

Perfiles de personas jugadoras de videojuegos y co-ocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos

Profiles of video game players and co-occurrence of video game abuse, gambling disorder or substance use disorder: analysis by video game type

Ana Estévez, Paula Jáuregui y Maite Aurrekoetxea-Casaus

Universidad de Deusto

Recibido: 09/07/2020 · Aceptado: 06/11/2020

Resumen

El abuso de videojuegos es una conducta de prevalencia creciente que podría variar en función del tipo de videojuego, y que además podría concurrir con otras adicciones como el trastorno de juego o el abuso de sustancias. Por tanto, este estudio tiene como objetivo medir la co-ocurrencia del abuso de videojuegos con estas conductas en función del sexo, rendimiento académico y edad, y analizar estos perfiles en función del tipo de videojuego predominante (Fortnite, FIFA, u otros videojuegos). La muestra estuvo compuesta por 393 usuarios de videojuegos de entre 18 y 36 años (21.6% de mujeres y un 76.8% de hombres). Los resultados mostraron un mayor nivel de trastorno de juego en el grupo de hombres y mayores niveles de abuso de videojuegos y sustancias en el grupo de repetidores de 2 cursos o más. En cuanto a la edad, a mayor edad se halló mayor uso de cartas y apuestas deportivas offline, lotería online, cocaína, y speed, y a menor edad mayor uso de bebidas energéticas y mayor nivel de abuso de videojuegos, especialmente en el caso de los usuarios de Fortnite, en los que también se relacionó con el abuso de sustancias. En el caso de los usuarios de FIFA, se encontró una relación significativa del abuso de videojuegos con el trastorno de juego. En este grupo, el trastorno de juego y el abuso de sustancias mostraron una relación significativa con las apuestas deportivas. Estos resultados delimitan perfiles diferenciales de interés para la prevención y la intervención.

Palabras Clave

Videojuegos; trastorno de juego; co-ocurrencia; consumo de sustancias; rendimiento académico.

— Correspondencia a: _____
Ana Estévez
Email: aestevez@deusto.es



Abstract

Video games abuse is a behaviour of increasing prevalence that may vary depending on the type of video game, and may co-occur with other addictions such as gambling disorder or substance use disorder. Therefore, this study aims to analyse the co-occurrence of video game abuse with these behaviours as a function of age, sex, and academic performance, and to analyse these profiles depending on which the main video game that used is (Fornite, FIFA, or other video games). The sample comprised 393 video game users (18-36 years old; 21.6% were female and 76.8% male). The results showed greater degrees of gambling disorder in males and greater degrees of video game and substance abuse in repeaters of 2 or more courses. Regarding age, older participants showed a greater use of offline card and sports betting, online lottery, cocaine, and speed, and younger participants showed greater use of energy drinks and video games, especially in Fortnite users, in which video game abuse was related with substance abuse. In the case of FIFA users, there was a significant relationship of video game abuse with gambling disorder. In this group, gambling disorder and substance abuse showed a significant relationship with sports betting. These results draw differential profiles which are of interest for prevention and intervention.

Key Words

Video games; gambling disorder; co-occurrence; substance abuse; academic performance.

Los videojuegos representan una de las actividades de ocio en la que más participan los/las jóvenes y adolescentes (Martínez, Sánchez-Díaz, Alfonso-Asensio, Courel-Ibañez y Sanchez-Pay, 2020; Rosell, Sánchez-Carbonell, Jordana y Fargues, 2007). En España, el sector económico de los videojuegos generó en 2018 1530 millones de euros y el uso de videojuegos online se incrementó un 43.5% respecto al dato de 2017, obteniendo 680 millones de euros (AEVI, 2020). En los últimos años, la CIE-11 (OMS, 2019) ha incluido la adicción a los videojuegos como adicciones comportamentales. Diferentes estudios han variado en relación con la prevalencia de uso problemático adictivo de los mismos. Estudios como el Wittek et al. (2016) mostraron porcentajes de 1,4% de jugadores/as adictos/as y un 7,3% de jugadores/as problemáticos/as. En España, un estudio encontró que el 9,9% de

los/las jóvenes son adictos/as a los videojuegos, por lo que no está muy claro cuál es la prevalencia real (Domínguez y Sosa, 2019; García-Oliva, Piqueras y Marzo, 2017). Esto puede explicarse por la diferencia en el estado sociocultural y los criterios de diagnóstico (Wang et al., 2014). Los/las jóvenes con mayor riesgo de adicción a los videojuegos son aquellos/as con peor rendimiento académico, que juegan videojuegos de tipo multijugador, que constantemente gastan dinero en videojuegos y que pasan más tiempo jugando (Carbonell, 2014; Wang et al., 2014).

El uso problemático de los videojuegos se ha asociado con rasgos de impulsividad más elevados (Sanders y Williams, 2019), así como con otras adicciones. Una de las adicciones que más se ha asociado con el uso de los videojuegos ha sido el juego de azar (McBride y Deverensky, 2017). Otros estu-



dios como el de Macey y Hamari (2018), sin embargo, mostraron que los videojuegos no actúan como una vía de desarrollo para el juego. Es necesario seguir haciendo estudios ya que como se verá más adelante, existen clasificaciones muy diferentes en función del tipo de videojuego que podría afectar a estos resultados (González y Obando, 2008; Klevjer y Hovden, 2017). Por otro lado, Marchica, Mills, Keough y Derevensky (2020) señalan que aquellas personas que presentan conductas de riesgo respecto al uso de videojuegos reportan un uso más frecuente de tabaco, marihuana y alcohol. No obstante, parece que incluso en bajos niveles de severidad, la problemática de abuso de videojuegos se asocia con otros consumos de sustancias.

