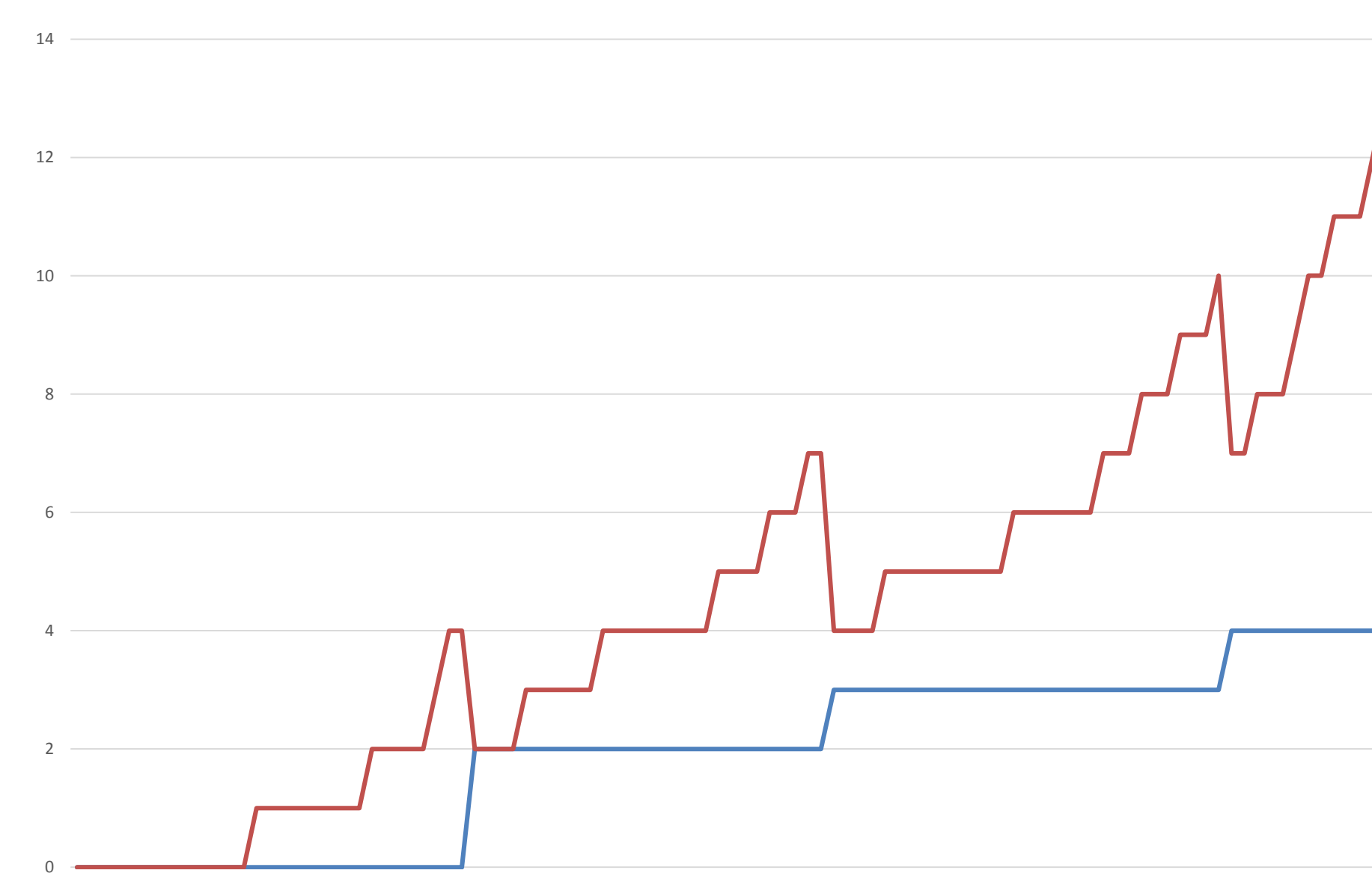
Herrera-Gutiérrez, E. (2015). E042-06 EVASALUD (Educación, Valores, Adicciones y Salud) – EVASALUD (Education, Values, Addictions and Health). *Boletín de Investigación de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia*, 2, 189-203.

Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

Tannock, R. (2009). ADHD with anxiety disorders. In T.E. Brown (Ed.), *ADHD comorbidities: Handbook for ADHD complications in children and adults* (pp. 131-155). Arlington, VA, US: American Psychiatric Publishing, Inc.

