

Iván Rodríguez Pascual,  
Sara Luna Rivas, Teresa González Gómez  
y Juan M. Gómez Espino (coords.)

# Investigar la infancia en el escenario pandémico

Retos, hallazgos y  
propuestas desde las  
Ciencias Sociales



# Investigar la infancia en el escenario pandémico

Retos, hallazgos y propuestas  
desde las ciencias sociales



Iván Rodríguez Pascual, Sara Luna Rivas,  
Teresa González Gómez  
y Juan M. Gómez Espino (coords.)

# Investigar la infancia en el escenario pandémico

Retos, hallazgos y propuestas  
desde las ciencias sociales

Octaedro 

Colección Horizontes-Universidad

Título: *Investigar la infancia en el escenario pandémico: retos, hallazgos y propuestas desde las ciencias sociales*

Este volumen es posible gracias al proyecto proyecto de I+D+i REF: PID2020-119011RB-I00 (INFAPOST), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades MICIU/AEI/10.13039/501100011033 en la convocatoria 2020 de ayudas a Proyectos de I+D+), y la financiación del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de la Universidad de Huelva a través de su Estrategia de Política de Investigación y Transferencia



Universidad  
de Huelva



Primera edición: mayo de 2024

© Iván Rodríguez Pascual, Sara Luna Rivas, Teresa González Gómez y Juan M. Gómez Espino (coords.)

© De esta edición:  
Ediciones OCTAEDRO, S.L.  
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona  
Tel.: 93 246 40 02  
octaedro@octaedro.com  
www.octaedro.com



Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-10054-48-6

Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open Access*

# Factores de riesgo y protección familiares en el uso de los videojuegos por parte de adolescentes y jóvenes vascos de 12 a 22 años

SARA GONZÁLEZ-ÁLVAREZ,<sup>1</sup> MARTA RUIZ-NAREZO<sup>2</sup> Y JOSU SOLABARRIETA<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Facultad de Educación y Deporte, Universidad de Deusto,  
gonzalezalvarez.sara@deusto.es

<sup>2</sup>Facultad de Educación y Deporte, Universidad de Deusto,  
marta.ruiznarezo@deusto.es

<sup>3</sup>Facultad de Educación y Deporte, Universidad de Deusto,  
josu.solabarrieta@deusto.es

## 1. Introducción

Los datos indican que hay variables que en los jóvenes y adolescentes se asocian sistemáticamente con el inicio en estas conductas, entre las que se puede encontrar el uso y abuso de videojuegos (Laespada *et al.*, 2004; Santibáñez *et al.*, 2020). Estas correlaciones no tienen por qué indicar necesariamente una relación causal directa. La presencia de un factor de riesgo no siempre asegura que se produzca la conducta problema, y, además, las relaciones entre variables pueden ser más complejas a través de dinámicas de mediación o moderación (Santibáñez *et al.*, 2020).

En cualquier caso, la presencia de estos factores de riesgo se asocia a una mayor probabilidad de aparición de ciertas conductas (Laespada *et al.*, 2004; Santibáñez *et al.*, 2020). Estos factores de riesgo pueden ser familiares, escolares, personales o ambientales, entre otros (Laespada *et al.*, 2004; Santibáñez *et al.*, 2020).

El entorno familiar y la familia son un factor clave, siendo el entorno principal de aprendizaje de los niños y adolescentes,

aunque estos últimos posteriormente pasen a tener como entorno de referencia a sus iguales (Al-Halabí y Errasti, 2007; Santibáñez *et al.*, 2020). La influencia de la familia ha sido una de las más estudiadas para intentar explicar las conductas de riesgo, sobre todo por la gran variedad de elementos que interrelacionan entre sí (IREFREA, 2010; Martínez, 2001; Santibáñez *et al.*, 2020; Secades *et al.* 2011). Muchas de estas cuestiones se recogen en manuales de prevención como el del NIDA<sup>1</sup> (Sloboda y David, 1997) o COPOLAD<sup>2</sup> (2014).