En esa línea, existen pocos estudios que hayan explorado la comorbilidad entre el abuso de videojuegos, drogas y juego, y su relación con la edad. Sin embargo, las investigaciones previas apuntan a que la implicación en conductas de riesgo adictivas a edades tempranas estaría asociada una mayor severidad de las mismas en etapas vitales posteriores (Sharman, Murphy, Turner y Roberts, 2019). De hecho, Chóliz y Marco (2011) indican que existiría un patrón relacionado con la edad en cuanto a tipología de juego, frecuencia y tiempo invertido en los videojuegos, siendo la edad de inicio temprana un indicador de riesgo. Asimismo, los estudios apuntan a que tanto el abuso de videojuegos como el de juegos de azar es más frecuente en hombres que en mujeres (Delfabbro, King, Lambos y Pulgies, 2009; Delfabbro y King, 2020) y que ambos estarían asociados a variables como la pérdida de relaciones sociales o un bajo rendimiento académico (Jeong, Ferguson y Lee,

2019), si bien es cierto que los mecanismos que subyacen bajo esta relación no estarían suficientemente explorados a pesar de que se señalen posibles factores de riesgo como los rasgos de personalidad impulsivos, las circunstancias sociofamiliares adversas o el uso de sustancias (Vitaro, Brendgen, Girard, Dionne y Boivin, 2018).

Diferentes estudios han señalado que el perfil de los jugadores y las jugadoras de cada tipo de videojuego podría ser diferente en función de aspectos como la gravedad del abuso de videojuego, el sexo o la edad, mostrando por ejemplo mayores niveles de abuso entre jugadores/as de MMORPG que entre jugadores/as de juegos deportivos (Puerta-Cortés, Panova, Carbonell, y Chamarro, 2017; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci, y Mößle, 2010). Uno de los videojuegos más utilizado durante más de 20 años es el FIFA, que pertenece al sello EA Sports. Angulo Rivas (2018) indica que es uno de los géneros más vendidos dado que la temática empleada es universal para todo el mundo. Otro de los videojuegos más comunes, dentro de los primeros Battle Royale que en 2018 tuvo más de 150 millones de usuarios y obtuvo 318 millones en ingresos, fue el Fornite, que se encuentra dentro de los MMORPG (Mainenti, 2018). Por tanto, conocer el perfil de las personas que utilizan dos de los tipos de videojuego más frecuentes podría ser relevante de cara al establecimiento de acciones preventivas (Rossell et al., 2007). Sin embargo, hay una carencia de estudios que comparen las características entre las usuarias de estos tipos específicos de videojuegos.

Como puede verse, tanto el FIFA como el Fornite son dos videojuegos de gran difusión y extensión entre la población. Por



ello, los objetivos de este estudio fueron, en primer lugar, analizar la co-ocurrencia del abuso de videojuegos, consumo de drogas y trastorno de juego en personas jugadoras de videojuegos en función del sexo, rendimiento académico y edad; y en segundo lugar, analizar la co-ocurrencia del abuso de videojuegos, drogas y juego y su relación con la edad en función del tipo de videojuego predominante (Fortnite, FIFA en comparación con otros videojuegos).

MÉTODO

Participantes

La muestra total estuvo compuesta por 566 personas. Fue criterio de inclusión en el estudio haber referido jugar a algún tipo de videojuego, mientras que constituyó criterio de exclusión señalar no jugar a videojuegos, de modo que la muestra final resultó de 393 participantes. Esta muestra estuvo compuesta por un 21.6% de mujeres ($n=85$) y un 76.8% de hombres ($n=302$). La media de edad del colectivo encuestado se situó en los 22.07 años ($DT=4.02$). El grupo de edad de 18 a 24 años fue la que reflejó un mayor peso en la muestra, con un 80.7% de participantes, frente a un 14.2% de personas entre 25 y 30 años, y un 5.1% de personas entre 31 y 36 años. Con respecto al nivel de estudios, un 42.7% de la muestra estuvo compuesta por personas con estudios universitarios; un 29% estudios medios/profesionales; un 19.8% estudios de Bachiller, y un 8.4% estudios primarios y secundarios. En cuanto a la ocupación, los estudiantes conformaron un 69.7% de la muestra; las personas ocupadas un 23.4%; las personas en desempleo o búsqueda de empleo un 5.1%;

y un 1.8% manifestaron estar en otra situación. Por otra parte, se indicó a modo de autoinforme respecto a qué videojuego se utiliza con mayor frecuencia, clasificándose los grupos en función de si señalaron el FIFA ($n=47$), Fortnite ($n=71$), u otros tipos de videojuegos ($n=275$).

Instrumentos

Abuso de videojuegos. Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV; Chamarro et al., 2014). Se trata de un cuestionario de screening de conductas problemáticas en relación a los videojuegos. La escala comprende 17 ítems que abordan la preocupación, negación, evasión, deseo de jugar, aumento de la tolerancia, reducción de las actividades, y efectos negativos. Las preguntas de la escala se responden con un Likert de cuatro puntos (De 1=Nunca/Casi nunca a 4=Casi siempre). El alfa de Cronbach para el estudio original fue .91 y en el presente estudio fue de .87.

