

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Facultad de Ciencias de la Salud - Sección Psicología

PROGRAMA DE DOCTORADO EN PSICOLOGÍA D110



TESIS DOCTORAL

Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a

Internet y a los videojuegos *online*:

Un estudio longitudinal en población adolescente

Dña. Dolores Amelia Voltes Dorta

Doctoranda

Dra. Dña. Ascensión Fumero Hernández

Directora y tutora

Dra. Dña. Rosario J. Marrero Quevedo

Codirectora

Marzo 2018

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

La Dra. Ascensión Fumero Hernández y la Dra. Rosario Josefa Marrero Quevedo, profesoras titulares de Universidad, en el Departamento de Psicología Clínica, Psicobiología y Metodología de la Universidad de La Laguna, y como directora y codirectora, respectivamente, de la presente tesis, informan que:

La Tesis doctoral titulada: "Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a Internet y a los videojuegos *online*: Un estudio longitudinal en población adolescente", ha sido realizada por la doctoranda D^a Dolores Amelia Voltres Dorta, bajo la dirección de Ascensión Fumero Hernández y codirección de Rosario Josefa Marrero Quevedo y, hasta donde alcanza nuestro conocimiento, en el trabajo se han respetado los derechos de otros autores a ser citados cuando se han comentado sus resultados o publicaciones. De modo que la tesis reúne los requisitos teóricos y metodológicos y cuenta con suficiente rigor científico para ser admitida a trámite para su lectura y defensa pública, según establece la legislación vigente, para aspirar al título de Doctor

En La Laguna a 2 de Marzo de 2018

Dra. Ascensión Fumero Hernández

Dra. Rosario Josefa Marrero Quevedo

2

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTRES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Índice

1. Agradecimientos	6
2. Resumen	7
2.1 Abstract	9
3. Introducción	11
3.1 Internet y las tecnologías de la información y la comunicación	12
3.2 Adicción a Internet (AI)	17
3.2.1 Criterios diagnósticos y escalas de evaluación	24
3.2.2 Prevalencia	32
3.2.3 Factores asociados a la AI	35
3.2.3.1 Factores sociodemográficos	35
3.2.3.2 Sintomatología psicopatológica	36
3.2.3.3 Factores de personalidad	43
3.2.3.4 Factores sociales.....	46
3.2.3.5 Factores biológicos.....	49
3.3 Adicción a Internet vs. Adicción a los videojuegos	51
3.4 Adicción a los videojuegos (AV).....	53
3.4.1 Criterios diagnósticos y escalas de evaluación.....	60
3.4.2 Prevalencia	67
3.4.3 Factores asociados a la AV	69
3.4.3.1 Factores sociodemográficos	69
3.4.3.2 Sintomatología psicopatológica	70
3.4.3.3 Factores de personalidad	72
3.4.3.4 Factores sociales.....	74
3.4.3.5 Factores biológicos.....	77
4. Justificación	80
5. Objetivos.....	81
6. Hipótesis de trabajo	82

3

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.1.3.2 Diferencias según tipo de colegio en las variables evaluadas en la fase de pre-test (MANOVA)	110
8.1.3.3 Diferencias entre el grupo sin adicción y con posible AI en las variables evaluadas en la fase de pre-test (MANCOVA)	112
8.2 Estudio longitudinal.....	115
8.2.1 Diferencias en las distintas variables evaluadas en función del nivel de AI en la fase de post-test.....	115
8.2.2 Diferencias entre las variables evaluadas en función del nivel de AV en la fase de post-test	116
8.2.3 Diferencia de medias en las variables evaluadas en función del mantenimiento, desarrollo y remisión de la AI y la AV	118
8.2.3.1 Diferencia de medias en el grupo sin AI en la fase de pre-test y de post-test	119
8.2.3.2 Diferencia de medias en el grupo con AI en la fase de pre-test y de post-test	120
8.2.3.3 Diferencia de medias en el grupo sin AI en la fase de pre-test y con AI en la fase de post-test.....	122
8.2.3.4 Diferencia de medias en el grupo con AI en la fase de pre-test y sin la adicción en la fase de post-test	123
8.2.3.5 Diferencia de medias en el grupo sin AV en la fase de pre-test y de post-test	124
8.2.3.6 Diferencia de medias en el grupo con AV en la fase de pre-test y de post-test	126
8.2.3.7 Diferencia de medias en el grupo sin AV en la fase de pre-test y con la adicción en la fase de post-test	127
8.2.3.8 Diferencia de medias en el grupo con AV en la fase de pre-test y sin la adicción en la fase de post-test	128
8.2.4 Análisis de las variables del pre-test que predicen la AI y la AV en el post-test	130
9. Discusión	132
10. Conclusiones	160
11. Referencias.....	163
Anexo 1. Protocolo de evaluación.....	198

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

1. *Agradecimientos*

Muchas gracias a mis profesoras/es Ascensión Fumero Hernández, Rosario J. Marrero Quevedo, Wenceslao Peñate Castro, María Pilar Matud-Aznar, Pablo García Medina y Nicholas Walsh, por todo lo que me habéis enseñado. Gracias por vuestra dedicación, paciencia, generosidad, criterio y aliento.

Gracias a los orientadores, tutores y alumnos de los IES Mesa y López, Poeta Tomás Morales Castellanos, Salesianos, Pérez Galdós, Islas Canarias y San Antonio María Claret, por su colaboración desinteresada.

Ante todo, gracias a mi querida familia. A mis hermanos Augusto y Mila por vuestra ayuda. A mis padres Clara y Augusto y a mi abuela Maria Dolores, por estar ahí incondicionalmente y por vuestro apoyo en estos duros años de trabajo intenso. Un recuerdo especial a mi abuelo César Augusto que ya no está con nosotros y al que no olvidamos nunca. Un gran ejemplo de educación, respeto y humildad.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

2. Resumen

La evidencia indica que el uso desadaptativo de Internet puede generar un impacto negativo, pudiendo ser causa y/o consecuencia de problemas de salud. El objetivo principal de este estudio correlacional longitudinal fue revelar los factores personales, sociales y familiares que desencadenan el inicio, persistencia y remisión de la adicción a Internet (AI) y la adicción a los videojuegos (AV) en adolescentes canarios. La muestra se constituyó por 550 estudiantes de educación secundaria de colegios tanto públicos como privados, con edades comprendidas entre 11 y 18 años ($M = 13.43$; $D. T. = 1.23$). El 51.1% fueron chicos y el resto chicas. Los participantes fueron evaluados en dos momentos diferentes, pasado un periodo de nueve meses. Se incluyeron medidas de personalidad (big five, impulsividad y hostilidad), sintomatología psicopatológica (ansiedad y depresión), habilidades sociales y adaptación familiar. Análisis preliminares de correlación revelaron asociaciones entre el género masculino y el colegio privado y ambas adicciones. Además, los análisis de correlación y la regresión logística informaron que jóvenes con problemas emocionales, impulsividad, baja cordialidad y estabilidad emocional, así como disfunciones en la adaptación familiar tienen más probabilidad de desarrollar AI que aquellos sin estas características. Así mismo, problemas emocionales, un déficit en habilidades sociales, impulsividad y disfunciones familiares predisponen a los adolescentes al inicio de la AV. Por otro lado, los participantes en remisión de la AI pasado un periodo de nueve meses mostraron mejoras en depresión, hostilidad y habilidades sociales, mientras

7

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

que los participantes en remisión de la AV mostraron mejoras en habilidades sociales, estabilidad emocional y disminuyeron significativamente los niveles de ansiedad y hostilidad. Estos datos proporcionan información relevante para el desarrollo de estrategias de prevención e intervención.

Palabras clave: adicción a Internet; adicción a los videojuegos online; adolescentes; estudio longitudinal; factores protectores; factores de riesgo.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

2.1 Abstract

The evidence indicates that the maladaptive use of the Internet can generate a negative impact, which can be the cause and / or consequence of psychosocial health problems. The main objective of this longitudinal correlational study was to reveal the personal, social and family factors that trigger the beginning, persistence and remission of Internet addiction (AI) and addiction to video games (AV) in Canarian adolescents. The sample consisted of 550 high school students from both public and private schools, aged between 11 and 18 years ($M = 13.43$, $D.T. = 1.23$). 51.1% were boys and the rest girls. The participants were evaluated at two separate times after 9 months. Personality measures (big five, impulsivity and hostility), psychopathological symptoms (anxiety and depression), social skills and family adaptation were included. Preliminary correlation analysis revealed associations between the male gender and the private school, and both addictions. In addition, correlation analysis and logistic regression reported that young people with emotional problems, impulsivity, low cordiality, emotional instability and dysfunctions in family adjustment are more likely to develop AI than those without these characteristics. On the other hand, emotional problems, a deficit in social skills, impulsivity and family dysfunctions predispose adolescents to the initiation of VA. Likewise, the participants in remission of the AI nine months later showed improvements in depression, hostility and social skills while the participants in VA remission showed improvements in social skills, emotional stability and significantly decreased levels of anxiety and hostility. The data provides

9

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

relevant information for the development of prevention and intervention strategies.

Keywords: Internet addiction; Internet gaming disorder; teenagers; longitudinal study; protective factors; risk factors.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3. *Introducción*

La influencia que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) tienen en muchos ámbitos de la sociedad es conocida por todos, pero con su utilización masiva han ido apareciendo muchas voces que advierten de los riesgos y peligros que su mal uso puede generar especialmente entre los jóvenes y adolescentes que han nacido cuando ya existían las tecnologías digitales y que han tenido acceso a ellas desde sus primeros años de vida.

La adicción a Internet (AI) y la adicción a los videojuegos *online* (AV) son dos fenómenos relativamente recientes que han tenido un gran impacto en la sociedad, ya que los usuarios frecuentemente sustituyen el entorno real por un mundo virtual en donde la dependencia a un dispositivo electrónico con acceso constante a Internet se va incrementando de manera gradual (Kuss, Griffiths, Karila & Billieux, 2014). Ambos han sido propuestos para ser incluidos en el DSM-5 como un trastorno específico, pero sólo la AV ha recibido este reconocimiento en la sección III del manual con el objetivo de fomentar la investigación de las condiciones implicadas en el mismo.

Los estudios de abuso de Internet han revelado problemas de mala adaptación, que asocian la AI con factores de riesgo psicosocial, incluyendo sintomatología psicopatológica (Kayış et al., 2016), dificultades interpersonales (Torrente, Piqueras, Orgilés & Sword, 2014) y disfunciones familiares (Chen, Chen & Gau, 2015). Además, la investigación muestra que hay algunas características de personalidad relacionadas con el uso disfuncional de la red,

11

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

como la timidez (Ang, Chan, & Lee, 2017), el locus de control externo (Shah, 2017), la baja autoestima y la soledad (Shi, Wang & Zou, 2017).

La relación entre el uso problemático de los videojuegos *online* y problemas psicosociales también ha sido ampliamente investigada en población adolescente (Kuss, Griffiths & Binder, 2013), resultando asociado con una baja satisfacción con la vida, depresión y ansiedad (Mentzoni et al., 2011), comportamientos agresivos y hostilidad (Griffiths, Kuss & Pontes, 2016), tendencia a la violencia (Williams et al., 2011) o déficit en habilidades sociales (Gentile et al., 2011).

En este trabajo analizaremos el papel que tienen variables de personalidad, síntomas psicopatológicos, habilidades sociales y variables de adaptación familiar que puedan contribuir a la diferenciación de los factores protectores y de riesgo asociados a la incidencia, mantenimiento y remisión de la AI generalizada y del uso problemático de los videojuegos *online* en adolescentes. El examen de estas variables podría facilitar en gran medida el diseño de estrategias de prevención e intervención con base científica para enfrentar el problema de estas adicciones conductuales.

3.1 Internet y las tecnologías de la información y la comunicación

Desde su introducción a principio de los años 90, Internet se ha convertido en un recurso fundamental en la vida cotidiana de las personas, provocando cambios sociales y revolucionado el acceso a la información y a la

12

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

comunicación de manera casi ilimitada. Millones de personas obtienen los beneficios que la red les ofrece en los ámbitos de la educación, la investigación, los negocios, la interacción social y el entretenimiento.

Las tecnologías de Internet han evolucionado en la pasada década, así como lo ha hecho la metodología de su uso que ha cambiado drásticamente. Los factores clave que impulsan este cambio son la disponibilidad constante del medio y su accesibilidad mejorada a través de una variedad de dispositivos de comunicación personal como teléfonos inteligentes, tabletas y aplicaciones web móviles e interactivas (Munno, 2017). Internet además es utilizado por algunos para facilitar la investigación, buscar información, comunicación interpersonal y para transacciones comerciales. Por otro lado, la red puede ser utilizada para jugar, chatear durante largas horas e incluso apostar (Goel, Subramanyam & Kamath, 2012).

La que ha sido denominada superautopista de la información es un cúmulo de tecnologías con las que distribuir de manera electrónica texto, videos, datos y voz a través de enormes redes telemáticas. Así, por ejemplo, las universidades virtuales permiten que la educación no se restrinja a un ambiente cerrado en la clase de un campus, sino que también pueda llevarse a cabo de manera individualizada integrando en el proceso de aprendizaje las telecomunicaciones, hecho que está favoreciendo de manera sustancial la educación superior (Anderson, Steen & Stavropoulos, 2017).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Algo que se predijo hace más de veinte años por parte de expertos de la filosofía, sociología y psicología es que la inclusión de Internet en la mayoría de los aspectos de la vida cotidiana supondría un importante impacto a nivel social, laboral/educativo y personal, modificando nuestros procesos psíquicos, enfoques de comunicación y conocimiento (Turkle, 1995).

El uso diario o casi diario de la red ha aumentado rápidamente en la última década. En 2006, sólo el 35% de las personas en el Reino Unido utilizaban Internet a diario. Esta cifra ha aumentado hasta el 82% en 2016. El uso general de los medios de comunicación social también ha aumentado ampliamente con el uso de Internet. En la sociedad contemporánea, aproximadamente el 40% de la población mundial accede a la red. Además, su uso global ha crecido casi seis veces en la última década, lo que representa alrededor de 2 millones de usuarios en todo el mundo (International Telecommunication Union, 2012).

La investigación muestra que el uso de Internet está aumentando entre la población adulta (Büchi, Just & Latzer, 2016). Sin embargo, el uso de los medios sociales es mucho más frecuente entre los adolescentes y adultos jóvenes que en las generaciones mayores (Tsitsika et al., 2016). El grupo de 16 a 24 años son, con mucho, los usuarios de Internet más activos, y el 91% utilizan Internet para las redes sociales. Porcentaje comparable con el 51% de los usuarios entre 55-64 años y sólo el 23% de los mayores de 65 años. Está claro que hay una disparidad generacional cuando se mira el uso de los medios de comunicación social (Office for National Statistics, 2016).

14

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Navegar por Internet se ha convertido en una de las actividades preferidas para los jóvenes debido al acceso libre e ilimitado, la rapidez en la respuesta, la interactividad y las recompensas inmediatas (Echeburúa & De Corral, 201). *Facebook* es la plataforma de medios de comunicación social más utilizada con cerca de 30 millones de usuarios, seguido por *Twitter* con 15 millones de usuarios en el Reino Unido. Las siguientes plataformas más populares son *Google+*, *LinkedIn*, *Pinterest*, *Instagram* y *Snapchat* (Rose McGrogy Social Media, 2016).

La propiedad del teléfono móvil es casi omnipresente entre adolescentes y adultos jóvenes, que emplean en su vida diaria diversa información tecnológica y aplicaciones web. Esto es paralelo a la propagación de una “cultura del dormitorio”, con la denominada habitación tecnificada. El dormitorio del adolescente, que una vez fue utilizado principalmente para dormir, estudiar o escuchar música, se ha convertido en un estudio de alta tecnología equipado con televisión, radio, ordenador, *play station* y otros dispositivos electrónicos, proporcionando tanto un refugio del mundo real como puerto de salida para uno virtual. Esto da lugar a una menor inversión de tiempo de recreación en lugares públicos o en la sala de estar con la familia (Schimmenti et al., 2012).

El uso de la red ha mostrado tener efectos positivos, por ejemplo, en la salud de los jóvenes. A través de blogs donde comparten experiencias personales sobre los problemas de salud con personas que también los padecen, mejoran sus conocimientos sobre las enfermedades, acceden a los servicios de salud pertinentes y permiten explicar mejor sus propias

15

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

circunstancias de salud. La naturaleza personal de alguien que comparte sus experiencias puede proporcionar a otros estrategias prácticas y mecanismos de afrontamiento (Ziebland & Wyke, 2012).

Los jóvenes están recurriendo cada vez más a los medios de comunicación social como medio de apoyo emocional para prevenir y tratar problemas de salud mental (Farnan et al., 2013). Los estudios sugieren que los jóvenes con problemas psicopatológicos son los usuarios más habituales de las redes sociales, lo que supone una oportunidad de oro para mejorar la presencia de servicios de atención psicológica *online* que ofrezcan ayuda y apoyo a quienes lo necesitan (Wong, Merchant & Moreno, 2014). La evidencia existente sugiere que la interacción con los pacientes en Internet puede mejorar su cuidado y afectar a los resultados en salud (Househ, 2013).

La construcción de comunidades en las redes sociales es también un aspecto positivo distinto para muchos jóvenes, que al unirse a "grupos" o "páginas" pueden rodearse de personas de ideas afines y compartir sus pensamientos o preocupaciones (Hampton, Goulet, Rainie & Purcell, 2011). Para los usuarios moderados de Internet supone una fuente de apoyo que les permite crear una imagen social (Kuss et al., 2014).

La interacción *online* puede favorecer las relaciones sociales e implicar beneficios en la socialización y la autoestima (Shaw & Black, 2008), así como disminuir la soledad (Ryan & Xenos, 2011). Los medios de comunicación social pueden actuar como una plataforma eficaz de expresión (Orehek & Human,

16

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

2017). Estos dan la opción de personalizar sus perfiles y fuentes con imágenes, videos y palabras que expresan quiénes son y cómo se identifican. Además, han impulsado una revolución en la capacidad de los jóvenes para expresar su identidad política sin estar involucrados en esta, a través de canales convencionales (Orehek & Human, 2017).

Las plataformas de medios sociales también ofrecen a los jóvenes una herramienta útil para hacer, mantener o construir las relaciones interpersonales del mundo real, permaneciendo conectados con amigos y miembros de la familia en todo el mundo, socializando *online* con los amigos que se ven a diario, reviviendo las relaciones "inactivas" interactuando en Internet o reuniéndose con nuevos amigos en *chats* y redes sociales. Sin embargo, la información compartida en las redes sociales no siempre es fiable. La información de expertos se mezcla fácilmente con información que puede no ser creíble o correcta. La aparición de "noticias falsas" en las redes sociales tiene implicaciones reales para los jóvenes y resultados en su salud (Sainsbury & Benton, 2017).

3.2 Adicción a Internet (AI)

El uso de las TIC's ha traído consigo nuevos fenómenos sociales entre ellos la AI. Este es un hecho relativamente reciente que ha tenido un impacto en la sociedad, ya que los usuarios frecuentemente sustituyen el entorno real por un mundo virtual en donde la dependencia a un dispositivo electrónico con

17

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

acceso constante a Internet se va incrementando de manera gradual (Kuss, Griffiths, Karila & Billieux, 2014).

Goldberg (1995) acuñó hace más de 20 años el término *Internet addiction disorder*, y lo describió fundamentándose en los criterios diagnósticos del juego patológico de la cuarta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-4, 1994). Siguiendo esta propuesta inicial, Young (1998) y Griffiths (1996) surgieron como pioneros en las investigaciones sobre la AI, siendo los primeros en examinar el problema clínico empíricamente. Debido al uso creciente de Internet en los últimos 15 años, la AI ha atraído la atención de investigadores y clínicos. Desde entonces no han dejado de sucederse estudios empíricos que investigan el fenómeno a nivel global en población de todas las edades.

El uso excesivo de Internet ha sido denominado de diferentes maneras incluyendo *Internet Addiction Disorder* (Goldberg, 1995; Bai, 2001; Shaw, 2008; Tao, 2010), *Internet Addiction* (Young 1996, 1998), *Pathological Internet Use* (Morahan-Martín, 2000; Davis, 2001), *Problematic Internet Use* (Shapira, 2000; Caplan, 2002; Davis, 2002) o *Pathological Use of electronic media* (Pies, 2009).

Aunque varias definiciones de la AI se han propuesto desde principios de 1990, no existe consenso sobre la definición o criterios a incluir en su consideración como un trastorno psicológico (Durkee et al., 2012). Generalmente se ha considerado un trastorno de control de impulso o una adicción similar a las asociadas con el uso de sustancias adictivas (Spada,

18

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

2014) y se agrupa en la categoría de las adicciones conductuales o tecnológicas (Adièle & Olatokun, 2014). Definiciones tempranas la caracterizaban como la incapacidad de reducir el uso de Internet (Young, 1998a), que causa un impacto significativo en las dimensiones psicológica, social, profesional o escolar (Beard & Wolf, 2001).

En este estudio utilizamos el término AI acuñado por Young (1996) para representar un estado patológico que ocurre debido al uso excesivo de Internet. Los criterios diagnósticos propuestos por la autora tienen que ver con, (i) la presencia de sentimientos de preocupación por Internet; (ii) el sentimiento de que el tiempo invertido en la red no es suficiente, por lo que surge la necesidad de aumentar la cantidad de tiempo con el fin de obtener satisfacción; (iii) intentar de forma frecuente pero sin éxito controlar, disminuir o detener el uso de internet; (iv) los continuos intentos del adolescente por detener o disminuir el uso de Internet, que originan en él sentimientos de inquietud, malhumor, depresión o irritabilidad; (v) la sensación de satisfacción que el uso de Internet produce en el adolescente, que le incita a continuar más tiempo del que pretendía inicialmente, por lo que desconectarse cuando lo había planeado le resulta complicado; (vi) el uso constante de Internet, que ocasiona en el joven el riesgo de perder relaciones importantes, el trabajo o alguna oportunidad educativa; (vii) la solidez del vínculo adolescente-internet para el joven, que llega al grado de mentir a miembros de su familia y a otras personas cercanas, con el fin de ocultar la importancia de dicha relación; y (viii) el pretender

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

escapar de problemas o situaciones que le producen ansiedad, impotencia, culpa o disgusto para sentirse tranquilo y alejado del conflicto (Young, 1998a).

Los usuarios denominados adictos a Internet sienten una necesidad incontenible y compulsiva de conectarse al medio, así como una imposibilidad de controlar el tiempo pasado *online* (Jung et al., 2014; Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla & McElroy, 2000; Spada, 2014). Por otro lado, los investigadores del comportamiento social generalmente coinciden en que el fenómeno de la AI causa un bienestar psicológico y social poco saludable entre los usuarios (Yao & Zhong, 2014), especialmente en los adolescentes (Smahel, Brown & Blinka, 2012). Esto se debe a que los jóvenes pasan mucho tiempo en Internet para establecer y mantener interacciones sociales con otras personas a costa de las diversas consecuencias asociadas a esta adicción como son el deterioro de las relaciones sociales en la vida real o el bajo rendimiento escolar y/o laboral (Jiang, 2014; Valkenburg & Peter, 2007).

Los menores de entre 12 y 17 años acceden a Internet más que cualquier otro grupo de edad (Pew Research Center, 2012), por lo tanto, corren un mayor riesgo de desarrollar la adicción. La adolescencia es una etapa evolutiva de riesgo para el desarrollo de la AI (Kuss et al., 2014), ya que son más sensibles a ser envueltos por la fascinación del mundo virtual, adoptando esto como parte de su vida y dejando de lado el mundo real, pero sobre todo utilizando este medio como evasión de sus problemas personales o sociales (Ortiz Henderson, 2011). El desarrollo del trastorno se ha asociado con la necesidad de los adolescentes de independencia, la exploración de la identidad y los

20

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

desafíos en las relaciones sociales. Las dificultades en estas áreas se pueden abordar a través de Internet, a menudo aumentando el riesgo de precipitar la adicción al medio (Kuss et al., 2014). Es importante que la AI no pase desapercibida durante este período evolutivo y es fundamental identificar que comportamientos adictivos, inicialmente observados en la adolescencia, tienden a continuar en la edad adulta si no son tratados (Coffey, Carlin, Lynskey, Li & Patton, 2003). De este modo se podrán desarrollar programas de prevención e intervención para este comportamiento disfuncional en los jóvenes.

Davis (2001) distingue el uso excesivo multidimensional de la red, al que denomina uso problemático generalizado de Internet, del abuso de funciones de contenido específico como la AV, condición que fue incorporada en la sección III “Medidas y Modelos Emergentes” de la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5, 2013) bajo la etiqueta de “*Internet gaming disorder*”. El objetivo de esta inclusión ha sido fomentar el estudio de las condiciones implicadas en el mismo.

Por otro lado, pese a la controversia acerca de si la AI generalizada debía ser incluida en dicho manual como un trastorno específico, esta no ha sido aceptada porque la investigación producida hasta el momento ha sido considerada insuficiente (Block, 2008; Petry & O'Brien, 2013; Pies, 2009). La crítica también ha apuntado a la falta de enfoque en comportamientos problemáticos individuales realizados *online* (Starcevic & Aboujaoude, 2017); la confusión entre la adicción a un medio y la adicción a una búsqueda específica

21

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

(Griffiths & Szabo, 2014); la relativa insistencia en la retirada y tolerancia como características definitorias (Starcevic & Aboujaoude, 2017); el desafío de definir el uso excesivo como el número de personas que están cada vez más conectados a Internet (Starcevic & Aboujaoude, 2017); la separación irreal entre Internet e innumerables plataformas de juegos y mensajes de texto ahora accesibles a través de un mismo dispositivo (Aboujaoude, 2010); y la falta de rigor descartando posibles causas proximales, como depresión, ansiedad social y TDAH (Starcevic, 2010).

Sin embargo, Balaguer (2008) menciona que el hecho de que el término AI aún no se encuentre en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5, no anula su existencia o la posibilidad de ella, ni tampoco su probable estatus patológico.

Griffiths (1999, 2000) ha sostenido que hay una diferencia fundamental entre las adicciones de contenido específico a Internet y la AI generalizada. Investigación empírica reciente ha mostrado diferencias conceptuales que apoyan que se trata de entidades nosológicas separadas (Király et al., 2014; Laconi, Tricard & Chabrol, 2015; Montag et al., 2014). Algunos autores han afirmado que en lugar de considerar la AI en sí, los investigadores deberían centrarse en actividades particulares en Internet que podrían ser potencialmente adictivas porque las personas no se vuelven adictas al medio, sino a su comportamiento real al participar en las actividades que ofrece la red (Widyanto & Griffiths, 2006). En términos de aplicaciones específicas, el juego ha sido ampliamente investigado como una aplicación *online* con un alto

22

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

potencial adictivo (Kuss & Griffiths, 2012b). Por otra parte, el uso de aplicaciones sociales, como el chat *online* (Huang, 2006), las redes sociales como *Facebook* (Kittinger, Correia & Irons, 2012; Kuss & Griffiths, 2011) y la mensajería instantánea (Leung, 2004) se han encontrado asociada a la AI.

Internet y las redes sociales han transformado la forma en la que esta generación, conocidos comúnmente como "nativos digitales", interactúan y se comunican entre sí (Van Slyke, 2003). Muchos jóvenes no han vivido sin acceso instantáneo a la red y aplicaciones de interacción social. Si bien se presentan grandes oportunidades para la innovación, el aprendizaje y la creatividad, la evidencia está generando preocupación por las consecuencias potenciales para la salud mental de nuestros jóvenes.

La denominada generación Z o Generación Milenial, nacidos en los años 90 y principios del 2000, han crecido con Internet y, por lo tanto, son receptores directos de esta tecnología moderna que ha revolucionado el acceso al conocimiento y a los medios de comunicación. Son las primeras personas en crecer con ordenadores personales, videojuegos e Internet. Ese es su medio de interacción elegido y en lugar de ser dependientes de la TV, pueden llegar a serlo de la red. Están muy involucrados en el correo electrónico, mensajes, salas de chat, *Facebook*, *MySpace*, *sexting*, blogs, juegos *online*, etc... Por otro lado, la llamada generación ALFA, enteramente nacida en el siglo XXI, está tomando el relevo de la generación Z, siendo estos niños/as los que mayor peligro corren a desarrollar una adicción al medio teniendo en cuenta, entre otras cosas, el potencial adictivo de la tecnología y de la red y que no han

23

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

conocido, como generaciones anteriores, una forma alternativa de socialización (Greydanus & Greydanus, 2012).

En general, los adictos a Internet usan la red para reunirse y comunicarse con otros para desarrollar la autoestima y ganar una sensación de control (Kubey et al., 2001), para buscar niveles más altos de entretenimiento, interactividad y satisfacción (Chou & Hsiao, 2000), para buscar un mayor placer y escapar de la realidad (Leung, 2004), así como para buscar gratificaciones y entretenimiento (Yang & Tung, 2007).

3.2.1 Criterios diagnósticos y escalas de evaluación

La conceptualización de la AI no aparece en ninguna clasificación diagnóstica, incluyendo el DSM-5, y no hay un conjunto de criterios ampliamente aceptado. Sin embargo, se han propuesto diferentes marcos conceptuales como base teórica para la comprensión de la AI en adolescentes (Liu & Kuo, 2007). Uno de los más difundidos es la Teoría de Problemas de Conducta (Jessor, 1987) que defiende que en cualquier conducta problemática de los jóvenes participan tres sistemas principales: la personalidad, el medio ambiente y los sistemas de comportamiento.

Echeburúa & Corral (2010) hacen mención a las características asociadas al uso disfuncional de Internet, presentes cuando un adolescente o joven muestra conductas diferentes de las habituales. Estas características son: (i)

24

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

privarse del sueño para estar conectado a la red, a la que se dedica unos tiempos de conexión anormalmente altos; (ii) descuidar otras actividades importantes como el contacto con la familia, las relaciones sociales con los amigos o el estudio; (iii) recibir quejas en relación con el uso de la red de alguien cercano, pues se está pensando constantemente en la red e incluso sentirse irritado cuando no se está conectado; y (iv) los intentos por parte del usuario de limitar el tiempo de conexión sin conseguirlo, perdiendo la noción del tiempo y disminuyendo el rendimiento académico.

Griffiths (2000) sostiene que la mayoría de los individuos que presentan AI simplemente lo utilizan como un medio para alimentar otros comportamientos adictivos. Este autor argumenta que algunos comportamientos en Internet (por ejemplo, el cibersexo) pueden ser conductas que el individuo sólo lleva a cabo en Internet y pueden ser incluidas dentro de los trastornos psiquiátricos ya existentes. Sin embargo, varios investigadores han sostenido que la AI es una entidad psiquiátrica, proponiéndola a menudo como un comportamiento adictivo (Widyanto & Griffiths, 2006) o un trastorno de control de impulso (American Psychiatric Association, 2000; Yau et al., 2012). Se ha sugerido que la AI comparte características de un comportamiento adictivo como ansiedad, tolerancia y aislamiento (Block, 2008; Ko et al., 2009). Siguiendo esta línea, Block (2008) sugirió cuatro criterios diagnósticos esenciales para considerar la AI como un posible diagnóstico de comportamiento adictivo: (i) uso excesivo de Internet, a menudo asociado con una pérdida de sentido del tiempo; (ii) aislamiento, incluyendo sentimientos de ira, depresión y tensión frente a la

25

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

inaccesibilidad a Internet; (iii) tolerancia, incluyendo la necesidad de un mejor equipo informático, con un mejor software o un mayor número de horas de uso; y (iv) consecuencias adversas, incluyendo mentiras, bajo rendimiento escolar, aislamiento social y fatiga.

Por su parte, Griffiths (1996) ha propuesto seis síntomas característicos del comportamiento adictivo. Estos síntomas son la prominencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, aislamiento, conflicto y recaída. Young (1998b) sugirió que aquellos que presentan un total de ocho síntomas cumplirían el diagnóstico de juego patológico. Estos son la preocupación, la tolerancia, la falta de control, la modificación del estado de ánimo, la incapacidad de reducir el tiempo conectado, el escape, las mentiras y las consecuencias sociales. Por otra parte, los tres criterios básicos que proponen Shapira et al. (2003) para considerar el uso problemático de Internet como un trastorno del control de impulsos del DSM-4-TR (American Psychiatric Association, 2000) serían la presencia de una preocupación desadaptativa relacionada con el uso de Internet, un deterioro de la actividad del sujeto y la presencia de malestar clínicamente significativo. Sin embargo, los criterios diagnósticos propuestos por Young (1998), Shapira et al. (2003) y Griffiths (1996) se establecieron sobre la base de las revisiones de la literatura y han sido cuestionados debido a que carecen de evidencia empírica para apoyar sus contenidos y puntos de corte (Kuss et al., 2014).

La teoría del desplazamiento plantea la hipótesis de que la participación en actividades sociales *online* desplaza la interacción que se tendría cara a cara

26

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

con amigos y familiares lo que puede tener consecuencias negativas en su bienestar psicológico (Valkenburg & Peter, 2011). En consonancia con esta interpretación, se ha investigado la relación entre la AI y el malestar psicosocial. Por ejemplo, Alavi et al. (2010) examinaron el efecto del uso excesivo de Internet en síntomas psiquiátricos entre 250 estudiantes iraníes y encontraron que la AI correlacionó positivamente con síntomas de ansiedad y depresión. Lee & Leeson (2015) encontraron una correlación positiva entre el uso excesivo de Internet y la ansiedad entre los estudiantes universitarios de Israel. De manera similar, Hong, Huang, Lin & Chiu (2014) investigaron los síntomas depresivos de los adictos a Internet y *Facebook* en Corea y Grecia, respectivamente, y obtuvieron resultados similares. En otro estudio, Yao & Zhong (2014) analizaron la correlación entre la AI y el malestar psicológico entre estudiantes universitarios en Hong Kong y encontraron que la AI aumentó el nivel de soledad con el tiempo.

La tendencia principal que ha intentado explicar la AI consiste en ver este trastorno como una adicción conductual marcada por la alta impulsividad y que comparte la mayoría de las características con las adicciones a sustancias (Beard & Wolf, 2001; Block, 2008; Shapira et al., 2003). Esta se basa en la definición de Young (1996) de la AI, donde los criterios para el juego patológico (que se basaron en criterios de abuso de sustancias) se utilizan para definir el uso disfuncional de Internet como un trastorno adictivo en la que la falta de control de los impulsos es una característica clave. Beard & Wolf (2001) mantienen que los criterios de Young para la AI son demasiado rígidos,

27

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

subjetivos y transparentes. También explican que, si la AI se basa en criterios patológicos de juego, debe considerarse como un trastorno de impulsividad. En este contexto, Shapira et al. (2003) proponen clasificar la AI como un trastorno del control de los impulsos, pero esta clasificación también ha sido criticada por ser demasiado restrictiva (Burnay, Billieux, Blairy & Larøi, 2015). Por otro lado, en base a la teoría de Vallerand et al. (2003), la AI puede verse como la consecuencia de una pasión obsesiva (Lafrenière, Vallerand, Donahue & Lavigne, 2009; Przybylski, Weinstein, Ryan & Rigby, 2009).

Un nuevo marco teórico ha sido propuesto por Brand, Young, Laier, Wöfling & Potenza (2016) denominado interacción de la persona-afecto-cognición-ejecución, donde el deterioro de las funciones ejecutivas y el control inhibitorio ha sido destacado por su relevancia para el desarrollo de la AI. De acuerdo con este modelo, al desarrollo y mantenimiento de trastornos específicos de uso de Internet subyacen interacciones entre factores predisponentes (por ejemplo, personalidad y síntomas psicopatológicos), moderadores (por ejemplo, estilos de afrontamiento disfuncional y expectativas de Internet) y mediadores (por ejemplo, respuestas afectivas y cognitivas). Estas interacciones complejas, experimentando gratificación y refuerzo positivo, como consecuencia del uso de una cierta característica de Internet, y con una reducción de las funciones del control ejecutivo y control inhibitorio, podrían resultar en un trastorno específico de uso de Internet (Brand et al., 2016). Este marco teórico menciona la impulsividad entre los factores de personalidad que muestran asociaciones más estables con la AI y, por lo tanto,

28

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

se propone para ser uno de los factores que influyen en su desarrollo y mantenimiento.

Existe un número considerable de herramientas para la evaluación de la AI, aunque algunas de ellas no han sido adecuadamente validadas (Laconi, Rodgers & Chabrol, 2014). Pocas áreas de investigación han acumulado un conjunto tan rico y variado de instrumentos diagnósticos en un periodo de tiempo tan corto, lo que ilustra la vitalidad y la creatividad en dicho campo (Laconi, Rodgers & Chabrol, 2014). La escala más corta consta de 6 ítems, mientras que la más larga tiene 44. Sin embargo, usar escalas con una gran cantidad de elementos a menudo no es práctico en grandes encuestas epidemiológicas (Škařupová, Ólafsson & Blinka, 2015).

Una preocupación general sobre la validez de las escalas reside en la falta de definición de la AI (Lee et al., 2013). A la preocupación sobre la solidez de la base teórica del trastorno se añade la falta de evaluación rigurosa de las propiedades psicométricas de los distintos instrumentos de evaluación. De hecho, la mitad de las escalas tienen sólo un estudio apoyando su fiabilidad y validez (Wartberg et al., 2013). Para avanzar en el terreno, debería frenarse el desarrollo de nuevas escalas y validar las ya existentes en diversas poblaciones, proponiendo un método de evaluación estándar (Wallace & Masiak, 2011).

A continuación, se detallan los cuatro instrumentos diagnósticos más utilizados para la evaluación del trastorno. El cuestionario de diagnóstico

29

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

(Young, 1996a) ha obtenido una valoración satisfactoria pese a contar con menos estudios empíricos. Es una medida de autoinforme de 8 ítems que se fundamenta en los criterios diagnósticos del DSM-4 para el juego patológico. El criterio utilizado incluye síntomas de preocupación, tolerancia, pérdida de control, retirada, consecuencias negativas, negación y escapismo. El cumplimiento de cinco o más de estos indica AI. Su puntuación dicotómica la hace una herramienta útil y de fácil administración, sin embargo, esta escala fue creada hace más de dos décadas. Podría ser útil considerar la actualización de ciertos elementos asociados a un contexto *online* moderno (Kuss et al., 2014). El coeficiente alpha de Cronbach de la escala es de .79 (Young, 1996a).

El *Internet Addiction Test -IAT-* (Young, 1998a) es la escala más frecuentemente utilizada para medir la AI y ha sido validado en 17 idiomas diferentes. Es una escala de autoinforme de 20 ítems que evalúa el trastorno basándose en los criterios de la dependencia de sustancias y del juego patológico (DSM-4, 1994). Los criterios incluyen la pérdida de control, las consecuencias negativas en la vida cotidiana, descuidando las relaciones y las actividades recreativas, así como la modificación del estado de ánimo y el engaño. Se clasifica en una escala tipo Likert que varía de 1 (“nada”) a 5 (“siempre”), permitiendo con ello una evaluación dimensional más que categórica. Los usuarios de Internet que presentan problemas significativos debido a un uso disfuncional son los que obtienen una puntuación entre 70-100. Por otro lado, se consideran usuarios con problemas frecuentes los que

30

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

puntúan entre 40-69. El coeficiente alpha de Cronbach para el IAT es de .89, lo que demuestra su buena consistencia interna (Puerta-Cortés et al., 2012) sin embargo, no contiene una dimensión temporal al no pedir al participante que califique la presencia de los síntomas durante un período de tiempo específico (Kuss et al., 2014).

La Escala Compulsiva de Uso de Internet (Meerkerk et al., 2009) es otra herramienta que demostró buenas propiedades psicométricas en términos de fiabilidad y validez, con valores alfa de Cronbach entre .79 a .93. Se trata de una medida de autoinforme de 26 ítems valorados en una escala Likert de 4 puntos. Con ella se evalúan los síntomas centrales de la AI como son la tolerancia, el uso compulsivo, la retirada, el impacto negativo en las actividades y en las relaciones sociales, la condición física y la gestión del tiempo. Además de esto, se pregunta acerca de las horas semanales dedicados a estar *online*.