El poder de la familia en prevención es muy importante. Cuando se habla de adicciones con sustancia, Secades y Fernández-Hermida (2002) encontraron que la capacidad predictiva de las variables familiares era cercana al 78%. Sin embargo, en España y otros países de habla hispana las acciones preventivas a través de la intervención con la familia suelen estar infrautilizadas, y las que se suelen realizar son puntuales, poco continuadas, inespecíficas o escasamente sistemáticas en cuanto a su método (Martínez, 2001).

Una de esas conductas de riesgo que se pueden ver influidas por los factores de riesgo familiares son los videojuegos. Durante la pandemia de covid-19, se convirtieron en una válvula de escape que permitía jugar con amigos y desconocidos con intereses comunes, normalizando todavía más su uso intensivo (Balanzá-Martínez *et al.*, 2020; Fazeli *et al.*, 2020; González-Bueso *et al.*, 2018; González, 2020; Lopez-Fernandez, 2018; Medina-Ortiz *et al.*, 2020; Moro *et al.*, 2021; Small *et al.*, 2020; Villanueva *et al.*, 2021)

Los y las jóvenes objeto de estudio de esta investigación forman parte de la *generación Z*, cuya primera opción de ocio audiovisual son los videojuegos (AEVI, 2019; Almeida *et al.*, 2022; Isorna, 2019). Estos y estas jóvenes son *screenagers*, criados con pantallas y acostumbrados a un mundo digital que permite la multitarea y la interacción continua con los iguales, de manera rápida y eficaz (Almeida *et al.*, 2022; Álvarez *et al.*, 2019; González *et al.*, 2023). Son consumidores altamente competentes de videojuegos, tanto de manera activa como pasiva, como jugadores

1. National Institute of Drug Abuse.

2. Programa de cooperación entre la Unión Europea y América Latina destinado a mejorar la coherencia, el equilibrio y el impacto de las políticas sobre drogas.

y jugadoras o como espectadores (Hidalgo, 2019; Lamas *et al.*, 2019).

El uso de videojuegos es superior en hombres frente a mujeres y los fines de semana frente a los días de semana (González-Álvarez *et al.*, 2023).

Este estudio persigue dos objetivos: en primer lugar, conocer la prevalencia de las conductas de uso y abuso de videojuegos diferenciando los días de la semana (entre semana vs. fines de semana) y, en segundo lugar, analizar las diferencias relacionadas con la situación familiar de las personas encuestadas.

## 2. Método

La investigación *Drogas y Escuela X* forma parte de una serie de investigaciones que se viene realizando periódicamente desde el curso 1981-1982 en la comunidad vasca (González-Álvarez *et al.*, 2023; Instituto Deusto de drogodependencias, 2019). Los datos se recogieron durante el curso 2021-2022, contando con la financiación de la Dirección de Salud Pública y Adicciones del Gobierno vasco (González-Álvarez *et al.*, 2023; Instituto Deusto de drogodependencias, 2019).

La investigación *Drogas y Escuela X* cuenta con un cuestionario anónimo que los propios alumnos de 12 a 22 años responden en los centros educativos. Tanto los centros como las aulas son seleccionadas aleatoriamente (conglomerados bietápicos) (González-Álvarez *et al.*, 2023; Instituto Deusto de Drogodependencias, 2019).

En cuanto a las características de la muestra, la media de edad de los 6209 participantes es de 15,1 (DT = 2,8), con un 47 % (n = 2920) de mujeres. En cuanto al tipo de centro, el 43,8 % (n = 2717) asisten a un centro público y el 56,2 % (n = 3492) a uno privado. En cuanto al curso académico, el 31,1 % (n = 1928) cursa 1.º ciclo de la ESO (1.º y 2.º de la ESO); el 28,9 % (n = 1792) cursa 2.º ciclo de la ESO (3.º y 4.º de la ESO); el 22,9 % (n = 1422) está cursando Bachillerato; el 5,3 % (n = 327) FP básica y el 11,9 % (n = 740) FP grado medio (González-Álvarez *et al.*, 2023, pp. 91-92).

En cuanto al tipo de familia, algo más de tres de cada cuatro jóvenes residen en un hogar con dos progenitores. El 20,4 % resi-

de con un solo progenitor, ya sea porque su familia sea monoparental, por separación o viudedad. Esta categoría también incluye las situaciones en las que uno solo progenitor tiene otra pareja. Menos del 2,5 % viven con personas distintas a sus progenitores, como pueden ser otros familiares, otras personas, en una institución o con su pareja e hijos.