RESULTADOS/CONCLUSIONES

Los principales resultados se muestran en la Figura 1 (relación entre TDAH y horas de juego) y la Figura 2 (diferencias de género en el uso de videojuegos).



Horas de juego —
Síntomas de hiperactividad e impulsividad —
Figura 1. Relación hiperactividad e impulsividad-horas de juego.

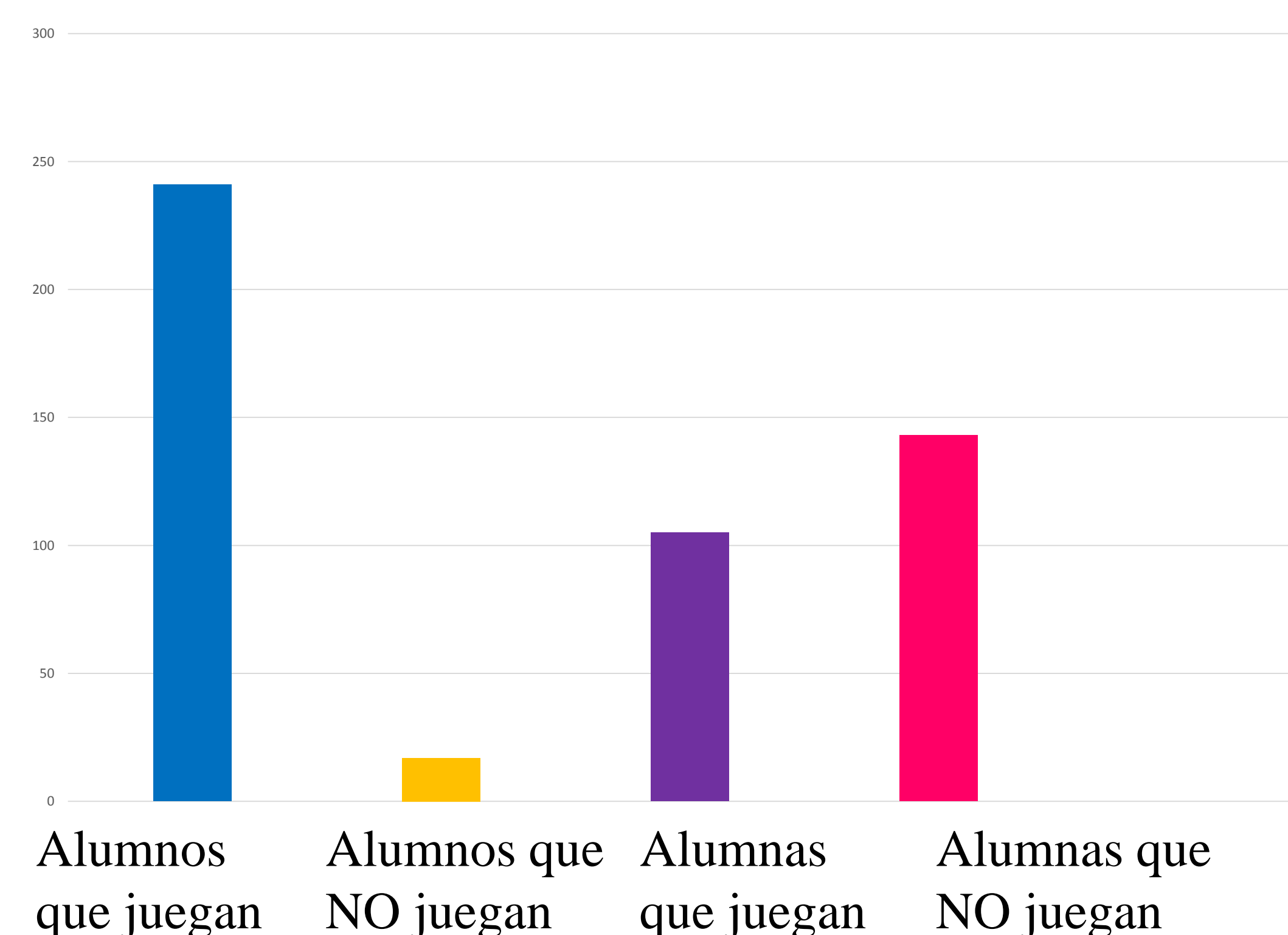


Figura 2. Comparación de jugadores y no jugadores según el género.

En consonancia con la literatura previa (Lemmens et al., 2009; Tannock, 2009) y según nuestros datos, podemos concluir que la adicción a videojuegos se perfila como factor de riesgo de los síntomas de TDAH, es más frecuente en adolescentes varones y se relaciona significativamente con mayor aislamiento social.