De los instrumentos más recientemente desarrollados, destaca la Escala de Problemas Generalizados de Uso de Internet-2 (Caplan, 2010). Este instrumento ha demostrado buenas propiedades psicométricas con un alfa de Cronbach de .91. Su breve formato de 15 ítems valorados en una escala Likert de 8 puntos lo convierte en una herramienta útil, al menos en el área de investigación.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3.2.2 Prevalencia

El estudio sobre la incidencia y las tasas de prevalencia de la AI en países Occidentales y Orientales ha atraído la atención de investigadores de disciplinas como la comunicación, la educación y la psicología (Li, O'Brien, Snyder & Howard, 2015). Dicha investigación es primordial para evaluar la demanda de tratamientos y medidas preventivas (Wartberg et al., 2015). Sin embargo, los estudios que intentan estimar las tasas de prevalencia de AI suelen enfrentarse a varias deficiencias metodológicas. Por un lado, actualmente no existen criterios consensuados para el diagnóstico del trastorno, lo que afecta directamente a la idoneidad, fiabilidad y validez de los estudios que utilizan instrumentos diagnósticos inconsistentes para evaluar este fenómeno (Weinstein & Lejoyeux, 2010). Por otro lado, a pesar de las dificultades relativas al diagnóstico y la heterogeneidad de instrumentos para su evaluación, la mayoría de los estudios que informan de tasas de prevalencia de AI sufren de sesgos de selección por muestreo debido al uso sistemático de técnicas no probabilísticas (por ejemplo, muestras de conveniencia) y a la excesiva confianza en muestras específicas (por ejemplo, adolescentes o adultos). Estas dos cuestiones comprometen la validez de la mayoría de los estudios de prevalencia, limitando al mismo tiempo las posibles comparaciones de las tasas de prevalencia en diferentes contextos culturales (Pontes, Kuss & Griffiths, 2015).

Los medios sociales califican Internet como más adictivo que los cigarrillos y el alcohol (Hofmann, Vohs & Baumeister, 2012). Se cree que la adicción a los

32

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

medios de comunicación social afecta a alrededor del 5% de los jóvenes (Jenner, 2015). De acuerdo con el estudio europeo "EU Kids Online", en España más del 79% de los jóvenes tiene un perfil en una red social (Garmendia, Garitaonandia, Martínez & Casado, 2011).

A través del test de Adicción a Internet de Young (1998b), se ha encontrado que el 1.5% de los jóvenes griegos (Kormas, Critselis, Janikian, Kafetzis & Tsitsika, 2011) y el 1.6% de los adolescentes finlandeses (Kaltiala-Heino, Lintonen & Rimpela, 2004) resultaron adictos al uso de Internet. Por otro lado, utilizando una versión modificada del Inventario Minnesota de trastornos impulsivos: el 4% de alumnos de una escuela de educación secundaria de EE. UU. fueron identificados como adictos al uso de Internet (Liu, Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo & Potenza, 2011).

Se han informado de tasas de prevalencia más altas en los países del sudeste asiático Taiwán, Singapur, Corea del Sur y China. Por ejemplo, usando el Test de adicción a Internet de Young (1998b), el 8% de los adolescentes en China (Cao, Sun, Wan, Hao & Tao, 2011) y el 10.7% de los adolescentes en Corea del Sur (Park, Kim & Cho, 2008) resultaron adictos a usar Internet. Lin & Tsai (2002) informaron que el 11.7% de una muestra representativa de estudiantes de secundaria en Taiwán desarrollaron una AI.

La prevalencia de la AI en jóvenes con trastorno psiquiátrico es considerablemente más alta. Por ejemplo, la prevalencia de la AI entre los menores valorados con la Escala de Evaluación de la Adicción a Internet y a

33

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

los Juegos *Online* (Wölfling, Müller, & Beutel, 2010) fue de 11.3% en Alemania (Müller, Ammerschläger, Freisleider, Beutel & Wölfling, 2012), y evaluado a través del *Internet Addiction Test* (Young, 1998b), el 11.6% de adolescentes ambulatorios en América Latina fueron clasificados como adictos a Internet (Liberatore, Rosario, Colon-De Marti & Martinez, 2011).

Una revisión sistemática acerca de la prevalencia de AI halló que las tasas más altas del trastorno en Europa se encuentran en Grecia (2.6%) y Polonia (2.1%). En Francia, la prevalencia varía entre 2-3% entre los adolescentes y adultos jóvenes (Durkee et al., 2012). En Alemania, evidencia reciente apunta a una prevalencia de aproximadamente 1% de AI (Rumpf, Meyer, Kreuzer, John & Merkeerk, 2011). Una encuesta realizada *online* en India reveló que entre el 4 y el 10% de los usuarios cumplen con los criterios de AI. Por otro lado, las encuestas de población general mostraron una prevalencia de 0.3-0.7%. Respecto al número de horas conectados a Internet, los usuarios adictos obtuvieron un promedio de 38.5 h / semana, mientras que los no adictos promediaron 4.9 h / semana (Goel et al., 2013).

Estudios epidemiológicos sobre el uso problemático de Internet a partir de muestras representativas de población adolescente europea concluyen que las tasas de prevalencia de la AI oscilan entre un 1.2 y 4.4% (Durkee et al., 2012; Tsitsika et al., 2014). Un estudio reciente obtuvo un 6% de prevalencia mundial de AI (Cheng & Li, 2014), más de tres veces mayor que la de juego patológico, que oscila entre 0.2 y 2.2% (Shaffer, LaBrie, LaPlante, Nelson & Stanton, 2004).

34

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3.2.3 Factores asociados a la AI

3.2.3.1 Factores sociodemográficos

El sexo masculino ha mostrado estar asociado con la AI (Kuss et al., 2014; Tsitsika et al., 2009). Los adolescentes varones parecen estar más predispuestos a participar en diversas actividades *online* asociadas a la AI que las chicas. Sin embargo, otros estudios no han encontrado ninguna asociación entre el género y la adicción (Hwang et al., 2014). La disparidad en los resultados puede estar asociada a diversos factores, como las diferencias culturales en el uso de Internet, el propósito de su uso y la disponibilidad de acceso al medio (Alavi et al., 2010).

El fácil acceso a Internet es un factor que puede contribuir al desarrollo de la patología. Además, la adolescencia y la edad adulta temprana son un momento crítico y potencialmente vulnerable para el desarrollo social y emocional por lo que la comprensión de los efectos de las redes sociales sobre la salud en esta etapa es de particular interés (Ghassemzadeh, Shahraray & Moradi, 2008). En definitiva, respecto a la edad de los usuarios, son muchas las investigaciones que han demostrado que los adolescentes y los adultos jóvenes utilizan Internet con más frecuencia que cualquier otro grupo de edad, con diferentes propósitos, como el entretenimiento o la comunicación con amigos y extraños (Valkenburg & Peter, 2011). Por lo tanto, este grupo de usuarios parece ser más vulnerable a la AI y a los problemas psicosociales asociados (Smahel et al., 2012).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Varios estudios sugieren que el género masculino sea más probable que participe en conductas de riesgo *online*, como la agresividad cibernética (Li, 2006), la AV (Schou Andreassen et al., 2016), el uso ilegal de *software* (An et al., 2012) y la "adherencia a Internet" (Lau & Yuen 2013). Sin embargo, las mujeres en comparación con los hombres parecen demostrar más problemas con respecto a otras formas de uso de Internet, particularmente las redes sociales (Schou Andreassen et al., 2016). Un estudio representativo sobre muestra alemana mostró que, respecto al uso de redes sociales, el 77.1% de las mujeres adictas a Internet a la edad de 14-24 años utilizan este medio de interacción social en comparación con el 64.8% de los hombres de la misma edad (Wartberg et al., 2015).

3.2.3.2 Sintomatología psicopatológica

La evidencia indica que el uso desadaptativo de Internet es capaz de generar un impacto negativo (Kandell, 1998), pudiendo ser causa y/o consecuencia de problemas de salud psicosocial. Así, los síntomas psicopatológicos parecen subyacer al uso excesivo de Internet, por lo que dicho hábito puede desarrollarse precipitado por problemas de salud mental en curso (Carli et al., 2012; Young, 1998a). Diversos estudios han encontrado una relación bidireccional entre la AI y ciertas variables psicosociales, tales como problemas emocionales, déficit en habilidades sociales, escaso apoyo familiar, hostilidad e impulsividad (Ko et al., 2014).

36

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Evidencia empírica sobre el abuso de Internet ha revelado muchos problemas de mala adaptación que asocian la AI con factores de riesgo como síntomas psicopatológicos (Kayış et al., 2016) y dificultades interpersonales (Torrente, Piqueras, Orgilés & Sword, 2014; Yayan, Arikan, Saban, Gürarlan & Özcan, 2017). Por el contrario, las variables que impiden o reducen la vulnerabilidad del desarrollo de la AI se han definido como factores de protección. Un estudio reciente concluye que la propia identidad, la autoestima, la autoeficacia, la apertura a la experiencia, la extraversión, la cordialidad y la responsabilidad son variables psicológicas protectoras de la AI en población adolescente (Kayış et al., 2016). Por otro lado, la cohesión familiar, actitudes positivas de crianza, la calidad de relación con los padres, la comunicación funcional y la supervisión de los padres del uso de Internet son variables de interacción social que han presentado una correlación negativa con la AI por lo que son identificados como factores protectores de su desarrollo (Li, Garland & Howard, 2014).

La investigación sugiere que los jóvenes, que son grandes usuarios de las redes sociales, que pasan más de dos horas al día conectados a aplicaciones como *Facebook*, *Twitter* o *Instagram*, tienen más probabilidades de padecer problemas de salud mental, incluyendo síntomas de ansiedad y depresión (Sampasa-Kanyinga, Hugues & Rosamund, 2015). Ver a los amigos constantemente de vacaciones o disfrutar de las noches puede hacer que los jóvenes sientan que están perdiendo el tiempo mientras otros disfrutan de la vida. Las fotografías y vídeos publicados son, en gran medida, editados o

37

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

escenificados y muchos jóvenes los comparan con sus vidas aparentemente mundanas. Los hallazgos de un pequeño estudio, encargado por Anxiety UK, apoyaron esta idea y encontraron evidencia de que los medios sociales alimentaban la ansiedad de los jóvenes (Anxiety UK, 2012).

Los síntomas psicopatológicos que más comúnmente correlacionan con la AI son la depresión (Nie, Zhang & Liu, 2017), los trastornos de ansiedad (Ostovar et al., 2016) y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (Ho et al., 2014). Sin embargo, parece complicado identificar estos síntomas están conduciendo a la AI, o si se agravan por la adicción y / o son el resultado de esta. Para algunos autores, la AI es una consecuencia de los síntomas psicopatológicos (Davis, 2001) pero parece que la AI también precede a otros trastornos psiquiátricos, funcionales, psicosociales y tiene consecuencias para la salud (Kuss, Griffiths, Karila, & Billieux, 2014). De modo que la AI puede desarrollar o aumentar los síntomas psicopatológicos como la ansiedad social (Weinstein, Dorani, Elhadif, Bukovza & Yarmulnik, 2015), la depresión, la angustia, comportamientos autodestructivos como el abuso de sustancias (Sun et al., 2012) y la ideación suicida (Park, Hong, Park, Ha & Yoo, 2013).

En una revisión sistemática realizada por Lam (2014), la sintomatología psicopatológica de los participantes y de la familia, los factores de crianza y otras variables, como el uso de Internet, la motivación y el rendimiento académico, resultaron factores potencialmente relevantes en la configuración de la AI.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Diversos estudios revelaron que una gran proporción de usuarios problemáticos de Internet también tuvieron una coexistencia con algún trastorno psiquiátrico (Carli et al., 2012; Floros, Siomos, Stogiannidou, Giouzepas & Garyfallos, 2014). Así mismo, extensa investigación ha demostrado déficits en el funcionamiento ejecutivo, como la memoria de trabajo no verbal y tareas de inhibición y toma de decisiones, en usuarios con AI (por ejemplo, Choi et al., 2014). Muchos usuarios de Internet informaron que tenían menos oportunidad de escribir a mano y afirmaron haber olvidado cómo escribir palabras a con un bolígrafo (Fossati, Ergis & Allilaire, 2003). Los síntomas obsesivo-compulsivos (OC) también han sido asociados a la AI (Jang, Hwang & Choi, 2008; Kuss et al., 2014). Estos síntomas implican pensamientos recurrentes y persistentes (obsesiones) que los individuos, a menudo, los abordan mediante actos físicos o mentales repetitivos (compulsiones). Varios estudios han encontrado asociaciones entre sintomatología OC y un mayor riesgo de desarrollar AI en la adolescencia (Jang et al., 2008; Stavropoulos, Alexandraki & Motti-Stefanidi, 2016). Los comportamientos adictivos y la sintomatología OC presentan características comunes y alta comorbilidad, que ha causado que algunos definan AI como un uso compulsivo de Internet (Kuss et al., 2014).

También se ha demostrado que el uso de los medios de comunicación social, en particular el manejo simultáneo de más de una cuenta de redes sociales está vinculado a síntomas de ansiedad social (Becker, Alzahabi & Hopwood, 2013) y dificultades con respecto a las habilidades sociales (Herrera,

39

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Pacheco, Palomar & Zavala, 2010). Las expectativas poco realistas establecidas por las redes sociales pueden dejar a los jóvenes con baja autoestima y una búsqueda de perfeccionismo que puede manifestarse con trastornos de ansiedad (Anxiety.org, 2016).

Además de los trastornos de ansiedad, casi 80.000 niños y jóvenes en el Reino Unido sufren de depresión severa (Green et al., 2005). Hay evidencia creciente que vincula el uso de los medios de comunicación social y la depresión en los jóvenes. El uso de Internet durante más de dos horas al día también se ha asociado con la mala autoevaluación de la salud mental, el aumento de los niveles de angustia psicológica y la ideación suicida (Sampasa-Kanyinga et al., 2015).

Se ha intentado predecir la depresión en individuos basándose únicamente en sus publicaciones en los medios sociales y se ha demostrado que es posible predecir la depresión con una precisión de hasta el 70% simplemente por el estudio de las fotos, videos y comentarios publicados por un individuo en *Twitter* (De Choudhury, Gamon, Counts & Horvitz, 2015).

Un meta-análisis reciente informó que la depresión es uno de los trastornos más comórbidos con AI (Ho et al., 2014). La baja autoestima se ha considerado como un precipitante de la depresión, y se describe como una actitud negativa del individuo hacia él mismo (Fennel, 1997). Un estudio encontró que los adolescentes con menor autoestima eran más fácilmente adictos a Internet (Chiang, 2012), los que consideran el medio como un "refugio", un lugar donde

40

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

poder ganar más apoyo social y aliviar el dolor de su vida diaria. Estas personas a menudo se volvieron más solitarias y más deprimidas, en lugar de estar más conectado socialmente y ser más felices (Morahan-Martin & Schumacher, 2003) Además, mostraron un mayor deterioro en habilidades de comunicación diaria y otras funciones ejecutivas.

Un estudio transversal informó que los estudiantes afectados con AI obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en las medidas de síntomas psicopatológicos que los estudiantes sin adicción (Berner, Santander, Contreras & Gómez, 2014). Sin embargo, el diseño transversal del estudio hace que sea difícil determinar si existe realmente una inferencia causal entre la AI y dichos síntomas. Por otro lado, estudios longitudinales han demostrado que la AI puede conducir a síntomas de depresión, ansiedad y fobia social después de dos años (Gentile et al., 2011), mientras que la depresión, el TDAH, la fobia social y la hostilidad predicen la aparición de la AI después de dos años (Ko et al., 2009).

El sueño y la salud mental también están estrechamente vinculados entre sí. El sueño es particularmente importante para los adolescentes y adultos jóvenes debido a que es un momento clave para el desarrollo (National Institute of Mental Health, 2016). La calidad del sueño es esencial para funcionar correctamente durante las horas de vigilia y los adolescentes necesitan alrededor de 1-2 horas más de sueño cada noche que los adultos (National Sleep Foundation, 2016). El sueño deficiente está relacionado con una amplia gama de condiciones de salud física y mental en adultos, incluyendo

41

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

hipertensión arterial, diabetes, obesidad, ataque cardíaco, accidente cerebrovascular y depresión (Nutt, Wilson & Paterson, 2008). Numerosos estudios han demostrado que el aumento del uso de los medios de comunicación social tiene una asociación significativa con la mala calidad del sueño en los jóvenes (Scott, Gardani, Biello & Woods, 2016). El uso de las redes sociales en teléfonos, ordenadores portátiles y tabletas por la noche antes de acostarse también está relacionado con una mala calidad del sueño (Woods & Scott, 2016). Uno de cada cinco jóvenes afirma que se despiertan durante la noche para revisar mensajes en las redes sociales, lo que los lleva a tener tres veces más probabilidad de sentirse cansados en el colegio que sus compañeros de clase que no usan las redes sociales durante la noche (Power, Taylor & Horton, 2017).

Por último, se ha señalado con frecuencia que los comportamientos adictivos están fuertemente asociados con los mecanismos de defensa inmaduros como negación o fantasía (Bagheri, Azadfallah & Ashtiany, 2013). De hecho, algunos estudios mostraron que los usuarios problemáticos de Internet emplean estrategias de afrontamiento desadaptativas (Senormanci, Konkan, Guclu & Senormanci, 2015), así como mecanismos de defensa inmaduros (Wu, Yuan, Zheng & Zheng, 2009). De hecho, el apoyo social *online* también se puede usar como una estrategia de adaptación disfuncional para alejarse de los problemas de la vida real (Senormanci et al., 2015) y para regular sentimientos negativos como depresión, ansiedad o soledad (Spada, 2014).

42

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3.2.3.3 Factores de personalidad

La personalidad es un concepto brevemente definido como un complejo patrón de características individuales integradas que se expresan automáticamente en casi todas las áreas de funcionamiento psicológico (Millon, Millon, Meagher, Grossman & Ramnath, 2004). Varios modelos de personalidad han sido investigados para cualquier posible papel en el desarrollo y evolución de la AI. En una revisión reciente se encontró clara. Hubo correlaciones positivas, entre la AI y el psicoticismo, la búsqueda de sensaciones y el neuroticismo. Por su parte, se obtuvieron correlaciones negativas con los rasgos de extraversión, responsabilidad, cordialidad y autodirección (Floros & Siomos, 2014).

La adolescencia es un período crítico en el que se desarrolla la personalidad. Durante este período, los jóvenes tienen menos capacidad de ejercer autocontrol y son más propensos a desarrollar conductas adictivas, incluida la AI (Munno et al., 2017). La investigación muestra que hay algunas características de personalidad relacionadas con el uso disfuncional de la red, como la timidez (Ang, Chan, & Lee, 2017), el locus de control externo (Shah, 2017), la baja autoestima y la soledad (Shi, Wang & Zou, 2017). Otros estudios revelan que existe una relación significativa negativa entre la apertura a la experiencia y el uso patológico de Internet (Durak & Senol-Durak, 2014; Stavropoulos, Gentile & Motti-Stefanidi, 2016).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Respecto al modelo de los cinco grandes de Personalidad (McCrae & Costa, 1999), el alto neuroticismo y la baja responsabilidad se han asociado al desarrollo de la AI en adolescentes (Kuss et al., 2013; Servidio, 2014; Zhou, Li, Li, Wang y Zhao, 2017). Sin embargo, hay discrepancias respecto a si la extraversión, la apertura a la experiencia y la cordialidad están relacionadas y cómo a la AI en adolescentes (Zhou et al., 2017). Otros estudios concluyen que los jóvenes que presentan AI puntúan más alto en neuroticismo (Tsai et al., 2009) y más bajo en extraversión (Van der Aa et al., 2009), factores de riesgo potencialmente importantes en el desarrollo de la AI. Así mismo, los estudios que investigan la relación entre la cordialidad y la AI concluyen que el uso desadaptativo del medio presenta una relación negativa con dicha variable de personalidad (Puerta-Cortés & Carbonell, 2013). Es decir, los individuos con bajos niveles de cordialidad tienen más tendencia al uso patológico de Internet.

Una investigación reciente halló que ciertos rasgos de personalidad pueden predisponer al uso patológico de Internet, particularmente el rasgo de psicoticismos y la baja autoestima (Munno et al., 2017). El psicoticismo puede estar asociado con el uso excesivo de Internet en los adolescentes que les resulta difícil relacionarse con los demás y con su entorno. El mundo virtual puede aparecer como un refugio para la mente y convertirse en una alternativa atractiva a la realidad cotidiana. También, la alienación en el mundo virtual puede reforzar las actitudes disociales y el retiro social. Además, cuando el psicoticismo coexiste con baja autoestima, estos jóvenes experimentan

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

vergüenza, incomodidad o ansiedad en situaciones de interacción social, por lo que reaccionan con evitación (Munno et al., 2017).

En la cultura popular abundan ejemplos de individuos actuando de manera más impulsiva, narcisista y agresiva en la red. Internet y las tecnologías parecen nutrir estos rasgos psicológicos, tal vez debido a una "desinhibición *online*". Las tecnologías relacionadas con Internet exacerbaban la impulsividad (Aboujaoude & Starcevic, 2016), como se sugiere, en parte, por su efecto sobre el trastorno del juego y la compra compulsiva, ambos conceptualizados como trastornos del control de los impulsos (Aboujaoude, 2010).

Cao, Su, Liu & Gao (2007) y Lee et al. (2012) mostraron que la AI se asoció positivamente con rasgos de impulsividad, medidos con la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11). Existe consenso en cuanto que los rasgos de impulsividad influyen en la AI, pero otros factores también intervienen, como los rasgos de personalidad (por ejemplo, extraversión y neuroticismo), motivos para usar Internet (por ejemplo, socialización, escapismo y logro), sintomatología psicopatológica comórbida, uso de Internet con fines profesionales y la actividad principal en Internet (juegos, navegación, comunicación, descarga y trabajo) (Billieux, Gay, Rochat & Van der Linden, 2010; Billieux et al., 2013 y Mottram & Fleming, 2009). Siguiendo esta línea, varios estudios han demostrado que tanto la falta de perseverancia (es decir, la tendencia a tener dificultades para permanecer centrado en tareas exigentes y/o aburridas) y la urgencia (es decir, la tendencia a actuar precipitadamente cuando se enfrentan con estados emocionales intencionales) están

45

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

relacionados con la AI (Billieux, Gay, Rochat & Van der Linden, 2010; Mottram & Fleming, 2009; Saraf & Pathak, 2017; Shokri, Potenza, & Sanaeepour, 2017).

3.2.3.4 Factores sociales

Investigaciones recientes han encontrado que los factores familiares juegan un papel importante en la AI en los adolescentes (Chen, Chen & Gau, 2015; Ko et al., 2015b). La cohesión familiar, actitudes positivas de crianza, la calidad de relación con los padres, la comunicación funcional y la supervisión de los padres del uso de Internet son variables que han presentado una correlación negativa por lo que son identificados como factores protectores del desarrollo de la AI (Li et al., 2014).

Según la teoría de sistemas familiares (Cox & Paley, 1997), los miembros de la familia son tan interdependientes que los conflictos entre dos de sus miembros también afectan al resto de ellos. Los adolescentes son particularmente vulnerables a los conflictos interparentales ya que pueden amenazar la sensación de seguridad y desencadenar angustia emocional en los jóvenes (Cummings & Davies, 2011), que a menudo se refugian en Internet para evitar esa angustia, pudiendo desarrollar AI (Ko et al., 2015a).

Diversos estudios han hallado que el conflicto interparental es un factor de riesgo crucial para la AI en adolescentes (Ko et al., 2015a; Terres-Trindade & Mosmann, 2015). Por ejemplo, Ko et al. (2015a) encontraron que el conflicto

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

interparental fue un poderoso predictor de la AI en los jóvenes un año después. Del mismo modo, un estudio de Terres-Trindade & Mosmann (2015) halló que aquellos adolescentes con AI experimentaron niveles más altos de conflicto interparental respecto a los jóvenes sin AI.

La insatisfacción familiar también está asociada con la AI entre adolescentes (Lam, Peng, Mai & Jing, 2009; Yen, Yen, Chen, Chen & Ko, 2007). La familia es la principal unidad social responsable de la socialización de los menores. Cuando la función familiar está afectada se produce un impacto significativo en los problemas de conducta de los adolescentes (Loveland-Cherry, 2000). Un estudio demostró que la baja función familiar predice la AI 1 año más tarde (Ko, Yen, Yen, Lin & Yang, 2007). También son factores de riesgo de la AI una crianza punitiva, la falta de capacidad de respuesta (Xiuqin et al., 2010), la exposición a la violencia (Park, Kim & Cho, 2008), el alto conflicto adolescente-parental y los conflictos entre padres (Yen et al., 2007).

Un estudio encontró asociación entre la AI y variables como la afectividad, baja autoestima, pobres relaciones interpersonales, historia familiar disfuncional, tendencia al aislamiento y evasión de la realidad, entre otras características (Casas, Ruiz-Olivares & Ortega-Ruiz, 2013).

Por otro lado, tal y como se ha señalado, Internet es para los jóvenes un vehículo para la interacción social y el medio para desarrollar distintos tipos de relaciones que se establecen en esas redes. Algunos expertos afirman que las nuevas tecnologías pueden promover las relaciones sociales debido a su

47

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

naturaleza universal (Katz & Aspden, 1997). De hecho, algunos estudios sobre redes sociales muestran que la cantidad de los contactos *online* correlacionan con una mayor sensación subjetiva de bienestar en jóvenes usuarios de Internet (Kim & Lee, 2011). Frente a esta opinión, otros investigadores afirman que el uso de esta tecnología genera aislamiento (Ostovar et al., 2016) e intensifica la soledad o la depresión (Park et al., 2015).

Las dimensiones intrapersonales e interpersonales de la AI son otros de los potenciales efectos negativos del uso inapropiado de Internet. Desde este punto de vista, una adicción intrapersonal, incluye aspectos tales como aumento de tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evitación de otras actividades y la urgencia o necesidad de estar *online*. Por otro lado, una adicción interpersonal incluye la necesidad de establecer amistades en Internet (Carbonell, Graner, Beranuy & Chamarro, 2009).

Otro factor de riesgo importante que puede verse incrementado a través de Internet es la intimidación durante la infancia. A su vez, estas situaciones pueden desencadenar problemas de salud mental, educacionales y de relaciones sociales, con efectos duraderos a menudo llevados hasta la edad adulta (Scott, Dale, Russel & Wolke, 2016). El aumento de los medios de comunicación social ha significado que los niños y los jóvenes estén en contacto casi constante entre sí. El día escolar está lleno de momentos de interacción cara a cara, y el tiempo en casa está lleno de contacto a través de plataformas de medios sociales. Aunque gran parte de esta interacción es

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

positiva, también presenta oportunidades para que los abusadores continúen el acoso incluso cuando no están físicamente cerca del individuo.

El aumento de la popularidad de las aplicaciones de mensajería instantánea como *Snapchat* y *WhatsApp*, acrecienta los problemas asociados, ya que actúan como vehículos rápidos para la circulación de mensajes de intimidación y la difusión de imágenes. Siete de cada diez jóvenes han experimentado el acoso cibernético. Los jóvenes son dos veces más propensos a ser intimidados en *Facebook* que en cualquier otra red social (Ditch the Label, 2013). Estas estadísticas son extremadamente preocupantes para la salud general y el bienestar de los jóvenes. Las víctimas de la intimidación son más propensas a experimentar un bajo rendimiento académico, depresión, ansiedad, autolisis, sentimientos de soledad, cambios en el sueño y patrones de alimentación, todo lo cual podría alterar el curso de la vida de un joven es anecdótico frente al resto de consecuencias para desarrollarse personal y socialmente (Ditch the Label, 2013).

3.2.3.5 Factores biológicos

A lo largo de los últimos 15 años, se han desarrollado diversas líneas de investigación que han utilizado técnicas neurocientíficas para estudiar procesos cerebrales relevantes, así como actividades y estructuras cerebrales asociadas, tanto con la AV como con la AI generalizada (Kuss & Griffith, 2012a; Zhu, Zhang & Tian, 2015). Estos estudios mostraron que los individuos adictos

49

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

a Internet tenían una densidad de materia gris más baja (Zhou et al., 2011), sustancia blanca anormal (Lin et al., 2012) y alteración en la actividad cerebral durante la realización de ciertas tareas (Ding et al., 2014).

Los estudios de neuroimagen tienen varias ventajas sobre los autoinformes, que históricamente han sido los utilizados en la investigación de la AI, ya que permiten una evaluación objetiva de los cambios en el cerebro asociados a cambios en el comportamiento, lo que ha sido ampliamente documentado en la investigación relacionada con la adicción a sustancias (Kalivas & Volkow, 2005).

La investigación sobre la adicción a sustancias revela que esta se desarrolla a través de mecanismos de habituación, es decir el comportamiento adictivo conduce a la liberación de dopamina en las vías dopaminérgicas (Everit & Robins, 2005). Como consecuencia, el individuo se vuelve menos sensible a las recompensas naturales y en su lugar busca el comportamiento adictivo (Kalivas & Volkow, 2005), cambiando finalmente la química del cerebro, provocando el deseo y aumentando la tolerancia (Koob & Le Moal, 2008). La falta de liberación de dopamina en el cerebro conduce a síntomas de abstinencia que sólo pueden aliviarse mediante la reincorporación del comportamiento adictivo (Volkow, Fowler & Wang, 2008). La investigación sugiere que la participación en comportamientos adictivos puede resultar en disfunción cerebral, incluso en las regiones cerebrales prefrontales, es decir, la corteza orbitofrontal y el giro cingulado, que comúnmente se asocian con la toma de decisiones. Se ha encontrado que la activación y los cambios

50

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

cerebrales ocurren de manera similar en adicciones conductuales como la AI (Volkow, Fowler & Wang, 2008).

3.3 Adicción a Internet vs. Adicción a los videojuegos

Griffiths (1999, 2000) ha sostenido que hay una diferencia fundamental entre la AI generalizada y las adicciones de contenido específico de Internet. Reciente investigación empírica muestra claramente diferencias conceptuales que apoyan que se trata de entidades nosológicas separadas (Király et al., 2014; Laconi, Tricard & Chabrol, 2015; Montag et al., 2014).

Davis (2001) propone un modelo explicativo de las distintas adicciones tecnológicas basado en el modelo cognitivo-conductual identificando dos categorías: el uso problemático de Internet generalizado (UPIG) y el uso problemático de aplicaciones específicas de Internet (UPAE), como a los videojuegos *online*. El primero se ha definido como un uso excesivo multidimensional de Internet, mientras que el segundo abarca todos los comportamientos específicos en Internet (Caplan, 2002). En otras palabras, el UPAE podría ser considerado como distintas adicciones en Internet y el UPIG como el uso indiscriminado de Internet (Griffiths & Pontes, 2014). Sin embargo, aunque un número creciente de autores sugiere diferenciarlas (Tonioni et al., 2014), rara vez se han evaluado sus diferencias.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Algunos estudios sobre UPAE mostraron que las mujeres utilizaban en mayor medida las redes sociales que los hombres (Rehbein & Möble, 2013) o compras *online* (Rose & Dhandayudham, 2014), mientras que los hombres presentan más UPAE relacionadas con el sexo (Rehbein & Möble, 2013), videojuegos (King et al., 2013) y juegos de azar (Tsitsika, Cristelis, Janikian, Kormas, & Kafetzis, 2011).

Un estudio reciente pretendió examinar la interrelación entre la AI generalizada y la AV en una muestra representativa de adolescentes húngaros (Király et al., 2014). Los resultados sugieren que, mientras que el uso de Internet era una actividad común entre los jóvenes, los videojuegos son utilizados por un grupo mucho más pequeño. Además, el uso desmesurado de los videojuegos *online*, establecido como más de 7 horas/día, resultó mucho más raro que el uso prolongado de Internet. Los resultados de este estudio concluyeron que la AI se dio en mayor medida que la AV, mientras que un pequeño grupo mostró síntomas de ambos comportamientos problemáticos. Estos resultados están en consonancia con otros trabajos que sugieren un mayor uso excesivo de Internet que de los videojuegos *online* en muestras adolescentes (Rehbein & Möble, 2013; Van Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden & Van de Mheen, 2010).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3.4 Adicción a los videojuegos (AV)

Los videojuegos son una de las actividades recreativas preferidas sobre todo por los jóvenes varones independientemente de su cultura y edad. Sin embargo, los peligros del uso problemático de los videojuegos también han comenzado a surgir. Los videojuegos se pueden utilizar en muchas plataformas diferentes, como ordenadores personales, consolas de juegos portátiles, consolas de videojuegos o teléfonos inteligentes. Todos ellos se pueden reproducir mediante el acceso a Internet (Griffiths et al., 2014).

El uso de este tipo de juegos es cada vez más frecuente en todo el mundo y la prevalencia del uso excesivo unido a las consecuencias derivadas ha impulsado la investigación tanto en el ámbito de la psicología como de la psiquiatría (Sim et al., 2012). La cuestión de si un patrón de comportamientos problemáticos en el uso de videojuegos durante un período prolongado de tiempo puede derivar en un trastorno psicológico ha sido un tema ampliamente debatido (King, Delfabbro, & Zajac, 2011).

Desde la década de 1980, se recomendó seriamente a los consejeros escolares el control del uso de videojuegos ya que podría resultar en “adicción” (Soper & Miller, 1983). Clínicos e investigadores en salud mental han propuesto que, bajo ciertas condiciones, el videojuego puede ser perjudicial para el usuario a nivel psicológico, social o físico (Kuss & Griffiths, 2012a).

Una amplia gama de términos diferentes se han utilizado para describir lo que es esencialmente el mismo fenómeno, el uso problemático del juego *online*

53

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

(Demetrovics et al., 2012), la adicción al videojuego (Griffiths y Davies, 2005), el uso patológico de videojuegos (Gentile, 2009), la adicción al juego *online* (Griffiths, 2010), el uso compulsivo de Internet (van Rooij et al., 2011), la adicción al juego en Internet (Kuss y Griffiths, 2012) y el trastorno del juego en Internet (American Psychiatric Association, 2013).

La APA siempre ha sido reacia a reconocer que las adicciones conductuales son un trastorno mental. En el DSM-4 y el DSM-4-TR se incluía el juego patológico en el apartado de trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados. Sin embargo, esta tendencia ha cambiado en el DSM-5 (APA, 2013). El juego patológico se incluyó en el capítulo de trastornos adictivos relacionados con sustancias con el argumento de que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por estas sustancias (Carbonell, 2014).

Goldberg (1995) publicó en su foro una parodia del DSM donde inventó un nuevo trastorno, el Síndrome de Adicción a Internet. Desde entonces el tema ha sido ampliamente discutido en los medios de comunicación y en la literatura científica (Carbonell, Guardiola, Beranuy & Bellés, 2009) y el interés por la posible AV, juegos de rol *online*, televisión y teléfonos móviles ha dado lugar a lo que Griffiths (1995) denominó ‘adicciones tecnológicas’.

El DSM-5 incluyó el trastorno por Juego en Internet (*Internet Gaming Disorder*), en la Sección III (“Medidas y Modelos Emergentes”) de dicho manual

54

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

con el objeto de alentar la investigación empírica del fenómeno y determinar si esta condición particular debe incorporarse al manual en el futuro como un trastorno establecido. Así, la AV ha recibido un reconocimiento que no tenía. La quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) describe la AV como 'un impedimento clínicamente significativo en la vida diaria como resultado de los juegos continuos' (American Psychiatric Association, 2013, p. 795).

Se especificó que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de Internet sin apuestas. Este manual ha preferido contemplar el trastorno en el ámbito de las adicciones y no en el espectro impulsivo-compulsivo como algunos autores habían sugerido (Block, 2008; Shapira et al., 2003; Treuer, Fábian & Furedi, 2001). Por otro lado, el mismo manual especifica que no incorpora otras adicciones conductuales, como la adicción al ejercicio o a las compras porque no hay suficiente evidencia para establecer los criterios diagnósticos ni descripciones del curso de la enfermedad necesarias para establecer estas conductas como trastornos mentales (APA, 2013).

El grupo de trabajo del DSM-5 pasó de una conceptualización amplia (en el sentido del uso problemático de Internet) a una más estrecha, centrándose principalmente, en los juegos patológicos *online* y evitando el uso del término "adicción". El DSM-5 no ofrece una orientación suficiente sobre cómo abordar a personas con sospecha de sintomatología psicopatológica relacionada con Internet o cómo diseñar o interpretar estudios de investigación sobre este tema. En cambio, los clínicos e investigadores deben confiar en las definiciones

55

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

propuestas, junto con varios instrumentos de evaluación desarrollados para evaluar el uso problemático de Internet y de los videojuegos (Weinstein & Aboujaoude, 2015).

Afortunadamente, la investigación parece estar apoyando la emergencia del fenómeno. Por ejemplo, King et al. (2013) señalan que, a través de estudios diferentes, el juego problemático se define comúnmente por (i) el aislamiento; (ii) la pérdida de control; y (iii) el conflicto. Se requieren más ejemplos de unidad y consistencia metodológica para que la evidencia empírica suficiente se acumule en apoyo de un diagnóstico de juego problemático oficial (Griffiths et al., 2014).

La característica esencial de la AV es la participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo (APA, 2013). Un aspecto característico es que la participación en estos videojuegos implica interacciones sociales y, frecuentemente, el juego en equipo (Petry & O'Brien, 2013).

Otras características a tener en cuenta en la definición del trastorno son, por ejemplo, el deterioro del control y las consecuencias nocivas (Blaszczynski, 2006). Del mismo modo, Charlton & Danforth (2007) proponen la saliencia cognitiva, la tolerancia y la euforia como criterios periféricos de la adicción. Otros intentos de clasificar y definir el trastorno se han referido a la cantidad de tiempo dedicado a la actividad. Por ejemplo, Huang (2006) considera el uso

56

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

excesivo a más de 10 horas a la semana jugando y Messias et al. (2011) ponen el punto de corte en más de 5 horas al día. Sin embargo, Griffiths (2010) ha demostrado, utilizando estudios de casos que el tiempo dedicado a jugar no es necesariamente un indicador de juego problemático y ese contexto es crítico cuando se utiliza el tiempo como criterio diagnóstico.

A pesar de la creciente investigación empírica sobre los problemas asociados al uso patológico de la red, el fenómeno de la AV carece de una definición consensuada (Griffiths & Meredith, 2009). Por un lado, se considera los videojuegos como el punto de partida para examinar las características de esta patología específica (Charlton & Danforth, 2007), mientras que por otro lado se considera Internet como la plataforma principal que une las distintas actividades *online*, incluyendo los videojuegos (Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van den Eijnden & Van de Mheen, 2011). Por lo tanto, los juegos *online* problemáticos pueden ser vistos como un tipo específico de AV, como una variante de la AI o como un diagnóstico independiente. Algunos estudios han hecho un esfuerzo para integrar ambos enfoques (Kim & Kim, 2010).

Según Petry y O'Brien (2013), el juego problemático no podrá incluirse como un trastorno mental específico hasta que (i) se hayan identificado sus rasgos definitorios; (ii) se hayan obtenido la confiabilidad y validez de los criterios específicos a través de la cultura; iii) se hayan determinado las tasas de prevalencia en muestras representativas en todo el mundo; y iv) se hayan evaluado la etiología y las características biológicas asociadas.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Griffiths (2005a) señala que, aunque cada adicción tiene varias características idiosincrásicas, tienen más puntos en común que diferencias que pueden reflejar una etiología común del comportamiento adictivo. Los primeros informes de AV en la literatura psicológica se publicaron a principios de los años ochenta, anteriores a la aparición de Internet (Soper & Miller, 1983). Sin embargo, estos informes eran en su mayoría observacionales, estudios de casos anecdóticos que se basaron principalmente en los adolescentes varones y que presentó un tipo particular de videojuego en un medio particular (Griffiths et al., 2014).

Shotton (1989) llevó a cabo el primer estudio empírico del juego problemático en una muestra de adolescentes y adultos jóvenes que decían estar “enganchados” a los videojuegos. El único criterio del estudio para ser “adicto” al juego era la propia admisión del individuo de estar “enganchado”.

En la década de los noventa, la investigación sobre los juegos problemáticos se volvió más sistemática, pero casi todos los estudios publicados fueron autoinformes realizados en escuelas británicas con muestras relativamente pequeñas de niños y adolescentes entre 10 y 15 años (Griffiths, 1995b). Estos estudios examinaron principalmente el uso de juegos de consolas domésticas y ordenadores portátiles. Sin embargo, estos estudios tenían muchas limitaciones metodológicas, especialmente el uso de escalas no validadas para evaluar el juego problemático, típicamente escalas adaptadas del DSM-3-TR (American Psychiatric Association, 1987) o DSM-4 (American Psychiatric Association, 1994) para el juego patológico. Estos estudios fueron

58

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

criticados más adelante por Charlton (2002) por evaluar la preocupación por el juego más que la adicción al mismo.

Desde el 2000, la investigación sobre la AV ha visto un crecimiento sustancial debido al aumento de los juegos *online*. A diferencia de los videojuegos tradicionales sin conexión a los que se suele jugar de manera individual contra el ordenador, los videojuegos *online* suelen jugarse contra otros jugadores (es decir, juegos multijugador) en escenarios sofisticados, detallados y en evolución basados en entornos narrativos diferentes (Griffiths, Davies & Chappell, 2004). Los juegos *online* se distinguen de juegos *offline* sobre todo por su naturaleza social (Kim & Kim, 2010). El foco de ellos está en el *role-play* y generalmente permiten que el jugador elija entre una variedad de etnias, profesiones y géneros (Ghuman & Griffiths, 2012). Las interacciones sociales son una parte importante del juego y pueden considerarse obligatorias para completar los objetivos (Ghuman & Griffiths, 2012). De Prato et al. (2010) indican que el 70% de los jugadores prefieren los juegos *online* en lugar de los *offline*. Los jugadores *online* pasan más tiempo jugando que los que no juegan en Internet, e informan que en la red encuentran juegos más agradables y satisfactorios (Ng & Wiemer-Hastings, 2005).