En el caso de esta investigación, antes de cumplimentar los cuestionarios se envió comunicaciones por escrito a los directores de los centros educativos, al profesorado y a los padres/madres. Se obtuvo el consentimiento libre e informado de los participantes (o de sus padres o tutores legales en el caso de los menores de 16 años), así como de los centros escolares participantes.

El cuestionario es de libre participación (el alumnado puede no participar o abandonarlo si lo desea sin ninguna penalización o consecuencia) anónimo y autoadministrado, por lo que en ningún caso puede haber una identificación personal de las respuestas. Asimismo, la información recogida es registrada en una base de datos anonimizada que gestiona en exclusiva el Instituto Deusto de Drogodependencias.

### 3. Resultados

La frecuencia de juego en fin de semana es mayor que entre semana. El fin de semana un 36,7 % no juega, un 31,7 % juega hasta dos horas, y un 31,7 % juega más de dos horas. En cambio entre semana, un 39,6 % no juega, otro 39,3 % juega una o dos horas y el restante 21,1 % lo hace durante más de dos horas. Investigaciones anteriores identificaron la misma tendencia (Chamarro *et al.*, 2020; Fazeli *et al.*, 2020; Gómez-Gonzalvo *et al.*, 2020; González-Álvarez *et al.*, 2023; González-Bueso *et al.*, 2018).

Cuando se analiza la relación con la situación familiar, se observa cómo los jóvenes que viven en una familia con dos progenitores realizan un consumo menor de los videojuegos por semana (tablas 1 y 2, y figuras 1 y 2), siendo incluso más alto el porcentaje de jóvenes que nunca utilizan los videojuegos. En las familias monoparentales, los porcentajes de uso son más altos por semana. También son más altos el número de horas y las prevalencias de aquellos jóvenes que residen con otros familia-

**Tabla 1.** Horas que pasan jugando diariamente entre semana: videojuegos, consolas y juegos de ordenador

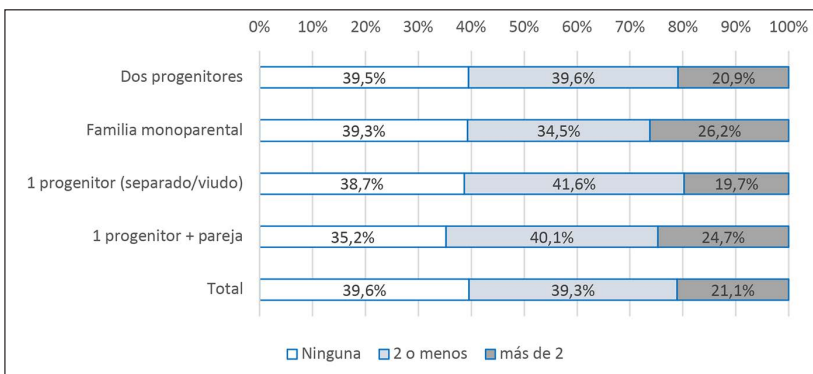
	Ninguna	<1	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6+	Total
Familia tradicional	1771	1028	747	351	236	149	63	138	4483
Familia monoparental	105	49	43	19	19	10	8	14	267
1 progenitor (separado/viudo)	253	164	108	48	37	18	8	18	654
1 progenitor + pareja	87	65	34	17	15	14	6	9	247
Otros familiares	25	10	9	4	2	1	2	3	56
Otras personas	30	5	4	1	0	1	0	2	43
Institución	20	8	1	2	2	2	1	2	38
Pareja e hijos	4	0	0	0	1	0	0	0	5
Total	2295	1329	946	442	312	195	88	186	5793