Abuso de drogas. Inventario de Consumo de Drogas (Calvete y Estévez, 2009). Inventario construido por Calvete y Estevez (2009) a partir del cuestionario desarrollado por Wills, Sandy, Yaeger, Cleary y Shinar (2001). Los/las jóvenes indicaron la frecuencia de consumo de una serie de sustancias (tabaco, alcohol, marihuana, cocaína, speed, LSD, éxtasis, hachís y bebidas energéticas) empleando una escala sobre la frecuencia de consumo (1 = Nunca, 2 = Una o dos veces en el último año, 3 = Cuatro o cinco veces en el último año, 4 = Unas pocas veces al mes, 5 = Unas pocas veces a la semana, y 6 = Diariamente). El alfa de Cronbach en este estudio fue de .70.



Trastorno por juego de azar. South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescent (Winters, Stinchfield, y Fulkerson, 1993). Se utilizó la adaptación española (Secades y Villa, 1998). Se trata de un instrumento de screening de medición de la gravedad del juego. El SOGS-RA tiene 10 ítems dicotómicos (0=No; 1=Si), excepto en el primer ítem que muestra cuatro opciones de respuesta, y evalúa los problemas relacionados con los juegos de azar en el pasado año. Además, cuenta con una serie de preguntas respecto a la frecuencia de uso de distintos tipos de juego (de 1 = Nunca a 3 = Una vez por semana o más), que también fue empleada en este estudio. La versión en español demostró buena fiabilidad de las puntuaciones con una alfa de Cronbach de .80. En este estudio fue de .83.

Procedimiento

Para este estudio se utilizó una metodología de bola de nieve y se instó a las personas a compartir un enlace a un formulario alojado en Google Drive, promoviendo la participación a través de los contactos en distintas redes sociales como Whatapps, Twitter e Instagram. En dicho enlace se compartían explicaciones relativas al contenido y objetivo del estudio, la duración aproximada para

su cumplimentación (15 a 20 minutos), la importancia de la sinceridad a la hora de responder al cuestionario, así como el anonimato y confidencialidad de las respuestas, y el consentimiento informado. Se facilitó el correo electrónico de la persona responsable del estudio para solventar posibles dudas.

El cuestionario estuvo disponible durante 3 semanas, durante las cuales se fueron almacenando las respuestas. Una vez finalizado dicho periodo se realizó la depuración de datos y el análisis de datos empleando el programa SPSS versión 22.

RESULTADOS

En primer lugar, se analizaron las diferencias de sexo entre chicos y chicas en el abuso de videojuegos, juego patológico y drogas en el grupo de personas jugadoras de videojuegos mediante la *t* de Student. Los resultados mostraron que habría diferencias significativas en el caso del juego, en el que los chicos puntuarían significativamente más alto. Asimismo, los valores de la *d* de Cohen mostraron un tamaño del efecto mediano en estas diferencias. En el caso del abuso de videojuegos y de drogas, no hubo diferencias significativas entre ambos sexos (Tabla 1).

Tabla 1. Diferencias de sexo en juego, drogas y videojuegos en personas que juegan a los videojuegos

	Chicos M(DT)	Chicas M(DT)	t(gl)	d
Videojuegos	28.06(6.71)	26.41(7.08)	-1.92(374)	.24
Drogas	15.51(6.24)	15.56(5.97)	.07(385)	-.01
Juego	1.49(2.12)	.73(1.82)	-3.23(141,797)*	.38

* = $p < .05$



En segundo lugar, se analizaron las diferencias en función del rendimiento académico (no repetición de curso, repetición de un curso, o repetición de dos o más cursos) en el abuso de videojuegos, juego y drogas en el grupo de personas jugadoras de videojuegos mediante un análisis de la varianza (ANOVA). Los resultados mostraron que habría diferencias significativas en el caso del abuso de videojuegos y drogas. De acuerdo al análisis de la eta cuadrado, el tamaño del efecto fue mediano en ambas variables. A continuación, se realizó un análisis post-hoc mediante el contraste de Scheffe para verificar las diferencias intergrupales, el cual mostró que las diferencias fueron significativas entre el grupo que señaló no haber repetido curso y el grupo que había repetido dos o más cursos (Tabla 2).

En tercer lugar, se analizó la correlación entre la edad y el abuso de videojuegos, drogas, juego, y la frecuencia de uso de distintos tipos de juego y de drogas en el grupo de personas jugadoras mediante la *r* de Pearson. Los resultados mostraron una relación significativa positiva de la edad con el uso de cartas offline, lotería online, apuestas deportivas offline, cocaína, y speed, mostrando que a mayor edad, mayor uso de estos juegos y sustancias. Se halló también una relación significativa negativa en el caso de

los videojuegos y de las bebidas energéticas, mostrando que a menor edad, mayor uso de los mismos (Tabla 3).