Entre el 2000 y 2010, se publicaron aproximadamente 60 estudios empíricos sobre diversos aspectos de la adicción a los juegos multijugador (Kuss & Griffiths, 2012). Los estudios de caso y las entrevistas (Young, 2010) señalan que el juego *online* patológico, como otras adicciones o comportamientos problemáticos, evoluciona gradualmente. Young (2010) llama

59

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

al desarrollo de la adicción “espiral descendente”. Al inicio del comportamiento, el juego es sólo un placer, una actividad recreativa, pero poco a poco el jugador se involucra cada vez más hasta que la actividad se vuelve problemática. En la opinión de Young (2009b), el proceso de adicción comienza con una preocupación por el juego. Los jugadores piensan sobre el juego mientras están *offline* cuando deben concentrarse en otras cosas. Esto se intensifica con el tiempo y el juego se convierte en la única prioridad que reemplaza a todas las demás actividades y deberes cotidianos. En este momento, se presentan otros síntomas como la tolerancia y los conflictos intrapersonales/interpersonales.

3.4.1 Criterios diagnósticos y escalas de evaluación

Hay tres modelos diferentes propuestos que explican la AV: como un trastorno de control de impulsos, un trastorno obsesivo-compulsivo y un modelo de adicción conductual (Grant, Potenza, Weinstein & Gorelick, 2010. En el modelo de adicción conductual se propone que este trastorno muestra las características del uso excesivo a pesar de las consecuencias adversas, los fenómenos de abstinencia y la tolerancia que caracteriza a los trastornos por consumo de sustancias (Weinstein, Livny, & Weizman, 2017).

Griffiths (2005) define la adicción al juego digital de acuerdo a 7 criterios diagnósticos, adaptados a partir de los criterios del juego patológico del DSM IV. Estos criterios son: (i) saliencia: el juego se convierte en una parte

60

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

importante de la vida del jugador y desempeña un papel dominante en su preocupación mental; (ii) tolerancia: los jugadores aumentan gradualmente el tiempo que pasan jugando para prolongar la sensación que obtienen mientras lo hacen; (iii) aislamiento: definida como los sentimientos desagradables o efectos físicos que aparecen cuando una actividad se interrumpe repentinamente o no se mantiene; (iv) modificación del estado de ánimo: se refiere a la experiencia subjetiva y sentimientos de los jugadores durante los juegos; (v) recaída: intentos infructuosos por parte de los jugadores de controlar su comportamiento en el juego experimentando dificultades para disminuir el tiempo que pasan jugando; (vi) conflicto: a causa del uso excesivo de los juegos, los usuarios se encuentran en conflicto con ellos mismos o con las personas que les rodean; y (vii) problemas: a pesar de las consecuencias del juego excesivo a nivel personal, social y laboral, los jugadores mantienen dichos hábitos de uso.

A nivel clínico, los jugadores *online* problemáticos pasan la mayoría de su tiempo jugando a juegos en la red o en muchos casos, a un solo juego *online* (Porter et al., 2010). Aunque la cantidad de tiempo dedicada al juego no es predictiva, Griffiths (2005a) afirma que los jugadores problemáticos suelen jugar mucho más que los jugadores ocasionales. Cuando los jugadores compulsivos no pueden jugar, sueñan despiertos, fantasean y/o piensan en los juegos en lugar de dedicarse a sus ocupaciones diarias (Porter et al., 2010). Cuando pierden la partida, manifiestan una tensión interior que hace que se sientan inquietos, irritables y cambiantes (Grusser et al., 2007). En los casos

61

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

más extremos, la creciente tensión interna puede convertirse en un comportamiento agresivo. Para disminuir esta sensación desagradable, el jugador continúa jugando en cantidades cada vez mayores debido a la tolerancia (Griffiths, 2008). Tales individuos son típicamente incapaces de controlar dicha actividad y reconocer que causa problemas en su vida (Porter et al., 2010). Tras intentos de dejar el juego excesivo, suelen reiniciar la actividad algún tiempo después (es decir, recaída) con la misma intensidad (Griffiths, 2008). Los jugadores problemáticos pierden gradualmente interés en otras actividades y comienzan a descuidar sus obligaciones cotidianas, lo que conduce a un menor rendimiento educativo y/o profesional (Jiang, 2014). Para ellos el juego se convierte en la prioridad absoluta que suele conducir a relaciones y conflictos interpersonales. Como resultado, sus relaciones en la vida real pueden deteriorarse y/o llegar a su fin (Lee, Ko, & Chou, 2015). Para evitar conflictos, algunos jugadores mienten sobre sus actividades *online* y/o acerca de la cantidad de tiempo dedicado al juego (Young, 2009b).

Además de los síntomas psicológicos, se pueden observar síntomas somáticos en el caso de jugadores *online* problemáticos. Estos se extienden desde los que ignoran las necesidades biológicas básicas como comer, dormir e higiene personal (Gentile et al., 2017) a diferentes problemas de salud, tales como ganar o perder peso, ojos secos o tensos, dolores de espalda, síndrome del túnel carpiano, lesiones por esfuerzo repetitivo y fatiga general o agotamiento (King & Delfabbro, 2014).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Young (1998a) entiende el juego *online* problemático como un subtipo de AI. Concretamente identifica como característica específica de Internet que puede hacer que el juego sea problemático o adictivo el hecho de que los jugadores pueden jugar teóricamente todos los días y durante toda la jornada. Esta investigadora, pionera en este campo afirma que los adictos al juego *online* pierden gradualmente el control sobre su juego, es decir, no pueden disminuir la cantidad de tiempo que destinan al mismo, mientras se sumergen cada vez más en este particular recreativo y eventualmente desarrollan problemas en su vida real (Young, 2009b).

Kim & Kim (2010) proponen un modelo explicativo del uso problemático de los videojuegos más integrador y consideran que, tanto el juego como el medio son factores contribuyentes al desarrollo del juego problemático. En este sentido, argumentan que Internet en sí mismo tiene características que pueden facilitar el uso excesivo, como es la posibilidad de acceso constante al medio. Sin embargo, la red también es un canal donde las personas puede tener acceso al contenido que desean, pudiendo convertirse en adictos al contenido en particular en lugar de desarrollar adicción al canal en sí. Esto es análogo al argumento de Griffiths (2000) de que existe una diferencia fundamental entre la AI y las adicciones en Internet. El modelo de uso problemático del juego *online* subraya cinco dimensiones subyacentes del juego adictivo: la euforia, los problemas de salud, los conflictos (con otras actividades o relaciones), el fracaso en el autocontrol y la preferencia por la relación virtual.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Porter et al. (2010) conceptualizaron el trastorno al juego como el uso excesivo de uno o más videojuegos, que da lugar a la preocupación, pérdida de control de su uso, problemas psicosociales y / o físicos. Sus criterios para el uso problemático de los videojuegos no incluían características generalmente asociadas con dependencia o adicción, como la tolerancia y los síntomas físicos de la abstinencia, porque en su opinión no hay pruebas claras de que el uso problemático de videojuegos esté asociado con estos fenómenos.

El DSM-5 contempla hasta nueve síntomas posibles de los que es necesario cumplir al menos cinco por un periodo continuado de 12 meses: (i) preocupación por los juegos en Internet; (ii) síntomas de abstinencia ante la imposibilidad de conectarse a Internet para jugar; (iii) tolerancia: la necesidad de gastar cantidades crecientes de tiempo dedicadas a los juegos en Internet; (iv) intentos infructuosos de controlar el uso del juego en Internet; (v) continuación del uso excesivo de los juegos en Internet a pesar del conocimiento de los problemas psicosociales negativos que conlleva; (vi) pérdida de interés en actividades recreativas realizadas anteriormente al inicio del uso excesivo de los juegos en Internet; (vii) uso del juego para escapar o aliviar un estado anímico disfórico; (viii) engañar a miembros de la familia, terapeutas u otras personas con respecto a la cantidad de tiempo que emplea jugando; y (iv) comprometer o perder una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa debido al uso excesivo de juegos en Internet (APA, 2013).

64

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

La evaluación del juego problemático ha supuesto el desarrollo de más de 20 instrumentos, pero pocos han sido debidamente validados y la falta de una definición consensuada ha conducido a inconsistencias en los criterios de evaluación (Király, Griffiths & Demetrovics, 2015). La mayoría de las medidas de evaluación, recientemente desarrolladas, tienen dos deficiencias principales. En primer lugar, algunas de las nuevas medidas son posiblemente largas en cuanto al número de ítems, por lo tanto, no es óptimo para encuestas a gran escala que usan cuestionarios que evalúan varias dimensiones necesarias para probar complejas asociaciones con respecto a la AV. En segundo lugar, algunos de los nuevos instrumentos (incluidos los cortos) o no reflejan específicamente los nueve IGD criterios, o emplean términos complejos que podrían ser difíciles de entender y responder para los jugadores (Király et al., 2017). La mayoría de estos instrumentos de cribado han examinado a niños y adolescentes y posteriormente, se han adaptado para evaluar a adultos (King, Delfabbro, Griffiths & Gradisar, 2011).

La Escala de Adicción a Internet (IAT) desarrollada por Young (1998) ha sido tomada como base para evaluar la adicción al juego *online* (Koronczai et al., 2011). En otros casos, los investigadores han evaluado los juegos problemáticos en la red combinando las puntuaciones de la AI y las horas semanales invertidas jugando a los videojuegos en Internet (Van Rooij et al., 2011).

Otras herramientas utilizadas para la medición de la adicción al juego han sido: la *Game Addiction Scale for Adolescents* Lemmens (2009), constituida por

65

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

21 ítems valorados en una escala tipo Likert de 5 puntos. Se basa en la adaptación de los criterios del juego patológico del DSM-4. Mide siete dimensiones: prominencia, tolerancia, modificación del estado de ánimo, recaída, retirada, conflicto y problemas asociados.

La *Problematic videogame playing* PVP (Tejeiro & Morán, 2002) es un instrumento de 9 ítems valorados en una escala dicotómica de respuestas "sí" / "no". Esta prueba fue construida originalmente en español. Para su diseño fueron revisados los criterios del DSM-IV para la dependencia de sustancias y la ludopatía, así como la literatura de las adicciones. El análisis psicométrico muestra que la escala PVP parece ser unidimensional y tiene una consistencia interna aceptable (alfa de Cronbach) de .69 (Tejeiro & Morán, 2002).

Una revisión reciente informa de las limitaciones que presentan los instrumentos de evaluación del uso patológico de los videojuegos (King et al., 2013). Las principales debilidades de las 18 escalas incluidas en el estudio fueron: (i) la inconsistencia de los indicadores básicos de la adicción entre los estudios; (ii) una carencia generalizada de cualquier dimensión temporal; (iii) puntuaciones de corte inconsistentes relacionadas con el estado clínico; (iv) una fiabilidad y validez predictiva deficiente y/o inadecuada entre los evaluadores; y (v) una dimensionalidad inconsistente y/o no probada. Para fines epidemiológicos, Koronczai et al. (2011) afirman que las medidas más apropiadas para evaluar el uso problemático de Internet (incluidos los juegos por Internet) deben cumplir seis requisitos: i) brevedad (para ayudar a superar la fatiga de las preguntas); ii) exhaustividad (para examinar todos los aspectos

66

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

fundamentales de los juegos problemáticos); (iii) fiabilidad y validez entre grupos de edad (por ejemplo, adolescentes, adultos); iv) fiabilidad y validez de los métodos de recopilación de datos (por ejemplo, *online*, entrevista cara a cara, papel y lápiz); v) fiabilidad y validez entre culturas; y (vi) validación clínica. Por el momento, se necesita más investigación para llegar a un instrumento que cumpla todas estas características para permitir obtener tasas de prevalencia más precisas y datos fenomenológicos de mejor calidad.

3.4.2 Prevalencia

El uso patológico de los juegos *online* ha sido definido como un problema de salud pública en China, Corea y Taiwán (Lin et al., 2011). La investigación ha demostrado que los adolescentes chinos presentan las tasas de prevalencia más altas (2.2-21.5%) de uso problemático de los juegos *online* en comparación con jóvenes de otras partes del mundo. En Estados Unidos las tasas de prevalencia oscilan entre 7.6 y 9.9% y en países europeos oscilan entre 1.4 y 9.4% (Griffiths et al., 2015; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden & Van De Mheen, 2011). En un estudio reciente sobre población adolescente europea, las tasas de prevalencia de la AV oscilaron entre 1.6-5.1% (Müller et al., 2014).

Algunas investigaciones obtienen una prevalencia muy baja de AV (<1%) (Mentzoni et al., 2011) y otras han informado de tasas muy altas (> 35%) (Leung 2004). Las poblaciones difieren ampliamente en el tipo de juego (es

67

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

decir, algunos estudios sólo examinaron el juego *online*, mientras que otros examinaron juegos de consola o una combinación de ambos), tamaño, rango de edad, tipo de población (es decir, algunos estudios evaluaron a los jugadores solamente y otros a la población general), y el instrumento utilizado para evaluar el juego. Estas diferencias son la causa probable de la variación de las tasas de prevalencia (Griffiths et al., 2014).

El informe publicado por la Asociación Médica Americana indicó que el 90% de los adolescentes estadounidenses juegan *online* y de ellos un 15% pueden presentar una adicción (Tanner, 2007). Por otro lado, en un estudio nacional realizado en Noruega con una muestra de 2.500 participantes, la incidencia del uso elevado de los juegos digitales fue de 4.1% y la adicción fue del 0.6% (Mentzoni et al., 2011). Dos años más tarde otra investigación en Noruega hayó una prevalencia de 4.2% (Brunborg et al., 2013). Un estudio en Singapur obtuvo una prevalencia del 9% (Gentile et al., 2011), en China oscila entre 5.6% y un 10.8% (Choo et al., 2010; Dong et al., 2012; Lam et al., 2010), un 8.0% en Australia (Porter et al., 2010), 11.9% en Alemania (Grüsser et al., 2007), 15.1% en Taiwán (Lin et al., 2011), 4.6% en Hungría (Pápay et al., 2013) y 8.5% en los Estados Unidos (Gentile, 2009).

En la mayor parte de los estudios se han utilizado criterios similares a los propuestos por el DSM-5 para estimar la prevalencia. Un estudio de jóvenes estadounidenses entre 8 a 18 años reveló que el 8.5% de los jugadores cumplió 6 de 11 criterios (Gentile, 2009); mientras que un estudio de jóvenes australianos reveló que el 5% de los jugadores de videojuegos mostraban 4 de

68

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

9 criterios (Thomas & Martin, 2010). Por otro lado, en estudiantes alemanes de noveno grado se encontró una prevalencia general de 1.2% (2.0% para niños, 0.3% para niñas) (Rehbein, Kliem, Baier, Moßle & Petry, 2015). En los Países Bajos se encontró una prevalencia general del 5.5% entre adolescentes de 13 a 20 años y una prevalencia de 5.4% entre adultos (Lemmens, Valkenburg & Gentile, 2015).

Tal y como se ha podido observar, la revisión de la literatura reveló que la prevalencia de la AV oscila entre 0.6% y 35% (Desai et al., 2010; Gentile, 2009; Lemmens et al., 2009; Leung, 2004; Mentzoni et al., 2011; Van Rooij et al., 2011). Dicha prevalencia puede variar de una cultura a otra, existiendo incluso diferencias significativas dentro de una misma sociedad (Jang et al., 2008).

3.4.3 Factores asociados a la AV

3.4.3.1 Factores sociodemográficos

En la última década, la edad media de los jugadores de videojuegos ha aumentado hasta los 30 años, lo que refleja el hecho de que la demografía del juego ha cambiado (Entertainment Software Association, 2013). Los diferentes estudios también indican que los adolescentes varones y adultos masculinos son significativamente más propensos que las mujeres a desarrollar juego problemático (King, Delfabbro & Griffiths, 2012).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Un estudio con población alemana representativa mostró que el 7.2% de las mujeres de entre 14 y 24 años informaban de haber usado Internet para jugar a videojuegos *online*, en comparación con el 33.6% de los hombres de la misma edad (Wartberg et al., 2015). Por otro lado, Ko, Yen, Chen, Chen & Yen (2005) observaron menor autoestima y menor satisfacción con la vida diaria asociada a la AV en hombres, pero no en mujeres.

También se ha sugerido que los estudiantes universitarios pueden ser vulnerables al desarrollo de distintos problemas como consecuencia del uso excesivo de los videojuegos, tales como el bajo rendimiento académico o el deterioro de las relaciones sociales cara a cara (King et al., 2012). Las razones para esto incluyen sus horarios flexibles y horas de estudio, acceso fácil a la banda ancha de alta velocidad las 24 horas del día y múltiples factores de estrés asociados con el ajuste a las nuevas obligaciones sociales o a vivir fuera de casa por primera vez (King et al., 2012; Young, 1998a).

3.4.3.2 Sintomatología psicopatológica

La relación entre el uso problemático de los videojuegos *online* y diversos problemas psicosociales ha sido ampliamente investigada en población adolescente (Müller et al., 2015), resultando asociado con una baja satisfacción con la vida (Mentzoni et al., 2011), depresión (Gentile et al., 2017), ansiedad (Wang et al., 2017), tendencia a la violencia (Williams et al., 2011), inhibición social (Porter et al., 2010), inclinación al aburrimiento (Chiu et al., 2004) o

70

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

autorregulación inadecuada (Seay & Kraut, 2007). Un estudio de Starcevic et al. (2011) concluye que los jóvenes que presentaron un uso problemático de los juegos digitales puntuaron más alto en todas las subescalas de sintomatología psicopatológica del cuestionario diagnóstico SCL-90-R respecto a los que hacían un uso moderado de los mismos.

La investigación también ha demostrado que el juego problemático *online* está asociado con una variedad de trastornos comórbidos, incluyendo el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (Chou et al., 2016), síntomas de trastorno de ansiedad generalizada, trastorno de pánico, depresión, fobia social (Sioni, Burleson & Bekerian, 2017) y diversos síntomas psicósomáticos (Batthyány et al., 2009). Sin embargo, es difícil evaluar la importancia etiológica de estas asociaciones, ya que pueden no ser exclusivas de los juegos problemáticos. Por lo tanto, se necesitan más investigaciones para comprender su verdadera relevancia (Griffiths et al., 2014).

Existe una gran preocupación en cuanto a si la violencia *online* puede conducir a una sociedad más hostil, menos cohesiva. Si bien la investigación aún no ha respondido a esta cuestión, algunos estudios sobre los efectos a largo plazo de la violencia en los juegos en Internet han generado resultados preocupantes. Por ejemplo, un meta-análisis que involucró a más de 130.298 participantes probó el efecto de la violencia de los videojuegos en una muestra multicultural extraída de EE. UU. y de sociedades orientales (Anderson et al., 2010). Los resultados sugieren que la exposición a la violencia en el juego fue un factor de riesgo causal para la agresión fuera de línea, mayor cognición

71

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

agresiva y afecto agresivo, disminución de la empatía y disminución del comportamiento prosocial (Aboujaoude, 2016).

Respecto a la relación causal del trastorno, datos de estudios longitudinales sugieren que los jugadores patológicos exhiben mayores niveles de depresión, ansiedad y fobia social durante el período de seguimiento que los que hacen un uso moderado del juego, aunque la relación causal podría ser recíproca (Gentile et al., 2011). Otro estudio longitudinal indicó que la competencia social, menor autoestima y mayor soledad predijeron la adicción 6 meses más tarde. Por lo tanto, los adolescentes jugadores con bajo bienestar psicosocial pueden ser más vulnerables a desarrollar juego problemático. Los análisis indicaron, además, que la soledad era consecuencia de la AV. Esto sugiere que la disminución de la interacción social en el mundo real resultante por el uso problemático del juego puede deteriorar más aún las relaciones existentes, lo que podría explicar el aumento de los sentimientos de soledad de los jugadores (Lemmens et al., 2011).

3.4.3.3 Factores de personalidad

Diversos estudios concluyen que los siguientes rasgos de personalidad se relacionaron significativamente con la AV: el neuroticismo (Wang, Ho, Chan & Tse, 2015), la introversión (Caplan, et al., 2009), la inhibición social (Porter, Starcevic, Berle & Fenech, 2010), la búsqueda de sensaciones (Bitton & Medina, 2015), la baja autoestima (Peters & Malesky, 2008), tendencias

72

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

interpersonales evitantes y esquizoides (Allison et al., 2006), la inclinación al aburrimiento (Chiu et al., 2004), disminución del autocontrol y rasgos narcisistas de personalidad (Kim et al., 2008), baja inteligencia emocional (Herodotou, Kambouri & Winters, 2011), disminución de la cordialidad (Peters & Malesky, 2008), comportamientos agresivos y hostilidad (Griffiths, Kuss & Pontes, 2016) y mayor sentimiento de soledad (Lemmens et al., 2011). En resumen, la AV parece estar acompañada de una variedad de rasgos de personalidad, bajo las características claves de introversión, neuroticismo e impulsividad (Müller et al., 2014). Sin embargo, la relación de la introversión no parece ser tan robusta como la del neuroticismo. Una posible explicación de estos resultados podría ser que los jugadores pasan más tiempo jugando para evitar situaciones sociales reales que parecen amenazantes debido a sus bajas capacidades sociales y/o una baja estabilidad emocional. Para estos individuos, los entornos *online* pueden parecer seguros y ser preferidos a situaciones de la vida real (Király et al., 2014).

Un estudio comparó a 115 adolescentes que cumplían el criterio de AV con 67 sujetos control que mostraron un uso regular o intenso de los juegos *online* (Müller, Beutel, Egloff & Wöfling, 2013). La AV se asoció con un mayor neuroticismo, disminución de la responsabilidad y baja extraversión.

Como en el trastorno por consumo de sustancias (Gullo, Loxton, & Dawe, 2014), la impulsividad es un factor importante que contribuye al desarrollo del uso patológico de los videojuegos (Ko et al., 2015a). Un estudio de evaluación de adolescentes con esta adicción a través de entrevistas diagnósticas mostró

73

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

que los jóvenes con AV puntuaban más alto en la Escala de Impulsividad Barratt (Ding et al., 2014). Estos resultados sugieren que la alta impulsividad podría favorecer que las personas cedan a los efectos gratificantes de los videojuegos y contribuir a la vulnerabilidad en el desarrollo de la adicción. Así mismo, un estudio experimental sugirió que el uso de los videojuegos violentos puede aumentar significativamente los niveles de hostilidad (Barlett, Harris & Baldassaro, 2007).

3.4.3.4 Factores sociales

La AV ha resultado asociada con el aumento de problemas psicosociales como la disminución de los contactos sociales y el aumento de sentimientos de soledad (Blinka & Mikuška, 2014). Adolescentes que juegan a videojuegos con exceso comienzan a descuidar actividades alternativas y contactos sociales, pasando más y más tiempo en mundos virtuales. A medida que aumenta la cantidad de tiempo *online*, eventos fuera de línea, que podrían servir como fuente de recompensa, se experimentan con menos frecuencia. En consecuencia, el individuo desarrolla sesgos de atribución que conducen a un retiro más profundo en los cómodos mundos virtuales de juegos *online* (Müller, Beutel, Egloff & Wölfling, 2013).

Con el desarrollo de la AV, la calidad de las relaciones interpersonales disminuye y la cantidad de ansiedad social aumenta, así mismo la cantidad de tiempo que pasan los jóvenes jugando a juegos *online* se incrementa (Lo,

74

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Wang, & Fang, 2005). El juego problemático correlaciona negativamente con la autoeficacia social *offline* y positivamente con la autoeficacia social *online* (Jeong & Kim, 2011). Otro estudio halló que los jugadores encuentran más fácil encontrarse con gente en Internet y tienen menos amigos en la vida real que en los juegos (Porter et al., 2010).

Además, los adolescentes con este trastorno han informado vivir en un contexto familiar roto más a menudo que los jóvenes sin esa adicción (Kim et al., 2008). El bajo apoyo parental (Baier & Rehbein, 2009), el uso elevado de videojuegos por parte de los padres, el divorcio o la separación de estos (Batthyany et al., 2009) y las familias monoparentales (Baier & Rehbein, 2013) se han asociado con el uso disfuncional de los videojuegos. Los resultados de un estudio mostraron que una baja adaptabilidad paterna (excluyendo la de la madre) es una variable común que emerge como un predictor de diferentes comportamientos adictivos, incluyendo la AV. La adaptabilidad familiar (es decir, aspectos de regulación dentro de la familia) parece ser un mejor predictor que la cohesión para identificar conductas problemáticas. También se ha encontrado que las buenas relaciones familiares son factores protectores importantes (Tafa & Baiocco, 2009).

En una entrevista realizada en Taiwán, Wan & Chiou (2006) encontraron que la cantidad promedio de tiempo que pasaba la muestra de diez jóvenes "adictos" jugando a juegos *online* fue de más de 48 horas por semana. Mesch (2003) informó que la frecuencia de uso de Internet estaba negativamente relacionada con la calidad de las relaciones familiares. Por lo tanto, las largas

75

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

horas de juego empleadas por los jóvenes jugadores patológicos afectarían negativamente a la relación entre los padres y los jóvenes. Un estudio de Lam, Peng, Mai & Jing (2009), encontró que los adolescentes que estaban insatisfechos con su familia eran más propensos a ser adictos a Internet.

Young (2009) sugirió que una de las motivaciones para que los jóvenes jueguen *online* podría ser escapar de los problemas con los que se enfrentan en su vida. Un estudio realizado por Yee (2006) informó que uno de los factores de motivación para el juego en la red fue el escapismo. En otras palabras, los jugadores estaban usando juegos *online* como un medio para mantenerse ocupados y así evitar enfrentarse a los problemas de la vida real. Wallenius, Rimpelä, Punamäki & Lintonen (2009) también encontraron que adolescentes finlandeses que jugaban con videojuegos digitales estaban motivados a jugar para escapar de la vida cotidiana y olvidarse de las preocupaciones. Ko et al., (2007) informaron que los adolescentes que jugaban *online* y tenían una percepción pobre de su función familiar eran susceptibles de convertirse en adictos a Internet. Lee & Chae (2007) afirman que puede no ser efectivo imponer restricciones a la cantidad de tiempo que los jóvenes pasan en Internet y sugieren que los padres pueden asumir un papel más activo en las actividades *online* de sus hijos. Young (2009) también propuso que la familia se incluya en las intervenciones terapéuticas destinadas a la AV.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3.4.3.5 Factores biológicos

Las asociaciones entre la AV y alteraciones fisiológicas han sido evaluadas mediante Imagen de Resonancia Magnética funcional (IRMf, Han et al., 2010), electroencefalografía (EEG, Thalemann et al., 2007), genotipificación (Han et al., 2007), medidas polisomnográficas y pruebas de memoria visual y verbal (Dworak et al., 2007), así como exámenes médicos radiológicos, intraoperatorios y patológicos (Cultrara & Har-EI, 2002).

Un estudio analizó la producción de dopamina en el cerebro humano durante una experiencia de aprendizaje mediante un videojuego. Encontraron que los niveles de dopamina se incrementaban de forma notable durante el juego, hasta casi el doble de su valor inicial, aumento que es comparable al que produce el consumo de las anfetaminas. De manera tentativa se sugiere que pueden suponer la primera prueba científica de que los videojuegos generan adicción física (Grasby, 1998).

A través del uso de imágenes de resonancia magnética funcional, la investigación biológica ha demostrado que los adictos al juego *online* muestran procesos neuronales similares y actividad en las áreas cerebrales asociadas con los trastornos de uso de sustancias y las adicciones conductuales. Concretamente se ha encontrado activación significativa en el lóbulo occipital izquierdo, giro parahipocampal, corteza prefrontal, núcleo accumbens, corteza orbitofrontal derecha, cingulado anterior bilateral, córtex frontal medial y caudado (Han et al., 2010). Además, el juego *online* excesivo se asoció con

77

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

una reducción significativa en las cantidades de sueño de onda lenta y disminuciones en el desempeño de la memoria verbal (Dworak et al., 2007).

Los resultados de otra investigación sugieren que los efectos del juego en Internet excesivo son perjudiciales para la memoria de trabajo, lo que puede ser similar a los efectos observados en pacientes con dependencia de sustancias (Kim et al., 2012). Por tanto, los investigadores asumen que el uso patológico de los juegos *online* podría compartir el mismo mecanismo neurobiológico que el juego patológico y la dependencia de sustancias (Kuss & Griffiths, 2012a).

Los estudios conductuales realizados en los últimos años sobre AV se han centrado en áreas del cerebro identificadas como relevantes en el desarrollo y mantenimiento de los trastornos por uso de sustancias. Estos son, entre otros, la alteración en el procesamiento de recompensas y en el control de impulsos (Clark, 2014). Por otro lado, varios estudios de resonancia magnética funcional han evaluado alteraciones en la acción impulsiva en individuos con este trastorno usando el llamado paradigma *go/no-go*. Las *go/no-go* son pruebas experimentales donde hay dos condiciones de partida, en unos ensayos hay que responder ante los estímulos (ensayos *go*), y en otros no hay que responder (*no-go*). La finalidad de esta prueba es medir la atención sostenida. Los pacientes adictos han demostrado tener una mayor actividad cerebral durante los ensayos *no-go* en comparación con los controles principalmente en áreas prefrontales (superior, circunvolución frontal medial central y superior, corteza cingulada anterior, lóbulo parietal inferior, circunvolución precentral,

78

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

precúneo y cuneus). Además, la actividad en la circunvolución frontal medial se correlacionó con medidas de impulsividad y gravedad de la adicción (Fauth-Bühler & Mann, 2017).

Estudios de imágenes cerebrales del estado de reposo que evalúan las interacciones regionales que ocurren cuando un sujeto no está realizando una tarea explícita son útiles para explorar la organización funcional del cerebro y para examinar si se altera en enfermedades neurológicas o psiquiátricas (De Luca et al., 2006). El uso excesivo de juegos en Internet se asoció con una actividad anormal en estado de reposo en la corteza orbito-frontal, el cuerpo estriado y las regiones sensoriales, que son responsables del control de impulsos, el procesamiento de recompensas y la representación somática de experiencias previas (Park et al. 2010).

Sin embargo, hay que señalar que la cuestión central no es sólo observar las diferencias entre los adictos a los videojuegos en comparación con los no adictos, también resulta de interés determinar si esos síntomas responden sólo a la AV, o en general a cualquier actividad que genere excitación (por ejemplo, los juegos de azar) y si estos hallazgos reflejan causas o efectos (Kuss & Griffith, 2012). La mayoría de los datos biológicos, provienen de pequeños estudios no representativos y deben considerarse preliminares. Se necesita más investigación que replique estos resultados para verificar que no son subproductos de condiciones que ocurren conjuntamente (Griffiths et al., 2014).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

4. *Justificación*

El presente estudio longitudinal pretende abordar ciertas lagunas en la literatura aportando información acerca de la escasa evidencia empírica en población española respecto a los correlatos psicosociales y familiares que inciden en el inicio, mantenimiento y remisión de dos trastornos clínicos emergentes: la AI generalizada y la AV en población adolescente.

Hasta donde sabemos, no se han documentado estudios empíricos sobre estas conductas de mala adaptación en población adolescente canaria, lo que dilucidaría la posible influencia del factor insularidad en el uso de las TIC's asociado a una posible necesidad de los jóvenes de acceder a Internet para la interacción social debido al grado de aislamiento que implica su situación geográfica y que podría derivar en un el uso patológico de estas.

La selección de la muestra adolescente se debe a que esta etapa evolutiva es un período crítico para el desarrollo de la personalidad y debido a la menor capacidad de ejercer autocontrol, la vulnerabilidad de los jóvenes a desarrollar varias conductas adictivas, incluida la AI, es considerablemente más alta (Munno et al., 2017). Por ello, se requieren más estudios que evidencien los factores asociados al desarrollo y prevención de estas conductas de mala adaptación que sirvan como referencia para el desarrollo de programas de prevención e intervención eficaces destinados a población específica adolescente.

80

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Respecto al diseño del estudio, se han realizado un gran número de estudios transversales en todo el mundo, tanto de AI como de AV. Sin embargo, no se ha documentado ningún estudio longitudinal en población adolescente que haya incluido una amplia variedad de factores que proporcione un examen de los mecanismos que contribuyen a la incidencia, mantenimiento y remisión de estas adicciones conductuales y que, a su vez, analice las diferencias respecto a la conceptualización de ambos trastornos.

5. *Objetivos*

El propósito fundamental de este trabajo ha sido conocer la incidencia, mantenimiento, desarrollo y remisión de la AI y del uso problemático de los videojuegos *online* entre estudiantes de educación secundaria en Canarias y analizar qué variables personales, sociales y familiares inciden en este tipo de adicciones.

Los objetivos específicos son:

1. Evaluar las diferencias en la conceptualización de la AI generalizada y del uso problemático de los videojuegos online en población específica adolescente.
2. Explorar las tasas de incidencia, mantenimiento y remisión de la AI y la AV en un periodo de nueve meses de seguimiento.

81

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3. Analizar las diferencias respecto al género, edad y tipo de colegio en adolescentes canarios que cumplan el criterio de AI y AV.

4. Determinar qué factores psicosociales y familiares predicen el inicio, mantenimiento y remisión de la AI y la AV en una muestra de adolescentes canarios.

6. *Hipótesis de trabajo*

1. Se espera que las tasas de incidencia de la AI oscilen entre 1.2 y 4.4%, en base a hallazgos empíricos en población adolescente europea (Tsitsika et al., 2014). Por otro lado, se espera que las tasas de incidencia de la AV oscilen entre 1.4 y 9.4% (Griffiths et al., 2015). Estos datos dilucidarán la posible influencia de la insularidad en el uso excesivo de las TIC's.

2. Se espera que puedan aparecer diferencias en la AI y en la AV en función del género, edad y tipo de colegio. La evidencia indica que es mayor la proporción de niños con ambas adicciones frente a las niñas (Kuss et al., 2014). En cuanto a la edad, la evidencia indica que la AI en adolescentes ocurre más a menudo en cursos escolares más altos, mientras que la AV ocurre con más frecuencia en cursos escolares más bajos (Rehbein & Mößle, 2013). Así mismo, se espera que los estudiantes de colegio público resulten más propensos a las adicciones que los estudiantes de escuelas privadas (Hawi, 2012).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

3. Se espera que problemas emocionales, impulsividad, hostilidad y baja estabilidad emocional sean factores de riesgo que predigan el inicio y mantenimiento de la AI (Jang et al., 2008; Kayış et al., 2016).

4. Se espera que las habilidades sociales, el apoyo familiar, la apertura a la experiencia, la extraversión, la cordialidad y la responsabilidad actúen como factores protectores del desarrollo de la AI (Kayış et al., 2016).

5. Se espera que el inicio y el mantenimiento de la AV esté vinculada a problemas emocionales, hostilidad, déficit en habilidades sociales y mayor impulsividad (Gentile et al., 2011).

6. Se espera que mayores niveles de responsabilidad, habilidades sociales y adaptación familiar actúen como factores protectores de la AV (Müller et al., 2014).

7. Método

7.1 Diseño

Se llevó a cabo un estudio correlacional longitudinal en el que se tomaron medidas en dos momentos diferentes transcurridos nueve meses. Las variables criterio fueron la AI y por otro lado la AV. En cuanto a las variables predictoras, se consideraron el género, la edad, el tipo de colegio, el número de horas conectados a Internet y a los videojuegos entre semana y durante el fin de

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

semana, la ansiedad, la depresión, los cinco grandes de personalidad, la impulsividad, la hostilidad, el apoyo familiar percibido y las habilidades sociales.

7.2 Participantes

Un total de 550 adolescentes conformaron la muestra incidental de este estudio, seleccionada al azar entre los estudiantes de ESO y bachillerato de cuatro colegios públicos y dos colegios privados de la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria. Las edades estuvieron comprendidas entre 11 y 18 años ($M = 13.43$; $D. T. = 1.23$); el 51.1% eran niños y el resto niñas. La edad que presentó un mayor porcentaje de alumnos fue 13 años (31.8% de la muestra, el 54.9% eran niños), seguido de 14 años (29.8% de la muestra, el 54.9% eran niñas), 12 años (21.1% de la muestra, el 53.4% eran niños), 15 años (9.1% de la muestra, el 52% eran niñas), 16 años (3.6% de la muestra, el 60% eran niños), 11 años (2.2% de la muestra, el 58.3% eran niñas), 17 años (2% de la muestra, el 54.5% eran niños) y por último, 18 años con menor número de alumnos (0.4% de la muestra, el 100% eran niños).

El 50% de la muestra asistía a colegio privado ($M = .50$; $D. T. = .50$) y el resto a colegio público. El 56% de la muestra de colegio privado fueron niños y el 53.8% de la muestra de colegio público fueron niñas.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

7.3 Instrumentos

7.3.1 Características sociodemográficas

Se registró el género mediante dos opciones de respuesta (femenino y masculino), la edad en años con opción de respuesta abierta y el tipo de colegio con opción de respuesta dicotómica (público y privado). Además, se solicitó información sobre el tiempo de uso que se invertía tanto en navegar en Internet como en entretenerse con videojuegos durante la semana y en el fin de semana. El tiempo invertido en estas actividades se recogió en minutos.

7.3.2 Adicción a Internet

Internet Addiction Test -IAT- (Young, 1998a). Es una escala de autoinforme para la evaluación de los síntomas de AI conformada por 20 ítems evaluados en una escala tipo Likert de cinco puntos (desde 1 = rara vez, hasta 5 = siempre). La puntuación mínima es 20 y la máxima es 100. Puntuaciones entre 20 y 49 corresponden a control en el uso de Internet, entre 50 y 79 a problemas frecuentes por el uso de Internet y superiores a 80 se refieren a problemas significativos en la vida debido al uso de Internet. La escala está compuesta por seis dimensiones: relevancia, uso excesivo, interferencia con el trabajo, anticipación, falta de control e interferencia en la vida social. Es uno de los cuestionarios más empleados para la evaluación de los síntomas de la AI (Kuss, Griffiths, Karila & Billieux, 2014), siendo un instrumento fiable para evaluar el impacto del uso de Internet en las interacciones sociales y la

85

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

influencia del uso de Internet en la vida diaria (Puerta-Cortés, Carbonell & Chamarro, 2012).

7.3.3 Adicción a los videojuegos (AV)

Problematic videogame playing -PVP- (Tejeiro & Morán, 2002). Es un instrumento de 9 ítems valorados en una escala dicotómica de respuestas "sí" / "no". Esta escala fue construida originalmente en español. Para su diseño fueron revisados los criterios del DSM-IV sobre la dependencia de sustancias y la ludopatía, así como la literatura sobre adicciones. El instrumento incluye todos los criterios del DSM-IV salvo uno, tanto para el abuso de sustancias como para el juego patológico. La escala está compuesta por ocho dimensiones: preocupación, tolerancia, pérdida de control, privación, escape, mentiras, ignorar consecuencias y problemas familiares/escolares.

7.3.4 Personalidad

Ten Item Personality Inventory -TIPI- (Gosling, Rentfrow & Swann, 2003). Esta escala contiene diez ítems para evaluar las cinco grandes dimensiones de personalidad (McCrae & Costa, 1999): extraversión, cordialidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia. Cada dimensión se mide con el promedio de dos ítems evaluados con una escala tipo Likert de 7 puntos que va desde 1 (totalmente en desacuerdo) a 7

86

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

(totalmente de acuerdo). Las puntuaciones más elevadas representan mayor presencia de ese rasgo de personalidad. La escala ha demostrado propiedades psicométricas adecuadas para justificar su uso como medida de los cinco factores de personalidad cuando no es conveniente o posible el uso de los instrumentos más largos (Renau, Oberst, Gosling, Rusiñol & Chamarro, 2013)

Por otro lado, se aplicó el *Barrat Impulsiveness Scale -BIS-* (Patton, Stanford, & Barratt, 1995), que consiste en 15 ítems con una escala de respuestas de tipo Likert que va desde 1 = raramente a 4 = casi siempre/siempre. Evalúa tres sub-dimensiones independientes de la impulsividad: la capacidad de concentrarse y estar alerta (atención), vivir el momento (falta de planificación) y actuar sin pensar (impulsividad motora). En conjunto, los tres sub-dimensiones representan una puntuación total de la impulsividad. Una puntuación más elevada hace referencia a mayor impulsividad (Orozco-Cabal, Rodríguez, Herin, Gempeler & Uribe, 2010).