**Tabla 2.** Horas que pasan jugando diariamente fin de semana: videojuegos, consolas y juegos de ordenador

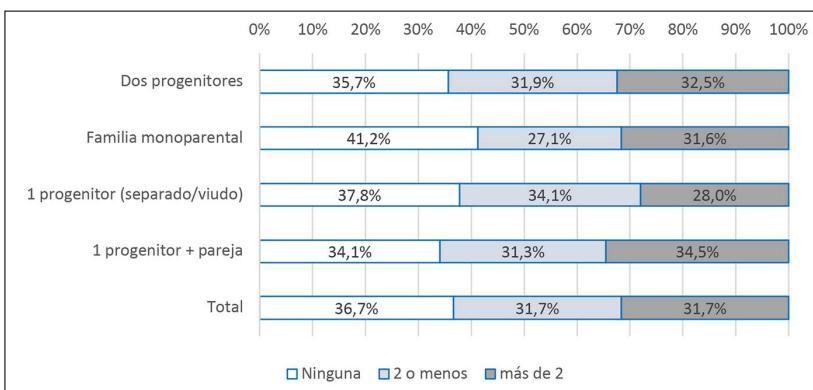
	Ninguna	<1	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6+	Total
Familia tradicional	1586	732	684	497	283	292	112	258	4444
Familia monoparental	108	35	36	20	14	16	11	22	262
1 progenitor (separado/viudo)	246	123	99	57	40	32	21	32	650
1 progenitor + pareja	84	46	31	22	14	26	7	16	246
Otros familiares	26	9	6	3	3	3	2	3	55
Otras personas	30	7	2	0	1	0	0	2	42
Institución	22	4	3	2	1	1	0	3	36
Pareja e hijos	4	0	0	0	1	0	0	0	5
Total	2106	956	861	601	357	370	153	336	5740

res, otras personas e instituciones o con su pareja, hijos e hijas (si los hubiera), aunque la muestra dentro de estos colectivos es muy reducida, por lo que estos resultados deben ser tenidos en cuenta con precaución.

En las familias que tienen dos progenitores, y ambos residiendo en la misma unidad familiar, se presupone un mayor control



**Figura 1.** Horas que pasan jugando diariamente entre semana: videojuegos, consolas y juegos de ordenador



**Figura 2.** Horas que pasan jugando diariamente fin de semana: videojuegos, consolas y juegos de ordenador

de los jóvenes o, lo que es lo mismo, una mejor supervisión. Esto no describe ni mucho menos a todas las unidades familiares; sin embargo, aquellas familias con un solo progenitor pueden tener más limitaciones para controlar el uso entre semana que hacen sus hijos e hijas de la tecnología, y, específicamente, de los videojuegos.

Si se compara específicamente la situación de las familias con dos progenitores frente a las familias monoparentales, se observa que el uso de videojuegos entre semana entre familias con dos progenitores es significativamente menor que las familias monoparentales, pero con una diferencia pequeña ( $p = ,040$ ,

$d$  de Cohen = -0,15). En cambio, esta diferencia no es significativa cuando se analiza el juego en fines de semana ( $p = ,748$ ). Ya que estas familias pueden tener mayores problemáticas en el control del uso entre semana.

## 4. Conclusiones

Los resultados aportados por el cuestionario *Drogas y Escuela X* muestran que los y las jóvenes y adolescentes tienen mayor prevalencia de uso los fines de semana, lo que se puede explicar por ser periodos con menor carga de trabajo, menos obligaciones y más tiempo libre (Chamarro *et al.*, 2020; Fazeli *et al.*, 2020; Gómez-Gonzalvo *et al.*, 2020; González-Álvarez *et al.*, 2023; González-Bueso *et al.*, 2018).

Cuando se analiza la variable relativa a con quién residen estos jóvenes, se puede ver que aquellos que residen en un hogar con dos progenitores presentes hacen un uso menos abusivo por semana, que aquellos que residen en un hogar monoparental, lo que parece coincidir con estudios como el de Becoña *et al.* (2012), que informan de una mayor prevalencia de conductas de riesgo en jóvenes con familias monoparentales, debido, entre otros factores, a la menor presencia o percepción de un apoyo o control más débil del progenitor por sus circunstancias sociolaborales y socioeconómicas. En cuanto al resto de tipos de hogares, el tamaño de la submuestra hace que sean poco representativos.