Tabla 3. Correlación entre edad y videojuegos, drogas, juego, y tipos de juego y drogas

	Edad
1. Videojuegos	-.11*
2. Drogas	.04
3. Juego	-.01
4. Cartas (offline)	.13'
5. Cartas (online)	.06
6. Caballos y frontón (online)	.06
7. Caballos y frontón (offline)	.08
8. Lotería (online)	.23'
9. Lotería (offline)	.07
10. Casino (online)	-.03
11. Casino (offline)	-.05
12. Bingo (online)	.04
13. Bingo (offline)	-.03
14. Bolsa (online)	-.02
15. Bolsa (offline)	.06
16. Tragaperras (online)	.07
17. Tragaperras (offline)	.01
18. Apuestas deportivas (online)	.04
19. Apuestas deportivas (offline)	.13'
20. Tabaco	.06
21. Alcohol	.09
22. Tranquilizantes	.07
23. Marihuana	-.06
24. Hachís	.01
25. Cocaína	.16*
26. Speed	.12*
27. Éxtasis	.02
28. Bebidas energéticas	-.14*

* = $p < .05$

Tabla 2. Diferencias en drogas, juego y videojuegos en función del rendimiento académico en jugadores y jugadoras de videojuegos

	Repetición un curso	Repetición dos o más	No repetición	F(gl)	η^2
	M(DT)	M(DT)	M(DT)		
Videjuegos	28.25(6.63)	29.53(8.64) ^a	27.03(6.45) ^a	3.42(2,373)*	.40
Drogas	16.29(6.47)	17.85(7.57) ^a	14.59(5.40) ^a	7.99(2,384)*	.49
Juego	1.35(1.94)	1.78(2.79)	1.19(1.92)	1.92(2,378)	.10

* = $p < .05$



En cuarto lugar, se analizó la relación de la edad con el abuso de videojuegos, drogas y juego en el grupo de personas jugadoras, dividiéndolo en función del tipo de juego predominante (Fortnite, FIFA u otros videojuegos) mediante la r de Pearson. Los resultados mostraron una relación significativa y negativa en el caso del abuso de videojuegos y la edad en el grupo que mostró un uso predominante del Fortnite, indicando la existencia de mayores niveles de abuso de videojuegos a medida que disminuye la edad en ese grupo. No se hallaron resultados significativos en el resto de grupos (Tabla 4).

Finalmente, se analizó la relación del abuso de videojuegos, drogas y juego entre sí, y la relación de estas variables con el tipo de juego y el tipo de sustancia consumidas en el grupo de personas jugadoras, dividiéndolo en función del uso predominante de Fortnite, FIFA u otros videojuegos, mediante la r de Pearson. A continuación, se detallan los resultados en función del uso dominante de los distintos tipos de videojuego establecidos (Tabla 5).

En el grupo de uso predominante de Fortnite, se encontró una relación positiva y significativa del abuso de videojuegos con el abuso de drogas, y con el abuso de marihuana y hachís; en el caso del abuso de drogas, se

encontró una relación significativa y positiva con la frecuencia de apuesta a caballos y frontón (online), casino (online), bingo (online), tabaco, marihuana, hachís, cocaína, y bebidas energéticas; y en el caso del juego, se halló una relación positiva y significativa con la frecuencia de uso de apuestas a caballos y frontón (online) y a tragaperras (online).

En el grupo de uso predominante del FIFA, se halló una relación positiva y significativa del abuso de videojuegos con juego. Asimismo, el abuso de drogas se relacionó positiva y significativamente con la frecuencia de apuestas deportivas (online), tabaco, alcohol, marihuana, hachís, cocaína, speed, y éxtasis. Finalmente, el juego correlacionó positiva y significativamente con la frecuencia de jugar a cartas (offline), apuestas a caballos y frontón (online y offline), casino (online y offline), tragaperras (online), y apuestas deportivas (offline).

En el grupo de uso predominante de otros videojuegos, se encontró una relación significativa y positiva entre el abuso de videojuegos, drogas y juego entre sí. Asimismo, el abuso de videojuegos correlacionó significativa y positivamente con la frecuencia de apuesta a cartas (offline y online), a caballos y frontón (online), a tragaperras (online), a apuesta deportiva (online y offline), y con el

Tabla 4. Correlación de edad con abuso de videojuegos, drogas y juego en función del tipo de videojuego

	Fortnite	FIFA	Otros videojuegos
	Edad	Edad	Edad
1. Videojuegos	-.32*	-.11	-.11
2. Drogas	.22	.15	-.04
3. Alcohol	.16	-.02	-.002

*= $p < .05$



Tabla 5. Correlación entre videojuegos, drogas, juego, y tipos de juego y drogas, controlando el efecto de sexo, edad y rendimiento académico