Finalmente, se seleccionaron los 6 ítems de la dimensión hostilidad del cuestionario *Symptom Checklist-90-Revised -SCL-90-R-* (Derogatis, 1977), para evaluar dicho factor. El SCL-90-R es un inventario de síntomas autoinformados diseñado como una medida descriptiva de malestar psicológico general y que contiene nueve dimensiones: somatización (12 ítem), trastorno obsesivo-compulsivo (10 ítem), sensibilidad interpersonal (9 ítem), depresión (13 ítem), ansiedad (10 ítem), hostilidad (6 ítem), ansiedad fóbica (7 ítem), ideación paranoide (6 ítem) y psicoticismo (10 ítem). Se responde en una escala tipo Likert de 5 puntos que va desde la ausencia total (0) hasta la

87

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

máxima intensidad del síntoma (4). Una puntuación más elevada representa un mayor malestar psicológico (González de Rivera, De la Cuevas, Rodríguez & Rodríguez, 2002).

7.3.5 Variables psicopatológicas

The Hospital Anxiety and Depression Scale -HADS- (Zigmond & Snaith, 1983). Este instrumento fue diseñado para la detección de trastornos afectivos en el ámbito del hospital general. Está compuesto por 14 ítems evaluados mediante una escala tipo Likert de 4 niveles (desde 0 hasta 3), 7 de los cuales miden ansiedad y los 7 restantes, depresión. Una mayor puntuación supone mayor presencia de sintomatología (De las Cuevas, García-Estrada & González, 1995).

7.3.6 Habilidades sociales

Escala de Habilidades Sociales -EHS- (Gismero, 2000). Se compone de 33 ítems de los que 5 recogen comportamiento asertivo y 28 están redactados en sentido inverso, es decir, su contenido indicaría falta de asertividad o déficit en habilidades sociales. Presenta un formato de respuesta tipo Likert, con cuatro alternativas que van desde 1 = nunca o muy poco y 4 = siempre o casi siempre. El cuestionario explora la conducta habitual de la persona en situaciones concretas y valora hasta qué punto las habilidades sociales

88

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

modulan el comportamiento. Evalúa 6 factores: autoexpresión en situaciones sociales HS1; defensa de los propios derechos HS2; expresión de enfado o disconformidad HS3; decir no y cortar interacciones HS4; hacer peticiones HS5 e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto HS6. Cuanto más alta es la puntuación se supone mayor habilidad (Gismero, 2000).

7.3.7 Adaptación familiar

Family APGAR (Smilkstein, 1978). La versión original adoptó el acrónimo APGAR para referirse a los cinco componentes de la función familiar: *adaptability, partnership, growth, affection* y *resolve*. El instrumento fue diseñado para ser autoadministrado o aplicado en entrevistas con el objetivo de explorar el impacto de la adaptación familiar sobre la salud de sus miembros y conocer hasta qué punto la familia se considera un recurso con el que cuentan sus integrantes, o si, por el contrario, repercute negativamente en su salud. Es una prueba que evalúa el apoyo familiar percibido utilizando 5 ítems con una escala de respuesta tipo Likert de tres puntos, donde 0 = casi nunca, 1 = a veces hasta y 2 = casi siempre. La escala está compuesta por cinco dimensiones: ajuste, desarrollo, colaboración, decisiones y afecto familiar. Una mayor puntuación supone mayor adaptación familiar (Bellón, Delgado, Luna & Lardelli, 1996).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

7.4 Procedimiento

Una vez elaborado el protocolo de evaluación fue presentado en seis centros de educación secundaria de Las Palmas de Gran Canaria proponiéndose la participación en la investigación. En dicha presentación se les explicó a los distintos orientadores de los colegios el estudio longitudinal que se pretendía llevar a cabo y se les mostró las distintas escalas que conformaban el protocolo de evaluación que el alumnado debía cumplimentar en dos ocasiones, a principio y final del curso académico. Así mismo, se llegó al acuerdo de que, tras cumplimentar el segundo protocolo de evaluación del estudio longitudinal, el alumnado recibiría un taller con estrategias de prevención del uso excesivo de las nuevas tecnologías en adolescentes por su colaboración en el proyecto. Dos de estos centros eran privados (Colegio San Antonio María Claret y Salesianos) y cuatro públicos (IES Poeta Tomás Morales Castellanos, IES Pérez Galdós, IES Mesa y López e IES Islas Canarias). Una vez aceptada la participación de los centros, se organizaron reuniones con los orientadores y tutores de cada grupo explicándoles la investigación y se les instruyó en el pase del cuestionario que se llevaría a cabo al comienzo y finalización del curso escolar 2015/16. Previo a la realización del protocolo de evaluación, el alumnado debía entregar a los tutores un consentimiento informado de sus padres o tutores autorizando su participación en la investigación. La primera evaluación del estudio longitudinal se llevó a cabo en septiembre de 2015 y la segunda en junio de 2016.

90

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

7.5 Análisis de datos

Con el objeto de probar la primera hipótesis se aplicó un análisis de frecuencia para determinar las tasas de incidencia de la AI y la AV en la fase de pre-test y de post-test.

Para probar la segunda hipótesis, se realizaron análisis correlacionales preliminares para identificar la relación entre el género, la edad y el tipo de colegio y la AI, así como el uso problemático de videojuegos. Seguidamente se aplicaron MANOVAs en el que se contrastaron primeramente las diferencias entre los adolescentes con y sin AI en las distintas variables psicosociales y familiares evaluadas; a continuación, se aplicaron MANOVAs para comprobar las diferencias en esas mismas variables entre adolescentes con y sin abuso de los videojuegos *online*. Cuando el género, la edad y el tipo de colegio mostraron relaciones significativas previas con la AI y el uso problemático de los videojuegos, dichas variables se controlaron con distintos MANCOVAs.

Adicionalmente, se realizó un análisis utilizando la prueba *t* de Student con el objeto de detectar las variables protectoras y de riesgo asociadas a la incidencia, remisión y mantenimiento de ambos trastornos.

Para demostrar la tercera, cuarta, quinta y sexta hipótesis se aplicaron análisis de regresión logística para analizar qué variables psicosociales y familiares de las incluidas en la fase de pre-test explicaron por un lado la AI y por otro la AV en la fase de post-test para así identificar las variables que se asocian al mantenimiento y remisión de ambos problemas.

91

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Los datos se han analizado utilizando la versión 21 del software estadístico SPSS.

8. Resultados

8.1 Estudio descriptivo

8.1.1 Estadísticos descriptivos

En un primer momento, se analizó la distribución de las puntuaciones de las distintas variables incluidas en el estudio. La tabla 1 muestra los estadísticos descriptivos de dichas variables.

La media de tiempo diario entre semana de uso de Internet de los jóvenes fue de casi tres horas. Concretamente, 229 alumnos (41.63%) afirmaron conectarse a Internet entre 1 y 2 horas diarias; 121 (22%) entre 2.5 y 4.5 horas; 100 (18.18%) entre 5 y 7 horas; 11 (2%) entre 8 y 10 horas y 8 (1.45%) 12 o más horas.

Por otra parte, la media de tiempo diario de uso de Internet los fines de semana fue mayor que el tiempo que destinan a conectarse a Internet entre semana, de casi cuatro horas. Por otro lado, 118 alumnos (21.46%) reconocieron acceder a Internet diariamente los fines de semana entre 1 y 2 horas; 174 (31.64%) entre 2.5 y 4.5 horas; 126 (22.91%) entre 5 y 7 horas; 77 (14%) entre 7.5 y 10 horas y 36 (6.55%) 11 o más horas.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Respecto al tiempo de uso de los videojuegos *online* entre semana, de los 198 estudiantes (36% de la muestra) que afirmaron jugar, 162 (81.82% de los alumnos que juegan) lo hicieron hasta 2 horas diarias; 28 (14.14%) entre 2.5 y 5 horas; 7 (3.54%) entre 6 y 7 horas y 1 de ellos (.51%) reconoció jugar 8 o más horas.

Por otro lado, un total de 327 jóvenes (59.45% de la muestra total) manifestaron jugar a videojuegos *online* los fines de semana. De ellos, 147 (44.95% de los jugadores) lo hicieron hasta 2 horas diarias; 109 (33.33%) entre 2.5 y 4 horas; 49 (14.98%) entre 5 y 7 horas; 10 (.31%) entre 8 y 10 horas. Por último, 12 alumnos (3.67%) aseguraron jugar 12 o más horas al día los fines de semana.

La puntuación media en AI global se encuentra en el rango de no adicción/uso moderado de Internet según el criterio que establece los puntos de corte de la escala de evaluación (20-39 puntos). Concretamente, un 58% de la muestra (n = 319) obtuvo una puntuación en el cuestionario diagnóstico de la fase de pre-test que se situaba dentro del rango de no adicción/uso moderado. El resto de la muestra, un 42% (n = 231) obtuvo una puntuación incluida en el rango de posible AI (40-69 puntos). En la fase de pre-test ninguno de los participantes obtuvo una puntuación entre 70 y 100 que indica la presencia de AI.

En la fase de post-test, 242 jóvenes (44% de la muestra) obtuvieron puntuaciones incluidas en el rango de no AI, según el criterio establecido para

93

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

la escala, 303 (55.09%) se encontraron en el rango de posibles adictos y 5 de ellos (.91%) cumplieron el criterio de AI.

Respecto a los resultados de la evaluación de la AV en la fase de pre-test, la media de la puntuación global se situó por debajo del criterio de adicción que establece el instrumento de evaluación (mayor o igual a 5 puntos). De la muestra total participante en la investigación, cumplieron el criterio de AV en la fase de pre-test 37 estudiantes, que supone el 6.73% de la muestra total. Por otra parte, 48 alumnos cumplieron el criterio de adicción en la fase de post-test, es decir, el 8.73% de la muestra total.

Acercas de la psicopatología evaluada en la fase de pre-test, la puntuación media en ansiedad fue ligeramente mayor en la fase de post-test al igual que la variable depresión. El criterio para diagnosticar ambas patologías está en el punto de corte igual o mayor a 11 puntos, el cual cumplieron en el factor ansiedad un total de 66 jóvenes (12% de la muestra) frente a los 85 de la fase de post-test (15.45%). Por otra parte, 7 estudiantes (1.27%) cumplieron el criterio diagnóstico de la depresión frente a 14 (2.55%) de la fase de post-test.

Las variables de personalidad obtuvieron los siguientes resultados. En la fase de pre-test, la variable estabilidad emocional obtuvo una menor puntuación media, seguido de la extraversión, la responsabilidad, la apertura a la experiencia y con mayor puntuación, la cordialidad. En la fase de post-test los resultados fueron similares, las variables se ordenaron de menor a mayor magnitud de la misma manera. Respecto a la variable impulsividad, la

94

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

dimensión impulsividad motora obtuvo menor puntuación media, seguido de la falta de atención y la falta de planificación con mayor puntuación, en la fase de pre-test. De la misma forma ocurrió en la fase de post-test en la que la puntuación de las dimensiones varió ligeramente y se ordenó de menor a mayor tamaño de la misma manera. Por último, la variable hostilidad tuvo una puntuación media menor en la fase de pre-test respecto a la fase de post-test.

En la fase de pre-test, la habilidad social denominada disconformidad obtuvo la menor puntuación media, seguida de la interacción con el sexo opuesto, defensa de los derechos, hacer peticiones y cortar interacciones. La autoexpresión alcanza la mayor puntuación. En la fase de post-test, el orden de menor a mayor en las puntuaciones alcanzadas en estas dimensiones fue el mismo que en la fase pre-test.

Por último, respecto a la puntuación global de la adaptación familiar, la media de la puntuación global en la fase de pre-test fue ligeramente superior a la media en la fase de post-test. Por otro lado, 11 jóvenes (2% de la muestra) cumplieron el criterio de familia alta o severamente disfuncional en la fase de pre-test, frente a los 17 (3.09%) en la fase de post-test. Así mismo, obtuvieron puntuaciones que cumplieron el criterio de familia moderadamente disfuncional 57 estudiantes (10.36% de la muestra total) y 65 (11.82%) en la fase de post-test.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 1
Estadísticos descriptivos de las variables incluidas en el estudio en la fase pre-test

	\bar{x}	D. T.
Tiempo Internet semana	170.75	143.96
Tiempo Internet fin de semana	287.76	187.39
Tiempo videojuego semana	33.86	70.39
Tiempo videojuego fin de semana	117.77	153.94
Dimensiones de AI		
Relevancia	8.54	2.75
Uso excesivo	1.00	2.68
Interferencia con el trabajo	5.32	1.90
Anticipación	3.58	1.36
Falta de control	6.22	1.91
Interferencia en la vida social	3.83	1.31
AI global	37.49	8.60
Dimensiones AV		
Preocupación	.26	.43
Tolerancia	.25	.43
Pérdida de control	.33	.58
Privación	.26	.43
Escape	.31	.46
Mentiras	.09	.29
Ignorar consecuencias	.04	.29
Problemas familiares/escolares	.05	.21
AV global	1.58	1.75
Variables psicopatológicas		
Ansiedad	6.13	3.48
Depresión	3.24	2.64
Variables de personalidad		
Extraversión	9.82	2.86
Cordialidad	10.97	2.24
Responsabilidad	10.41	2.62
Estabilidad emocional	9.67	2.73
Apertura a la experiencia	10.90	2.51
Impulsividad motora	9.24	3.22
Falta de atención	11.22	3.28
Falta de planificación	11.58	3.36
Hostilidad	6.07	6.25
Variables de Habilidades Sociales		
Autoexpresión	23.70	4.48
Defensa de los derechos	14.34	2.69
Disconformidad	11.22	2.57
Cortar interacciones	17.27	3.89
Hacer peticiones	15.45	2.80
Interacción sexo opuesto	12.84	3.54
Variables de adaptación familiar		
Ajuste familiar	1.81	0.45
Desarrollo familiar	1.55	0.62
Colaboración familiar	1.54	0.63
Decisiones familiares	1.65	0.57
Afecto familiar	1.92	0.32
Adaptación familiar puntuación global	8.46	1.74

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.1.2 Análisis correlacionales

8.1.2.1 Relación entre variables sociodemográficas, AI y AV

Los análisis utilizando correlaciones Spearman y Pearson según el tipo de variable, indicaron que existía una relación significativa entre las variables sociodemográficas y los distintos factores incluidos en la investigación. En este estudio serán comentadas únicamente las relaciones significativas.

Tal y como se puede observar en la tabla 2, se encontraron relaciones del género con la AI global ($r = .11$; $p < .05$) y la AV ($r = .47$; $p < .01$). Concretamente, los adolescentes varones presentaron mayores puntuaciones en estas adicciones tecnológicas.

Por otro lado, se observó también relación entre el género y diversas habilidades sociales, tales como la autoexpresión ($r = .11$; $p < .05$), cortar interacciones ($r = .12$; $p < .01$), hacer peticiones ($r = .10$; $p < .05$) y la interacción con el sexo opuesto ($r = .10$; $p < .05$). En este caso, presentaron más habilidad los chicos que las chicas. Por último, se hallaron asociaciones entre el género y la ansiedad, puntuando más alto las chicas ($r = -.11$; $p < .05$).

En relación a la variable edad, se observó que, a mayor edad, mayor correlación con la depresión, impulsividad motora, hostilidad y disconformidad. Por otro lado, se encontró que a menor edad los participantes presentaron mayor adaptación familiar, concretamente ajuste familiar, decisiones familiares compartidas y afecto familiar. Por último, se hallaron correlaciones entre el tipo

97

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

de colegio, público o privado, y ciertas variables incluidas en el estudio. Así, los estudiantes de colegio privado mostraron mayor AV, ansiedad, extraversión, ajuste familiar y afecto familiar. Por su parte, los estudiantes de colegio público obtuvieron mayores puntuaciones en la habilidad social cortar interacciones.

Tabla 2
 Correlación entre los factores sociodemográficos y las variables evaluadas

	Género	Edad	Colegio
AI Global	.11*	.08	.08
AV Global	.47**	-.04	.19***
Ansiedad	-.11*	.00	.12**
Depresión	-.03	.09*	-.09*
Extraversión	.02	-.08	.12**
Cordialidad	-.07	-.02	-.04
Responsabilidad	-.04	.00	-.04
Estabilidad emocional	.06	.01	-.05
Apertura a la experiencia	-.04	-.04	.03
Impulsividad motora	.01	.17***	-.05
Falta de atención	.09	.06	.03
Falta de planificación	-.04	.01	.02
Hostilidad	-.04	.14***	-.03
Autoexpresión	.11*	-.04	-.05
Defensa de los derechos	.03	.03	-.07
Disconformidad	-.02	.12**	-.08
Cortar interacciones	.12**	.02	-.11*
Hacer peticiones	.10*	.01	.01
Interacción sexo opuesto	.10*	.04	.02
Ajuste familiar	.02	-.12**	.09*
Desarrollo familiar	.01	-.05	-.08
Colaboración familiar	.03	-.07	-.01
Decisiones familiares	-.00	-.15***	.05
Afecto familiar	.02	-.16***	.08*

Notas: * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

8.1.2.2 Relación entre el tiempo de uso de Internet, la AI y la AV

La correlación entre los tiempos de uso de Internet y de los videojuegos *online* y las distintas variables incluidas en el estudio se observan en la tabla 3.

98

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Los tiempos de uso de Internet resultaron estar más asociados a las distintas variables que los tiempos de uso de los videojuegos. Concretamente, en estos últimos no se observaron asociaciones con psicopatología, habilidades sociales y función familiar. Por una parte, los tiempos de uso de Internet entre semana mostraron una relación directa de baja magnitud con la depresión, la falta de atención y la falta de planificación, una relación moderada con la AI y la hostilidad y una relación de mayor magnitud con la impulsividad motora. Así mismo, los tiempos de uso de Internet entre semana se relacionaron inversamente con distintas variables de personalidad y dimensiones de la adaptación familiar. Concretamente, se observó que a mayor tiempo de conexión a Internet se presentó menor cordialidad, estabilidad emocional, participación en las decisiones familiares y afecto familiar.

El tiempo de uso de Internet los fines de semana mostró una relación directa de baja magnitud con la falta de planificación y la interacción con el sexo opuesto, moderada con la impulsividad motora, la falta de atención y la hostilidad, y de mayor magnitud con la AI. Por otro lado, se asoció negativamente con distintas variables de personalidad y dimensiones de la adaptación familiar, concretamente con la cordialidad, la estabilidad emocional, la apertura a la experiencia, las decisiones familiares y el afecto familiar.

Respecto al tiempo de uso de los videojuegos entre semana se observó una relación positiva de menor magnitud con la AI y la falta de planificación y de mayor magnitud con la AV. Por otro lado, se halló una asociación inversa de

99

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

baja magnitud entre el tiempo de uso de los videojuegos y la apertura a la experiencia.

Tabla 3
 Correlación entre los tiempos de uso de Internet y los videojuegos online y las variables evaluadas

	TIS	TIF	TVS	TVF
AI	.22***	.25***	.13**	.14***
AV	.01	.08	.28***	.50***
Ansiedad	.07	.08	-.07	-.04
Depresión	.11*	.08	.02	.02
Extraversión	.03	-.02	-.07	-.05
Cordialidad	-.08*	-.10*	-.04	-.10*
Responsabilidad	-.05	-.07	-.12**	-.12
Estabilidad emocional	-.09*	-.14**	.00	-.01
Apertura a la experiencia	-.07	-.11*	-.10*	-.09*
Impulsividad motora	.27***	.22***	.07	.02
Falta de atención	.15***	.18***	.06	.03
Falta de planificación	.09*	.09*	.09*	.02
Hostilidad	.23***	.19***	.01	.01
Autoexpresión	-.04	.01	.03	.08
Defensa de los derechos	-.02	.03	-.03	.02
Disconformidad	.06	.06	-.03	-.04
Cortar interacciones	-.03	.02	-.01	.06
Hacer peticiones	-.00	.01	.00	.04
Interacción sexo opuesto	.07	.12**	.02	.03
Ajuste familiar	-.06	-.05	-.02	-.05
Desarrollo familiar	-.04	-.07	.00	-.03
Colaboración familiar	-.03	-.04	.02	.00
Decisiones familiares	-.13**	-.10*	-.01	-.03
Afecto familiar	-.14***	-.10*	-.00	-.08

Notas: * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$; TIS = Tiempo de conexión a Internet entre semana; TIF = Tiempo de conexión a Internet los fines de semana; TVS = Tiempo de uso de los videojuegos entre semana; TVF = Tiempo de uso de los videojuegos los fines de semana.

Por último, el tiempo de uso de los videojuegos *online* los fines de semana tan sólo mostró asociaciones con cuatro variables. Dicha relación fue directa y de baja magnitud con la AI y de mayor magnitud con la AV. Así mismo, se

obtuvo una relación negativa de baja magnitud con dos variables de personalidad, la cordialidad y la apertura a la experiencia.

8.1.2.3 Relación entre la AI, variables de personalidad, sintomatología psicopatológica, habilidades sociales y adaptación familia

A continuación, se presentan los resultados del análisis de correlación entre las variables incluidas en el estudio y las distintas dimensiones que configuran la escala de AI (Tabla 4).

La AI global presentó una asociación positiva de gran magnitud con las variables AV, ansiedad, depresión, impulsividad motora, falta de atención y hostilidad. Además, se obtuvieron relaciones inversas entre la AI global y distintas variables de personalidad, habilidades sociales y dimensiones de la adaptación familiar. Concretamente, se observó menor magnitud en la asociación con la defensa de los derechos, ajuste familiar, colaboración familiar, decisiones familiares y afecto familiar.

Por otro lado, con una magnitud moderada, la AI global mostró asociaciones negativas con las variables de personalidad cordialidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia; con las habilidades sociales autoexpresión y cortar interacciones y con el desarrollo familiar.

101

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

La medida global de la AI se relacionó con todas las dimensiones de la escala, sobre todo con la relevancia y el uso excesivo.

Tabla 4
 Correlación entre la AI global y las variables evaluadas

	AI	Relevancia	Uso excesivo	Interferencia Trabajo	Anticipación	Falta de control	Interferencia Vida social
AI	1	.81***	.84***	.70***	.57***	.71***	.51***
AV	.35***	.34***	.30***	.21***	.18***	.23***	.19***
Ansiedad	.25***	.18***	.23***	.21***	.15***	.16***	.11*
Depresión	.26***	.24***	.24***	.24***	.05	.12**	.14***
Extraversión	.08	-.01	.11*	.03	.09*	.07	.08
Cordialidad	-.23***	-.19***	-.19***	-.19***	-.11**	-.17***	-.10*
Responsabilidad	-.22***	-.15***	-.18***	-.24***	-.09*	-.17***	-.06
Estabilidad emocional	-.27***	-.20***	-.25***	-.25***	-.06	-.21***	-.08
Apertura a la experiencia	-.18***	-.19***	-.15***	-.12**	-.03	-.14***	-.06
Impulsividad motora	.30***	.19***	.29***	.29***	-.10*	.19***	.17***
Falta de atención	.32***	.23***	.36***	.27***	.11*	.17***	.15***
Falta de planificación	.05	.03	.06	.10*	-.07	.06	-.02
Hostilidad	.28***	.19***	.27***	.29***	.12**	.16***	.13**
Autoexpresión	-.22***	-.21***	-.19***	-.20***	-.04	-.15***	-.02
Defensa de los derechos	-.16***	-.14**	-.18***	-.16***	-.04	-.13**	.03
Disconformidad	-.08	-.09*	-.04	-.02	-.06	-.08	-.04
Cortar interacciones	-.23***	-.18***	-.21***	-.19***	-.10*	-.23***	-.01
Hacer peticiones	-.08	-.11*	-.10*	-.05	.03	-.05	.01
Interacción sexo opuesto	-.06	-.05	-.06	-.10*	.01	-.08	.05
Ajuste familiar	-.15***	-.13**	-.15***	-.08	-.09*	-.11*	-.03
Desarrollo familiar	-.19***	-.17***	-.15***	-.15***	-.10*	-.14***	-.07
Colaboración familiar	-.14***	-.09*	-.16***	-.10*	-.09*	-.07	-.07
Decisiones familiares	-.12**	-.08	-.12**	-.06	-.10*	-.12**	-.02
Afecto familiar	-.13**	-.07	-.13**	-.12**	-.08	-.10*	-.06

Notas: *p < .05; **p < .01; ***p < .001

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.1.2.4 Relación entre las dimensiones de la AI, psicopatología, variables de personalidad, habilidades sociales y adaptación familiar

Las variables psicopatológicas mostraron asociaciones positivas con todas las dimensiones de la AI. Concretamente, la ansiedad resultó correlacionar con todas las dimensiones, sobre todo con la interferencia con el trabajo y el uso excesivo. Así mismo, la depresión se asoció con cinco de las seis dimensiones de la AI, principalmente con la relevancia, el uso excesivo y la interferencia con el trabajo.

Los factores de personalidad se asociaron con las diferentes dimensiones de la AI. La extraversión se mostró relacionada con el uso excesivo y la anticipación. Por otra parte, se obtuvo una correlación inversa entre la cordialidad y todas las dimensiones de la AI. La responsabilidad mostró relación inversa con cinco de las seis dimensiones de la AI, de menor a mayor magnitud, la anticipación, seguida de la falta de control, el uso excesivo y la interferencia con el trabajo. La estabilidad emocional y la apertura a la experiencia mostraron correlaciones negativas con las dimensiones de la AI relevancia, falta de control, uso excesivo e interferencia con el trabajo. Las dimensiones de impulsividad se asociaron positivamente con todas las dimensiones de la AI excepto la falta de planificación que sólo se asoció con la dimensión interferencia con el trabajo. La impulsividad motora se mostró relacionada, con mayor magnitud, con las variables uso excesivo e interferencia con el trabajo. Por otro lado, la variable falta de atención mostró relaciones de mayor magnitud con la variable uso excesivo. Por último, la

103

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

hostilidad se encontró asociada de manera directa con todas las dimensiones de la AI, principalmente con el factor interferencia con el trabajo y uso excesivo.

Las habilidades sociales evaluadas se asociaron de manera inversa con las dimensiones de la AI. Concretamente, la autoexpresión correlacionó con el uso excesivo, la interferencia con el trabajo, la falta de control y la relevancia. La defensa de los derechos se relacionó con las dimensiones de la AI falta de control, relevancia, interferencia con el trabajo y con mayor magnitud el uso excesivo. La disconformidad, al igual que la interacción con el sexo opuesto tan sólo se asociaron con una de las dimensiones de la AI, la primera de ellas con la relevancia y la segunda con la interferencia con el trabajo. La habilidad social de cortar interacciones obtuvo relación con cinco dimensiones, de menor a mayor magnitud, la anticipación, la relevancia, la interferencia con el trabajo, el uso excesivo y la falta de control. Finalmente se halló correlación entre la habilidad social hacer peticiones y las dimensiones de la AI uso excesivo y relevancia.

Las dimensiones de la adaptación familiar correlacionaron de manera inversa con las dimensiones de la AI. Concretamente el ajuste familiar se relacionó con la anticipación, la falta de control, la relevancia y el uso excesivo. El desarrollo familiar se asoció con la anticipación, la falta de control, el uso excesivo y la interferencia con el trabajo y la relevancia. La colaboración familiar se relacionó inversamente con las dimensiones relevancia y anticipación con la misma magnitud. Además, se asoció con la interferencia con el trabajo y el uso excesivo. Por otro lado, se hallaron relaciones inversas

104

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

entre la toma de decisiones familiares y la anticipación, el uso excesivo y la falta de control. En último lugar, el afecto familiar mostró una relación inversa con la falta de control, la interferencia con el trabajo y con el uso excesivo de Internet.

8.1.2.5 Relación entre las dimensiones de AV, psicopatología, variables de personalidad, habilidades sociales y adaptación familiar

El último análisis de correlación reveló la relación entre la AV global y sus distintas dimensiones con las variables evaluadas en el estudio (Tabla 5).

La medida global de la AV correlacionó con la medida de AI y con todas las dimensiones de la escala de AV, con puntuaciones que oscilaron desde .39 ($p < .001$) con la dimensión problemas familiares/escolares hasta .70 ($p < .001$) con la dimensión pérdida de control.

Las variables psicopatológicas mostraron asociaciones directas con todas las dimensiones de la AV. Concretamente la ansiedad se relacionó con la dimensión global con una magnitud de .24 ($p < .001$) frente a la obtenida por el factor depresión de .15 ($p < .001$). Respecto a las sub-dimensiones, la ansiedad se asoció con siete de ellas, con puntuaciones que oscilaron entre .10 ($p < .05$) con la dimensión privación y .21 ($p < .001$) con la dimensión mentiras, mientras que la depresión se mostró asociada a cinco de las ocho sub-dimensiones, con puntuaciones que oscilaron entre .09 ($p < .05$) con la

105

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

dimensión mentiras hasta .22 ($p < .001$) con la dimensión ignorar consecuencias.

Tabla 5

Correlación entre la AV y las variables evaluadas

	AV	Preocupación	Tolerancia	Pérdida de control	Privación	Escape	Mentiras	Ignorar consecuencias	Problemas familiares/escolares
AI	.35***	.19***	.24***	.32***	.14***	.15***	.21***	.12**	.15***
AV	1	.65***	.65***	.70***	.50***	.55***	.50***	.46***	.40***
Extraversión	.01	.01	.03	.01	-.00	-.04	.06	-.04	.02
Cordialidad	-.23***	-.15***	-.10*	-.18***	.14***	-.06	-.23***	-.12**	-.12**
Responsabilidad	-.18***	-.14***	-.09	-.09*	-.17***	-.06	-.07	-.05	-.15***
Estabilidad emocional	-.17***	-.07	-.09*	-.13**	-.06	-.12**	-.14***	-.07	-.08
Apertura a la experiencia	-.11*	-.05	-.04	-.11**	-.05	-.03	-.04	-.15***	-.05
Impulsividad motora	.16***	.09*	.03	.10*	.08	.10*	.12**	.08*	.16***
Falta de atención	.25***	.13**	.17***	.18***	.10*	.14***	.18***	.07	.13**
Falta de planificación	.05	-.03	.04	.05	.05	.02	.08	-.01	-.02
Hostilidad	.16***	.07	.07	.09*	.08*	.09*	.12**	.14***	.14***
Ansiedad	.24***	.10*	.16***	.16***	.10*	.16***	.21***	.11*	.06
Depresión	.15***	.10*	.01	.10*	.05	.12**	.09*	.22***	.03
Autoexpresión	-.07	.02	-.05	-.03	-.05	-.11*	-.06	-.02	-.03
Defensa de los derechos	-.03	.01	.02	-.02	.03	-.08	-.10*	.03	-.04
Disconformidad	-.08	-.02	-.04	-.06	-.02	-.11*	-.04	-.01	-.07
Cortar interacciones	-.19**	.01	-.10*	-.10*	-.04	-.10*	-.09*	-.03	-.08
Hacer peticiones	.02	.05	.05	.04	-.03	-.05	-.04	.01	.04
Interacción sexo opuesto	-.05	.03	-.01	-.02	-.05	-.06	-.05	-.06	-.05
Ajuste familiar	-.19***	-.11*	-.07	-.15***	-.07	-.07	-.17***	-.17***	-.10*
Desarrollo familiar	-.12**	-.08	-.11**	-.05	-.05	-.02	-.10*	-.12**	-.02
Colaboración familiar	-.06	-.04	-.04	-.06	-.01	-.03	-.08	.02	.01
Decisiones familiares	-.19***	-.12**	-.14***	-.10*	-.03	-.15***	-.16***	-.11*	-.08
Afecto familiar	-.10*	.04	-.06	-.10*	-.00	-.07	-.14***	-.11**	-.08

Notas: * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

La gran mayoría de los factores de personalidad incluidos en el estudio mostraron correlaciones en ambas direcciones con la medida global de la AV y muchas de sus dimensiones, exceptuando el factor extraversión que no mostró

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

correlación con ninguna de ellas. La cordialidad resultó relacionarse negativamente con la medida global de la AV y con cinco de las ocho dimensiones. Con una de las dimensiones restantes obtuvo una correlación directa, concretamente con la privación. El factor de personalidad responsabilidad obtuvo correlación negativamente con todas las dimensiones de la AV. Esta fue significativa con la dimensión global, la preocupación, la pérdida de control, la privación y los problemas familiares/escolares. La estabilidad emocional también se asoció de manera inversa con todas las dimensiones de la medida de AV. Concretamente se relacionó con la dimensión global y cuatro de las dimensiones de la escala, con puntuaciones que oscilaron desde $-.09$ ($p < .05$) con la dimensión tolerancia, hasta $-.14$ ($p < .001$) con la dimensión mentiras. El último de los cinco grandes de personalidad, la apertura a la experiencia mostró asociaciones negativas con todas las dimensiones de la AV, siendo significativas las relaciones con la dimensión global, la pérdida de control, y la dimensión ignorar consecuencias.

La impulsividad motora se asoció con la dimensión global y con seis de las ocho dimensiones, con puntuaciones que oscilaron entre $.08$ ($p < .05$) con la dimensión ignorar consecuencias y $.16$ ($p < .001$) con la dimensión problemas familiares/escolares. Por otro lado, la falta de atención obtuvo correlaciones significativas con todas menos una de las dimensiones, con magnitudes que oscilaron entre $.10$ ($p < .05$) con la dimensión privación y $.18$ ($p < .001$) en las dimensiones pérdida de control y mentiras.

107

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

El último de los factores de personalidad, la hostilidad, mostró asociaciones directas con todas las dimensiones, siendo significativas la relación con la dimensión global y con seis de las sub-dimensiones, con magnitudes que oscilaron entre .08 ($p < .05$) en la variable privación y .14 ($p < .001$) con las variables ignorar consecuencias y problemas familiares/escolares.

Las distintas habilidades sociales incluidas en el estudio mostraron un menor número de asociaciones con las distintas dimensiones de la AV, siendo todas ellas correlaciones inversas. La autoexpresión y la disconformidad se relacionaron con la dimensión escape, la defensa de los derechos con la dimensión mentiras y la habilidad cortar interacciones se asoció con cuatro de las ocho dimensiones, con puntuaciones que oscilaron entre -.09 ($p < .05$) con la dimensión mentiras hasta -.10 ($p < .05$) con las dimensiones tolerancia, pérdida de control y escape.

Por último, con la excepción de la colaboración familiar, las dimensiones de la adaptación familiar correlacionaron inversamente con todas las dimensiones de AV. Las dimensiones ajuste familiar y decisiones familiares se asociaron con la medida global y con las dimensiones de la AV: preocupación, pérdida de control, mentiras e ignorar consecuencias. Además, el ajuste familiar se asoció a la dimensión problemas familiares/escolares y las decisiones familiares a la tolerancia. Por otro lado, las dimensiones desarrollo y afecto familiar mostraron relaciones significativas con la dimensión global y con las sub-dimensiones mentiras e ignorar consecuencias. Además, el desarrollo familiar se asoció con la dimensión tolerancia y el afecto familiar con la dimensión pérdida de control.

108

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.1.3 Diferencia de medias en la fase de pre-test

8.1.3.1 Diferencias de género en las variables evaluadas en la fase de pre-test

(MANOVA)

Para realizar el análisis diferencial, se tomaron como variables criterio, el tiempo de uso de Internet y los videojuegos, la psicopatología, los factores de personalidad, las habilidades sociales y la adaptación familiar. La tabla 6 muestra las diferencias de las distintas medidas evaluadas según el género de los participantes.

Tabla 6
 Diferencia de medias según el género. Fase de pre-test

	Femenino		Masculino		F	η^2
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
Tiempo Internet semana	180.71	146.92	161.21	140.68	2.53	.01
Tiempo Internet fin de semana	289.37	192.77	286.23	182.43	.04	.00
Tiempo videojuegos semana	11.65	33.38	55.11	87.81	57.86***	.10
Tiempo videojuegos fin de semana	29.72	64.83	202.06	166.93	250.52***	.31
AI	36.58	8.60	38.36	8.52	5.96*	.01
AV	.83	1.35	2.31	1.79	118.53***	.18
Ansiedad	6.50	3.51	5.79	3.42	5.80*	.01
Depresión	3.37	2.79	3.12	2.48	1.23	.00
Extraversión	9.77	2.91	9.86	2.83	.12	.00
Cordialidad	11.11	2.30	10.84	2.19	1.87	.00
Responsabilidad	10.49	2.70	10.33	2.56	.54	.00
Estabilidad emocional	9.46	2.92	9.87	2.52	3.18†	.01
Apertura a la experiencia	10.97	2.63	10.84	2.41	.36	.00
Impulsividad motora	9.22	3.26	9.25	3.18	.01	.00
Falta de atención	11.12	3.13	11.36	3.42	.54	.00
Falta de planificación	11.71	3.42	11.46	3.30	.76	.00
Hostilidad	6.35	6.49	5.81	6.01	1.04	.00
Autoexpresión	23.24	4.68	24.15	4.25	5.79*	.01
Defensa de los derechos	14.27	2.78	14.41	2.60	.38	.00
Disconformidad	11.27	2.58	11.17	2.57	.19	.00
Cortar interacciones	16.80	3.97	11.71	3.76	7.61**	.01
Hacer peticiones	15.14	2.94	15.74	2.65	6.22*	.01
Interacción sexo opuesto	12.46	3.45	13.20	3.60	6.05**	.01
Ajuste familiar	1.80	.46	1.82	.45	.16	.00
Desarrollo familiar	1.54	.64	1.56	.61	.17	.00
Colaboración familiar	1.52	.64	1.57	.62	.50	.00
Decisiones familiares	1.65	.55	1.64	.59	.10	.00
Afecto familiar	1.91	.32	1.92	.32	.15	.00

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Se observaron diferencias significativas que nos informan, en primer lugar, de que los chicos adolescentes pasaban más tiempo conectados a Internet y a los videojuegos que las chicas adolescentes. Por otro lado, los chicos obtuvieron mayores puntuaciones que sus compañeras en la variable estabilidad emocional y en las habilidades sociales autoexpresión, hacer peticiones e interacción con el sexo opuesto. Respecto a las chicas, los resultados informaron de diferencias significativas respecto a los chicos en la variable ansiedad y la habilidad social cortar interacciones.

8.1.3.2 Diferencias según tipo de colegio en las variables evaluadas en la fase de pre-test (MANOVA)

El análisis de varianza entre las variables evaluadas según el tipo de colegio de los estudiantes mostró diferencias significativas en aproximadamente la mitad de las variables (Tabla 7). Los estudiantes de colegio público puntuaron más alto en tiempo de uso de Internet y videojuegos entre semana que los estudiantes de colegio privado, sin embargo, estos últimos puntuaron ligeramente más alto en la medida de AI. Respecto a las variables psicopatológicas, los estudiantes de colegio público mostraron puntuaciones más altas en la variable depresión, mientras que los estudiantes de colegio privado presentaron niveles más altos de ansiedad.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 7
 Diferencia de medias según el tipo de colegio

	Público		Privado		F	η^2
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
Tiempo Internet semana	220.27	160.98	121.22	103.38	73.72***	.12
Tiempo Internet fin de semana	332.29	207.21	243.24	153.12	32.86***	.06
Tiempo videojuegos semana	47.78	86.96	19.93	44.32	22.40***	.04
Tiempo videojuegos fin de semana	120.86	177.40	114.68	126.47	.22	.00
AI	36.80	8.74	38.17	8.42	3.48†	.01
AV	1.36	1.81	1.81	1.67	9.30**	.02
Ansiedad	5.72	3.34	6.54	3.57	7.71**	.01
Depresión	3.48	2.74	3.00	2.51	4.66*	.01
Extraversión	9.49	2.91	10.14	2.78	7.10**	.01
Cordialidad	11.03	2.32	10.91	2.15	.43	.00
Responsabilidad	10.49	2.68	10.34	2.57	.42	.00
Estabilidad emocional	9.84	2.72	9.50	2.73	2.10	.00
Apertura a la experiencia	10.78	2.67	11.02	2.35	1.28	.00
Impulsividad motora	9.50	3.53	8.97	2.85	3.71†	.01
Falta de atención	11.14	3.32	11.31	3.24	.41	.00
Falta de planificación	11.58	3.64	11.58	3.06	.00	.00
Hostilidad	6.38	6.54	5.76	5.94	1.36	.00
Autoexpresión	23.86	4.73	23.55	4.23	.66	.00
Defensa de los derechos	14.52	2.84	14.16	2.52	2.57	.01
Disconformidad	11.40	2.56	11.03	2.57	2.92†	.01
Cortar interacciones	17.66	4.02	16.87	3.71	5.71*	.01
Hacer peticiones	15.42	2.89	15.48	2.72	.07	.00
Interacción sexo opuesto	12.74	3.64	12.94	3.44	.43	.00
Ajuste familiar	1.77	.49	1.85	.41	3.71†	.01
Desarrollo familiar	1.58	.63	1.51	.61	1.81	.00
Colaboración familiar	1.55	.64	1.54	.63	.02	.00
Decisiones familiares	1.62	.59	1.67	.55	1.16	.00
Afecto familiar	1.89	.37	1.94	.27	3.54†	.01

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Por otro lado, se observaron diferencias significativas en la variable de personalidad extraversión, con mayor puntuación en los estudiantes de colegio privado y en la dimensión impulsividad motora, puntuando más alto los estudiantes de colegio público.