La familia, tal y como señalan diferentes investigaciones, es un entorno clave para el desarrollo de conductas (Al-Halabí y Errasti, 2007; IREFREA, 2010; Laespada *et al.*, 2004; Martínez, 2001; Santibáñez *et al.*, 2020; Secades *et al.*, 2011; Secades y Fernández-Hermida, 2002). Esto cobra mucha importancia cuando se habla de conductas de riesgo, como puede ser el uso y abuso de videojuegos. La supervisión de los progenitores y un buen clima familiar resulta clave para comprender las dinámicas que conducen a las conductas de riesgo (AEVI, 2019; Almeida *et al.*, 2022; Alvarez *et al.*, 2019; Balanzá-Martínez *et al.*, 2020; Fazeli *et al.*, 2020; González-Bueso *et al.*, 2018; González, 2020; Hidalgo, 2019; Isorna, 2019; Lamas *et al.*, 2019; Lopez-Fernandez, 2018; Medina-Ortiz *et al.*, 2020; Moro *et al.*, 2021; Small *et al.*, 2020; Villanueva *et al.*, 2021).

Sin embargo, y aunque la literatura científica informa de evidencias claras sobre el impacto del clima familiar, los resultados del presente estudio señalan que el tipo de familia no es tan relevante como el impacto del sexo sobre el uso y posible abuso de los videojuegos. Por lo tanto, estas diferencias y la perspectiva de género deben ser tenidas en cuenta en la prevención de las conductas de riesgo, tanto para las intervenciones específicas como para el diseño de políticas

## 5. Referencias bibliográficas

- AEVI (2019). *La industria del videojuego en España Anuario 2019*. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- Al-Halabí, S. y Errasti, J. M. (2007). Factores condicionantes de la participación de padre y madres en los programas familiares de prevención de consumo de drogas llevados a cabo en el aula. *Boletín Electrónico de Salud Escolar TIPICA*, 3(1).
- Almeida, C., Ríos, J. y Santos Abogado, E. (2022). *Impacto de las pantallas en la vida de la adolescencia y sus familias en situación de vulnerabilidad social: realidad y virtualidad* Cáritas Española. <https://www.caritatas.es/main-files/uploads/sites/38/2022/03/RESUMEN-EJECUTIVO-ADICCIONES-WEB.pdf>
- Alvarez, E., Heredia, H. y Romero, M. F. (2019). La Generación Z y las Redes Sociales. Una visión desde los adolescentes en España. *Revista ESPACIOS*, 40(20).
- Balanzá-Martínez, V., Atienza-Carbonell, B., Kapczinski, F. y De Boni, R. B. (2020). Lifestyle behaviours during the COVID-19 – time to connect. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 141(5), 399-400) Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1111/acps.13177>
- Becoña, E., Martínez, Ú., Calafat, A., Juan, M., Duch, M. y Fernández-Hermida A. J. R. (2012). ¿Cómo influye la desorganización familiar en el consumo de drogas de los hijos? Una revisión. *Adicciones*, 24(3), 253-268.
- Chamarro, A., Oberst, U., Cladellas, R. y Fuster, H. (2020). Effect of the Frustration of Psychological Needs on Addictive Behaviors in Mobile Videogamers-The Mediating Role of Use Expectancies and Time Spent Gaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6429). <https://doi.org/10.3390/ijerph17176429>

- COPOLAD (2014). *Calidad y evidencia en reducción de la demanda de drogas. Marco de referencia para la acreditación de programas* (Programa de Cooperación entre América Latina y la Unión Europea en Políticas sobre Drogas). DGPNS. [www.copolad.eu](http://www.copolad.eu)
- Fazeli, S., Mohammadi, I., Lin, C. Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K. y Pakpour, A. H. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 2352-8532. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J. y Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 28(65), 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- González, S. (2020). Adicciones comportamentales. Una oportunidad laboral para el educador social [Universidad de Oviedo]. <https://www.eduso.net/wp-content/uploads/2021/02/Adicciones-comportamentales.pdf>
- González-Álvarez, S., Solabarrieta, J. y Ruiz-Narezo, M. (2023). Uso y abuso de videojuegos en jóvenes vascos de 12 a 22 años. En: A. B. Barragán, M. M. Molero, Á. Martos, M. M. Simón y M. C. Pérez (eds.). *Investigando la salud a lo largo del ciclo vital: Nuevos retos y actualizaciones* (pp. 89-100). Dykinson.
- González-Bueso, V., José Santamaría, J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E. y Ribas, J. (2018). Association between Internet Gaming Disorder or Pathological Video-Game Use and Comorbid Psychopathology: A Comprehensive Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>
- Hidalgo, A. (2019). Loot Boxes: Juegos de azar encubiertos al alcance de menores. *Revista Jurídica de Castilla y León*, 47, 25-58.
- Instituto Deusto de drogodependencias (ed.). (2019). *Drogas y escuela IX El uso de drogas entre escolares vascos. 35 años después*. Deusto.
- IREFREA (ed.). (2010). *Una revisión de los programas de prevención familiar. Características y efectividad*. Ministerio de Sanidad y Política Social.
- Isorna, M. (2019). Elementos centrales que conforman el fenómeno de las adicciones (con y sin sustancia) en la actualidad. En: *P. municipal sobre drogas Ayuntamiento de Oviedo* (ed.). XXI Jornadas Municipio y Adicciones.