	Fortnite			FIFA			Otros videojuegos		
	Videojuegos	Drogas	Juego	Videojuegos	Drogas	Juego	Videojuegos	Drogas	Juego
1.Videojuegos	-			-			-		
2.Drogas	.34*	-		-.00	-		.15*	-	
3.Juego	.04	-.02	-	.38*	.17	-	.40*	.27*	-
4.Cartas (offline)	-.13	.07	.19	.15	.15	.38*	.21*	.17*	.43*
5.Cartas (online)	-.16	-.01	-.04	.05	.08	.18	.21*	.03	.37*
6.Caballos y frontón (online)	.08	.08	.56*	.19	-.04	.32*	.21*	.17*	.43*
7.Caballos y frontón (offline)	.16	.39*	-.07	.05	.07	.32*	.10	.17*	.24*
8.Lotería (online)	.05	.23	.06	.04	-.08	.11	.01	.09	.19*
9.Lotería (offline)	.07	.10	-.04	.09	-.02	.15	-.03	.08	.19*
10.Casino (online)	.14	.50*	.15	.15	.07	.35*	.09	.20*	.58*
11.Casino (offline)	-.15	-.01	.11	.08	-.03	.32*	.12	.17*	.47*
12.Bingo (online)	.32	.37*	.001	-.01	-.13	.22	.04	.14*	.21*
13.Bingo (offline)	.21	-.06	.04	-.05	-.09	.10	.12	.11	.22*
14.Bolsa (online)	-	-	-	-	-	-	.04	.10	.12*
15.Bolsa (offline)	-.23	-.08	-.03	.03	.05	.16	.04	.05	.09
16.Tragaperras (online)	.10	.28	.35*	.24	.16	.40*	.20*	.24*	.42*
17.Tragaperras (offline)	-	-	-	-.01	.23	.16	-.01	.03	.08
18. Apuestas deportivas (online)	-.01	.02	.28	.09	.27*	.25*	.24*	.14*	.45*
19. Apuestas deportivas (offline)	-.10	-.11	.20	.06	-.03	.39*	.17*	.09	.42*
20. Tabaco	.17	.75*	.06	-.05	.82*	.13	.02	.76*	.12
21. Alcohol	.07	.23	.18	.24	.52*	.04	.10	.48*	.22*
22.Tranquilizantes	.02	.05	-.20	-	-	-	.15*	.34*	.12
23.Marihuana	.35*	.82*	.06	-.02	.78*	.07	.18*	.78*	.20*
24.Hachís	.32*	.88*	-.02	-.01	.84*	.16	.05	.78*	.09
25.Cocaína	.01	.54*	-.07	.06	.44*	.24	.16*	.49*	.38*
26.Speed	-	-	-	-.03	.31*	.10	.11	.47*	.25*
27.Éxtasis	.02	.05	-.20	-.16	.40*	-.04	.03	.44*	.09
28.Bebidas energéticas	.24	.62*	-.19	-.13	.18	.06	.12	.52*	.19*

* = $p < .05$

uso de tranquilizantes, marihuana, y cocaína. El abuso de drogas, por su parte, correlacionó significativa y positivamente con la frecuencia de apuesta a cartas (offline y online), a caballos y frontón (online y offline), a casino (online y offline), a bingo (online), a tragape-

rras (online), a apuestas deportivas (online), y con el uso de tabaco, alcohol, tranquilizantes, marihuana, hachís, cocaína, speed, éxtasis, y bebidas energéticas. Finalmente, el juego correlacionó con la frecuencia de apuesta a cartas (offline y online), caballos y frontón



(online y offline), lotería (online y offline), casino (online y offline), bingo (online y offline), bolsa (online), tragaperras (online), apuestas deportivas (online y offline), y el uso de alcohol, marihuana, cocaína, speed, y bebidas energéticas.

DISCUSIÓN

Este estudio tuvo como objetivo estudiar la co-ocurrencia del abuso de videojuegos, drogas y trastorno de juego en personas jugadoras de videojuegos, teniendo en cuenta el sexo, rendimiento académico, edad, y el tipo de videojuego predominante. En primer lugar, se hallaron diferencias significativas en función del sexo en el grupo de personas jugadoras de videojuegos. Los resultados en función de las diferencias de sexo encontraron mayor nivel de juego de azar en hombres, lo que concuerda con otros estudios realizados en población general de no jugadores/as de videojuegos (Estevez et al., 2017). Sin embargo, no se encontraron diferencias significativas en el abuso de videojuegos o de drogas, lo cual contrasta con otros estudios que muestran una mayor tendencia a presentar abuso de videojuegos en hombres que en mujeres (Andrade, Carbonell y López Guerra, 2019; Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo y Potenza, 2010; Wittek et al., 2016) o en consumos de drogas (Gómez-Cruz, Landeros-Ramirez, Pérez y Martínez, 2018; Minutillo et al., 2016). Sin embargo, otros estudios también han mostrado que no existen diferencias significativas (Korsgaard, Torgersen, Wentzel-Larsen y Ulberg, 2016; López-Fernández, 2018), si bien es cierto que las investigaciones apuntan a que existiría un patrón relacionado con el sexo en cuanto a tipología, inicio, evolución

o consecuencias de las conductas adictivas (López-Fernández, Williams y Kuss, 2019; Mitchell, Kutin, Daley, Best y Bruun, 2016; Wilsnack, Wilsnack, Gmel y Kantor, 2018). Estos resultados, en el caso de este estudio, podrían deberse a que la muestra de hombres fue mayor que la de mujeres y que la media de edad fue de 22 años, un momento vital en el que en el caso de las drogas se equiparan los resultados (Cornellà-Font, Viñas-Poch, Juárez-López y Malo-Cerrato, 2020; Crews y Boettiger, 2009; Hicks et al., 2007). En el caso del rendimiento académico, se hallaron diferencias significativas entre las personas repetidoras de dos cursos o más y las personas no repetidoras en abuso de drogas y videojuegos, lo cual concuerda con investigaciones previas que apuntan a que los adolescentes que manifiestan un uso problemático de una conducta adictiva tienden a presentar peor rendimiento académico en comparación a los que no lo presentan (Prada-Rico, García y Puerta, 2016; Vila, Crespo y Carmona, 2018).