También se hallaron diferencias significativas en las habilidades sociales disconformidad y cortar interacciones con puntuaciones más altas por parte de estudiantes de colegio público. Por último, los estudiantes de colegio privado

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

obtuvieron puntuaciones significativamente más altas que los estudiantes de colegio público en las dimensiones de la adaptación familiar ajuste y afecto.

8.1.3.3 Diferencias entre el grupo sin adicción y con posible AI en las variables evaluadas en la fase de pre-test (MANCOVA)

En la tabla 8 se muestran las diferencias en las medidas evaluadas entre el grupo sin AI y el que presentaba posible adicción. Se observaron diferencias significativas en la mayor parte de las variables. Los jóvenes que cumplieron el criterio de posible adicción pasaban más tiempo conectados a Internet y jugando a videojuegos que los que no mostraron adicción. Así mismo, los estudiantes que mostraron posible AI obtuvieron puntuaciones mayores en la medida de AV global.

Por otro lado, los estudiantes con posible adicción se caracterizaron por alcanzar mayor puntuación en ansiedad, depresión, impulsividad motora, falta de atención y hostilidad. También obtuvieron puntuaciones más bajas en cordialidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia.

En relación a las habilidades sociales, los jóvenes con posible adicción mostraron más dificultades en la autoexpresión, defensa de sus derechos y cortar interacciones que los que no presentaban adicción. Además, en el ámbito familiar tuvieron más dificultades en el ajuste, el desarrollo, la colaboración y el afecto familiar.

112

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 8
Diferencia de medias entre el grupo sin AI y posible AI en la fase de pre-test

	Sin AI		Posible AI		F	η^2
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
Tiempo Internet semana	147.95	140.77	202.22	142.66	29.21***	.13
Tiempo Internet fin de semana	250.30	178.65	339.50	187.24	38.79***	.07
Tiempo videojuegos semana	29.22	60.56	40.26	81.68	2.76***	.06
Tiempo videojuegos fin de semana	106.33	142.80	133.56	167.16	1.74*	.01
AV	1.20	1.49	2.11	1.94	33.77***	.06
Ansiedad	5.50	3.26	7.01	3.59	27.90***	.05
Depresión	2.73	2.49	3.94	2.68	32.60***	.06
Extraversión	9.70	2.89	9.98	2.82	.88	.00
Cordialidad	11.29	2.25	10.53	2.14	14.74***	.03
Responsabilidad	10.86	2.53	9.79	2.63	22.30***	.04
Estabilidad emocional	10.23	2.58	8.91	2.75	34.33***	.06
Apertura a la experiencia	11.21	2.51	10.47	2.46	11.96***	.02
Impulsividad motora	8.61	2.96	10.10	3.36	31.69***	.06
Falta de atención	10.45	3.16	12.29	3.13	44.85***	.08
Falta de planificación	11.54	3.54	11.63	3.09	.13	.00
Hostilidad	4.75	5.72	7.89	6.50	38.33***	.07
Autoexpresión	24.37	4.32	22.79	4.55	18.60***	.03
Defensa de los derechos	14.57	2.67	14.02	2.70	5.64*	.01
Disconformidad	11.35	2.58	11.03	2.55	1.83	.00
Cortar interacciones	17.85	3.80	16.46	3.87	18.84***	.03
Hacer peticiones	15.59	2.83	15.26	2.76	2.52	.01
Interacción sexo opuesto	12.94	3.55	12.70	3.53	.98	.00
Ajuste familiar	1.86	.38	1.74	.53	12.32***	.02
Desarrollo familiar	1.62	.60	1.45	.65	9.78**	.02
Colaboración familiar	1.59	.60	1.47	.67	5.18*	.01
Decisiones familiares	1.68	.55	1.60	.59	2.32	.00
Afecto familiar	1.95	.24	1.87	.40	7.82**	.01

Notas: † p < .10; * p < .05; ** p < .01; *** p < .001

8.1.3.4 Diferencias entre el grupo sin adicción y con AV en las variables evaluadas en la fase de pre-test (MANCOVA)

Los análisis diferenciales entre los estudiantes con y sin AV en las variables incluidas en el estudio se muestran en la Tabla 8. El grupo con adicción obtuvo puntuaciones más altas que el grupo sin adicción en el tiempo de conexión a Internet durante los fines de semana y el tiempo dedicado a los videojuegos durante la semana y el fin de semana.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 8
 Diferencia de medias entre el grupo sin AV y con la adicción en la fase de pre-test

	Sin AV		AV		F	η^2
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
Tiempo Internet semana	167.68	140.17	212.11	185.12	2.24	.00
Tiempo Internet fin de semana	281.27	184.58	375.26	205.09	7.04**	.01
Tiempo videojuegos semana	30.96	63.81	72.90	124.55	4.75*	.01
Tiempo videojuegos fin de semana	102.49	132.03	323.68	253.23	69.61***	.11
AI	37.00	8.39	44.04	8.82	23.43***	.04
Ansiedad	6.00	3.43	7.87	3.71	15.76***	.03
Depresión	3.12	2.55	4.93	3.25	17.76***	.03
Extraversión	9.85	2.83	9.42	3.27	.52	.00
Cordialidad	11.11	2.16	9.14	2.51	27.95***	.05
Responsabilidad	10.51	2.60	9.05	2.54	11.00***	.02
Estabilidad emocional	9.80	2.67	7.97	2.91	20.73***	.04
Apertura a la experiencia	10.97	2.48	10.03	2.81	4.29*	.00
Impulsividad motora	9.13	3.16	10.66	3.67	7.28**	.01
Falta de atención	11.08	3.25	13.24	3.06	15.73***	.03
Falta de planificación	11.53	3.35	12.28	3.50	2.22	.00
Hostilidad	5.80	6.08	9.70	7.36	15.02***	.03
Autoexpresión	23.77	4.45	22.82	4.87	3.08†	.00
Defensa de los derechos	14.38	2.67	13.82	2.92	2.24	.01
Disconformidad	11.24	2.54	10.89	2.98	.84	.01
Cortar interacciones	17.38	3.86	15.70	3.91	5.81***	.02
Hacer peticiones	15.48	2.79	14.97	2.94	2.21	.00
Interacción sexo opuesto	12.92	3.45	11.72	4.49	5.81*	.00
Ajuste familiar	1.83	.43	1.57	.64	11.03***	.01
Desarrollo familiar	1.56	.61	1.44	.76	1.86	.00
Colaboración familiar	1.54	.63	1.54	.60	.02	.00
Decisiones familiares	1.67	.55	1.36	.71	9.98**	.00
Afecto familiar	1.92	.30	1.84	.49	2.10	.01

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Así mismo, puntuó más alto en AI, ansiedad, depresión, impulsividad motora, falta de atención y hostilidad, y más bajo en cordialidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia que el grupo no adicto a los videojuegos.

En cuanto a las habilidades sociales y la función familiar, el grupo con adicción mostró dificultades en las variables cortar interacciones e interacción con el sexo opuesto y en el ajuste y decisiones familiares, comparado con el grupo sin adicción.

114

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.2 Estudio longitudinal

8.2.1 Diferencias en las distintas variables evaluadas en función del nivel de AI en la fase de post-test

Transcurridos nueve meses, se recogió información sobre las variables evaluadas previamente. Se aplicó un MANCOVA controlando el género y el tipo de colegio. En la Tabla 9 se presentan las diferencias de medias entre los grupos sin AI, con posible AI y con AI en los síntomas psicopatológicos, personalidad, habilidades sociales y adaptación familiar en la fase de post-test. Como se puede observar, la gran mayoría de las variables mostraron diferencias significativas entre los distintos grupos. Los análisis post-hoc con ajuste de Bonferroni indicaron que ambos grupos que presentaron AI y posible AI puntuaron más alto que el grupo sin AI en depresión e impulsividad motora.

Por otro lado, el grupo con posible AI puntuó más alto que el grupo sin adicción en la medida de AV, ansiedad, falta de atención y hostilidad. Por otra parte, el grupo con posible adicción frente al grupo sin adicción presentó bajas puntuaciones en los factores de personalidad cordialidad, responsabilidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia. También se caracterizaron por presentar deficiencias en las habilidades sociales de autoexpresión, defensa de los derechos, cortar interacciones y hacer peticiones. En las variables de adaptación familiar, puntuaron más bajo que sus compañeros no adictos en el ajuste, desarrollo, colaboración y decisiones familiares.

115

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Así mismo, el grupo con adicción mostró puntuaciones más bajas en extraversión que el grupo sin adicción.

Tabla 9
 Diferencias de medias entre los grupos sin AI, posible AI y AI en la fase de post-test

	Sin AI		Posible AI		AI		F	η^2	Contraste Bonferroni
	\bar{X}	D.T.	\bar{X}	D.T.	\bar{X}	D.T.			
AV	.97	1.30	1.97	1.95	2.51	3.00	22.28***	.08	0<1***
Ansiedad	5.36	3.56	7.19	3.82	6.80	4.82	18.05***	.06	0<1***
Depresión	2.78	2.79	4.03	3.06	6.09	4.60	16.41***	.06	0<1***;0<2*
Extraversión	9.89	2.83	9.82	2.95	7.00	1.73	2.37	.01	0>2†
Cordialidad	11.34	2.33	10.40	2.27	9.40	2.41	10.66***	.04	0>1***
Responsabilidad	10.73	2.70	9.96	2.61	9.40	1.52	5.17*	.02	0>1*
Estabilidad emocional	10.02	2.86	9.09	2.80	8.20	2.86	7.96***	.03	0>1***
Apertura a la experiencia	11.11	2.61	10.51	2.62	9.40	.89	3.97*	.01	0>1*
Impulsividad motora	8.76	3.40	10.55	3.42	12.59	3.98	20.27***	.07	0<1***;0<2*
Falta de atención	10.17	3.06	12.17	3.07	12.20	2.17	28.84***	.10	0<1***
Falta de planificación	11.14	3.40	11.62	3.13	11.63	.58	1.84	.01	ns
Hostilidad	4.31	6.17	8.18	7.16	8.40	7.54	24.56***	.08	0<1***
Autoexpresión	24.88	4.38	22.61	4.73	23.86	5.13	17.36***	.06	0>1***
Defensa de los derechos	14.93	2.74	14.26	2.79	12.40	1.95	3.93*	.01	0>1*
Disconformidad	11.74	2.58	11.45	2.62	9.58	.93	1.81	.01	ns
Cortar interacciones	18.33	4.27	16.81	3.83	18.04	2.34	8.58***	.03	0>1***
Hacer peticiones	15.96	2.92	15.20	3.01	15.32	2.47	4.42*	.02	0>1**
Interacción sexo opuesto	13.72	3.47	13.23	3.61	14.32	2.76	1.61	.01	ns
Ajuste familiar	1.83	.41	1.71	.51	1.80	.45	5.08**	.02	0>1*
Desarrollo familiar	1.59	.66	1.46	.64	1.80	.45	2.84	.01	0>1†
Colaboración familiar	1.56	.65	1.40	.66	1.80	.45	4.50*	.02	0>1*
Decisiones familiares	1.71	.52	1.53	.66	1.60	.55	6.39**	.02	0>1***
Afecto familiar	1.91	.34	1.88	.38	2.00	.00	.87	.00	ns

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$; 0 = Sin AI; 1 = Posible AI; 2 = AI; ns = no significativo.

8.2.2 Diferencias entre las variables evaluadas en función del nivel de AV en la fase de post-test

El MANCOVA controlando el género y el colegio, en el que se comparó a los grupos sin y con AV reveló diferencias significativas en aproximadamente la mitad de las variables incluidas en la investigación (Tabla 10).

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Los estudiantes con AV destacaron por puntuar más alto en AI, ansiedad, depresión, impulsividad motora, falta de atención y hostilidad. Así mismo, mostraron puntuaciones significativamente más bajas respecto a sus compañeros sin AV en las variables de personalidad cordialidad, responsabilidad y estabilidad emocional. También presentaron deficientes habilidades sociales en la autoexpresión, defensa de los derechos, expresar disconformidad y cortar interacciones. Además, los estudiantes que puntuaron alto en AV en la fase de post-test se caracterizaron por mostrar disfunciones en el afecto familiar frente a los que no presentaron AV.

Tabla 10
Diferencia de medias entre el grupo sin AV y con la adicción en la fase de post-test.

	Sin AV		AV		F	η^2
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	40.43	9.87	48.22	9.76	22.48***	.04
Ansiedad	6.23	3.81	8.01	3.62	13.46***	.02
Depresión	3.34	2.93	5.19	3.49	17.69***	.03
Extraversión	9.85	2.90	9.52	2.88	.45	.00
Cordialidad	10.91	2.33	9.68	2.25	10.88***	.02
Responsabilidad	10.43	2.61	8.83	2.88	12.05***	.02
Estabilidad emocional	9.54	2.90	8.99	2.40	2.82†	.01
Apertura a la experiencia	10.75	2.63	10.90	2.51	.71	.00
Impulsividad motora	9.60	3.48	11.73	3.47	16.31***	.03
Falta de atención	11.13	3.18	12.96	3.15	14.05***	.03
Falta de planificación	11.42	3.26	11.34	3.17	.00	.00
Hostilidad	6.16	6.93	9.77	7.01	13.65***	.02
Autoexpresión	23.80	4.66	21.79	4.94	9.92**	.02
Defensa de los derechos	14.60	2.80	13.95	2.56	2.93†	.01
Disconformidad	11.63	2.60	10.80	2.50	2.95†	.01
Cortar interacciones	17.63	4.08	15.99	3.95	8.33**	.02
Hacer peticiones	15.58	2.99	15.09	3.02	1.59	.00
Interacción sexo opuesto	13.47	3.52	13.31	3.84	.41	.00
Ajuste familiar	1.78	.46	1.67	.52	2.30	.00
Desarrollo familiar	1.53	.65	1.44	.65	.92	.00
Colaboración familiar	1.48	.66	1.40	.64	.60	.00
Decisiones familiares	1.62	.60	1.50	.68	2.30	.00
Afecto familiar	1.90	.34	1.79	.50	4.86*	.01

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

117

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.2.3 Diferencia de medias en las variables evaluadas en función del mantenimiento, desarrollo y remisión de la AI y la AV

Con el objeto de hallar las variables protectoras y de riesgo de desarrollar ambos trastornos, se identificaron cuatro grupos en función de la presencia o ausencia de la AI a lo largo del tiempo y otros cuatro grupos en función de la presencia o ausencia de AV en el transcurso de los nueve meses.

El grupo 1 lo conformaron los 196 estudiantes (36% de la muestra) sin AI tanto en la fase de pre-test como en la fase de post-test. El grupo 2 estaba compuesto por 180 alumnos (33% de la muestra) con AI tanto en la fase de pre-test como en la fase de post-test. La diferencia de medias entre ambas fases de evaluación de estos dos grupos, informaron de las variables de mantenimiento sin la adicción y con esta, que por lo tanto son protectoras y de riesgo de su desarrollo respectivamente. El grupo 3 lo conformaron 123 alumnos (22.6% de la muestra) sin AI en la fase de pre-test y que desarrollaron la adicción en la fase de post-test y el grupo 4 lo conformaron 46 alumnos (8.4% de la muestra) con AI en la fase de pre-test y remisión en la fase de post-test.

El grupo 5 se compuso de 479 estudiantes (87.1% de la muestra) sin AV tanto en la fase de pre-test como en la fase de post-test y el grupo 6 lo conformaron 15 alumnos (2.7% de la muestra) con AV tanto en la fase de pre-test como en la fase de post-test. La diferencia de medias de las variables evaluadas de estos dos grupos informa de los factores asociados al

118

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

mantenimiento de la no adicción y de la AV por lo que se trata de factores protectores y de riesgo de su desarrollo respectivamente. Por otro lado, el grupo 7 lo conformaron 33 alumnos (6% de la muestra) sin AV en la fase de pre-test y que desarrollaron la adicción en la fase de post-test y el grupo 8 se compuso de 23 alumnos (4.2% de la muestra) con AV en la fase de pre-test y remisión en la fase de post-test.

8.2.3.1 Diferencia de medias en el grupo sin AI en la fase de pre-test y de post-test

La tabla 11 recoge la diferencia de medias entre la fase de pre-test y de post-test para el grupo sin AI. Este grupo se compuso por 196 estudiantes (55.1% chicas, n=108).

Los resultados revelaron, en primer lugar, que pese a no cumplir el criterio de AI en ninguna de las fases de evaluación, los participantes experimentaron un incremento en las puntuaciones de AI en la fase de post-test respecto a la fase de pre-test. Los estudiantes de este grupo mostraron mayores puntuaciones en la fase de post-test en la variable psicopatológica depresión, en la impulsividad motora y en la habilidad social hacer peticiones. Así mismo, presentaron menores niveles de afecto familiar en la fase de post-test respecto a la fase de pre-test.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 11
 Diferencias de medias en las distintas variables en el grupo sin AI en la fase de pre-test y la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	29.98	4.68	31.69	4.59	-4.85***	-0.37
AV	.99	1.31	.95	1.29	.46	0.03
Ansiedad	5.08	3.14	5.38	3.61	-1.26	-0.09
Depresión	2.38	2.41	2.73	2.88	-1.70†	-0.13
Extraversión	9.62	2.94	9.82	2.85	-.97	-0.07
Cordialidad	11.55	2.17	11.40	2.34	.91	0.07
Responsabilidad	10.93	2.73	10.72	2.73	1.02	0.08
Estabilidad emocional	10.35	2.66	10.10	2.95	1.20	0.09
Apertura a la experiencia	11.32	2.62	11.11	2.73	1.08	0.08
Impulsividad motora	8.29	2.76	8.71	3.28	-2.15*	-0.14
Falta de atención	10.03	3.20	10.10	3.04	-.35	-0.02
Falta de planificación	11.48	3.65	11.06	3.36	1.59	0.12
Hostilidad	4.12	5.79	4.30	6.29	-.48	-0.03
Autoexpresión	25.03	4.08	24.69	4.42	1.06	0.08
Defensa de los derechos	14.81	2.61	14.77	2.84	.20	0.01
Disconformidad	11.51	2.62	11.68	2.57	-.80	-0.07
Cortar interacciones	18.31	3.73	18.17	4.33	.50	0.03
Hacer peticiones	15.54	2.87	15.89	2.99	-1.70†	-0.12
Interacción sexo opuesto	13.22	3.67	13.50	3.51	-1.11	-0.08
Ajuste familiar	1.90	.35	1.85	.40	1.45	0.13
Desarrollo familiar	1.66	.58	1.62	.64	.84	0.07
Colaboración familiar	1.60	.59	1.56	.65	.64	0.06
Decisiones familiares	1.76	.50	1.71	.52	1.10	0.10
Afecto familiar	1.97	.16	1.91	.35	2.76**	0.22

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

8.2.3.2 Diferencia de medias en el grupo con AI en la fase de pre-test y de post-test

La tabla 12 recoge las diferencias de medias para el grupo con AI en la fase de pre-test y post-test. Este grupo lo conformaron 180 estudiantes (55% chicos, $n=99$). Los resultados mostraron, en primer lugar, que los participantes experimentaron mayores niveles de AI en la fase de post-test respecto a la fase de pre-test, además la diferencia de medias presentó un tamaño del efecto mediano. Por otro lado, en el post-test aumentaron las puntuaciones de la

120

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

variable psicopatológica depresión, la impulsividad motora y las habilidades sociales defensa de los derechos, expresión de la disconformidad, cortar interacciones e interacción con el sexo opuesto. Así mismo, este grupo presentó un menor desarrollo familiar en la segunda evaluación del estudio.

Tabla 12
 Diferencia de medias en las distintas variables en el grupo con AI en la fase de pre-test y la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	46.32	5.23	49.21	6.05	-6.17***	-0.51
AV	2.27	2.01	2.17	2.03	.75	0.05
Ansiedad	7.52	3.47	7.65	3.82	-.54	-0.04
Depresión	3.95	2.67	4.56	3.15	-1.30**	-0.21
Extraversión	10.01	2.82	9.85	2.89	.81	0.06
Cordialidad	10.45	2.10	10.39	2.22	.32	0.03
Responsabilidad	9.70	2.51	9.55	2.59	.76	0.06
Estabilidad emocional	8.71	2.72	8.79	2.72	-.32	-0.03
Apertura a la experiencia	10.45	2.44	10.32	2.56	.56	0.05
Impulsividad motora	10.27	3.25	11.06	3.30	-3.18**	-0.24
Falta de atención	12.74	3.07	12.63	3.05	.48	0.04
Falta de planificación	11.74	3.09	11.74	3.03	-.02	0.00
Hostilidad	8.38	6.34	9.05	7.48	-1.30	-0.10
Autoexpresión	22.38	4.52	22.13	4.74	.79	0.05
Defensa de los derechos	13.74	2.56	14.18	2.70	-1.94†	-0.17
Disconformidad	10.95	2.51	11.44	2.56	-2.51*	-0.19
Cortar interacciones	16.04	3.81	16.56	3.72	-1.75†	-0.14
Hacer peticiones	15.20	2.75	15.02	3.04	.77	0.06
Interacción sexo opuesto	12.66	3.59	13.18	3.60	-2.05**	-0.15
Ajuste familiar	1.71	.55	1.66	.54	1.03	0.09
Desarrollo familiar	1.43	.65	1.37	.66	1.09**	0.09
Colaboración familiar	1.45	.68	1.31	.68	2.38	0.21
Decisiones familiares	1.59	.60	1.50	.67	1.59	0.14
Afecto familiar	1.88	.39	1.84	.44	1.34	0.10

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.2.3.3 Diferencia de medias en el grupo sin AI en la fase de pre-test y con AI en la fase de post-test

La tabla 13 recoge las diferencias de medias de las distintas variables incluidas en el estudio para el grupo que no presentaba AI en el pre-test y desarrolló la adicción en la fase post-test. El grupo lo formaron 123 estudiantes (52% chicas, n=64). Este grupo experimentó un aumento significativo en las puntuaciones medias en AI, con un tamaño del efecto grande.

Tabla 13
 Diferencias de medias en las distintas variables en el grupo sin AI en la fase de pre-test y con AI la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	33.87	3.97	46.01	5.80	-18.73***	-2.44
AV	1.55	1.69	1.68	1.79	-.94	-0.07
Ansiedad	6.17	3.33	6.52	3.74	-1.12	-0.10
Depresión	3.30	2.50	3.25	2.75	.21	0.02
Extraversión	9.83	2.82	9.77	3.04	.19	0.02
Cordialidad	10.88	2.32	10.42	2.35	1.99*	0.20
Responsabilidad	10.74	2.19	10.55	2.54	.69	0.08
Estabilidad emocional	10.03	2.44	9.54	2.86	1.90†	0.18
Apertura a la experiencia	11.04	2.33	10.79	2.69	.86	0.10
Impulsividad motora	9.13	3.21	9.81	3.47	-2.52*	-0.20
Falta de atención	11.11	3.01	11.49	2.99	-1.40	-0.13
Falta de planificación	11.65	3.40	11.45	3.28	.57	0.06
Hostilidad	5.77	5.49	6.90	6.49	-1.95†	-0.19
Autoexpresión	23.31	4.50	23.32	4.65	-.01	0.00
Defensa de los derechos	14.20	2.72	14.38	2.92	-.63	-0.06
Disconformidad	11.11	2.49	11.46	2.72	-1.22	-0.13
Cortar interacciones	17.11	3.81	17.16	3.98	-.15	-0.01
Hacer peticiones	15.66	2.78	15.46	2.96	.63	0.07
Interacción sexo opuesto	12.48	3.33	13.31	3.63	-2.26*	-0.24
Ajuste familiar	1.81	.41	1.79	.44	.41	0.05
Desarrollo familiar	1.56	.61	1.59	.58	-.52	-0.05
Colaboración familiar	1.59	.61	1.52	.59	1.01	0.12
Decisiones familiares	1.55	.62	1.57	.64	-.35	-0.03
Afecto familiar	1.90	.32	1.94	.27	1.66†	-0.14

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

También se observó un aumento en las puntuaciones de las variables de personalidad impulsividad motora y hostilidad, en la interacción con el sexo opuesto y en el afecto familiar. Además, los estudiantes mostraron una menor cordialidad y estabilidad emocional en el post-test.

8.2.3.4 Diferencia de medias en el grupo con AI en la fase de pre-test y sin la adicción en la fase de post-test

La tabla 14 recoge las diferencias de medias de las distintas variables para el grupo con AI en remisión que mostró la adicción en la fase de pre-test y no cumplió los criterios de AI en la fase de post-test. Este grupo, compuesto por 23 estudiantes (82.6% chicos, n=19), experimentó una disminución significativa en los niveles de AI, con un tamaño del efecto grande. También se obtuvieron puntuaciones menores en la fase de post-test en los factores depresión y hostilidad, y mayores en las habilidades sociales: autoexpresión, disconformidad, cortar interacciones e interacción con el sexo opuesto, esta última con un tamaño del efecto mediano.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 14

Diferencia de medias en las distintas variables en el grupo con AI en la fase de pre-test y sin la adicción la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	43.56	3.44	32.95	4.53	14.73***	2.64
AV	1.55	1.67	1.08	1.37	2.04**	0.31
Ansiedad	5.17	3.64	5.29	3.39	-.20	-0.03
Depresión	3.91	2.87	3.00	2.40	2.31†	0.34
Extraversión	9.67	2.91	10.20	2.76	-1.17	-0.19
Cordialidad	10.85	2.30	11.11	2.29	-.63	-0.11
Responsabilidad	10.16	2.97	10.75	2.60	-1.43	-0.21
Estabilidad emocional	9.51	2.73	9.72	2.43	-.47	-0.08
Apertura a la experiencia	10.62	2.66	11.13	2.06	-1.33	-0.21
Impulsividad motora	9.34	3.80	9.00	3.90	.79	0.09
Falta de atención	10.66	2.89	10.46	3.15	.44	0.07
Falta de planificación	11.17	3.17	11.48	3.61	-.53	-0.09
Hostilidad	6.04	7.00	4.35	5.72	1.82†	0.26
Autoexpresión	24.30	4.46	25.69	4.19	-2.18*	-0.32
Defensa de los derechos	15.11	3.01	15.62	2.17	-1.04	-0.19
Disconformidad	11.28	2.83	11.99	2.63	-1.72†	-0.26
Cortar interacciones	17.95	3.84	19.03	3.98	-1.86†	-0.28
Hacer peticiones	15.53	2.68	16.25	2.65	-1.49	-0.27
Interacción sexo opuesto	12.75	3.32	14.66	3.17	-4.12***	-0.59
Ajuste familiar	1.82	.48	1.78	.47	.73	0.08
Desarrollo familiar	1.49	.65	1.48	.72	.14	0.01
Colaboración familiar	1.59	.64	1.54	.66	.50	0.08
Decisiones familiares	1.67	.56	1.72	.54	-.52	-0.09
Afecto familiar	1.85	.47	1.93	.25	-1.46	-0.21

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

8.2.3.5 Diferencia de medias en el grupo sin AV en la fase de pre-test y de post-test

La tabla 15 recoge las diferencias de medias entre la fase de pre-test y post-test para el grupo sin AV, que estuvo formado por 479 estudiantes (53.2% chicas, $n=255$). Los resultados mostraron, en primer lugar, que los participantes experimentaron un aumento significativo de las puntuaciones en AI, teniendo una puntuación media que cumple el criterio de posible AI. Por otro lado, se observó un descenso en las puntuaciones de AV.

124

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 15
 Diferencias de medias en las distintas variables en el grupo sin AV en la fase de pre-test y la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{X}	D.T.	\bar{X}	D.T.		
AI	36.69	8.38	40.21	9.84	-9.09***	-0.38
AV	1.17	1.27	1.08	1.23	1.70†	0.07
Ansiedad	5.94	3.42	6.26	3.80	-2.00*	-0.09
Depresión	3.06	2.55	3.25	2.86	-1.50	-0.07
Extraversión	9.86	2.83	9.89	2.87	-.26	-0.01
Cordialidad	11.19	2.15	10.95	2.31	2.12*	0.11
Responsabilidad	10.61	2.56	10.49	2.60	.92	0.05
Estabilidad emocional	9.86	2.69	9.59	2.89	1.99*	0.10
Apertura a la experiencia	10.97	2.47	10.81	2.63	1.15	0.06
Impulsividad motora	9.04	3.11	9.54	3.48	-3.63***	-0.15
Falta de atención	10.98	3.20	11.08	3.20	-.75	-0.03
Falta de planificación	11.53	3.36	11.38	3.26	.90	0.05
Hostilidad	5.65	6.09	6.10	6.94	-1.58	-0.07
Autoexpresión	23.83	4.45	23.84	4.67	-.05	0.00
Defensa de los derechos	14.41	2.64	14.67	2.77	-1.88†	-0.10
Disconformidad	11.29	2.54	11.65	2.59	-2.72**	-0.14
Cortar interacciones	17.43	3.89	17.62	4.12	-1.03	-0.05
Hacer peticiones	15.54	2.77	15.62	2.98	-.60	-0.03
Interacción sexo opuesto	12.91	3.44	13.52	3.53	-3.72***	-0.17
Ajuste familiar	1.83	.43	1.78	.46	2.20*	0.11
Desarrollo familiar	1.56	.61	1.54	.64	.71	0.03
Colaboración familiar	1.55	.64	1.49	.65	1.74†	0.09
Decisiones familiares	1.67	.54	1.63	.59	1.41	0.07
Afecto familiar	1.92	.30	1.91	.33	.92	0.03

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

También mostraron una menor puntuación en las variables de personalidad cordialidad, estabilidad emocional y en las dimensiones de adaptación familiar ajuste y colaboración. Por otro lado, experimentaron un aumento en ansiedad, impulsividad motora y en las habilidades sociales defensa de los derechos, expresión de la disconformidad e interacción con el sexo opuesto.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.2.3.6 Diferencia de medias en el grupo con AV en la fase de pre-test y de post-test

La tabla 16 recoge las diferencias de medias para el grupo con AV tanto en la fase de pre-test como en la fase de post-test. El grupo lo formaron 15 estudiantes (73.3% chicos, n=11). En primer lugar, los resultados mostraron un aumento significativo de la AI, con un tamaño del efecto mediano.

Tabla 16
 Diferencias de medias en las distintas variables en el grupo con AV en la fase de pre-test y la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{X}	D.T.	\bar{X}	D.T.		
AI	44.91	6.98	49.49	7.45	-2.28**	-0.63
AV	6.22	.88	5.80	1.15	1.00	0.41
Ansiedad	9.00	3.91	7.87	3.54	1.20	0.30
Depresión	4.95	3.68	4.80	3.32	.21	0.04
Extraversión	10.07	3.61	9.67	2.66	.41	0.13
Cordialidad	9.00	1.93	10.33	1.91	-1.98†	-0.69
Responsabilidad	8.07	2.66	8.87	3.29	-.97	-0.27
Estabilidad emocional	8.80	2.98	9.93	2.84	-1.17	-0.39
Apertura a la experiencia	10.20	3.10	11.29	1.86	-1.42	-0.43
Impulsividad motora	10.73	3.54	12.27	3.73	-2.27*	-0.42
Falta de atención	13.87	3.38	13.20	2.93	.89	0.21
Falta de planificación	12.41	3.71	11.41	3.10	.90	0.29
Hostilidad	9.47	6.56	9.80	6.60	-.20	-0.05
Autoexpresión	23.53	4.76	22.33	4.86	.97	0.25
Defensa de los derechos	13.85	2.49	14.00	3.02	-.14	-0.05
Disconformidad	10.40	3.07	10.53	2.50	-.17	0.05
Cortar interacciones	14.51	3.85	15.79	4.17	-1.45	-0.32
Hacer peticiones	15.53	2.50	15.91	2.62	-.40	-0.15
Interacción sexo opuesto	11.93	5.27	13.13	3.89	-.84	-0.26
Ajuste familiar	1.47	.64	1.60	.51	-.56	-0.22
Desarrollo familiar	1.40	.74	1.47	.64	-.44	-0.10
Colaboración familiar	1.53	.52	1.27	.59	2.26**	0.47
Decisiones familiares	1.20	.77	1.47	.74	-1.29	-0.36
Afecto familiar	1.80	.56	1.87	.52	-1.00	-0.13

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Este grupo también experimentó un aumento de la impulsividad motora y la cordialidad, esta última con un tamaño del efecto mediano. Así mismo, también se observó un descenso en la colaboración familiar en la fase de post-test, con un tamaño del efecto mediano.

8.2.3.7 Diferencia de medias en el grupo sin AV en la fase de pre-test y con la adicción en la fase de post-test

La tabla 17 recoge las diferencias de medias para el grupo sin AV en la fase de pre-test que desarrolló la adicción en la fase post-test. El grupo lo conformaron 33 alumnos (81.8% chicos, n=27). Estos estudiantes manifestaron un aumento significativo tanto en los niveles de AV como en la AI, cumpliendo el criterio de posible AI tanto en la fase pre-test como en la fase post-test. Así mismo, la diferencia de medias de la AI mostró un tamaño del efecto mediano y de la AV grande. Por otro lado, se observaron mayores niveles de ansiedad y depresión, la diferencia de medias en esta última variable obtuvo un tamaño del efecto mediano. Por último, la habilidad social autoexpresión y el afecto familiar obtuvieron puntuaciones menores en la segunda fase de evaluación.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 17

Diferencias de medias en las distintas variables en el grupo sin AV en la fase de pre-test y con la adicción la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	41.57	7.20	47.63	10.70	-3.82***	-0.66
AV	2.59	1.36	5.55	.67	-11.54***	-2.76
Ansiedad	6.91	3.55	8.08	3.71	-1.77†	-0.32
Depresión	4.00	2.35	5.36	3.60	-2.24*	-0.45
Extraversión	9.70	2.98	9.45	3.01	.51	0.08
Cordialidad	9.97	2.01	9.39	2.35	1.63	0.27
Responsabilidad	9.03	2.77	8.81	2.72	.39	0.08
Estabilidad emocional	8.88	2.17	8.56	2.08	.76	0.15
Apertura a la experiencia	10.95	2.73	10.72	2.76	.38	0.08
Impulsividad motora	10.46	3.55	11.48	3.37	-1.49	-0.29
Falta de atención	12.50	3.59	12.85	3.29	-.56	-0.10
Falta de planificación	11.47	3.15	11.31	3.25	.24	0.05
Hostilidad	8.00	5.55	9.76	7.29	-1.54	-0.27
Autoexpresión	22.93	4.53	21.54	5.02	1.83†	0.29
Defensa de los derechos	13.96	3.12	13.92	2.38	.06	0.01
Disconformidad	10.57	2.51	10.92	2.52	-.75	-0.14
Cortar interacciones	16.67	3.49	16.09	3.91	.84	0.16
Hacer peticiones	14.69	3.02	14.72	3.15	-.06	-0.01
Interacción sexo opuesto	13.10	3.73	13.39	3.87	-.53	-0.08
Ajuste familiar	1.79	.42	1.70	.53	1.00	0.19
Desarrollo familiar	1.45	.67	1.42	.66	.20	0.05
Colaboración familiar	1.45	.62	1.45	.67	.00	0.00
Decisiones familiares	1.61	.66	1.52	.67	.77	0.14
Afecto familiar	1.91	.29	1.76	.50	1.72†	0.37

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

8.2.3.8 Diferencia de medias en el grupo con AV en la fase de pre-test y sin la adicción en la fase de post-test

La tabla 18 recoge las diferencias de medias de las distintas variables incluidas en el estudio para el grupo que presentó AV en la fase de pre-test y remitió en la fase de post-test.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tabla 18

Diferencia de medias en las distintas variables en el grupo con AV en la fase de pre-test y sin la adicción la fase de post-test

	Pre-test		Post-test		t	d
	\bar{x}	D.T.	\bar{x}	D.T.		
AI	43.47	9.95	44.87	9.96	-.62	-0.14
AV	5.67	1.09	2.48	1.46	8.92***	2.47
Ansiedad	7.13	3.45	5.70	3.98	2.24*	0.38
Depresión	4.91	3.03	5.04	3.84	-.14	-0.04
Extraversión	9.00	3.03	9.04	3.32	-.08	-0.01
Cordialidad	9.23	2.87	10.09	2.59	-1.33	-0.31
Responsabilidad	9.70	2.29	9.15	2.47	.94	0.23
Estabilidad emocional	7.43	2.79	8.55	2.79	-1.83†	-0.40
Apertura a la experiencia	9.91	2.66	9.48	2.50	1.22	0.17
Impulsividad motora	10.61	3.84	10.90	3.41	-.54	-0.08
Falta de atención	12.82	2.84	12.23	2.50	.81	0.22
Falta de planificación	12.19	3.43	12.08	3.11	.14	0.03
Hostilidad	9.84	7.97	7.39	6.83	2.24*	0.33
Autoexpresión	22.35	4.99	22.97	4.38	-.69	-0.13
Defensa de los derechos	13.80	3.22	13.21	2.95	.89	0.19
Disconformidad	11.20	2.95	11.28	2.97	-.12	-0.03
Cortar interacciones	16.48	3.83	17.82	3.18	-1.72†	-0.38
Hacer peticiones	14.61	3.19	14.62	3.03	-.02	0.03
Interacción sexo opuesto	11.58	4.02	12.54	3.16	-1.29	-0.27
Ajuste familiar	1.64	.64	1.70	.56	-.32	-0.10
Desarrollo familiar	1.46	.78	1.26	.75	1.03	0.26
Colaboración familiar	1.55	.66	1.22	.74	1.51	0.47
Decisiones familiares	1.46	.66	1.43	.66	.16	0.05
Afecto familiar	1.86	.46	1.83	.49	.30	0.06

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Los resultados mostraron que los participantes de este grupo formado por 46 alumnos (26% chicos, $n=26$) cumplían el criterio de AI en ambas fases de evaluación. Sin embargo, se produjo un descenso de los niveles de AV, con un tamaño del efecto grande. También se observó un descenso en las puntuaciones de los factores ansiedad, hostilidad y colaboración familiar, con un tamaño del efecto mediano en este último factor. Así mismo, estos estudiantes presentaron en la fase post-test mayor estabilidad emocional y una mejora en la habilidad social cortar interacciones.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

8.2.4 Análisis de las variables del pre-test que predicen la AI y la AV en el post-test

Se aplicó un análisis de regresión logística para identificar qué variables permitían clasificar a los jóvenes sin AI y con AI. En este análisis únicamente se incluyeron las variables que habían mostrado diferencias significativas en los contrastes previos t-test. Además, se controlaron el género y tipo de colegio que se habían asociado con la AI.

Tabla 19
 Análisis de regresión logística de las variables predictoras de la fase de pre-test sobre la AI en la fase de post-test

	Wald χ^2	AI OR	I.C. 95% (Inferior, superior)
Tiempo Internet semana	1.83	1.00	(.99, 1.00)
Tiempo Internet fin de semana	5.61*	1.00	(1.00, 1.03)
Tiempo videojuegos semana	1.22	1.00	(.99, 1.01)
Tiempo videojuegos fin de semana	2.00	.99	(.99, 1.00)
Género	5.02*	.58	(.36, .93)
Colegio	19.39***	.38	(.25, .59)
Depresión	8.15**	1.13	(1.04, 1.22)
Cordialidad	2.68	.92	(.83, 1.02)
Estabilidad emocional	.08	1.01	(.93, 1.10)
Impulsividad motora	1.64	1.05	(.97, 1.13)
Hostilidad	.95	1.02	(.98, 1.03)
Autoexpresión	.43*	.94	(.88, .99)
Defensa de los derechos	1.72	.95	(.88, 1.03)
Disconformidad	.39	1.03	(.94, 1.12)
Cortar interacciones	5.08*	.93	(.87, .99)
Interacción sexo opuesto	.03	1.01	(.94, 1.07)
Colaboración familiar	.01	.99	(.71, 1.36)
Afecto	.14	.87	(.43, 1.78)

Notas: * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Tal y como se puede observar en la tabla 19, los estudiantes con AI fueron principalmente chicos de colegio privado que pasaban más tiempo conectados a Internet los fines de semana, presentaban niveles más elevados de depresión y tenían mayor habilidad de autoexpresión y cortar interacciones que los estudiantes sin la adicción.

Estas variables explicaron el 25.9% de la varianza de la AI. Así mismo, el porcentaje de casos clasificados correctamente fue del 77.9% para el grupo con AI y del 61.2% para el grupo sin la adicción.