- Laespada, T., Iraurgi, I. y Aróstegi, E. (2004). *Factores de riesgo y de protección frente al consumo de drogas: hacia un modelo explicativo del consumo de drogas en jóvenes de la Comunidad Autónoma del País Vasco*. Instituto Dusto de Drogodependencias. Universidad de Deusto.
- Lamas, J. J., Estévez, A., Iruarizaga, I., López-González, H., Jáuregui, P. y Santolaria, R. (2019). En: J. J. Lamas y M. virtudes Micó (eds.). *Manual de prevención de adicciones en el ámbito universitario*. FEJAR.
- 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), 2913. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122913>
- Martínez, F. (2001). Prevención familiar del consumo de drogas. *Trastornos Adictivos*, 3(4), 263-279.
- Medina-Ortiz, O., Araque-Castellanos, F., Ruiz-Domínguez, L. C., Riaño-Garzón, M. y Bermudez, V. (2020). Trastornos del sueño a consecuencia de la pandemia por COVID-19. *Rev Peru Med Exp Salud Pública*, 37(4), 761. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2020.374.6360>
- Moro, A., Ruiz-Narezo, M. y Fonseca, J. (2021). Transición vital de los jóvenes tras la COVID-19, consumo de drogas y conductas comportamentales de riesgo. En: *Avances de investigación en salud a lo largo del ciclo vital: nuevos retos y actualizaciones* (pp. 253-264). Dykinson. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8348100>
- Santibáñez, R., Ruiz-Narezo, de Audikana, M. G., Moro, A., Fonseca, J. y Pérez, J. (2020). *Factores de riesgo y conductas de riesgo en la adolescencia* (R. Santibáñez, M. Ruiz-Narezo y M. G. de Audikana, eds.). Síntesis.
- Secades, R. y Fernández-Hermida, J. R. (2002). Factores de riesgo familiares para el uso de drogas: Un estudio empírico español. En: R. Secades y J. R. Fernández-Hermida (eds.). *Intervención familiar en la prevención de las drogodependencias*. Ministerio del Interior. Secretaría General Técnica. Plan Nacional sobre Drogas.
- Secades, R., Fernández-Hermida, J. R., García-Fernandez, G. y Al-Halabí, S. (2011). *Estrategias de intervención en el ámbito familiar*. Diputación de Barcelona.
- Sloboda, Z. y David, S. (1997). *Preventing Drug Use among Children and Adolescents: A research-Based Guide* (1.ª ed.). National Institute on Drug Abuse.
- Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P., Gaddipati, H., Moody, T. D. y Bookheimer, S. Y. (2020). Brain health consequen-

ces of digital technology use. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 179-187. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>

Villanueva, V. J., Motos, P., Isorna, M., Villanueva, V., Blay, P. y Vázquez-Martínez, A. (2021). Impacto de las medidas de confinamiento durante la Pandemia de COVID-19 en el consumo de riesgo de alcohol. *Revista Española de Salud Pública*, 95. [https://www.mschs.gob.es/biblioPublic/publicaciones/recursos\\_propios/resp/revista\\_cdrom/VOL95/ORIGINALES/RS95C\\_202101015.pdf](https://www.mschs.gob.es/biblioPublic/publicaciones/recursos_propios/resp/revista_cdrom/VOL95/ORIGINALES/RS95C_202101015.pdf)