Asimismo, se analizó la relación de la edad con el perfil de uso de videojuegos y co-ocurrencia de otras conductas adictivas, encontrándose una mayor tendencia en las personas jugadoras más jóvenes de abuso de videojuegos y uso de bebidas energéticas, y una mayor tendencia en las personas de mayor edad al uso de cartas y apuestas deportivas offline, lotería online, y cocaína y speed. Además, se halló una relación negativa entre el abuso de videojuegos y la edad en el grupo de personas jugadoras de Fortnite. Estos resultados van en la línea de estudios realizados por Delfabbro y King (2020) que hipotetizan que, dadas las similitudes estructurales entre los juegos de azar y los videojuegos, estos últimos podrían



actuar como “puerta de entrada” para los juegos de azar en edades más avanzadas, lo cual explicaría la relación encontrada en este estudio entre el tipo de conducta adictiva y la edad. Asimismo, los datos obtenidos en este estudio refuerzan lo encontrado en investigaciones previas que apuntan a que el uso de sustancias y bebidas energéticas en jugadores/as de videojuegos aumentaría el riesgo y severidad del mismo (Burleigh, Griffiths, Sumich, Stavropoulos y Kuss, 2019; Gallimberti et al., 2016).

Finalmente, se analizó la co-ocurrencia del abuso de videojuegos, drogas y juego en función del tipo de videojuego predominante (Fortnite, FIFA u otros videojuegos). En el caso de Fortnite, se encontró una relación de manera específica con el abuso de drogas. Asimismo, el abuso de drogas se relacionó tanto con la frecuencia de uso de juegos como el casino y el bingo, como con el uso de distintas sustancias como el tabaco, la cocaína, las bebidas energéticas y el uso de marihuana y hachís; se trata de sustancias. Sin embargo, en el caso del juego, no se halló asociación con consumo de sustancias específicas, lo cual contrasta con otros estudios que apuntan a que las conductas de juego durante la adolescencia se correlacionan en mayor medida con el abuso de ciertas sustancias como el cannabis, el alcohol o el tabaco (Barnes, Welte, Hoffman y Tidwell, 2009; Buja et al., 2017; Vitaro et al., 2019).

En el caso del grupo de uso predominante de FIFA, se encontró una relación significativa del abuso de videojuegos con el juego. Estos resultados se podrían explicar por estudios previos como los realizados por Li, Mills y Nower (2019) que señalan que ciertos videojuegos como el FIFA ofrecen cajas de botín que promueven las apuestas

de dinero a cambio de artículos totalmente aleatorios en el juego (Griffiths, 2018), fomentando y promoviendo la exposición al contenido relacionado con los juegos de azar y la falsa percepción de la eficacia de estos. De hecho, McBride y Derevensky (2017) apuntan a que aquellos/as adolescentes que se sienten atraídos tanto por las recompensas psicológicas como por los desafíos que proporcionan los videojuegos, podrían presentar un mayor riesgo de apostar en juegos de azar. El abuso de drogas se relacionó con sustancias como tabaco, alcohol, marihuana, hachís, cocaína, speed, y éxtasis, mientras que no se asoció ni al abuso de videojuegos ni al trastorno por juego de azar. Además, tanto el abuso de drogas como el trastorno por juego de azar se relacionaron con las apuestas deportivas (online en el caso del abuso de drogas, y offline en el caso del trastorno por juego de azar). Estos resultados van en la línea de la literatura previa que apunta a que aquellas personas con problemas de juego en comparación a los que no presentan esta problemática, así como aquellas con altos niveles de consumo de alcohol y drogas recreativas, presentan una mayor tendencia a las apuestas impulsivas en productos de apuestas deportivas y a utilizar dichas apuestas como manera de ganar dinero, además de una menor tendencia a la planificación y a establecer límites (Li, Hing, Russell y Vitartas, 2020). Asimismo, tanto jugar de manera online, por su accesibilidad y disponibilidad al juego, como el abuso de drogas en personas con trastorno de juego, son factores de riesgo asociados a una mayor severidad del mismo (Canale, Griffiths, Vieno, Siciliano y Molinaro, 2016; Martínez-Loredo, Grande-Gosende, Fernández-Artamendi, S., Secades-Villa y Fernández-Hermida, 2019).



Este estudio consta de una serie de limitaciones. En cuanto a la muestra, se trata de un muestreo por bola de nieve, cuyos resultados podrían ser diferentes a un estudio realizado mediante un muestreo aleatorizado. Otra limitación respecto a la muestra es la disparidad en su composición en cuanto a los perfiles de juego, ya que los grupos de jugadores/as de FIFA o Fortnite fueron más reducidos que el grupo de otros videojuegos. Asimismo, no se incluyeron menores de edad y la mayoría de los participantes tenían entre 18 y 24 años de edad, pudiendo ser los resultados diferentes en otras franjas de edad. Por otra parte, se tuvieron en cuenta los tipos de videojuego predominantes, pudiendo haber co-ocurrencia de distintos tipos de videojuegos. Además, el estudio se centró en juegos como Fortnite y FIFA, pudiendo encontrar perfiles diferentes en otros tipos de videojuegos no analizados. Finalmente, se trata de un estudio correlacional, de forma que no se pueden establecer relaciones de causalidad sino de co-ocurrencia de los fenómenos descritos.