Tabla 20
Análisis de regresión logística de las variables predictoras de la fase de pre-test sobre la AV en la fase de post-test

	AV		
	Wald χ^2	OR	I.C. 95% (Inferior, superior)
Tiempo Internet semana	1.13	.99	(.99, 1.00)
Tiempo Internet fin de semana	.83	1.00	(.99, 1.00)
Tiempo videojuegos semana	8.84**	1.01	(1.00, 1.01)
Tiempo videojuegos fin de semana	.85	1.00	(.99, 1.00)
Género	4.56*	.38	(.16, .92)
Colegio	2.08	.57	(.27, 1.22)
Ansiedad	2.71†	1.09	(.98, 1.21)
Depresión	2.48	1.11	(.98, 1.26)
Cordialidad	6.73**	.81	(.70, .95)
Estabilidad	.28	1.04	(.90, 1.20)
Impulsividad motora	1.32	1.07	(.95, 1.21)
Hostilidad	.03	.99	(.93, 1.06)
Autoexpresión	.11	.99	(.91, 1.07)
Colaboración familiar	.16	1.11	(.66, 1.87)
Afecto	.04	1.11	(.43, 2.83)

Notas: † $p < .10$; * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

En el caso de la AV, se procedió del mismo modo, incluyendo 15 variables que habían mostrado diferencias en los contrastes previos. Los resultados indicaron que los estudiantes sin AV fueron más propensos a ser del género femenino pasaban menos tiempo jugando a los videojuegos entre semana y presentaban niveles más bajos de ansiedad y cordialidad (tabla 20).

Estas variables explicaron el 24% de la varianza de la AV, aunque el porcentaje de casos clasificados correctamente solo fue de un 12.5% para el grupo con adicción y de un 98.8% para el grupo sin adicción.

9. *Discusión*

El objetivo principal del presente estudio longitudinal ha sido revelar el posible mecanismo que desencadena el desarrollo, persistencia y remisión de la AI y la AV en adolescentes, ampliando el conocimiento sobre los factores de personalidad, síntomas psicopatológicos, habilidades sociales y variables de adaptación familiar que pueden actuar como factores protectores y de riesgo de su desarrollo.

Los resultados mostraron que en la primera fase de evaluación ningún alumno cumplió el criterio de AI, 231 alumnos (42% de la muestra) cumplieron el criterio de posible adicción y 319 alumnos (58% de la muestra) no mostraron AI. Por otro lado, en la fase de post-test cumplieron el criterio de AI 5 alumnos (.91% de la muestra), 303 (55.09% de la muestra) se encontraron en el rango

132

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

de posibles adictos y 242 (44% de la muestra) no mostraron AI. Así mismo, el estudio reveló tasas de inicio, mantenimiento y remisión de la posible AI en un periodo de nueve meses de 22.6%, 2.7% y 8.4% respectivamente. Estos resultados se encontraron por debajo de nuestras estimaciones generales basadas en evidencia empírica en población adolescente europea con tasas de prevalencia de 1.5% en Grecia (Kormas et al., 2011), 2.1% en Polonia (Müller et al., 2014), 2-3% en Francia (Durkee et al., 2012) o 1% en Alemania (Rumpf, Meyer, Kreuzer, John & Merkeerk, 2011). Sin embargo, en la fase de post-test de nuestro estudio, la tasa de prevalencia de AI superó a la reportada por un estudio con población española que utilizó el mismo instrumento de evaluación y en el que no cumplió el criterio de adicción ningún participante (Puerta-Cortés et al., 2012). Este hallazgo podría evidenciar la influencia de la insularidad en el mayor uso de las TIC's en los adolescentes canarios.

Por otro lado, como en estudios previos, la AV ocurrió con mayor frecuencia que la AI (Laconi et al., 2015). Nuestros resultados mostraron que 37 estudiantes (6.7% de la muestra) cumplieron el criterio de AV en la fase pre-test y 48 (8.7% de la muestra) en la fase post-test, con tasas de desarrollo, mantenimiento y remisión de 6%, 2.7% y 4.2% respectivamente. Estos resultados son compartidos por estudios previos que señalan que las tasas de incidencia de AV en muestra adolescente europea oscilan entre 1.4 y 9.4% (Griffiths et al., 2015). Una posible explicación de la diferencia notable en las tasas de prevalencia de ambos trastornos podría estar, por un lado, en las diferencias en el tipo de instrumento de evaluación, siendo una escala de

133

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

respuestas dicotómicas la de evaluación de la AV frente a la escala de respuestas tipo Likert de 5 niveles para evaluar la AI. De todas formas, los resultados no han de extrañar ya que, en general, las investigaciones anteriores indican que, a diferencia de otras formas de juego, los videojuegos *online* parecen tener un alto potencial adictivo, por lo que las personas vulnerables pueden desarrollar la adicción como consecuencia de un uso frecuente (Kuss & Griffiths, 2012a).

La media de tiempo diario que los adolescentes dedicaron a conectarse a Internet entre semana fue de aproximadamente 3 horas y los fines de semana ascendió a 4 horas aproximadamente. Una conclusión similar fue obtenida por estudios previos con un promedio de aproximadamente tres horas en Internet al día (Do, Shin, Bautista & Foo, 2013), mientras que un estudio con muestra austríaca obtuvo un promedio diario de conexión a Internet de 5 horas aproximadamente (Appel, Holt, Stiglbauer & Batinic, 2012).

Por otro lado, los análisis de correlación de variables en la fase de pre-test mostraron que, cuanto mayor fue el tiempo de conexión a Internet entre semana y los fines de semana, los adolescentes experimentaron mayor AI. Estos hallazgos son similares a los obtenidos en estudios previos que evidencian que el tiempo pasado en Internet contribuye significativamente a la AI (Billieux et al., 2011). Los jóvenes adictos a Internet permanecieron conectados en Internet dos veces más tiempo que los no adictos (Yang & Tung, 2007), por lo que se ha hipotetizado que el tiempo de conexión predice la AI (Chou & Hsiao, 2000). Ko et al. (2007) encontraron que los adolescentes

134

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

que usaron Internet más de 20 horas a la semana estuvieron en mayor riesgo de desarrollar AI.

El tiempo diario de conexión a los videojuegos *online* entre semana por el total de la muestra fue de 30 minutos aproximadamente, mientras que los 198 alumnos que manifestaron jugar a los videojuegos entre semana (36% de la muestra) lo hicieron una media de 1 hora y 30 minutos aproximadamente. Los fines de semana, la totalidad de la muestra jugó a los videojuegos una media de 2 horas diarias aproximadamente, mientras que los 327 jóvenes (59.45% de la muestra) que manifestaron jugar a videojuegos *online* los fines de semana admitieron hacerlo una media de 3 horas diarias aproximadamente. Un estudio en particular encontró que los jugadores patológicos en comparación con los no patológicos pasaron el doble de tiempo jugando, concretamente 5 h diarias (Gentile, 2009). Los análisis de correlación de nuestra investigación mostraron que el tiempo de conexión a los videojuegos se asoció positivamente con la AV, del mismo modo que un estudio previo que mostró que los jóvenes se convirtieron en jugadores patológicos cuando empleaban un promedio de 6 horas de juego *online* al día (Gentile et al., 2011).

La segunda hipótesis planteada en el estudio preveía posibles diferencias en las asociaciones entre el género, la edad y el tipo de colegio con ambas adicciones. En el caso del género, la evidencia indicó que es mayor la proporción de niños adictos a Internet y a los videojuegos frente a las niñas (Schou Andreassen et al., 2016). En este caso, nuestros resultados coincidieron con la predicción ya que se hallaron relaciones significativas entre

135

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

el género masculino y ambas adicciones. Resultados generales en la literatura en este campo, han encontrado que los hombres son más propensos a desarrollar comportamientos adictivos, como el juego o el abuso de sustancias (Kessler et al., 2012). Esto sugiere que los hombres pueden ser más vulnerables a la adicción en general (Kuss et al., 2014). Así mismo, los chicos pasaron más tiempo conectados a Internet y a los videojuegos que las chicas. Algunos investigadores afirman que los hombres tienen una motivación más fuerte para jugar a los videojuegos. Además, estos son socialmente considerados "juguetes masculinos" (Horzum, 2011).

Respecto al año escolar, planteamos la hipótesis de que la AI en adolescentes ocurriría más a menudo en cursos escolares más altos, mientras que la AV lo haría con más frecuencia en cursos escolares más bajos (Lee, Shin, Cho, Yun & Shin, 2014; Rehbein & Mößle, 2013). Sin embargo, en nuestra investigación no se hallaron asociaciones significativas entre la edad y las adicciones. La razón de nuestros resultados podría ser la generalización del uso de Internet en los jóvenes de todas las edades tanto en los centros educativos como en los hogares, no existiendo diferencias de edad en el acceso a la red.

El tipo de colegio también reveló diferencias entre los estudiantes con y sin AI y AV, presentando más problemas para controlar tanto el uso de Internet como el uso de los videojuegos los estudiantes de colegio privado frente a los de colegio público. Este hallazgo ha sido inconsistente con los resultados de un estudio previo en el que los estudiantes de colegio público resultaron más

136

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

propensos a la AI y la AV que los estudiantes de escuelas privadas (Hawi, 2012). Quizás este resultado se deba al mayor nivel socioeconómico que en general presentan los alumnos de colegio privado frente al de los alumnos de colegio público y que posibilite un mayor acceso a Internet y a los diversos aparatos tecnológicos.

Por otro lado, los estudiantes de colegio público puntuaron más alto en los tiempos de uso de Internet y los videojuegos entre semana que los estudiantes de colegio privado. Sin embargo, estos últimos cumplieron el criterio de AI en mayor medida. Una explicación tentativa del mayor tiempo de uso de Internet y los videojuegos entre semana por parte de los estudiantes de colegio público podría estar asociado al menor acceso a actividades extraescolares relacionadas con el menor nivel socioeconómico de alumnos de colegio público frente al de los de colegio privado.

El análisis de correlación entre las variables psicosociales y la AI en la fase de pre-test mostró, de la misma manera que investigaciones anteriores, que los adolescentes que cumplían con los criterios de diagnóstico de la AI también presentaron síntomas de depresión (Ko et al., 2014; Nie, Zhang & Liu, 2017) y ansiedad (Chou et al., 2017; Tang et al., 2014). Es probable que las personas que sufren de problemas emocionales recurran al “mundo virtual” como una estrategia de afrontamiento disfuncional de estos trastornos y que las personas con AI vean agravada esta sintomatología debido a las consecuencias asociadas a su dependencia a la red (Gholamian, Shahnazi & Hassanzadeh, 2017). Esto ha sido descrito como un círculo vicioso, es decir, las dificultades

137

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

de la vida pueden contribuir a la AI, ya que la red proporciona al individuo un escape de sus eventos estresantes, satisfaciendo sus demandas personales, lo que resulta en menor interacción social con familiares y amigos pudiendo, a su vez, derivar en tensiones o presiones adicionales que agraven la sintomatología (Zhao et al., 2017).

Nuestros hallazgos además mostraron, de una forma similar a los resultados obtenidos en otros estudios (Zhang et al., 2015; Lin et al., 2018), una relación directa entre la AI, la falta de atención y la impulsividad motora. Una explicación de este resultado podría ser que los beneficios a largo plazo a menudo se pasan por alto cuando se obtienen gratificaciones inmediatas a corto plazo mediante el uso de Internet, lo que a su vez podría aumentar la posibilidad de AI (Lin et al., 2018).

La hostilidad también se asoció positivamente con la AI, resultado que no sorprende dado que este factor de personalidad ha sido relacionado con esta adicción conductual en un gran número de estudios empíricos sobre población adolescente (por ejemplo, Gervasi et al., 2017). Un informe anterior sugirió que los adolescentes con AI muestran elevadas puntuaciones en comportamiento agresivo, problemas sociales y problemas de pensamiento (Müller et al., 2015).

Por otro lado, en nuestra muestra los estudiantes con posible AI informaron de menores puntuaciones en las variables de personalidad cordialidad, estabilidad emocional, responsabilidad y apertura a la experiencia. Este hallazgo está en línea con los resultados de diversos estudios previos (Kuss et al., 2013; Meerkerk et al., 2007). Por un lado, la baja responsabilidad se ha

138

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

relacionado con la AI en varios estudios transversales (por ejemplo, Kuss et al., 2013). Esta asociación se ha explicado de dos maneras. Primero, una menor responsabilidad puede inducir a un menor control de los impulsos, aumentando la vulnerabilidad a la AI (Gnisci et al., 2011). En segundo lugar, los adolescentes menos responsables pueden aprender a usar Internet frente a otras actividades menos preferidas relacionadas con sus obligaciones formativas o del hogar como estudiar o recoger su habitación, poniéndose en riesgo de desarrollar AI (Kuss et al., 2013).

Por otro lado, las personas con bajos niveles de cordialidad tienen propensión a mostrar comportamientos agresivos y hostiles (Costa & McCrae, 1992). Sin embargo, es posible que prefieran mostrar este tipo de comportamientos *online* porque hacerlo en la vida real puede conllevar resultados negativos potenciales (Kayaş et al., 2016). Por el contrario, los individuos más cordiales tienen menos probabilidades de presentar AI dada la elevada calidad de su interacción prosocial (Servidio, 2014). También se ha encontrado una relación negativa entre la apertura a nuevas experiencias y la AI. Las personas con alta apertura muestran un elevado interés y curiosidad por su entorno (Costa & McCrae, 1992). Posiblemente para estas personas, las experiencias *offline* son más realistas y atractivas que las virtuales (Kayaş et al., 2016), evaluando las actividades en Internet como un pasatiempo transitorio (Servidio, 2014). Por último, se encontró una relación negativa entre la estabilidad emocional y la AI. Se ha observado que los individuos con bajos niveles de estabilidad emocional prefieren la comunicación *online* evitando la

139

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

interacción cara a cara debido a sus problemas de ansiedad, depresión, irritabilidad, aprensión, ira, desconfianza y sentimientos de inseguridad (Costa & McCrae, 1992). Estas personas tienen dificultades en lidiar con el estrés, lo que los convierte en más vulnerables a desarrollar adicciones (West & Brown, 2013).

En el análisis de diferencia de medias entre las distintas variables evaluadas en la fase de post-test según el nivel de AI se observó que el grupo con la adicción mostró puntuaciones más bajas en extraversión que el grupo sin AI. Este hallazgo concuerda con un estudio previo que encontró que entre los adolescentes que accedían a Internet con frecuencia, aquellos que fueron más extravertidos tuvieron menos probabilidades de convertirse en adictos al uso de Internet (Meerkerk et al., 2007). Así mismo, la introversión se ha visto implicada en la AI en numerosas investigaciones (Huang et al., 2010; Munno, 2016). En este sentido, una mayor extraversión se puede ver como un rasgo de personalidad que cumple una función preventiva.

Diversas habilidades sociales también se mostraron asociadas de manera inversa con la AI, concretamente la autoexpresión, la defensa de los derechos y la habilidad de cortar interacciones. Se ha sugerido que el uso de Internet junto con la sensación de estar en el mundo virtual puede "eliminar" los obstáculos y las discrepancias fuera de línea, incluidas las dificultades intrapersonales e interpersonales, permitiendo al individuo compensar experiencias y sentimientos de las que se carecen en la realidad (Douglas et al., 2008). En base a sus resultados, un estudio en población adolescente

140

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

española sugiere que los jóvenes con AI sienten una gran incomodidad en situaciones sociales reales y evitan salir con otras personas por lo que Internet les da la posibilidad de contactar con otros y participar en juegos, así como comunicarse sin necesidad exponerse cara a cara a situaciones que le producen ansiedad (Torrente et al., 2014).

La AI también mostró una asociación inversa con todas las dimensiones de la medida de adaptación familiar: ajuste, desarrollo, colaboración, decisiones y afecto familiar. En un estudio que utilizó la misma medida de evaluación de la adaptación familiar se observaron resultados similares (Ko et al., 2015b). Por lo general, los jóvenes desean tener una percepción positiva de su entorno familiar y cuando este es insatisfactorio, podrían recurrir a Internet para aliviar el estrés que padecen (Shi, Wang & Zou, 2017) dado que este medio les ofrece un espacio de entretenimiento y comunicación que puede evadirles de los problemas que presentan en la vida real (Valkenburg & Peter, 2011). Estudios previos han demostrado que los adolescentes con AI presentan mayor disfunción familiar. En particular, se enfrentan a más dificultades en las relaciones familiares que las familias de jóvenes sin AI (Xu et al., 2014). Un estudio reciente también halló que los adolescentes que experimentan un mayor control parental desarrollaron AI en mayor medida (Ko et al., 2015b). Problemas de comunicación dentro de la familia y una cohesión familiar débil también han resultado asociados a la AI en adolescentes (Lee et al., 2014).

La AV resultó asociada a un gran número de variables incluidas en el estudio en la fase de post-test. Tal como señala un informe reciente (Wang et

141

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

al., 2017), los resultados de nuestros análisis correlacionales mostraron asociaciones positivas entre la AV y los síntomas psicopatológicos, ansiedad y depresión. Esto podría estar relacionado con el deseo de escapar del mundo real para evitar sentimientos negativos (Ko, et al., 2014). Los juegos *online* podrían proporcionar un mundo virtual en el que el jugador escapa y se olvida de sus preocupaciones en la vida real.

También se asociaron directamente con la adicción, la impulsividad motora y la falta de atención, resultado consistente con estudios previos (Ding et al., 2014; Peeters, Koning & Van den Eijnden, 2018; Vadlin, Åslund, Hellström & Nilsson, 2016) que sugieren que los adolescentes con problemas de atención podrían tener más problemas para redirigir su comportamiento hacia otras tareas y objetivos (Gentile et al., 2012). Estas dificultades de atención junto con otros factores como la impulsividad suponen un riesgo en el desarrollo de la AV (Collins et al., 2012 & Rehbein & Baier, 2013).

La habilidad social referida a cortar interacciones también se asoció con la AV de manera negativa. Este hallazgo parece ir en la línea de otros estudios que muestran que menores habilidades sociales resultan un factor de riesgo para el desarrollo de la AV (Gentile et al., 2011, Rehbein & Baier, 2013).

De manera similar a los resultados obtenidos por un gran número de estudios (Müller et al., 2014; Ko et al., 2009b), nuestros resultados mostraron que la AV se asoció positivamente con el factor hostilidad. Muchas actividades en Internet, especialmente los juegos *online*, proporcionan un mundo en el que la hostilidad se puede expresar sin restricción, posibilitando un espacio en el

142

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

que los adolescentes con hostilidad significativa pueden expresar su agresividad de manera que no sería lícito en el mundo real (Huessman, 2007).

La AV también se asoció de manera inversa con todas las dimensiones de personalidad excepto con la extraversión. Este resultado es inconsistente con un estudio previo que halló que la extraversión y la cordialidad estaban inversamente relacionadas con la AV (Vollmer, Randler, Horzum & Ayas, 2014). Con respecto a la cordialidad, características típicas de las personas poco cordiales son la independencia, el escepticismo, la irritabilidad y el mal humor, no confían en los demás y prefieren el trabajo individual frente a la cooperación. Por lo tanto, los juegos *online* no cooperativos pueden ser adecuados para estas personas con sentimientos de independencia (John & Srivastava, 2008).

Por último, diversas variables de la adaptación familiar también se relacionaron de manera inversa con la AV. Cuanto mayor fue la adicción, menores fueron las puntuaciones en el ajuste, decisiones, desarrollo y afecto familiar. Según se ha indicado, los adolescentes con AV informaron más a menudo vivir en contextos familiares rotos (Batthyány et al., 2009). Internet se ha convertido en un medio popular para que los adolescentes obtengan apoyo y recursos. Los adolescentes con una función familiar deficiente pueden buscar apoyo y recursos de Internet. Sin embargo, estos recursos pueden suponer un riesgo en el desarrollo de la AV (Ko et al., 2015b). La cohesión familiar, la supervisión de los padres del uso de los videojuegos y las actividades sociales

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

con los padres se asociaron negativamente con la AV, por lo que podrían considerarse factores protectores de la adicción (Jeong & Kim, 2011).

El estudio longitudinal permitió identificar los factores protectores y de riesgo del inicio y mantenimiento de la AI y la AV. En primer lugar, los análisis diferenciales, de acuerdo con nuestra predicción, revelaron que, los problemas emocionales, la impulsividad, la hostilidad, la baja estabilidad emocional y cordialidad, así como la inadaptación familiar, actuaron como factores de riesgo del desarrollo y mantenimiento de la AI. Por otro lado, los participantes en remisión de la AI pasado un periodo de nueve meses mostraron mejoras en depresión, hostilidad y habilidades sociales.

La depresión y la ansiedad resultaron implicadas en el desarrollo y mantenimiento de la AI. Este hallazgo es paralelo en gran medida con la literatura previa (Chang et al., 2014; Lau et al., 2017). La vinculación entre el trastorno del estado de ánimo y las manifestaciones de ansiedad con la AI se ha explicado destacando la búsqueda de relaciones en línea para compensar la falta de relaciones adecuadas cara a cara y el uso de Internet como una estrategia para la regulación de las emociones (Gámez-Guadix, 2014). Además, se muestra en personas que usan Internet para escapar de experiencias vitales estresantes (Cho et al., 2013). En el proceso de AI, los adolescentes pueden experimentar ciertas consecuencias adversas, como el deterioro en el rendimiento académico, la baja autoestima, el conflicto con los padres o el aislamiento social (Yen et al., 2007), lo que incide en su estado emocional de manera negativa. Sin embargo, ellos pueden sentir que la

144

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

necesidad de seguridad y autoestima puede lograrse mediante actividades en Internet como el uso de herramientas de interacción social. La combinación del rechazo del mundo real y la seguridad en línea aumenta aún más su AI (Gámez-Guadix, 2014). Además, el uso excesivo de Internet ocupa el limitado tiempo libre que tienen para la interacción social cara a cara que podrían proporcionarles sentimientos de competencia o apoyo social (Ko et al., 2014). El intento de escapar de la depresión y problemas del mundo real a través de actividades en línea podrían conducir a un círculo vicioso que exacerba la depresión (Ko et al., 2014).

También encontramos que niveles más bajos de autocontrol actúan como factores de riesgo del desarrollo y mantenimiento de la AI. Este hallazgo concuerda con un informe anterior que señaló que los comportamientos más impulsivos constituyeron un factor de riesgo para la AI (Haagsma et al., 2013). Las oportunidades de recompensa ofrecidas por Internet y la gran variedad de experiencias estimulantes que proporciona el mundo virtual han demostrado cautivar a los usuarios impulsivos (Yen et al., 2012). Por otro lado, en consonancia con el trabajo de Stavropoulos et al. (2015), la hostilidad actuó en nuestra muestra como un factor de riesgo en el desarrollo de la AI. Esto se debe a que Internet les ofrece un contexto físicamente más seguro para que los jóvenes experimenten y expresen su hostilidad, mientras desarrollan su propio sentido de identidad (Ko et al., 2007).

La baja estabilidad emocional y la baja cordialidad también actuaron como factores de riesgo en el inicio de la AI pasado un periodo de nueve meses,

145

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

hallazgo que concuerda con un estudio reciente (Anderson, Steen & Stavropoulos, 2017). Se ha observado que los individuos con bajos niveles de estabilidad emocional se abstienen de la comunicación cara a cara con los demás y prefieren el uso de Internet para la interacción social, dado que se caracterizan por elevada ansiedad, desconfianza y falta de autoconciencia. Además, tienden a experimentar un aumento de los niveles de estrés y de conflicto interpersonal (Costa & McCrae, 1992), por lo tanto, es más probable que accedan a Internet en busca de experiencias más gratificantes evitando las situaciones desagradables en la vida real, lo que les hace más vulnerables al desarrollo de la AI (Oztürk et al., 2017). Por otro lado, los adolescentes con bajos niveles de cordialidad podrían estar más orientados hacia el desarrollo de AI al buscar en la red un medio para satisfacer sus necesidades personales ya que suelen ser personas más hostiles, con relaciones insatisfactorias con sus iguales, conflictos interpersonales frecuentes y disolución de la amistad en el mundo real. En consecuencia, es más probable que compensen en el mundo virtual, su necesidad de amistad y relación (Zhou et al., 2017).

Otro de los hallazgos de nuestro estudio es que el bajo desarrollo familiar predijo el inicio de la AI pasado un periodo de nueve meses, siendo una deficiente adaptación familiar un factor de riesgo para la AI. Se ha demostrado que un ambiente hogareño, donde hay buena comunicación, reduce el riesgo de desarrollo de la AI en un adolescente (Yu & Shek, 2013). Además, la parentalidad menos protectora (Chen et al., 2015), el déficit de habilidades parentales (Ko et al., 2007) y los conflictos de pareja o la situación de divorcio

146

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

se asociaron con la AI en los adolescentes (Willoughby, 2008). En este contexto, los adolescentes con relaciones más estrechas con sus padres mostraron una disminución de los síntomas de la AI a lo largo del tiempo. Esto indica que la relación con los padres desempeña un papel fundamental en la regulación del uso de Internet de sus hijos (Ko et al., 2007).

Respecto a los factores protectores de la AI, no se cumplió nuestra predicción de que el apoyo familiar, la apertura a la experiencia, la extraversión, la cordialidad y la responsabilidad actuarían como factores protectores asociados a la remisión y mantenimiento sin la AI, como sucedió en estudios previos (Kayaş et al., 2016). En nuestra muestra se observó que, pasado un periodo de nueve meses, los estudiantes en remisión de la AI experimentaron un incremento significativo de las habilidades sociales autoexpresión, hacer peticiones, expresión de la disconformidad, cortar interacciones y la interacción con el sexo opuesto. Además, puntuaron significativamente más bajo en los factores depresión y hostilidad, resultado consistente con informes anteriores (Ko et al., 2007; Yu & Shek, 2013).

Para los adolescentes en estado de remisión de la AI, las consecuencias negativas de la adicción pueden atenuarse debido entre otras cosas, al mayor tiempo libre disponible para dedicarle a los miembros de la familia y compañeros que le proporcionan apoyo social. Otro posible factor asociado a la remisión del trastorno es la aprobación expresada por padres o maestros que observan su mejora en el control del uso de Internet. Así mismo, problemas

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

interpersonales como la inseguridad o el rechazo disminuyen, por lo que el riesgo de depresión se atenúa (Ko et al., 2014).

Durante el período de seguimiento de este estudio longitudinal, el grupo en fase de remisión de la AI disminuyó sus puntuaciones en hostilidad en comparación con el grupo de persistencia. Los adolescentes que están en remisión de la AI tienden a recibir comentarios positivos y la aprobación de sus padres y/o profesores, lo cual propicia una mejora en la interacción social que alivia la progresión de la hostilidad (Ko et al., 2014).

No obstante, hay que tener en cuenta que el grupo que no presentaba AI y se mantuvo sin desarrollar esta adicción transcurridos los nueve meses mostraba un incremento en depresión, impulsividad motora y menor afecto familiar. De modo que habría que analizar en profundidad si otros factores que no están vinculados al uso de Internet podrían estar explicando estos resultados. Estos jóvenes se acercaban a la etapa puberal, que lleva implícitos diversos cambios físicos, cognitivos y relacionales que podrían estar explicando las asociaciones encontradas. Además, llama la atención que, durante este período de nueve meses, a pesar de no cumplir los criterios de AI, aumentaron de manera significativa las puntuaciones en esta medida, quizá transcurrido un período de tiempo mayor podrían desarrollar la adicción.

En cuanto a los análisis del estudio longitudinal que identificaban los factores asociados al desarrollo y mantenimiento a la AV, se observó que, como sucedió en estudios previos, la adicción estuvo vinculada a factores de riesgo tales como problemas emocionales, hostilidad, déficit en habilidades

148

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

sociales y mayor impulsividad (Gentile et al., 2011). Nuestra muestra experimentó los cambios esperados excepto en el factor hostilidad que no resultó un factor tan determinante en el desarrollo de la AV, tal como encontraron estudios previos que sugerían que los adolescentes con AV tenían un riesgo más elevado de exhibir comportamientos agresivos (Müller et al., 2014). Por otro lado, el desarrollo de la AV se asoció al incremento significativo de la AI y dificultades en la adaptación familiar, con bajas puntuaciones en las dimensiones afecto y colaboración familiar.

Uno de los factores de riesgo asociado al desarrollo y mantenimiento de la AV fue la AI. Esta apareció vinculada a la AV en todos los grupos que cumplieron el criterio de AV en alguna de las fases de evaluación. Sin embargo, la AV no se observó en ninguno de los grupos con desarrollo, mantenimiento o remisión de AI. Por tanto, mientras que la AV está vinculada a la AI, esta última puede darse de manera aislada. Nuestros hallazgos pueden ser interpretados a la luz del modelo cognitivo-conductual de Davis (2001), que propuso la AV como una forma específica de uso problemático de Internet. Los comportamientos adictivos hacia diversas aplicaciones que podrían darse *offline* incrementan su potencial adictivo a través de Internet por las múltiples posibilidades que ofrece el medio. Por otro lado, la AV se distingue de la AI generalizada en la medida en que esta última se refiere a la participación en múltiples actividades sin preferencias claras. Esta diferenciación temprana plantea dos formas conceptualmente distintas de concebir la AI y ha recibido apoyo empírico en distintos estudios (Griffiths & Pontes, 2014; Király et al.,

149

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

2014; Rosenkranz, Müller, Dreier, Beutel & Wöfling, 2017). Nuestro trabajo apoya esta distinción entre el uso generalizado y el específico de Internet.

Los estudiantes en los que se mantuvo o desarrolló AV pasado un periodo de nueve meses experimentaron un incremento en los niveles de ansiedad y depresión, que pueden considerarse por tanto factores de riesgo de la adicción. En consonancia con este resultado, un estudio previo observó que jóvenes que se convirtieron en jugadores patológicos experimentaron niveles crecientes de depresión y ansiedad (Gentile et al., 2011). Se ha considerado también que adolescentes con síntomas depresivos emplearon una cantidad excesiva de tiempo jugando a videojuegos para lograr una sensación de satisfacción y, como resultado, se volvieron adictos (Ko et al., 2009b; Nie et al., 2017).

Al igual que lo ocurrido en nuestra muestra, los jugadores más impulsivos han resultado más propensos a desarrollar la AV (Müller et al., 2015). Esta característica aporta cierto apoyo a la propuesta teórica que sugiere la posibilidad de considerar la AV como un trastorno del control de impulsos (Shapira et al., 2003). Por otro lado, el déficit en las relaciones sociales puede guiar a los adolescentes a preferir la comunicación en línea por la comodidad del anonimato, lo que reduce significativamente la necesidad de comunicación verbal (Kuss & Griffiths, 2011). En nuestra muestra, los jóvenes que pasado un periodo de nueve meses desarrollaron AV experimentaron un descenso en las puntuaciones de la habilidad social de autoexpresión. Un estudio con muestra adolescente española halló que la AV puede exacerbar el déficit potencial en habilidades sociales en los adolescentes debido a la pérdida de habilidades de

150

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

intercambio personal que surge de la incapacidad de establecer relaciones sociales (Echeburúa & De Corral, 2010).

En consonancia con estudios previos, el déficit en las habilidades sociales también resultó un factor de riesgo en el desarrollo de la AV en nuestros participantes. Se ha mostrado una relación que se refuerza mutuamente entre los juegos en línea y la baja competencia social (Weaver et al., 2009). De tal manera que las personas con rasgos introvertidos comiencen a jugar porque prácticamente les resulta más fácil interactuar *online* que en la vida real, lo que a su vez exacerba su introversión en la vida real y los obliga a recurrir al juego. Las personas con un déficit en habilidades sociales se han descrito como solitarias, tímidas, temperamentamente tranquilas y confiadas en las decisiones de otros. Generalmente tienen una peor red social y experimentan más rechazo por parte de los compañeros. En el juego *online* sienten seguridad a la hora de expresar sus sentimientos y a su vez este medio puede compensar o eliminar la soledad (Vollmer et al., 2014).

Ciertas disfunciones en la adaptación familiar también resultaron factores de riesgo en el desarrollo y/o mantenimiento de la AV pasado un periodo de nueve meses, concretamente en las dimensiones de afecto y colaboración familiar. Estos resultados sugieren que las relaciones con los padres desempeñan un papel crucial en la prevención del inicio de los jóvenes en la adicción (Ko et al., 2007).

En el grupo que mantuvo las puntuaciones en adicción se observó un ligero aumento del factor cordialidad. De la misma manera, informes anteriores han

151

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

demostrado que la cordialidad jugó un papel en la AV, en este caso de manera inversa. Un estudio con población alemana indicó que la AV se dio en mayor medida en adolescentes poco cordiales (Van der Aa et al., 2009). Kuss et al. (2013) también encontraron que la baja cordialidad estaba correlacionada la AV. Por otro lado, Müller et al. (2013) sugirió que la disminución de las puntuaciones en esta variable puede indicar una mayor tendencia a competir en lugar de cooperar, como consecuencia de una participación social deteriorada en el mundo real. Sin embargo, este factor de personalidad no apareció relacionado con la AV en un estudio reciente (Müller et al., 2014). Una explicación tentativa de nuestros resultados podría ser que los juegos *online* que más utilizan los jóvenes españoles actualmente implican, independientemente de su contenido, cooperación con otros jugadores para conseguir metas en equipo lo que puede potenciar el desarrollo de la cordialidad. Así mismo, los juegos *online* han sido desarrollados para proporcionar experiencias positivas al facilitar oportunidades para desarrollar y mantener conexiones entre pares (Kowert et al., 2015).

Respecto a los factores protectores de la AV, esperamos que de igual manera que en estudios previos, una mayor responsabilidad, mejores habilidades sociales y mejor adaptación familiar actuaran como factores protectores asociados a la remisión de la AV y al mantenimiento sin la adicción (Müller et al., 2014). En nuestra muestra, la estabilidad emocional y las habilidades sociales actuaron como factores protectores de la AV, concretamente las dimensiones ser capaz de cortar interacciones, interacción

152

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

con el sexo opuesto, defensa de los derechos y expresión de la disconformidad. Además, la remisión de la AV se asoció a un descenso en las puntuaciones en ansiedad y hostilidad.

Un incremento de la competencia social también predijo la remisión del juego patológico en un estudio previo en un período de seis meses (Gentile et al., 2011; Lemmens et al., 2011). Se ha sugerido que los adolescentes con vulnerabilidades psicosociales preexistentes como la soledad, la baja competencia social y la baja autoestima, son más propensos a involucrarse patológicamente con los videojuegos (Lemmens et al., 2011). Esto puede llevar a situaciones donde los jugadores prefieren el contacto con otros jugadores en línea a socializar con personas del “mundo real” (Lemmens et al., 2011). Sin embargo, se ha demostrado que cuando los jóvenes retoman sus contactos sociales cara a cara experimentan una mejora de su competencia social y remiten su uso disfuncional de los videojuegos (Sioni, Burlison & Bekerian, 2017).

Así mismo, de acuerdo con la literatura existente, aquellos que dejaron de ser jugadores patológicos pasado un periodo de nueve meses experimentaron un descenso en los niveles de ansiedad y hostilidad (Gentile et al., 2011; Yen et al., 2012). Müller et al., (2015) también encontraron que los síntomas depresivos y la ansiedad social disminuyeron en aquellos adolescentes que pudieron dejar de jugar en exceso. Por otro lado, en nuestra muestra la hostilidad no apareció por si sola como un factor de riesgo en el desarrollo de la AV, tal y como sucedió en estudios previos (Müller et al., 2014). Sin embargo,

153

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

resultó un factor protector de la adicción. Este hallazgo podría estar asociado a la temática de los videojuegos a los que usualmente acceden los jóvenes por lo que futuros estudios deberían analizar el contenido de las aplicaciones específicas de Internet que revelen los factores que puedan incidir en el desarrollo de una posible adicción.

Nuestros resultados también mostraron que la estabilidad emocional funcionó como un factor protector de la AV, resultado consistente con un estudio previo (Müller et al., 2013). Los jugadores con mayor estabilidad emocional tienden a percibir el mundo real como menos amenazante mostrando menor propensión al estrés que podría conducir a la retirada a los mundos digitales y juegos *online* donde las cosas parecen ser más controlables y seguras (Müller et al., 2013).

Sin embargo, en el grupo que inicialmente no mostró AV y se mantuvo sin desarrollar la adicción transcurridos los nueve meses de seguimiento, se observó un aumento significativo en las puntuaciones en ansiedad e impulsividad motora y una disminución de cordialidad, estabilidad emocional, ajuste familiar y colaboración familiar. Habría que analizar si otros factores que no hemos controlado podrían explicar estos resultados, como los relacionados con la etapa puberal. Además, estos resultados también podrían estar asociados al hecho de que, transcurridos nueve meses este grupo experimentó un aumento significativo de las puntuaciones de AI, cumpliendo incluso el criterio de posible AI en la fase de post-test.

154

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

El análisis de regresión logística además informó que ambas AI y AV implicaban un tiempo excesivo en el uso de la red y que afectaban principalmente a chicos. Sin embargo, presentar mayor depresión y algunas habilidades sociales como la capacidad de autoexpresión y la de cortar interacciones explicaron la AI mientras que en el caso de la AV tuvo un mayor peso la presencia de ansiedad y alta cordialidad. De modo que parece haber claras distinciones entre el uso abusivo y generalizado de Internet y el abuso centrado en los videojuegos.

Los resultados de esta investigación proporcionan información sobre la relación entre diferentes factores personales, sociales y familiares con la AI y la AV, pero este estudio presenta algunas limitaciones que han de tenerse en cuenta a la hora de interpretar los hallazgos.

En primer lugar, la generalización de nuestros resultados es limitada ya que la muestra no fue representativa de la población, por lo que las tasas de desarrollo y persistencia de los trastornos podrían ser sobre o subestimadas.

Se necesitan tamaños de muestras mayores y representativas de las distintas islas para confirmar nuestros hallazgos. Así mismo, el período de seguimiento de nueve meses, relativamente corto, puede haber limitado la proporción real de participantes que podrían desarrollar estas adicciones. Además, con el diseño de nuestro estudio ha sido imposible establecer relaciones causales entre las variables psicosociales y las adicciones.

155

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Por otro lado, la clasificación de los trastornos no se basó en entrevistas clínicas, sino que todos los instrumentos de medidas fueron autoinformes que cumplimentaron los adolescentes. Quizá su propio nivel de desarrollo evolutivo pudo dificultar la introspección necesaria para responder de un modo objetivo a las distintas cuestiones acerca del uso abusivo de Internet, lo que implica un posible sesgo en los datos. Así mismo, la escala para evaluar la AV constaba solo de nueve ítems con respuestas dicotómicas, de los cuales era necesario cumplir cinco criterios por un periodo continuado de doce meses. Es posible que no se haya podido diferenciar de una manera concluyente entre jóvenes con mayor o menor riesgo de AV teniendo en cuenta que el periodo de seguimiento ha sido de nueve meses.

En el caso de la escala APGAR familiar se midió la satisfacción con la adaptación familiar, pero no la adaptación familiar que realmente aparecía entre los miembros de la familia. En estudios posteriores debería recopilarse también información de terceras personas, como padres y maestros, además de incluir registros observacionales que permitan analizar no solo la adaptación sino además los modelos familiares educativos y de uso de las TICs.

A pesar de estas limitaciones, el presente estudio es de los pocos trabajos longitudinales que abordan cómo diversas variables psicológicas, sociales y familiares afectan al inicio y persistencia del uso abusivo de las TIC's entre los adolescentes. Así mismo, hay varias contribuciones importantes que nuestro estudio hizo para comprender mejor el mecanismo de desarrollo de la AI y la

156

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

AV y que pueden ser útiles para el diseño de estrategias de prevención específicas dirigidas a los adolescentes en la escuela y dentro de la familia.

Entre nuestros resultados destacan la asociación entre el género masculino y el colegio privado y ambas adicciones. Por otro lado, problemas emocionales, impulsividad, baja cordialidad y estabilidad emocional, un déficit en habilidades sociales, así como disfunciones en la adaptación familiar mostraron predisponer a los adolescentes a estas adicciones tecnológicas. Mientras que, una disminución en ansiedad, depresión, hostilidad y mejoras en habilidades sociales y estabilidad emocional se asociaron a la remisión de los trastornos.

Nuestros resultados, además, validan la idea propuesta por Davis (2001) acerca de los distintos subtipos de AI entre los que se incluye la AV, forma específica más frecuente de AI en las poblaciones estudiadas y que ha sido incluida en el DSM-5 como una condición que requiere investigación adicional (APA, 2013). Esta diferenciación también ha recibido apoyo empírico (Griffiths & Pontes, 2014; Király et al., 2014; Rosenkranz, Müller, Dreier, Beutel & Wöfling, 2017).

Estos hallazgos tienen implicaciones prácticas y teóricas para la prevención y el tratamiento de estas adicciones en los adolescentes. En este sentido, parece razonable sugerir que los factores asociados a la incidencia y remisión de la AI y la AV deberían ser el foco de cualquier estrategia preventiva que debería poner especial atención en la intervención con los chicos de colegio privado que presentaron el problema en mayor medida. Además, la mejora del bienestar emocional y de las habilidades de interacción social en los jóvenes

157

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

deben ser consideradas a la hora de planificar estrategias de prevención. Por otro lado, se sugiere la promoción de la adaptación familiar a través de una intervención en la que los padres sean instruidos en la proporción de apoyo emocional con el objetivo de crear barreras al uso excesivo de Internet, controlando además que sus hijos no accedan a más de 20 horas semanales que han sido asociadas a un mayor riesgo de desarrollo de la AI. La intervención terapéutica de la AI y la AV también debería enfocarse en mejorar las relaciones familiares, aumentando la comunicación y entendimiento entre sus miembros que además proporcione una capacitación en habilidades para que los padres puedan ser una guía en la prevención de estas adicciones conductuales en los jóvenes.

