

El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes

El uso problemático de los videojuegos es una conducta de riesgo cada vez más frecuente. La alta exposición de los adolescentes a los videojuegos se ha relacionado con una variedad de trastornos, pero se desconoce la relación entre el uso problemático de videojuegos y el bienestar emocional. El objetivo del estudio es analizar el uso problemático de videojuegos en una muestra de adolescentes y determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline, además de examinar su correlación con sintomatología ansiosa y depresiva. Una muestra de adolescentes ($N = 380$) completó autoinformes que medían el uso de videojuegos y sintomatología ansiosa y depresiva. El 7,4% de las chicas y el 30% de los chicos pueden considerarse jugadores problemáticos. Jugadores online tienen casi 12 veces más probabilidad de jugar con alta frecuencia en comparación con jugadores offline ($\chi^2 (1, 267) = 72,72, p < ,001, RM = 11,63, 95\% IC [6,31, 21,43]$). Los chicos juegan con mayor frecuencia y lo hacen en mayor medida online ($\chi^2 (1, 267) = 50,85, p < ,001, RM = 6,74, 95\% IC [3,90, 11,64]$), con una clara relación entre el uso problemático de los videojuegos y la ansiedad ($r = .24; p < ,001$). En las chicas existe relación entre el uso problemático de videojuegos y bajo estado de ánimo ($r = ,19; p < ,05$). Los hallazgos contribuyen a una mejor comprensión de las variables psicológicas relacionadas con el uso problemático de videojuegos, consolidando la idea de instaurar programas educativos para prevenir el abuso de los videojuegos y sus problemas asociados.