Estos resultados son de interés para un mayor conocimiento del perfil de co-ocurrencia del abuso de videojuegos con otro tipo de conductas adictivas, y de la posible existencia de perfiles diferentes en función del tipo de videojuego predominante. Este estudio resulta por tanto de importancia de cara al establecimiento de acciones preventivas más específicas en personas jugadoras de videojuegos, y que además recojan la posible comorbilidad con otros consumos que puedan acarrear una incidencia mayor de problemáticas en estas personas, lo que resulta también de interés de cara a diseñar programas de intervención para perfiles que muestren comorbilidad con abuso de drogas y juego.

REFERENCIAS

- Andrade, L. I., Carbonell, X., y López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Angulo Rivas, Ramiro J. (2018, 9 de agosto). La evolución del videojuego en la última década (2008- 2018). Imagen Idea. Recuperado de: <https://imagenidea.es/evolucion-del-videojuego/>
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., y Tidwell, M. C. O. (2009). Gambling, alcohol, and other substance use among youth in the United States. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 70(1), 134-142. <https://doi.org/10.15288/jsad.2009.70.134>
- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. *Revista De Pensamiento E Investigación Social*, 0(14), 159-179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Buja, A., Lion, C., Scioni, M., Vian, P., Genetti, B., Vittadello, F., Sperotto, M., Simeoni, E., y Baldo, V. (2017). SOGS-RA gambling scores and substance use in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 425-433.
- Burleigh, T. L., Griffiths, M. D., Sumich, A., Stavropoulos, V., y Kuss, D. J. (2019). A systematic review of the co-occurrence of Gaming Disorder and other potentially addictive behaviors. *Current Addiction Reports*, 6(4), 383-401.



- Calvete, E. y Estévez, A. (2009). Consumo de drogas en adolescentes: El papel del estrés, la impulsividad y los esquemas relacionados con la falta de límites. *Adicciones*, 21, 49-56.
- Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., y Molinaro, S. (2016). Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99-106.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., MuñozMiralles R., Ortega-González, R., López-Morrón, M. R., et al. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26 (4), 303-311.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426.
- Cornellà-Font, M. G., Viñas-Poch, F., Juárez-López, J. R., y Malo-Cerrato, S. (2020). El riesgo de adicción: su prevalencia en la adolescencia y su relación con la seguridad del apego y el autoconcepto. *Clínica y Salud*, 31(1), 21-25. <http://dx.doi.org/10.5093/clysa2020a1>
- Crews, F. T., y Boettiger, C. A. (2009). Impulsivity, frontal lobes and risk for addiction. *Pharmacology Biochemistry and Behavior*, 93(3), 237-247.
- Delfabbro, P. H., King, D. L., Lambos, C., y Pulgies, S. (2009). Is video-game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents? *Journal of Gambling Studies*, 25(3), 391-405. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9138-8>
- Delfabbro, P., y King, D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis. *International Gambling Studies*, 1-13.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., y Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), 1-19. doi:10.1542/peds.2009-2706.
- Domínguez, J. P. S., y Sosa, E. A. S. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11), 1-16.
- Estévez, A., Rodríguez, R., Díaz, N., Granero, R., Mestre-Bach, G., Steward, T., ... y Jiménez-Murcia, S. (2017). How do online sports gambling disorder patients compare with land-based patients? *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 639-647. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.067>
- García-Oliva, C., Piqueras, J. A., y Marzo, J. C. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas*, 17(2), 189-200.
- Gallimberti, L., Buja, A., Chindamo, S., Rabensteiner, A., Terraneo, A., Marini, E.,



- ... y Baldo, V. (2016). Problematic use of video games and substance abuse in early adolescence: A cross-sectional study. *American journal of health behavior*, 40(5), 594-603.
- Gómez Cruz, Z., Landeros Ramírez, P., Noa Pérez, M., y Patricio Martínez, S. (2017). Consumo de alcohol, tabaco y otras drogas en jóvenes universitarios. *RESPYN Revista Salud Pública y Nutrición*, 16(4), 1-9. doi:<https://doi.org/10.29105/respyn16.4-1>
- González, J., y Obando, O. L. (2008). Clasificar los videojuegos como tarea dinámica. *Nexus Comunicación*, 1-12.
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54. <https://doi.org/10.1089/glr2.2018.2216>
- Hicks, B. M., Blonigen, D. M., Kramer, M. D., Krueger, R. F., Patrick, C. J., Iacono, W. G., y McGue, M. (2007). Gender differences and developmental change in externalizing disorders from late adolescence to early adulthood: A longitudinal twin study. *Journal of Abnormal Psychology*, 116(3), 433.
- Jeong, E. J., Ferguson, C. J., y Lee, S. J. (2019). Pathological gaming in young adolescents: A longitudinal study focused on academic stress and self-control in South Korea. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(12), 2333-2342.
- Klevjer, R., y Hovden, J. F. (2017). The structure of videogame preference. *Game Studies*, 17(2). Artículo Avanzado en línea: http://gamestudies.org/1702/articles/klevjer_hovden
- Korsgaard, H. O., Torgersen, S., Wentzel-Larsen, T., y Ulberg, R. (2016). Substance abuse and personality disorder comorbidity in adolescent outpatients: are girls more severely ill than boys?. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 10(1), 1-9. <https://doi.org/10.1186/s13034-016-0096-5>
- Li, E., Hing, N., Russell, A. M., y Vitartas, P. (2020). Impulsive Sports Betting: The Effects of Food or Substance Consumption. *Journal of Gambling Studies*, 36, 539-554. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09938-1>
- Li, W., Mills, D., y Nower, L. (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. *Addictive Behaviors*, 97, 27-34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.016>
- Lopez-Fernandez, O. (2018). Generalised versus specific internet use-related addiction problems: A mixed methods study on internet, gaming, and social networking behaviours. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 1-33. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122913>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., y Kuss, D. J. (2019). Measuring female gaming: gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>
- Macey, J.; y Hamary, J.: (2018): Investigating Relationships Between Video Gaming, Spectating Esports, and Gambling. *January 2018 Computers in Human Behavior* 80 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>