Se propone el desarrollo de herramientas que fomenten un buen uso y manejo de Internet y de las redes sociales. Cualquier programa preventivo de las adicciones tecnológicas debe ser implementado a la edad más joven posible para minimizar sus efectos exacerbadores en la sintomatología psicopatológica, así como en las diversas consecuencias sociales y familiares discutidas. Estudios previos demostraron que, si los adolescentes aprenden cómo administrar su tiempo libre de una manera equilibrada y tener ricas y diversas actividades extraescolares, el riesgo de exceso del uso de Internet y la inmersión en la emoción negativa disminuirían (Wang et al., 2013).

Desde nuestro punto de vista, la investigación futura en este campo tendría que dirigirse a tres aspectos fundamentales. Por un lado, desarrollar un mayor

158

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

número de estudios longitudinales durante un período más largo de tiempo para comprender mejor la dimensión temporal de la AI y la AV.

Por otro lado, se requiere más investigación para identificar el tipo de uso específico que se hace de Internet, así como el contenido de los juegos *online* que señale diferencias en el potencial adictivo de aplicaciones específicas de Internet en función de variables sociodemográficas y síntomas psicosociales, que permitan revelar predisposiciones asociadas al uso problemático de Internet.

Por último, es necesario realizar estudios que favorezcan el establecimiento de relaciones causales que aclaren si los factores analizados son causa o consecuencia de la adicción. De modo que se pueda clarificar cómo los factores personales, sociales y familiares pueden preceder a la aparición de estas adicciones o generar otras disfunciones e identificar otros factores protectores que puedan contribuir a la prevención del desarrollo de la AI y la AV. Así mismo, se podrían explorar más a fondo las diferencias en el desarrollo de estas adicciones en las distintas etapas de la adolescencia, ya que el efecto potencialmente negativo de Internet sobre los adolescentes merece mayor investigación que proporcione información útil para el diseño de programas de prevención que centren su intervención en las vulnerabilidades asociadas a el inicio de estas conductas de mala adaptación.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

10. Conclusiones

El interés principal de este trabajo recae en que es uno de los primeros estudios longitudinales con población adolescente española donde se analizan distintos factores personales, sociales y familiares que funcionan como factores de riesgo que predicen el inicio, mantenimiento y remisión de la AI y la AV, así como cuáles de estos pueden ser protectores del desarrollo de estas adicciones.

Los resultados mostraron inicialmente unas tasas de posible AI del 42% de la muestra que ascendió al 55.09% en la fase de post-test. Así mismo, el .91% de los participantes cumplieron con el criterio de la adicción en la fase de post-test, tasa superior a la reportada por un estudio previo con población adolescente española en el que ninguno de los participantes cumplió el criterio de adicción (Tejeiro-Salguero et al., 2012). Este hallazgo podría evidenciar la influencia de la insularidad en el mayor uso de las TIC's en los adolescentes canarios asociado a la posible necesidad de conectarse por esta vía debido al grado de aislamiento que implica su situación geográfica y que puede derivar en un el uso patológico de estas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el estudio con el que se ha hecho la comparación se llevó a cabo unos años antes, cuando comenzaron a comercializarse los *smartphones* por lo que las menores tasas de prevalencia reportadas podrían estar asociadas a la menor posibilidad de acceso constante a Internet en el momento de realizarse dicho estudio.

160

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Por otro lado, como en estudios previos, la AV ocurrió con mayor frecuencia que la AI (Laconi et al., 2015). Además, el 6.7% de la muestra cumplió el criterio de AV en la fase de pre-test, puntuación que ascendió al 8.7% en la de fase post-test, proporciones que entran en el rango de prevalencia reportadas por muestras adolescentes europeas que oscilan entre 1.4 y 9.4% (Griffiths et al., 2015). Estos resultados apoyan el alto potencial adictivo que albergan los videojuegos *online* debido al rango de recompensas que ofrece esta aplicación específica de Internet y que son muy atractivas para los adolescentes que, debido a su menor capacidad de autocontrol, presentan mayor riesgo en el desarrollo el trastorno (Kuss & Griffiths, 2012a; Van Rooij et al., 2010).

En consonancia con la literatura previa, nuestro estudio también ha hallado relaciones significativas entre el género masculino y ambas adicciones. Por otro lado, no se hallaron asociaciones significativas con la edad, pero sí se encontraron diferencias entre los estudiantes que cumplieron el criterio de la AI y la AV según el tipo de colegio, presentando más problemas para controlar el uso de Internet y los videojuegos *online* los estudiantes de colegio privado. Por ello, habría que analizar en profundidad qué características tienen los estudiantes y/o familias de colegios privados que los hacen más vulnerables al uso problemático de Internet.

En referencia a los factores psicosociales y familiares predictores del inicio y persistencia de la AI, nuestros resultados sugieren que adolescentes con un perfil psicológico caracterizado por presentar problemas emocionales,

161

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

impulsividad, baja cordialidad y estabilidad emocional y disfunciones en la adaptación familiar tienen más probabilidad de desarrollar AI que aquellos sin estas características. Por otro lado, problemas emocionales, un déficit en habilidades sociales, impulsividad y disfunciones familiares predisponen a los adolescentes a desarrollar AV.

Así mismo, los sujetos en remisión de la AI mostraron pasado un periodo de nueve meses una disminución en depresión y hostilidad e incremento en las habilidades sociales, mientras que los participantes en remisión de la AV experimentaron mejoras en habilidades sociales y estabilidad emocional. Además, disminuyeron significativamente los niveles de ansiedad y hostilidad. Estos resultados indican que la remisión de estas adicciones podría tener efectos beneficiosos para la salud mental en esta etapa evolutiva.

En definitiva, la principal contribución de nuestro estudio ha sido identificar las altas tasas de prevalencia de AV y de posible AI en población adolescente canaria. Por otro lado, la AV ha mostrado estar vinculada a la AI presentando los jóvenes con AV también AI, mientras que no aparecía el patrón inverso. Dicho hallazgo apoya la conceptualización de la AV como un subtipo específico de AI. Además, este trabajo proporciona una mejor comprensión de los factores que predisponen al desarrollo de estas adicciones tecnológicas y que son de gran valor a la hora de diseñar estrategias de prevención e intervención eficaces adaptadas a la población adolescente.

162

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

11. Referencias

- Aboujaoude, E. (2010). Problematic Internet use: an overview. *World Psychiatry, 9*(2), 85-90.
- Aboujaoude, E., & Starcevic, V. (2016). The rise of online impulsivity: a public health issue. *The Lancet Psychiatry, 3*(11), 1014-1015.
- Adièle, I., & Olatokun, W. (2014). Prevalence and determinants of Internet addiction among adolescents. *Computers in Human Behavior, 31*, 100–110.
- Alavi, S. S., Eslami, M., Meracy, M. R., Najafi, M., Jannatifard, F., & Rezapour, H. (2010). 294 Psychometric properties of Young internet addiction test. *Journal of Behavioral Sciences, 295 4*(3), 7-8.
- Allison, S. E., von Wahide, L., Shockley, T., & Gabbard, G. O. (2006). The development of the self in the era of the Internet and role-playing fantasy games. *The American Journal of Psychiatry, 163*(3), 381–385.
- American Psychiatric Association (1987). *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders (Third Edition Revised)*. American Psychiatric Association, Washington, DC.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders*. 4th ed. Washington, D. C.: American Psychiatric Association; 1994.
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Text Revision*. (4th ed.) Washington: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th ed. Arlington, VA: American Psychiatric Association; 2013.
- An, H., Chung, S., Park, J., Kim, S.-Y., Kim, K. M., & Kim, K.-S. (2012). Novelty-seeking and avoidant coping strategies are associated with academic stress in Korean medical students. *Psychiatry Research, 200*(2), 464–468.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology, 45*(4), 731-739.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin, 136*(2), 151-165.
- Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). Internet use and Problematic Internet Use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth, 22*(4), 430-454.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Andreou, E., & Svoli, H. (2013). The association between internet user characteristics and dimensions of internet addiction among Greek adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 139-148.
- Ang, C. S., Chan, N. N., & Lee, C. S. (2017). Shyness, Loneliness Avoidance, and Internet Addiction: What are the Relationships? *The Journal of Psychology*, 1-11
- Anxiety.org. 2016. Compare and despair. [Accessed Mar 17] Available from: <https://www.anxiety.org/social-media-causes-anxiety> Anxiety UK. 2012. Anxiety UK study finds technology can increase anxiety. [Accessed Mar 17] Available from: <https://www.anxietyuk.org.uk/for-some-with-anxiety-technology-can-increase-anxiety/>
- Appel, M., Holt, P., Stiglbauer, B., & Batinic, B. (2012). Parents as a resource: Communication quality affects the relationship between adolescents' internet use and loneliness. *Journal of Adolescence*, 35(6), 1641-1648.
- Arenas, M. C., & Puigcerver, A. (2009). Diferencias entre hombres y mujeres en los trastornos de ansiedad: una aproximación psicobiológica. *Escritos de Psicología (Internet)*, 3(1), 20-29.
- Baer, S., Bogusz, E., & Green, D. A. (2011). Stuck on screens: Patterns of computer and gaming station use in youth seen in a psychiatric clinic. *Journal of Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 20, 86-94.
- Bagheri, M., Azadfallah, P., & Ashtiany, A. F. (2013). The comparison of defense and attachment styles in addicted/non-addicted women. *Journal of Psychology*, 17(2), 220-236.
- Baier, D., Rehbein, F. (2009). Computerspielabhängigkeit im jugendalter [Video game addiction in adolescence. In: Tuly, C.J. (Ed.), Multilokalität und vernetzung: beiträge zur technikbasierten gestaltung jugendlich sozialräume. *Juventa Verlag, Weinheim, München*, pp. 139–155.
- Balaguer Prestes, R. ¿Adicción a Internet o Adicción a la existencia? *Digital Universitaria*, 4(8), 1-9.
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Baldassaro, R. (2007). Longer you play, the more hostile you feel: Examination of first person shooter video games and aggression during video game play. *Aggressive Behavior*, 33(6), 486-497.
- Batthyány D, Müller KW, Benker F, Wölfling K (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinische Wochenschrift* 121, 502–509.
- Beard, K. W. (2005). Internet addiction: A review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 7–14.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic Criteria for Internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 4, 377–383.
- Becker, M. Alzahabi, R. Hopwood, C. (2013). *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(2), 132-135.
- Bellón Saameño, J. A., Delgado Sánchez, A., Luna del Castillo, J. D. D., & Lardelli Claret, P. (1996). Validez y fiabilidad del cuestionario de función familiar Apgar-familiar. *Atención Primaria*, 18(6), 289-296.
- Berner, J. E., Santander, J., Contreras, A. M., & Gómez, T. (2014). Description of Internet addiction among Chilean medical students: a cross-sectional study. *Academic Psychiatry*, 38(1), 11-14.
- Billieux, J., Chanal, J., Khazaal, Y., Rochat, L., Gay, P., Zullino, D., et al. (2011). Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online role-playing games: Illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology*, 44, 165–171.
- Billieux, J., Gay, P., Rochat, L., & Van der Linden, M. (2010). The role of urgency and its underlying psychological mechanisms in problematic behaviours. *Behaviour Research and Therapy*, 48(11), 1085-1096.
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 103-109.
- Bitton, M. S., & Medina, H. C. (2015). Problematic internet use and sensation seeking: differences between teens who live at home and in residential care. *Children and Youth Services Review*, 58, 35-40.
- Black, D. W., & Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49(11), 1434-1439.
- Blaszczynski, A. (2006). Internet addiction: In search of an addiction [Editorial]. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 7–9.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), 15-23.
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *American journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307.
- Brand, M., Labudda, K., & Markowitsch, H. J. (2006). Neuropsychological correlates of decision-making in ambiguous and risky situations. *Neural Networks*, 19(8), 1266-1276.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA	Fecha: 10/03/2018 11:04:00
ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA	10/03/2018 11:07:12
ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA	10/03/2018 14:00:33

- Brunborg GS, Mentzoni RA, Melkevik, et al. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology* 16, 115-128
- Burnay, J., Billieux, J., Blairy, S., & Larøi, F. (2015). Which psychological factors influence Internet addiction? Evidence through an integrative model. *Computers in Human Behavior*, 43, 28-34.
- Büchi, M., Just, N., & Latzer, M. (2016). Modeling the second-level digital divide: A five-country study of social differences in Internet use. *New Media & Society*, 18(11), 2703-2722.
- Cao, F., & Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, 33(3), 275-281.
- Cao, F., Su, L., Liu, T., & Gao, X. (2007). The relationship between impulsivity and Internet addiction in a sample of Chinese adolescents. *European Psychiatry*, 22(7), 466-471.
- Cao, H., Sun, Y., Wan, Y., Hao, J., & Tao, F. (2011). Problematic Internet use in Chinese adolescents and its relation to psychosomatic symptoms and life satisfaction. *BMC Public Health*, 11, 23-32.
- Carbonell, X., Fúster, H., Lúsar, A. C., & Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Carbonell, X., Graner, C., Beranuy, M. & Chamarro, A. (2009). Fomento del uso saludable de las tecnologías de la información y comunicación en familia y escuela. En: Echeburúa, E., Labrador, F.J. & Becoña, E. (edts). *Adicción a Las Nuevas Tecnologías en Jóvenes y Adolescentes* (pp.205-219). Madrid: Pirámide.
- Carli, V., Durkee, T., Wasserman, D., Hadlaczky, G., Despalins, R., Kramarz, E., ... & Kaess, M. (2012). The association between pathological internet use and comorbid psychopathology: a systematic review. *Psychopathology*, 46(1), 1-13.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, 533-575.
- Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior*, 26, 1089-1097.
- Caplan, S. E., Williams, D., & Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312-1319.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Casas, J.A., Ruiz-Olivares, R. & Ortega-Ruiz, R. (2013). Validation of the Internet and Social Networking Experiences Questionnaire in Spanish adolescents. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 13, 40-48.
- Chak, K., & Leung, L. (2004). Addiction and internet use. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 24-36.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16.
- Chang, F. C., Chiu, C. H., Lee, C. M., Chen, P. H., & Miao, N. F. (2014). Predictors of the initiation and persistence of Internet addiction among adolescents in Taiwan. *Addictive Behaviors*, 39(10), 1434-1440.
- Charlton JP (2002). A factor-analytic investigation of computer "addiction" and engagement. *British Journal of Psychology* 93, 329–344.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M., & Griffiths, M. D. (2006). EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205–216.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behaviour*, 23, 1531–1548.
- Chen, Y. L., Chen, S. H., & Gau, S. S. F. (2015). ADHD and autistic traits, family function, parenting style, and social adjustment for Internet addiction among children and adolescents in Taiwan: a longitudinal study. *Research in Developmental Disabilities*, 39, 20-31.
- Cheng, C., & Li, A. Y. L. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 755-760.
- Chiang, I. P., & Su, Y. H. (2012). Measuring and analyzing the causes of problematic Internet use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 591-596.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571–581.
- Cho, S. M., Sung, M. J., Shin, K. M., Lim, K. Y., & Shin, Y. M. (2013). Does psychopathology in childhood predict Internet addiction in male adolescents? *Child Psychiatry & Human Development*, 44, 549–555.
- Choi J-S, Park SM, Roh M-S, Lee J-Y, Park C-B, Hwang JY, et al. (2014). Dysfunctional inhibitory control and impulsivity in internet addiction. *Psychiatry Research*, 215, 424-8.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Choo H, Gentile DA, Sim T et al (2010) Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine*, 39, 822-9.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Chou, W. J., Huang, M. F., Chang, Y. P., Chen, Y. M., Hu, H. F., & Yen, C. F. (2016). Social skills deficits and their association with Internet addiction and activities in adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(1), 42-50.
- Chou, W. P., Lee, K. H., Ko, C. H., Liu, T. L., Hsiao, R. C., Lin, H. F., & Yen, C. F. (2017). Relationship between psychological inflexibility and experiential avoidance and internet addiction: Mediating effects of mental health problems. *Psychiatry Research*, 257, 40-44.
- Clark, L. (2014). Disordered gambling: the evolving concept of behavioral addiction. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1327(1), 46-61.
- Coffey, C., Carlin, J. B., Lynskey, M., Li, N., & Patton, G. C. (2003). Adolescent precursors of cannabis dependence: Findings from the Victorian Adolescent Health Cohort Study. *The British Journal of Psychiatry*, 182, 330–336.
- Cox, M. J., & Paley, B. (1997). Families as systems. *Annual Review of Psychology*, 48, 243-267.
- Cultrara, A., & Har-El, G. (2002). Hyperactivity-induced suprahyoid muscular hypertrophy secondary to excessive video game play: a case report. *Journal of Oral and Maxillofacial Surgery*, 60(3), 326–327.
- Cummings, E. M., & Davies, P. T. (2011). *Marital conflict and children: An emotional security perspective*. New York: Guilford Press.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195. Internet" addiction": an issue for clinical psychology?
- De las Cuevas, C., García-Estrada, A., & González, J. L. (1995). Hospital Anxiety and Depresión Scale y Psicopatología Afectiva. In *Anales de Psiquiatría* (Vol. 2, No. 4, pp. 126-130).
- De Choudhury, M. Gamon, M. Counts, S. Horvitz, E. 2015. Predicting depression via social media. [Accessed Apr 17] Available from: http://course.duruofei.com/wp-content/uploads/2015/05/Choudhury_redicting-Depression-via-Social-media_ICWSM13.pdf
- De Prato, G., Feijóo, C., Nepelski, D., Bogdanowicz, M., & Simon, J. P. (2010). *Born digital/grown digital: Assessing the Future Competitiveness of the EU Video Games Software Industry* (No. JRC60711). Joint Research Centre (Seville site).

168

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2012). Behavioral addictions: Past, present and future. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 1–2.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Pápay, O., ... & Oláh, A. (2012). The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ). *PloS one*, 7(5), 36417-36429.
- Derogatis, L. R. (1977). Administration, scoring, and procedures manual for the SCL-90-R. *Baltimore: Clinical Psychometrics Research*.
- Desai RA, Krishnan-Sarin S, Cavallo D et al (2010) Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics* 43, 173–83.
- Ding, W. N., Sun, J. H., Sun, Y. W., Chen, X., Zhou, Y., Zhuang, Z. G., ... & Du, Y. S. (2014). Trait impulsivity and impaired prefrontal impulse inhibition function in adolescents with internet gaming addiction revealed by a Go/No-Go fMRI study. *Behavioral and Brain Functions*, 10(1), 20-35.
- Ditch the Label. 2013. The annual cyberbullying survey. [Accessed Apr 17] Available from: <https://www.ditchthelabel.org/cyber-bullying-statistics-what-they-tell-us/>
- Do, Y. K., Shin, E., Bautista, M. A., & Foo, K. (2013). The associations between self-reported sleep duration and adolescent health outcomes: What is the role of time spent on Internet use? *Sleep Medicine*, 14(2), 195-200.
- Dong, G., Wang, J., Yang, X., & Zhou, H. (2013). Risk personality traits of Internet addiction: a longitudinal study of Internet-addicted Chinese university students. *Asia-Pacific Psychiatry*, 5(4), 316-321.
- Douglas, A. C., Mills, J. E., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., & Blanton, M. (2008). Internet addiction: Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. *Computers in Human Behavior*, 24, 3027-3044.
- Du, Y. S., Jiang, W., & Vance, A. (2010). Longer term effect of randomized, controlled group cognitive behavioural therapy for Internet addiction in adolescent students in Shanghai. *Australia and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(2), 129–134.
- Durak, M., & Senol-Durak, E. (2014). Which personality traits are associated with cognitions related to problematic Internet use? *Asian Journal of Social Psychology*, 17(3), 206-218.
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., ... & Brunner, R. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors. *Addiction*, 107(12), 2210-2222.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T., & Struder, H. K. (2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*, 120 (5), 978–985.
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96.
- Entertainment Software Association (2013). Essential facts about the video game industry: 2013 sales, demographic and usage data. Available at http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf Retrieved on April 22, 2014.
- Everitt, B. J., & Robbins, T. W. (2005). Neural systems of reinforcement for drug addiction: from actions to habits to compulsion. *Nature Neuroscience*, 8(11), 1481.
- Farnan, J. M., Sulmasy, L. S., Worster, B. K., Chaudhry, H. J., Rhyne, J. A., & Arora, V. M. (2013). Online medical professionalism: patient and public relationships: policy statement from the American College of Physicians and the Federation of State Medical Boards. *Annals of Internal Medicine*, 158(8), 620-627.
- Fauth-Bühler, M., & Mann, K. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: Similarities to pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 64, 349-356.
- Fernández-Villa, T., Molina, A. J., García-Martín, M., Llorca, J., Delgado-Rodríguez, M., & Martín, V. (2015). Validation and psychometric analysis of the Internet Addiction Test in Spanish among college students. *BMC Public Health*, 15(1), 1-15.
- Fennell, M. J. (1997). Low self-esteem: a cognitive perspective. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 25(1), 1-26.
- Floros, G., & Siomos, K. (2014). Excessive Internet use and personality traits. *Current Behavioral Neuroscience Reports*, 1(1), 19-26.
- Floros, G., Siomos, K., Stogiannidou, A., Giouzepas, I., & Garyfallos, G. (2014). Comorbidity of psychiatric disorders with Internet addiction in a clinical sample: the effect of personality, defense style and psychopathology. *Addictive Behaviors*, 39(12), 1839-1845.
- Fossati, P., Ergis, A. M., & Allilaire, J. F. (2003). Qualitative analysis of verbal fluency in depression. *Psychiatry Research*, 117(1), 17-24.
- Francis, L. J., Brown, L. B., & Philipchalk, R. (1992). The development of an abbreviated form of the Revised Eysenck Personality Questionnaire (EPQR-A): Its use among students in England, Canada, the USA and Australia. *Personality and Individual Differences*, 13(4), 443-449.
- Gackenbach J, editor. Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and Transpersonal implications. Academic Press; 2011.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Gámez-Guadix, M. (2014). Depressive symptoms and problematic Internet use among adolescents: Analysis of the Longitudinal relationships from the cognitive-behavioral model. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 714-719.
- Garmendia, M., Garitaonandia, C., Martínez, G. & Casado, M.A. (2011). *Riesgos y seguridad en Internet: Los menores españoles en el contexto europeo*. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Bilbao: EU Kids Online.
- Gnisci, A., Perugini, M., Pedone, R., & Di Conza, A. (2011). Construct validation of the Use, Abuse and Dependence on the Internet Inventory. *Computers in Human Behavior*, 27, 240-247.
- Gentile DA (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science* 20, 594-602.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., ... & Markle, T. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S81-S85.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 28, 345-367.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1, 62-70.
- Gervasi, A. M., La Marca, L., Lombardo, E., Mannino, G., Iacolino, C., & Schimmenti, A. (2017). Maladaptive Personality Traits and Internet Addiction Symptoms among Young Adults: A Study based on the alternative DSM-5 Model for Personality Disorders. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 345-357.
- Ghassemzadeh, L., Shahraray, M., & Moradi, A. (2008). Prevalence of Internet addiction and comparison of Internet addicts and non-addicts in Iranian high schools. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 731-733.
- Gholamian, B., Shahnazi, H., & Hassanzadeh, A. (2017). The Prevalence of Internet Addiction and its Association with Depression, Anxiety, and Stress, among High-School Students. *International Journal of Pediatrics*, 5(4), 4763-4770.
- Ghuman D, Griffiths MD (2012). A cross-genre study of online gaming: player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* 2, 13-29.
- Giles, G., & Price, I. R. (2008). Adolescent computer use: Approach, avoidance, and parental control. *Australian Journal of Psychology*, 60(2), 63-71.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Gismero, E. (2000). EHS Escala de habilidades sociales. *Madrid: TEA Publicaciones de Psicología Aplicada*.
- Goel, D., Subramanyam, A., & Kamath, R. (2013). A study on the prevalence of internet addiction and its association with psychopathology in Indian adolescents. *Indian Journal of Psychiatry, 55*(2), 140-158.
- Goldberg, I. (1995). Internet addictive disorder (IAD) diagnostic criteria. Retrieved March 2015, from www.psychom.net/iadcriteria.html
- González de Rivera, J. L., De las Cuevas, C., Rodríguez, M., & Rodríguez, F. (2002). Cuestionario de 90 síntomas SCL-90-R de Derogatis, L. *Adaptación española. Madrid: TEA Ediciones*.
- González, E., & Orgaz, B. (2014). Problematic online experiences among Spanish college students: Associations with Internet use characteristics and clinical symptoms. *Computers in Human Behavior, 31*, 151–158.
- Gosling, S. D., Rentfrow, P. J., & Swann, W. B., Jr. (2003). A Very Brief Measure of the Big Five Personality Domains. *Journal of Research in Personality, 37*, 504-528.
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36*(5), 233-241.
- Green, H., McGinnity, Á., Meltzer, H., Ford, T., & Goodman, R. (2005). Mental health of children and young people in Great Britain, 2004.
- Griffiths, M. (1996). Internet" addiction": an issue for clinical psychology? In *Clinical Psychology Forum* (pp. 32-36).
- Griffiths, M. D. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications* (pp. 61–75). San Diego: Academic Press.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: Internet fuels other addictions. *Student British Medical Journal, 7*, 428-429.
- Griffiths, M. (2000). Internet addiction-time to be taken seriously? *Addiction Research, 8*(5), 413-418.
- Griffiths, M. D. (2005a). A components model of addiction within a Biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10*, 191–197.
- Griffiths M. D. (2005b) The Therapeutic Value of Videogames. *Handbook of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Press. 161–71.
- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention, 12*, 27–41.
- Griffiths, M. D. (2010a). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice, 26*(1), 35–40.

172

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Griffiths, M. D. (2010b). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119–125.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2003). Videogame addiction: Does it exist? i Handbook of Computer Game Studies.
- Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology and Behavior* 7, 479-487.
- Griffiths, M. D., Király, O., Pontes, H. M., & Demetrovics, Z. (2014). An overview of problematic gaming. *Mental Health in the Digital Age: Grave Dangers, Great Promise*, 27, 27-44.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2016). A brief overview of Internet Gaming Disorder and its treatment. *Australian Clinical Psychologist*, 2(1), 2108-2122.
- Griffiths MD, Meredith A (2009). Videogame addiction and treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy* 39, 47-53.
- Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2014). Internet addiction disorder and Internet gaming disorder are not the same. *Addiction Research and Therapy*, 5(4), 124-136.
- Griffiths, M. D., & Szabo, A. (2013). Is excessive online usage a function of medium or activity? An empirical pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 74-77.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Gullo, M. J., Loxton, N. J., & Dawe, S. (2014). Impulsivity: Four ways five factors are not basic to addiction. *Addictive Behaviors*, 39(11), 1547-1556.
- Ha, Y. M., & Hwang, W. J. (2014). Gender differences in internet addiction associated with psychological health indicators among adolescents using a national web-based survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 660-669.
- Haagsma, M. C., King, D. L., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2013). Assessing problematic video gaming using the theory of planned behavior – A longitudinal study of Dutch young people. *International Journal of Mental Health Addiction*, 11, 172–185.
- Hay, I., & Ashman, A. F. (2003). The development of adolescents' emotional stability and general self-concept: The interplay of parents, peers, and gender. *International Journal of Disability, Development and Education*, 50(1), 77-91.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Hamburger, Y. A., & Ben-Artzi, E. (2000). The relationship between extraversion and neuroticism and the different uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 16(4), 441-449.
- Hampton, K. Goulet, L. Rainie, L. Purcell, K. 2011. Social networking sites and our lives. [Accessed Apr 17] Available from: <http://www.pewinternet.org/2011/06/16/social-networking-sites-and-our-lives/>
- Han, D. H., Lee, Y. S., Yang, K. C., Kim, E. Y., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2007). Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play. *Journal of Addiction Medicine*, 1(3), 133–138.
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18(4), 297–304.
- Hawi, N. S. (2012). Internet addiction among adolescents in Lebanon. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 1044-1053.
- Herodotou, C., Kambouri, M., & Winters, N. (2011). The role of trait emotional intelligence in gamers' preferences for play and frequency of gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1815–1819.
- Herrera, M.F., Pacheco, M.P., Palomar, J. & Zavala, D. (2010). La Adicción a Facebook Relacionada con la Baja Autoestima, la Depresión y la Falta de Habilidades Sociales. *Psicología Iberoamericana*, 18, 6-18.
- Herrero, M.J, Blanch, J., Peri, J.M., De Pablo, J, Pintor, L. y Balbuena, L. (2003). A validation study of the Hospital anxiety and depression scale (HADS) in a Spanish population. *General Hospital Psychiatry*, 25, 277-283.
- Hetzl-Riggin, M., & Pritchard, J. R. (2011). Predicting problematic internet use in men and women: The contributions of psychological distress, coping style, and body esteem. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 519–523.
- Ho, R. C., Zhang, M. W., Tsang, T. Y., Toh, A. H., Pan, F., Lu, Y., ... & Watanabe, H. (2014). The association between internet addiction and psychiatric co-morbidity: a meta-analysis. *BMC psychiatry*, 14(1), 183-196.
- Hofmann, W. Vohs, D. Baumeister, R. 2012. What people desire, feel conflicted about, and try to resist in everyday life. [Accessed April 17] Available from: <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0956797612437426>
- Hong, F. Y., Huang, D. H., Lin, H. Y., & Chiu, S. L. (2014). Analysis of the psychological traits, Facebook usage, and Facebook addiction model of Taiwanese university students. *Telematics and Informatics*, 31(4), 597-606.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi [Examining computer game addiction level of primary school students in terms of different variables]. *Eğitim Ve Bilim [Education and Science]*, 36, 56-68.
- Househ M. (2013). The use of social media in healthcare: organizational, clinical, and patient perspectives. *Enabling Health and Healthcare Through ICT: Available, Tailored and Closer*, 183, 244-256.
- Huang, Y.-R. (2006). Identity and intimacy crises and their relationship to Internet dependence among college students. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 571-576.
- Huang, X., Zhang, H., Li, M., Wang, J., Zhang, Y., & Tao, R. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescents with Internet addiction disorder. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 13(4), 401-406.
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S6-S13.
- Hwang, J. H., Choi, J.-S., Gwak, A. R., Jung, D., Choi, Sam-Wook, L., Jaewon, . . . Kim, D. J.. (2014). Shared psychological characteristics that are linked to aggression between patients with Internet addiction and those with alcohol dependence. *Annals of General Psychiatry*, 13, 6-6.
- International Telecommunication Union. Internet users.: International Telecommunication Union; 2012 [21.11.2012]; Available from: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/statistics/index.html>
- Jang, K. S., Hwang, S. Y., & Choi, J. Y. (2008). Internet addiction and psychiatric symptoms among Korean adolescents. *Journal of School Health*, 78(3), 165-171.
- Jenner, F. 2015. At least 5% of young people suffer symptoms of social media addiction. [Accessed Mar 17] Available from: magazine.eu/article/least-5-young-people-suffer-symptoms-social-media-addiction_en.html
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213–221.
- Jessor, R. (1987). Problem-behavior theory, psychosocial development, and adolescent problem drinking. *British Journal of Addiction*, 82(4), 331-342.
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Internet Research*, 24(1), 2-20.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- John, O. P., & Srivastava, S. (2008). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In O. P. Pervin, L. A., & John, O. P. (Eds.). (1999). *Handbook of Personality: Theory and Research*. Elsevier.
- Jung, Y. E., Leventhal, B., Kim, Y. S., Park, T. W., Lee, S. H., Lee, M., ... & Park, J. I. (2014). Cyberbullying, problematic internet use, and psychopathologic symptoms among Korean youth. *Yonsei Medical Journal*, 55(3), 826-830.
- Kalivas, P. W., & Volkow, N. D. (2005). The neural basis of addiction: a pathology of motivation and choice. *American Journal of Psychiatry*, 162(8), 1403-1413.
- Kalke, J., & Raschke, P. (2004). Learning by doing: 'initiated abstinence', a school-based programme for the prevention of addiction. Results of an evaluation study. *European Addiction Research*, 10(2), 88–94.
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *CyberPsychology & Behavior*, 1(1), 11-17.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354.
- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T., & Rimpela, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12-18 year-old adolescents. *Addiction Research & Theory*, 12(1), 89-96.
- Kayış, A. R., Satici, S. A., Yilmaz, M. F., Şimşek, D., Ceyhan, E., & Bakiöğlü, F. (2016). Big five- personality trait and internet addiction: A meta-analytic review. *Computers in Human Behavior*, 63, 35-40.
- Kessler, R. C., Avenevoli, S., McLaughlin, K. A., Green, J. G., Lakoma, M. D., Petukhova, M., ... & Merikangas, K. R. (2012). Lifetime co-morbidity of DSM-IV disorders in the US national comorbidity survey replication adolescent supplement (NCS-A). *Psychological Medicine*, 42(9), 1997-2010.
- Kim J (2008). The effect of a R/T group counselling program on the Internet addiction level and self-esteem of Internet addiction university students. *International Journal of Reality Therapy* 17, 4-12.
- Kim, S. M., Han, D. H., Lee, Y. S., Kim, J. E., & Renshaw, P. F. (2012). Changes in brain activity in response to problem solving during the abstinence from online game play. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(2), 41–49.
- Kim, M. G., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389–398.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Kim, J. & Lee, J. E. R. (2011). The facebook paths to happiness: Effects of the number of facebook friends and self-presentation on subjective wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 359-364.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218.
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M. Y., Yeun, E. J., Choi, S. Y., Seo, J. S., & Nam, B. W. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: a questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185-192.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of Clinical Psychology*, 70(10), 942-955.
- King DL, Delfabbro PH, Griffiths MD (2010). Cognitive behavioural therapy for problematic video game players: conceptual considerations and practice issues. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation* 3: 261-273.
- King DL, Delfabbro PH, Griffiths MD (2012). Clinical interventions for technology-based problems: excessive Internet and video game use. *Journal of Cognitive Psychotherapy* 26: 43-56.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Griffiths, M. D., & Gradisar, M. (2011). Assessing clinical trials of Internet addiction treatment: A systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 31(7), 1110–1116.
- King DL, Haagsma MC, Delfabbro PH, Gradisar MS, Griffiths MD (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: a systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review* 33, 331-342.
- Király, O., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Internet Gaming Disorder and the DSM-5: Conceptualization, debates, and controversies. *Current Addiction Reports*, 2, 254–262.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., ... & Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 749-754.
- Király, O., Slecicka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253-260.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Kittinger, R., Correia, C. J., & Irons, J. G. (2012). Relationship between facebook use and problematic Internet use among college students. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, 15(6), 324-327.
- Ko, C. H., Hsieh, T. J., Wang, P. W., Lin, W. C., Yen, C. F., Chen, C. S., & Yen, J. Y. (2015a). Altered gray matter density and disrupted functional connectivity of the amygdala in adults with Internet gaming disorder. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 57, 185-192.
- Ko, C. H., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F., & Yen, J. Y. (2014). The exacerbation of depression, hostility, and social anxiety in the course of Internet addiction among adolescents: a prospective study. *Comprehensive Psychiatry*, 55(6), 1377-1384.
- Ko, C. H., Wang, P. W., Liu, T. L., Yen, C. F., Chen, C. S., & Yen, J. Y. (2015b). Bidirectional associations between family factors and Internet addiction among adolescents in a prospective investigation. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 69(4), 192-200.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(11), 728-733.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. S., Yeh, Y. C., & Yen, C. F. (2009a). Predictive values of psychiatric symptoms for Internet addiction in adolescents: A 2-year prospective study. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 163, 937-943.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Liu, S. C., Huang, C. F., & Yen, C. F. (2009b). The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 44(6), 598-605.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., & Wang, S. Y. (2008). The association between Internet addiction and belief of frustration intolerance: the gender difference. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(3), 273-278.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Lin, H. C., & Yang, M. J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: a prospective study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 545-551.
- Koo, H. J., & Kwon, J. H. (2014). Risk and protective factors of Internet addiction: a meta-analysis of empirical studies in Korea. *Yonsei Medical Journal*, 55(6), 1691-1711.
- Koob GF, Le Moal M. (2008). Addiction and the brain antireward system. *Annual Review of Psychology*, 59(1), 29-53.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Kormas, G., Critselis, E., Janikian, M., Kafetzis, D., & Tsitsika, A. (2011). Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic internet use among adolescents: a cross-sectional study. *BMC Public Health*, 11(1), 595-610.
- Koronczai B, Urban R, Kokonyei G, et al (2011). Confirmation of the three-factor model of problematic Internet use on off-line adolescent and adult samples. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14, 657–664.
- Kowert, R., Vogelgesang, J., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Computers in Human Behavior*, 45, 51–58.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction - A review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528-3552.
- Kuss DJ, Griffiths M. D. (2012a) Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sci*, 2(3), 347–374.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Kuss DJ, Griffiths MD (2012c). Online gaming addiction: a systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A Systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 20, 4026-4052.
- Laconi, S., Rodgers, R. F., & Chabrol, H. (2014). The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 41, 190-202.
- Laconi, S., Tricard, N., & Chabrol, H. (2015). Differences between specific and generalized problematic Internet uses according to gender, age, time spent online and psychopathological symptoms. *Computers in Human Behavior*, 48, 236-244.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review. *Current Psychiatry Reports, 16*(4), 444-458.
- Lam, L. T., & Peng, Z. W. (2010). Effect of pathological use of the internet on adolescent mental health: a prospective study. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 164*(10), 901-906.
- Lam, L. T., Peng, Z-W., Mai, J-C., & Jing, J. (2009). Factors Associated with Internet Addiction among Adolescents. *Cyberpsychology & Behavior, 12*(5), 551-555.
- Lau, J. T., Wu, A. M., Gross, D. L., Cheng, K. M., & Lau, M. M. (2017). Is Internet addiction transitory or persistent? Incidence and prospective predictors of remission of Internet addiction among Chinese secondary school students. *Addictive Behaviors, 74*, 55-62.
- Lau, W. W., & Yuen, A. H. (2013). Adolescents' risky online behaviours: the influence of gender, religion, and parenting style. *Computers in Human Behavior, 29*(6), 2690–2696.
- Lee, S-J., & Chae, Y-G. (2007). Children's Internet Use in a Family Context: Influence on Family Relationships and Parental Mediation. *Cyberpsychology & Behavior, 10*(5), 640-644.
- Lee, H. W., Choi, J. S., Shin, Y. C., Lee, J. Y., Jung, H. Y., & Kwon, J. S. (2012). Impulsivity in internet addiction: a comparison with pathological gambling. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15*(7), 373-377.
- Lee, Y. H., Ko, C. H., & Chou, C. (2015). Re-visiting Internet addiction among Taiwanese students: A cross-sectional comparison of students' expectations, online gaming, and online social interaction. *Journal of Abnormal Child Psychology, 43*(3), 589-599.
- Lee, B. W., & Leeson, P. R. C. (2015). Online gaming in the context of social anxiety. *Psychology of Addictive Behaviors, 29*(2), 473-482.
- Lee, K., Lee, H. K., Gyeong, H., Yu, B., Song, Y. M., & Kim, D. (2013). Reliability and validity of the Korean version of the Internet Addiction Test among college students. *Journal of Korean Medical Science, 28*(5), 763–768.
- Lee, J. Y., Shin, K. M., Cho, S. M., & Shin, Y. M. (2014). Psychosocial risk factors associated with internet addiction in Korea. *Psychiatry Investigation, 11*(4), 380-386.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment, 27*(2), 567-572.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77-95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior, 27*(1), 144–152.
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the Internet as predictors of online activities and Internet addiction. *CyberPsychology & Behavior, 7*(3), 333-348.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School Psychology International, 27*(2), 157-170.
- Li, C., Dang, J., Zhang, X., Zhang, Q., & Guo, J. (2014). Internet addiction among Chinese adolescents: The effect of parental behavior and self-control. *Computers in Human Behavior, 41*,1-7.
- Li, W., Garland, E. L., & Howard, M. O. (2014). Family factors in Internet addiction among Chinese youth: A review of English-and Chinese-language studies. *Computers in Human Behavior, 31*,393-411
- Li, W., O'Brien, J. E., Snyder, S. M., & Howard, M. O. (2015). Characteristics of internet addiction/pathological internet use in U.S. university students: A qualitative-method investigation. *PLoS ONE, 10*(2), 256-268.
- Liberatore, K. A., Rosario, K., Colon-De Marti, L. N., & Martinez, K. G. (2011). Prevalence of Internet addiction in Latino adolescents with psychiatric diagnosis. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 14*(6), 399-402.
- Lin, M. P., Ko, H. C., & Wu, J. Y. W. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(12), 741-746.
- Lin, S. S., & Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior, 18*(4), 411-426.
- Lin, F., Zhou, Y., Du, Y., Qin, L., Zhao, Z., Xu, J., & Lei, H. (2012). Abnormal white matter integrity in adolescents with internet addiction disorder: A tract-based spatial statistics study. *PloS One, 7*, 578-589.
- Liu, T. C., Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. A., & Potenza, M. N. (2011). Problematic Internet use and health in adolescents: Data from a high school survey in Connecticut. *Journal of Clinical Psychiatry, 72*(6), 836-845.
- Liu, C. Y., & Kuo, F. Y. (2007). A study of Internet addiction through the lens of the interpersonal theory. *CyberPsychology & Behavior, 10*(6), 799-804.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. C. (2005). Physical interpersonal Relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15–20.
- Loveland-Cherry, C. J. (2000). Family interventions to prevent substance abuse: Children and adolescents. *Annual Review of Nursing Research*, 18(1), 195-218.
- Margalit, M., & Eysenck, S. (1990). Prediction of coherence in adolescence: Gender differences in social skills, personality, and family climate. *Journal of Research in Personality*, 24(4), 510-521.
- McCrae, R. R., & Costa Jr, P. T. (1999). A five-factor theory of personality. *Handbook of personality: Theory and Research*, 2, 139-153.
- Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., & Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology and Behavior*, 12(1), 1–6.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010a). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology & Behavior*, 13, 313-316.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Mesch, G. S. (2003). The Family and the Internet: The Israeli Case. *Social Science Quarterly*, 84(4), 1038-1050.
- Messias, E., Castro, J., Saini, A., Usman, M., & Peebles, D. (2011). Sadness, suicide, and their association with video game and Internet overuse among teens: Results from the Youth Risk Behavior Survey 2007 and 2009. *Suicide and Threatening Behavior*, 41, 307–315.
- Millon, T., Millon, C. M., Meagher, S. E., Grossman, S. D., & Ramnath, R. (2012). *Personality Disorders in Modern Life*. John Wiley & Sons.
- Miranda, Antonio. (1996) "Globalización y Sistemas de Información: Nuevos Paradigmas y Nuevos Desafíos". Universidad de Brasilia. Documento de trabajo presentado en la Conferencia Regional sobre Estrategias para la Transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe.
- Montag, C., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y. F., Liu, W. Y., ... & Reuter, M. (2014). Is it meaningful to distinguish between generalized and specific Internet addiction? Evidence from a cross-cultural study from Germany, Sweden, Taiwan and China. *Asia-Pacific Psychiatry*, 7(1), 20-26.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19(6), 659-671.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Moreno, M. A., Jelenchick, L., Cox, E., Young, H., & Christakis, D. A. (2011). Problematic internet use among US youth: a systematic review. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 165(9), 797-805.
- Mottram, A. J., & Fleming, M. J. (2009). Extraversion, impulsivity, and online group membership as predictors of problematic Internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 12(3), 319-321.
- Royo Moya, J.^a, Fernández Echeverría, N.^b (2017) Depresión y suicidio en la infancia y adolescencia. *Pediatría Integral* 21(2), 116.e1-116.e6.
- Müller, K. W., Ammerschläger, M., Freisleder, F. J., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2012). Addictive Internet use as a comorbid disorder among clients of an adolescent psychiatry - Prevalence and psychopathological symptoms. [Suchtartige Internetnutzung als komorbide Störung im jugendpsychiatrischen Setting.]. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 40(5), 331-339.
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating risk factors for Internet gaming disorder: a comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the big five personality traits. *European Addiction Research*, 20(3), 129-136.
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., ... & Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565-574.
- Munno, D., Cappellin, F., Saroldi, M., Bechon, E., Guglielmucci, F., Passera, R., & Zullo, G. (2017). Internet Addiction Disorder: Personality characteristics and risk of pathological overuse in adolescents. *Psychiatry Research*, 248, 1-5.
- National Institute of Mental Health. 2016. The teen brain: 6 things to know. [Accessed Apr 17] Available from: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/the-teen-brain-still-under-construction/index.shtml>
- National Sleep Foundation. Teens and sleep. [Accessed Apr 17] Available from: <https://sleepfoundation.org/sleep-topics/teens-and-sleep>
- Ng, B. D., & Weimer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110-113. Recuperado desde <http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf>
- Nie, N.H. & Erbring, L. (2000). *Internet and Society: A Preliminary Report*. Stanford Institute for the Quantitative Study of Society, Stanford University, and Inter Survey Inc. Recuperado desde <http://www.stanford.edu/group/siqss>