- Marchica, L. A., Mills, D. J., Keough, M. T., y Derevensky, J. L. (2020). Exploring differences among video gamers with and without depression: Contrasting emotion regulation and mindfulness. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0451>
- Martínez-Loredo, V., Grande-Gosende, A., Fernández-Artamendi, S., Secades-Villa, R., y Fernández-Hermida, J. R. (2019). Substance Use and Gambling Patterns Among Adolescents: Differences According to Gender and Impulsivity. *Journal of gambling studies*, 35(1), 63-78. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-09824-x>
- McBride, J., y Derevensky, J. (2017). Gambling and video game playing among youth. *Journal of Gambling Issues*, 34, 156-178. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2016.34.9>
- Mitchell, P. F., Kutin, J. J., Daley, K., Best, D., y Bruun, A. J. (2016). Gender differences in psychosocial complexity for a cohort of adolescents attending youth-specific substance abuse services. *Children and Youth Services Review*, 68, 34-43. <https://doi.org/10.1177/1455072517751263>
- Minutillo, A., Pacifici, R., Scaravelli, G., De Luca, R., Palmi, I., Mortali, C., Berretta, P. (2016). Gender disparity in addiction: An Italian epidemiological sketch *Annali dell'Istituto superiore di sanità*, 52 (2) (2016), pp. 176-183. https://doi.org/10.4415/ANN_16_02_08
- OMS. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bull World Health* *Organ*, 97, 382-383. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Prada-Rico, D., García, M., y Puerta, D. (2016). Uso problemático de los videojuegos y rendimiento académico. *Cuadernos de Investigación Estudiantil en Psicología*, 5, 29-39.
- Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., y Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior*, 66, 122-128.
- Martinez, B. J. S. A., Sánchez-Díaz, A., Alfonso-Asencio, M., Courel-Ibáñez, J., y Sánchez-Pay, A. (2020). Relación entre el nivel de actividad física, uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes universitarios| Relationship between physical activity level, use of video games and academic performance in university students. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 13(26), 64-73.
- Mainenti, D. (2018). Fortnite: Addictive Berry Foraging with Algorithms. *Information Science*. <https://medium.com/@kylepob61392/fortnite-battle->
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., y Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Rosell, M. C., Sánchez-Carbonell, X., Jordana, C. G., y Fargues, M. B. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*,



- 28(3), 196-204. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=778/77828306>
- Sanders, J., y Williams, R. (2019). The relationship between video gaming, gambling, and problematic levels of video gaming and gambling. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 559-569. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9798-3>
- Secades, R. y Villa, A. (1996). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- Sharman, S., Murphy, R., Turner, J., y Roberts, A. (2019). Psychosocial correlates in treatment seeking gamblers: Differences in early age onset gamblers vs later age onset gamblers. *Addictive Behaviors*, 97, 20-26. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.013>
- Vila, M. M., Crespo, J. L. C., y Carmona, A. C. (2018). Rendimiento académico y cognitivo en el uso problemático de Internet. *Adicciones*, 30(2), 101-110.
- Vitaro, F., Brendgen, M., Girard, A., Dionne, G., y Boivin, M. (2018). Longitudinal links between gambling participation and academic performance in youth: a test of four models. *Journal of gambling studies*, 34(3), 881-892.
- Vitaro, F., Dickson, D. J., Brendgen, M., Lacourse, E., Dionne, G., y Boivin, M. (2019). Longitudinal interplay between gambling participation and substance use during late adolescence: A genetically-informed study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(5), 457-466. <https://doi.org/10.1037/adb0000482>
- Wang Chong-Wen Wang, Cecilia L. W. Chan, Kwok-Kei Mak, Sai-Yin Ho, Paul W. C. Wong, y Rainbow T. H. Ho. (2014). Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study Hindawi Publishing Corporation e Scientific World Journal Volume 2014, Article ID 874648, 9 pages <http://dx.doi.org/10.1155/2014/874648>
- Wills, T. A., Sandy, J. M., Yaeger, A. M., Cleary, S. D. y Shinar, O. (2001). Coping dimensions, life stress, and adolescent substance use: A latent growth analysis. *Journal of Abnormal Psychology*, 110, 309-323.
- Wilsnack, R. W., Wilsnack, S. C., Gmel, G., y Kantor, L. W. (2018). Gender differences in binge drinking: Prevalence, predictors, and consequences. *Alcohol Research: Current Reviews*, 39(1), 57-76.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D. y Fulker-son, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., y Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672-686.