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Nie, J., Zhang, W., & Liu, Y. (2017). Exploring depression, self-esteem and verbal fluency with different degrees of internet addiction among Chinese college students. *Comprehensive Psychiatry*, 72, 114-120.
- Nutt, D. Wilson, S. Paterson, L. 2008. Sleep disorders are core symptoms of depression. [Accessed Apr 17] Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3181883/>
- Office for National Statistics. 2016. Internet access – households and individuals: 2016. [Accessed Feb 17] Available from: <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/householdcharacteristics/homeinternetandsocialmediausage/bulletins/internetaccesshouseholdandindividuals/2016>
- Oquendo, M. A., Baca-García, E., Graver, R., Morales, M., Montalvan, V., & MANN, J. J. (2001). Spanish adaptation of the Barratt impulsiveness scale (BIS-11). *The European Journal of Psychiatry*, 15(3), 147-155.
- Orehek, E. Human, L. (2017). Self-Expression on Social Media: Do Tweets Present Accurate and Positive Portraits of Impulsivity, Self-Esteem, and Attachment Style? *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(1)60–70.
- Orozco-Cabal, L., Rodríguez, M., V Herin, D., Gempeler, J., & Uribe, M. (2010). Validity and reliability of the abbreviated Barratt Impulsiveness Scale in Spanish (BIS-15S). *Revista Colombiana de Psiquiatria*, 39(1), 93-109.
- Ortiz Henderson, G. L@s jóvenes y su relación en la red internet: de la adicción al consumo cultural. *Razón y Palabra* (78), 1-16. Recuperado el 28 de Junio de 2016, http://www.razonypalabra.org.mx/varia/N78/2a%20parte/27_Ortiz_V78.pdf
- Ostovar, S., Allahyar, N., Aminpoor, H., Moafian, F., Nor, M. B. M., & Griffiths, M. D. (2016). Internet addiction and its psychosocial risks (depression, anxiety, stress and loneliness) among Iranian adolescents and young adults: A structural equation model in a cross-sectional study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(3), 257-267.
- Öztürk, C., Bektas, M., Ayar, D., Öztornacı, B. Ö., & Yağcı, D. (2015). Association of personality traits and risk of internet addiction in adolescents. *Asian Nursing Research*, 9(2), 120-124.
- Pápay O, Urbán R, Griffiths MD, et al (2013). Psychometric properties of the Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF) and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 16, 340-348.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Park, S., Hong, K. E. M., Park, E. J., Ha, K. S., & Yoo, H. J. (2013). The association between problematic internet use and depression, suicidal ideation and bipolar disorder symptoms in Korean adolescents. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(2), 153-159.
- Park, H. S., Kim, S. H., Bang, S. A., Yoon, E. J., Cho, S. S., & Kim, S. E. (2010). Altered regional cerebral glucose metabolism in internet game overusers: a 18 F-fluorodeoxyglucose positron emission tomography study. *CNS Spectrums*, 15(3), 159-166.
- Park, S. K., Kim, J. Y., & Cho, C. B. (2008). Prevalence of Internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 43(172), 895.
- Park, S., Kim, I., Lee, S. W., Yoo, J., Jeong, B., & Cha, M. (2015, February). Manifestation of depression and loneliness on social networks: a case study of young adults on Facebook. In *Proceedings of the 18th ACM conference on computer supported cooperative work & social computing* (pp. 557-570). ACM.
- Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 45(2), 174–180.
- Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, 6, 768–774.
- Peeters, M., Koning, I., & van den Eijnden, R. (2018). Predicting Internet Gaming Disorder symptoms in young adolescents: A one-year follow-up study. *Computers in Human Behavior*, 80, 255-261.
- Peters, C. S., & Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role-playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 480-483.
- Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108(7), 1186-1187.
- Pew Research Center. (2014). *Internet use over time*. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/data-trend/internet-use/internet-use-over-time/>
- Pies, R. (2009). Should DSM-V designate "internet addiction" a mental disorder? *Psychiatry*, 6(2), 1550-5952.
- Poli, R., & Agrimi, E. (2012). Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population. *Nordic Journal of Psychiatry*, 66, 55–59.
- Pontes, H. M., Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Clinical psychology of Internet addiction: a review of its conceptualization, prevalence, neuronal processes, and implications for treatment. *Neuroscience & Neuroeconomics*, 4, 11-23.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44, 120-128.
- Power, S. Taylor, C. Horton, K. 2017. Sleepless in school? The social dimensions of young people's bedtime rest and routines. *Journal of Youth Studies*. [Accessed Apr 17] Available from: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13676261.2016.1273522>
- Puerta-Cortes, D. X., & Carbonell, X. (2013). The model of the big five personality factors and problematic Internet use in Colombian youth. *Adicciones*, 26(1), 54-61.
- Puerta-Cortés, D. X., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2012). Análisis de las propiedades psicométricas de la versión en español del Internet Addiction Test. *Trastornos Adictivos*, 14(4), 99-104.
- Rabinowitz, S., Melamed, S., Feiner, M., Weisberg, E., & Ribak, J. (1996). Hostility and hearing protection behavior: The mediating role of personal beliefs and low frustration tolerance. *Journal of Occupational Health Psychology*, 1(4), 375-387.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. *Journal of Media Psychology*, 24, 56-69.
- Rehbein F, Kliem S, Baier D, Mößle T, Petry NM. (2015). Prevalence of Internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.
- Rehbein, F., & Mößle, T. (2013). Video game and Internet addiction: Is there a need for differentiation? *Sucht*, 59, 129–142.
- Renau, V., Oberst, U., Gosling, S. D., Rusiñol, J., & Lusa, A. C. (2013). Translation and validation of the Ten-Item-Personality Inventory into Spanish and Catalan. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de L'educació i de L'esport Blanquerna*, 31(2), 85-97.
- Romero, E., Villar, P., Gómez-Fraquela, J. A. y López- Romero, L. (2012). Measuring personality traits with ultra-short scales: A study of the Ten Item-Personality Inventory (TIPI) in a Spanish sample. *Personality and Individual Differences*, 3, 289-293.
- Rose McGrory Social Media. 2016. UK social media statistics for 2016. [Accessed Feb 17] Available from: <http://www.rosemcgrory.co.uk/2016/01/04/social-media-statistics-2016/>
- Rose, S., & Dhandayudham, A. (2014). Toward an understanding of Internet-based shopping behavior: The concept of online shopping addiction and its proposed predictors. *Journal of Behavioral Addictions*, pp. 1–7.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Rosenkranz, T., Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2017). Addictive Potential of Internet Applications and Differential Correlates of Problematic Use in Internet Gamers versus Generalized Internet Users in a Representative Sample of Adolescents. *European Addiction Research*, 23(3), 148-156.
- Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., & Merkeek, G. J. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Retrieved from https://bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/dateien/Publikationen/Drogen_Sucht/Forschungsberichte/Studie_Praevalenz_der_Internetabhaengigkeit_PINTA_.pdf
- Ryan, T., & Xenos, S. (2011). Who uses Facebook? An investigation into the relationship between the Big Five, shyness, narcissism, loneliness, and Facebook usage. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1658-1664.
- Sainsbury, M. Benton, T. Social networking: A way to re-engage young people with politics? [Accessed Apr 17] Available from: <https://www.nfer.ac.uk/research/projects/cels-cit/CIVTA3.pdf>
- Sampasa-Kanyinga, H., & Lewis, R. F. (2015). Frequent use of social networking sites is associated with poor psychological functioning among children and adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(7), 380-385.
- Sandín, B., Valiente, R. M., Montes, M. O., Chorot, P., & Germán, M. A. S. (2002). Versión española del cuestionario EPQR-Abreviado (EPQR-A) (II): Replicación factorial, fiabilidad y validez. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 7(3), 46-59
- Saraf, A., & Pathak, K. (2017). Problematic Internet Use And Its Association With Impulsivity And Anxiety-depression Among College Students. In *INDIAN JOURNAL OF PSYCHIATRY* (Vol. 59, No. 6, pp. S189-S189). B-9, KANARA BUSINESS CENTRE, OFF LINK RD, GHAKTOPAR-E, MUMBAI, 400075, INDIA: MEDKNOW PUBLICATIONS & MEDIA PVT LTD.
- Schimmenti, A., Guglielmucci, F., Barbasio, C., & Granieri, A. (2012). Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: a study on problematic internet use among players of online role playing games. *Clinical Neuropsychiatry*, 9(5), 195-202.
- Schou Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzone, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: a large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252-267.

187

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Scott, E. Dale, J. Russel, R. Wolke, D. 2016. Young people who are being bullied – do they want. BMC Family PracticeBMC series – open, inclusive and trusted201617:116
- Scott, H. Gardani, M. Biello, S. Woods, H. 2016. Social media use, fear of missing out and sleep outcomes in adolescents. [Accessed Apr 17] Available from: https://www.researchgate.net/publication/308903222_Social_media_use_fear_of_missing_out_and_sleep_outcomes_in_adolescence
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: Self-regulation and problematic use of online gaming. In *Paper presented at the CHI 2007: Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. CA, USA: San Jose.
- Senormanci, O., Konkan, R., Güçlü, O., & Senormanci, G. (2014). Evaluation of coping strategies of male patients, being treated in internet addiction outpatient clinic in Turkey. *Journal of Mood Disorders*, 4(1), 14-26.
- Servidio, R. (2014). Exploring the effects of demographic factors, Internet usage and personality traits on Internet addiction in a sample of Italian university students. *Computers in Human Behavior*, 35, 85-92.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Bilt, J. V. (2000). "Computer addiction": A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70, 162–168.
- Shaffer, H. J., LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Stanton, M. V. (2004). The road less travelled: Moving from distribution to determinants in the study of gambling epidemiology. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 49(8), 504-516.
- Shah, M. (2017). *The relationship between Locus of control, Loneliness, Self Esteem and Generalized Problematic Internet Use* (Doctoral dissertation, Long Island University, The Brooklyn Center).
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(1), 267-272.
- Shapira NA, Lessig MC, Goldsmith TD, Szabo ST, Lazowitz M, Gold MS, Stein DJ (2003) Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depress Anxiety*, 17, 207-216.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction. *CNS drugs*, 22(5), 353-365.
- Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2002). In defense of the Internet: The relationship between Internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Cyberpsychology & Behavior*, 5(2), 157-171.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Shek, D. T., Tang, V. M., & Lo, C. Y. (2009). Evaluation of an Internet addiction treatment program for Chinese adolescents in Hong Kong. *Adolescence*, 44(174), 359–373.
- Shi, X., Wang, J., & Zou, H. (2017). Family functioning and Internet addiction among Chinese adolescents: The mediating roles of self-esteem and loneliness. *Computers in Human Behavior*, 76, 201-210.
- Shokri, O., Potenza, M. N., & Sanaeepour, M. H. (2017). A Preliminary Study Suggesting Similar Relationships Between Impulsivity and Severity of Problematic Internet Use in Male and Female Iranian College Students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(2), 277-87.
- Shotton M. (1989). *Computer Addiction? A Study of Computer Dependency*. Taylor and Francis, London.
- Sim, T., Gentile, D. A., Bricolo, F., Serpollini, G., & Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and the Internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 748–769.
- Siomos, K. E., Dafouli, E. D., Braimiotis, D. A., Mouzas, O. D., & Angelopoulos, N. V. (2008). Internet addiction among Greek adolescent students. *Cyberpsychology and Behavior*, 11, 653–657.
- Sioni, S. R., Burlison, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 71, 11-15.
- Škařupová, K., Ólafsson, K., & Blinka, L. (2015). Excessive internet use and its association with negative experiences: quasi-validation of a short scale in 25 European countries. *Computers in Human Behavior*, 53, 118-123.
- Smahel, D., Brown, B. B., & Blinka, L. (2012). Associations between online friendship and Internet addiction among adolescents and emerging adults. *Developmental Psychology*, 48(2), 381-388.
- Smilkstein, G. (1978). The Family APGAR: A proposal for family function test and its use by physicians. *The Journal of family practice*.
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43.
- Spada, M. M. (2014). An overview of problematic Internet use. *Addictive Behaviors*, 39, 3–6.
- Starcevic, V., & Aboujaoude, E. (2017). Internet addiction: Reappraisal of an increasingly inadequate concept. *CNS Spectrums*, 22(1), 7-13.
- Starcevic, V. (2010). Problematic Internet use: a distinct disorder, a manifestation of an underlying psychopathology, or a troublesome behaviour? *World Psychiatry*, 9(2), 92-93.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256.
- Stavropoulos, V., Alexandraki, K., & Motti-Stefanidi, F. (2013). Recognizing internet addiction: Prevalence and relationship to academic achievement in adolescents enrolled in urban and rural Greek high schools. *Journal of Adolescence*, 36, 565–576.
- Stavropoulos, V., Gentile, D., & Motti-Stefanidi, F. (2016). A multilevel longitudinal study of adolescent Internet addiction: The role of obsessive–compulsive symptoms and classroom openness to experience. *European Journal of Developmental Psychology*, 13(1), 99-114.
- Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P., & Motti-Stefanidi, F. (2017). MMORPG gaming and hostility predict Internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive Behaviors*, 64, 294-300.
- Sun, P., Johnson, C. A., Palmer, P., Arpawong, T. E., Unger, J. B., Xie, B., ... & Sussman, S. (2012). Concurrent and predictive relationships between compulsive internet use and substance use: findings from vocational high school students in China and the USA. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 9(3), 660-673.
- Tafà, M., & Baiocco, R. (2009). Addictive behavior and family functioning during adolescence. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 388-395.
- Tak, S. H., & Hong, S. H. (2005). Use of the Internet for health information by older adults with arthritis. *Orthopaedic Nursing*, 24(2), 134-138.
- Tang, J., Zhang, Y., Li, Y., Liu, L., Liu, X., Zeng, H., ... & Lee, T. S. H. (2014). Clinical characteristics and diagnostic confirmation of Internet addiction in secondary school students in Wuhan, China. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 68(6), 471-478.
- Tanner L (2007) AMA considers video game overuse an addiction. Retrieved 19 December 2014, from <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/06/27/AR2007062700995.html>
- Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H., Zhang, Y., & Li, M. (2010). Proposed diagnostic criteria for Internet addiction. *Addiction*, 105, 556–564.
- Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.
- Teng, C. I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *CyberPsychology & Behavior*, 11(2), 232-234.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Terres-Trindade, M., & Mosmann, C. P. (2015). Discriminant profile of young Internet dependents: The role of family relationships. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 25(62), 353-361.
- The Nielsen Company. State of the media: U.S. digital consumer report. The Nielsen Company 2012.
- Tonioni, F., Mazza, M., Autullo, G., Cappelluti, R., Catalano, V., Marano, G., et al. (2014). Is Internet addiction a psychopathological condition distinct from pathological gambling? *Addictive Behaviors*, 39, 1052–1056.
- Torrente, E., Piqueras, A., Orgilés, M., & Espada, J. P. (2014). Asociación de la adicción a Internet con la ansiedad social y la falta de habilidades sociales en adolescentes españoles. *Terapia Psicológica*, 32(3), 175-184.
- Thalemann, R., Wöfling, K., & Grüsser, S. M. (2007). Specific cue reactivity on computer game-related cues in excessive gamers. *Behavioral Neuroscience*, 121(3), 614-628.
- Thomas, N. J., & Martin, F. H. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology*, 62(2), 59-66.
- Thorsteinnsson, E. B., & Davey, L. (2014). Adolescents' compulsive Internet use and depression: A longitudinal study. *Open Journal of Depression*, 3, 13-17.
- Tsai, H. F., Cheng, S. H., Yeh, T. L., Shih, C. C., Chen, K. C., Yang, Y. C., & Yang, Y. K. (2009). The risk factors of Internet addiction—a survey of university freshmen. *Psychiatry Research*, 167(3), 294-299.
- Tsang, M. Y. (2014). Factors associated with internet addiction among adolescents: a systematic review. *HKU Theses Online (HKUTO)*.
- Tsitsika, A. K., Andrie, E. K., Psaltopoulou, T., Tzavara, C. K., Sergentanis, T. N., Ntanasis-Stathopoulos, I., ... & Tsolia, M. (2016). Association between problematic internet use, socio-demographic variables and obesity among European adolescents. *The European Journal of Public Health*, 26(4), 617-622.
- Tsitsika, A., Cristelis, E., Janikian, M., Kormas, G., & Kafetzis, A. (2011). Association between Internet gambling and problematic Internet use among adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 27, 389–400.
- Tsitsika, A., Critselis, E., Kormas, G., Filippopoulou, A., Tounissidou, D., Freskou, A., ... & Kafetzis, D. (2009). Internet use and misuse: a multivariate regression analysis of the predictive factors of internet use among Greek adolescents. *European Journal of Pediatrics*, 168(6), 655-669.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Tsitsika, A., Janikian, M., Schoenmakers, T. M., Tzavela, E. C., Olafsson, K., Wójcik, S., ... & Richardson, C. (2014). Internet addictive behavior in adolescence: a cross-sectional study in seven European countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(8), 528-535.
- Turkle S (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. *The Psychohistory Review*, 27(2), 113-126.
- Twenge, J. M., & Nolen-Hoeksema, S. (2002). Age, gender, race, socioeconomic status, and birth cohort difference on the children's depression inventory: a meta-analysis. *Journal of Abnormal Psychology*, 111(4), 578-583.
- Vadlin, S., Åslund, C., Hellström, C., & Nilsson, K. W. (2016). Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples. *Addictive Behaviors*, 61, 8-15.
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., ... & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'ame: on obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756-768.
- Valkenburg, P. M, & Peter, J. (2007). Online communication and adolescent well-being: Testing the stimulation versus the displacement hypothesis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1169-1182.
- Valkenburg, P. M, & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121-127.
- Van Den Eijnden, R. J., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., van Rooij, T. J., & Engels, R. C. (2010). Compulsive Internet use among adolescents: bidirectional parent-child relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(1), 77-89.
- Van der Aa, N., Overbeek, G., Engels, R. C. M. E., Scholte, R. H. J., Meerkerk, G.-J., & Van den Eijnden, R. J. J. M. (2009). Daily and compulsive Internet use and well-being in adolescence: A diathesis-stress model based on Big Five personality traits. *Journal of Youth and Adolescence*, 38, 765-776.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R. J., & Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: the role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51-57.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205-212.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Van Slyke, T. 2003. Digital natives, digital immigrants: Some thoughts from the generation gap. [Accessed Feb 17] Available from: http://technologysource.org/article/digital_natives_digital_immigrants/
- Vanous, C. (1998). Games: An Addiction? Game News, October 12. Accedido el 15 de Julio de 2016 en la World Wide Web: <http://204.162.80.132/News/Item/0,3,0-2172,00.html>
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 215-228.
- Volkow, N. D., Fowler, J. S., & Wang, G. J. (2003). The addicted human brain: insights from imaging studies. *The Journal of Clinical Investigation*, 111(10), 1444-1451.
- Wallace, B. E., & Masiak, J. (2011). A review of Internet addiction with regards to assessment method design and the limited parameters examined. *Current Problems of Psychiatry*, 12(4), 558–561.
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R-L., & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 463-474.
- Wang, C. W., Ho, R. T., Chan, C. L., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35.
- Wang, C. Y., Wu, Y. C., Su, C. H., Lin, P. C., Ko, C. H., & Yen, J. Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 564-571.
- Wartberg, L., Petersen, K. U., Kammerl, R., Rosenkranz, M., & Thomasius, R. (2014). Psychometric validation of a German version of the compulsive Internet use scale. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(2), 99-103.
- Weaver, J. B., Mays, D., Sargent Weaver, S., Kannenberg, W., Hopkins, G. L., Eroğlu, D., et al. (2009). Health-risk correlates of video-game playing among adults. *American Journal of Preventive Medicine*, 37(4), 299-305.
- Weinstein, A., Aboujaoude, E. (2010). Problematic Internet use: an overview. *World Psychiatry*, 9(2), 85-90.
- Weinstein, A., Dorani, D., Elhadfi, R., Bukovza, Y., Yarmulnik, A., & Dannon, P. (2015). Internet addiction is associated with social anxiety in young adults. *Annals of Clinical Psychiatry*, 27(1), 4-9.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 277–283.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Weinstein, A., Livny, A., & Weizman, A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 75, 314-330.
- Weller, E. B., Kloos, A., Kang, J., & Weller, R. A. (2006). Depression in children and adolescents: does gender make a difference? *Current Psychiatry Reports*, 8(2), 108-114.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). "Internet addiction": A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 31-51.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 195–204.
- Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200.
- Winkler, A., Dörsing, B., Rief, W., Shen, Y., & Glombiewski, J. A. (2013). Treatment of Internet addiction: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 33(2), 317–329.
- Wöfling, K., Müller, K., & Beutel, M. (2010). Diagnostic measures: Scale for the Assessment of Internet and Computer Game Addiction (AICA-S). In D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein & B. te Wildt (Eds.), *Prevention, Diagnostics, and Therapy of Computer Game Addiction* (pp. 212-215). Lengerich: Pabst Science.
- Wong, C. A., Merchant, R. M., & Moreno, M. A. (2014, December). Using social media to engage adolescents and young adults with their health. In *Healthcare* (Vol. 2, No. 4, pp. 220-224). Elsevier.
- Woods, H. Scott, H. 2016. #sleepyteens: Social media use in adolescence is associated with poor sleep quality, anxiety, depression and low self-esteem. *Journal of Adolescence* · August 2016
- Wu, W., Wu, X., Yuan, F., Zheng, Y., & Zheng, X. (2009). The relationship between stress, coping styles and Internet addiction of adolescents. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 17(6), 721-722.
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescents with Internet addiction disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 401-406.
- Xu, J., Shen, L. X., Yan, C. H., Hu, H., Yang, F., Wang, L., ... & Zhang, J. (2014). Parent-adolescent interaction and risk of adolescent internet addiction: a population-based study in Shanghai. *BMC Psychiatry*, 14(1), 112-125.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Yang, S. C., & Tung, C.-J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79-96.
- Yao, M. Z., & Zhong, Z.J. (2014). Loneliness, social contacts and Internet addiction: A cross-395 lagged panel study. *Computers in Human Behavior*, 30, 164-170.
- Yau, Y. H. C., Crowley, M. J., Mayes, L. C., & Potenza, M. N. (2012). Are Internet use and video-game-playing addictive behaviors? Biological, clinical and public health implications for youths and adults. *Minerva Psichiatrica*, 53, 153–170.
- Yayan, E. H., Arikan, D., Saban, F., Gürarlan Baş, N., & Özel Özcan, Ö. (2017). Examination of the Correlation Between Internet Addiction and Social Phobia in Adolescents. *Western Journal of Nursing Research*, 39(9), 1240-1254.
- Yee, N. (2006). The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationships Formation, and Problematic Usage. In R. Schroder, & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187-207). London: Springer-Verlag.
- Yen, J. Y., Cheng-Fang, Y., Chen, C. S., Chang, Y. H., Yeh, Y. C., & Ko, C. H. (2012). The bidirectional interactions between addiction, behaviour approach and behaviour inhibition systems among adolescents in a prospective study. *Psychiatry Research*, 200, 588–592.
- Yen, J., Ko, C., Yen, C., Chen, S., Chung, W. & Chen, C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with Internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry & Clinical Neurosciences*, 62, 1-9.
- Yen, J. Y., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F., & Ko, C. H. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308-313.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 323-329.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Wang, P. W., Chang, Y. H., & Ko, C. H. (2012). Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(1), 7-12.
- Young, K. S. (1996a). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237–244.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

- Young, K. S. (1996b). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3), 899-902.
- Young, K. S. (1998a). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction—and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons.
- Young, K. S. (1998b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction a new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.
- Young, K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with Internet addicts: Treatment outcomes and implications. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 671-679.
- Young, K. (2009a). Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 241-246.
- Young, K. S. (2009b). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372.
- Young, K. S. (2010). When gaming becomes an obsession: Help for parents and their children to treat online gaming addiction. Retrieved October 17, 2013, from <http://www.netaddiction.com/articles/Online%20Gaming%20Treatment.pdf>.
- Young K (2013). Treatment outcomes using CBT-IA with Internet-addicted patients. *Journal of Behavioral Addictions* 2, 209-214.
- Yu, L., & Shek, D. T. L. (2013). Internet addiction in Hong Kong adolescents: a three-year longitudinal study. *Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, 26(3), S10-S17.
- Zahn-Waxler, C., Shirtcliff, E. A., & Marceau, K. (2008). Disorders of childhood and adolescence: Gender and psychopathology. *Annual Review of Clinical Psychology*, 4, 275–303.
- Zhao, F., Zhang, Z. H., Bi, L., Wu, X. S., Wang, W. J., Li, Y. F., & Sun, Y. H. (2017). The association between life events and internet addiction among Chinese vocational school students: The mediating role of depression. *Computers in Human Behavior*, 70, 30-38.
- Zhou, Y., Li, D., Li, X., Wang, Y., & Zhao, L. (2017). Big five personality and adolescent Internet addiction: The mediating role of coping style. *Addictive Behaviors*, 64, 42-48.
- Zhou, Y., Lin, F. C., Du, Y. S., Qin, L. D., Zhao, Z. M., Xu, J. R., & Lei, H. (2011). Gray matter abnormalities in Internet addiction: A voxel-based morphometry study. *European Journal of Radiology*, 79, 92–95

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
 Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
 UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Zhu, Y., Zhang, H., & Tian, M. (2015). Molecular and functional imaging of internet addiction. *BioMed Research International*, 2015.

Ziebland, S. U. E., & Wyke, S. (2012). Health and illness in a connected world: how might sharing experiences on the internet affect people's health? *The Milbank Quarterly*, 90(2), 219-249.

Zigmond, A. S., & Snaith, R. P. (1983). The hospital anxiety and depression scale. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 67(6),361-370.

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Anexo 1. Protocolo de evaluación

Cuestionario sociodemográfico

1. **ALUMNO (nº de lista):**
2. Género _____
3. Edad _____
4. Curso _____
5. Grupo _____
6. ¿Aproximadamente cuántas horas al día (entre semana) te conectas a Internet y sus diferentes aplicaciones? _____
7. ¿Y los fines de semana? _____
8. ¿Cuántas horas juegas a los videojuegos al día entre semana? _____ ¿y los fines de semana? _____

AI

Usted debe responder a estas preguntas seleccionando el número que corresponda.

1 - Nunca 2 - Ocasionalmente 3 - Frecuentemente 4 - A menudo 5 - Siempre

1. ¿Con qué frecuencia se conecta a internet más tiempo de lo que pensaba conectarse?
2. ¿Con qué frecuencia descuida las actividades de la casa para estar más tiempo conectado?
3. ¿Con qué frecuencia ha preferido conectarse a Internet que pasar tiempo con su pareja o amigos?
4. ¿Con qué frecuencia forma nuevas relaciones con usuarios de Internet?
5. ¿Con qué frecuencia las personas cercanas a usted se quejan por la cantidad de tiempo que permanece conectado?
6. ¿Con qué frecuencia sus calificaciones o actividades académicas se afectan negativamente por la cantidad de tiempo que permanece en Internet?
7. ¿Con qué frecuencia revisa su correo electrónico antes de realizar otra tarea que necesita hacer?
8. ¿Con qué frecuencia el tiempo que pasa en Internet afecta negativamente su desempeño o productividad en el trabajo?
9. ¿Con qué frecuencia está a la defensiva o se muestra reservado cuando alguien le pregunta qué hace en Internet?
10. ¿Con qué frecuencia bloquea los pensamientos desagradables de su vida con pensamientos agradables relacionados con Internet?
11. ¿Con qué frecuencia está pensando en la próxima vez que se conectará a Internet?
12. ¿Con qué frecuencia teme que la vida sin Internet sería aburrida, vacía o triste?
13. ¿Con qué frecuencia se enoja (enfada) si alguien lo molesta mientras está conectado?
14. ¿Con qué frecuencia se queda sin dormir por conectarse durante la noche?
15. ¿Con qué frecuencia se siente preocupado por no estar conectado o imagina estarlo?
16. ¿Con qué frecuencia dice: "unos minutos más", cuando está conectado?
17. ¿Con qué frecuencia trata de disminuir el tiempo que pasa en Internet y no lo logra?
18. ¿Con qué frecuencia intenta ocultar el tiempo que permanece conectado?
19. ¿Con qué frecuencia prefiere pasar más tiempo en Internet que salir con otras personas?
20. ¿Con qué frecuencia se siente deprimido, malhumorado o nervioso cuando no está conectado, pero se siente mejor cuando se conecta de nuevo?

198

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

AV

A continuación, usted debe señalar con una X respondiendo SI o NO según si se siente identificado con estas afirmaciones relacionadas con el uso de los videojuegos a lo largo de este año.

Durante el último año...

1. ...¿han habido períodos en los que usted sólo podía pensar en encontrar tiempo para jugar un juego? SI NO
2. ...¿se ha sentido insatisfecho porque quería jugar más? SI NO
3. ...¿se ha sentido triste cuando no ha podido jugar un juego? SI NO
4. ...¿no ha podido reducir el tiempo dedicado a jugar, a pesar de que en repetidas ocasiones le han dicho que debía jugar menos? SI NO
5. ...¿ha jugado a juegos para evitar pensar en las cosas que le molestan? SI NO
6. ...¿ha tenido discusiones con otras personas sobre las consecuencias de sus hábitos de juego? SI NO
7. ...¿ha tratado de evitar que otras personas sepan el tiempo que paso jugando? SI NO
8. ...¿ha perdido el interés en sus aficiones y otras actividades porque jugar es todo lo que quería hacer? SI NO
9. ...¿ha experimentado serios conflictos con la familia, amigos o pareja a causa de los juegos? SI NO

APGAR

Marque con una X la manera en que usted percibe a su familia.

Opciones de respuesta:

Casi nunca = 0 a veces = 1 casi siempre = 2

1. ¿Está satisfecho con la ayuda que recibe de su familia cuando tiene un problema? 0 1 2
2. ¿Conversan entre ustedes los problemas que tienen en casa? 0 1 2
3. ¿Las decisiones importantes se toman en conjunto en la casa? 0 1 2
4. ¿Está satisfecho con el tiempo que su familia y usted pasan juntos? 0 1 2
5. ¿Siente que su familia le quiere? 0 1 2

199

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

HADS

Este cuestionario ha sido diseñado para ayudarnos a saber cómo se siente usted. Lea cada frase y marque la respuesta que más se ajusta a **cómo se sintió durante la semana pasada**. No piense mucho las respuestas. Lo más seguro es que si responde de prisa sus respuestas se ajustarán mucho más a cómo realmente se sintió.

1. Me siento tenso o nervioso.
Todos los días__
Muchas veces__
A veces__
Nunca__
2. Todavía disfruto con lo que antes me gustaba.
Como siempre__
No lo bastante__
Sólo un poco__
Nada__
3. Tengo una sensación de miedo, como si algo horrible me fuera a suceder.
Definitivamente y es muy fuerte__
Sí, pero no es muy fuerte__
Un poco, pero no me preocupa__
Nada__
4. Puedo reírme y ver el lado divertido de las cosas.
Al igual que siempre lo hice__
No tanto ahora__
Casi nunca__
Nunca__
5. Tengo mi mente llena de preocupaciones.
La mayoría de las veces__
Con bastante frecuencia__
A veces, aunque no muy a menudo__
Sólo en ocasiones__
6. Me siento alegre.
Nunca__
No muy a menudo__
A veces__
Casi siempre__
7. Puedo estar sentado confortablemente y sentirme relajado.
Siempre__
Por lo general__
No muy a menudo__
Nunca__
8. Me siento como si cada día estuviera más lento.
Por lo general, en todo momento__
Muy a menudo__
A veces__
Nunca__
9. Tengo una sensación extraña, como si tuviera mariposas en el estómago.
El Nunca__
En ciertas ocasiones__
Con bastante frecuencia__
Muy a menudo__
10. He perdido interés en mi aspecto personal.
Totalmente__
No me preocupo tanto como debiera__
Podría tener un poco más de cuidado__
Me preocupo al igual que siempre__
11. Me siento inquieto, como si no pudiera parar de moverme.
Mucho__
Bastante__
No mucho__
Nada__
12. Me siento optimista respecto al futuro.
Igual que siempre__
Menos de lo que acostumbraba__
Mucho menos de lo que acostumbraba__
Nada__
13. Me asaltan sentimientos repentinos de pánico.
Muy frecuentemente__
Bastante a menudo__
No muy a menudo__
Rara vez__
14. Me divierto con un buen libro, la radio, o un programa de televisión.
A menudo__
A veces__
No muy a menudo__
Rara vez__

200

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

Big five inventory-10

Por favor, señala del 1 al 7 (1-totalmente en desacuerdo, 7-totalmente de acuerdo) en cada par de expresiones para indicar en qué medida está de acuerdo o en desacuerdo con ella.

Me veo a mí mismo/a como a una persona:

1. Extravertida, entusiasta. 1 2 3 4 5 6 7
2. Colérica, discutidora. 1 2 3 4 5 6 7
3. Fiable, auto-disciplinada. 1 2 3 4 5 6 7
4. Ansiosa, fácilmente alterable. 1 2 3 4 5 6 7
5. Abierta a nuevas experiencias, polifacética. 1 2 3 4 5 6 7
6. Reservada, callada. 1 2 3 4 5 6 7
7. Comprensiva, amable. 1 2 3 4 5 6 7
8. Desorganizada, descuidada. 1 2 3 4 5 6 7
9. Serena, emocionalmente estable. 1 2 3 4 5 6 7
10. Tradicional, poco imaginativa. 1 2 3 4 5 6 7

SCL90-R HOS

A continuación, le presentamos una lista de problemas que tiene la gente. Lea cada uno de ellos y marque su respuesta con una cruz en el nº correspondiente, pensando en cómo se sintió, en qué medida ese problema le ha preocupado o molestado durante la última semana (7 días). No hay respuestas buenas o malas: todas sirven. No deje frases sin responder.

Tiene cinco (5) posibilidades de respuesta:

- 1- NADA 2- MUY POCO 3- POCO 4- BASTANTE
5- MUCHO.

1. Tener ganas de romper algo 0 1 2 3 4 5
2. Gritar o tirar cosas 0 1 2 3 4 5
3. Sentir el impulso de golpear, herir o hacer daño alguien 0 1 2 3 4 5
4. Arrebatos de cólera o ataques de furia que no logra controlar 0 1 2 3 4 5
5. Sentirse fácilmente irritado o enfadado 0 1 2 3 4 5
6. Sentirse tan inquieto que no puede ni estar sentado tranquilo 0 1 2 3 4 5
7. Tener discusiones frecuentes 0 1 2 3 4 5
8. Sentirse muy cohibido entre otras personas 0 1 2 3 4 5

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33

6. A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que dejé prestado.
A B C D
7. Si en un restaurante no me traen la comida como la había pedido, llamo al camarero y pido que me lo hagan de nuevo. A B C D
8. A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto. A B C D
9. Muchas veces cuando tengo que hacer un halago, no sé qué decir.
A B C D
10. Tiendo a guardar mis opiniones para mí mismo. A B C D
11. A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería. A B C D
12. Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro decirle que se calle. A B C D
13. Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo, prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que pienso. A B C D
14. Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla. A B C D
15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme. A B C D
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal la vuelta, regreso allí a pedir el cambio correcto. A B C D
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta. A B C D
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella. A B C D
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás. A B C D
20. Si tuviera que buscar trabajo preferiría escribir cartas a tener que pasar por entrevistas personales. A B C D
21. Soy capaz de regatear o pedir descuento al comprar algo. A B C D
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado. A B C D
23. Nunca sé cómo "cortar" a un amigo que habla mucho. A B C D
24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión. A B C D
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo. A B C D
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor. A B C D
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita. A B C D
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico. A B C D
29. Me cuesta expresar mi opinión en grupos (en clase, en reuniones, etc...).
A B C D
30. Cuando alguien se me "cuela" en una fila, hago como si no me diera cuenta.
A B C D
31. Me cuesta mucho expresar agresividad o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados. A B C D
32. Muchas veces prefiero ceder, callarme o "quitarme de en medio" para evitar problemas con otras personas. A B C D
33. Hay veces que no sé negarme a salir con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces. A B C D

Este documento incorpora firma electrónica, y es copia auténtica de un documento electrónico archivado por la ULL según la Ley 39/2015.
Su autenticidad puede ser contrastada en la siguiente dirección <https://sede.ull.es/validacion/>

Identificador del documento: 1215353

Código de verificación: QrNWHw5U

Firmado por: DOLORES AMELIA VOLTES DORTA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Fecha: 10/03/2018 11:04:00

ROSARIO JOSEFA MARRERO QUEVEDO
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 11:07:12

ASCENSION ANGELES FUMERO HERNANDEZ
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

10/03/2018 14:00:33