

Artículo de Investigación

# Impacto de la adicción a videojuegos en adolescentes: diferencias en función del sexo, la asistencia al instituto y el rendimiento académico

## Impact of video game addiction in adolescents: differences according to gender, school attendance and academic performance

**María Pérez-Marco**<sup>1</sup>: Universidad de Alicante, España.

[mperez.marco@ua.es](mailto:mperez.marco@ua.es)

**Aitana Fernández-Sogorb**: Universidad de Alicante, España.

[aitana.fernandez@ua.es](mailto:aitana.fernandez@ua.es)

**Andrea Fuster-Rico**: Universidad de Alicante, España.

[andrea.fuster@ua.es](mailto:andrea.fuster@ua.es)

**M.<sup>a</sup> Graciela Arráez**: Universidad de Alicante, España.

[graciela.arraez@ua.es](mailto:graciela.arraez@ua.es)

**Fecha de Recepción:** 10/06/2024

**Fecha de Aceptación:** 12/07/2024

**Fecha de Publicación:** 12/07/2024

### Cómo citar el artículo (APA 7<sup>a</sup>):

Pérez-Marco, M., Fernández-Sogorb, A., Fuster-Rico, A. y Arráez, M. G. (2024). Impacto de la adicción a videojuegos en adolescentes: diferencias en función del sexo, la asistencia al instituto y el rendimiento académico. [Impact of video game addiction in adolescents: differences according to gender, school attendance and academic performance.]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-15. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-341>

---

<sup>1</sup> **Autor Correspondiente:** María Pérez-Marco. Universidad de Alicante (España).

**Resumen:**

**Introducción:** El desarrollo tecnológico ha incrementado el acceso temprano a videojuegos e Internet, aumentando los trastornos de adicción a videojuegos y afectando así a la asistencia escolar y al rendimiento académico. El objetivo del estudio es analizar las diferencias en adicción a los videojuegos según el género, las faltas de asistencia escolar y el último informe de evaluación. **Metodología:** En una muestra de 641 adolescentes, se aplicó la *Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)* para analizar mediante un ANOVA, prueba *t* de Student y *post hoc*, las diferencias. **Resultados:** De acuerdo a los resultados, los chicos con mayor número de faltas de asistencia y de número de suspensos puntuaron significativamente mayor en GASA. **Discusión:** Se confirmaron las hipótesis planteadas en relación con el género, las faltas de asistencia y el último informe de evaluación, en línea con los estudios previos. **Conclusiones:** Se reflexiona sobre el posible rol de las escuelas con el fin de promover un uso saludable de estas y sacar provecho a sus beneficios.

**Palabras clave:** adicción; videojuegos; adolescentes; España; diferencias; género; asistencia escolar; informe de evaluación.

**Abstract:**

**Introduction:** Technological development has increased early access to games and the Internet, leading to a rise in video game addiction disorders, which in turn affects school attendance and academic performance. The aim of this study is to analyze the differences in video game addiction in terms of gender, school absenteeism, and the latest evaluation report. **Methodology:** In a sample of 641 adolescents, the *Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)* was applied to analyse the differences by means of ANOVA, Student's *t*-test and *post hoc*. **Results:** According to the results, boys, students with a higher number of absences and a higher number of failures scored significantly higher on the GASA. **Discussions:** Hypotheses regarding gender, absenteeism and last evaluation report were confirmed, in line with previous studies. **Conclusions:** It reflects on the possible role of schools in order to promote a healthy use of schools and to take advantage of their benefits.

**Keywords:** addition; videogames; adolescents; Spain; differences; gender; school attendance; assessment.

## 1. Introducción

A causa del vertiginoso desarrollo de la tecnología, se les ha brindado a los jóvenes un mayor acceso a videojuegos y a Internet en edades cada vez más tempranas (Mohammad *et al.*, 2023). Por consiguiente, se han visto aumentados los trastornos relacionados con el juego en Internet (Claesdotter-Knutsson *et al.*, 2022), incluyéndose así en los manuales diagnósticos más relevantes (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-V, APA, 2013; Clasificación Internacional de enfermedades, CIE-11, WHO, 2018*).

De este modo, la adicción a los videojuegos se engloba dentro de los trastornos relacionados con Internet (Kim *et al.*, 2024; Mohammad *et al.*, 2023). Pese a que el espectro de la adicción a internet incluye diferentes ámbitos, esta adicción se refiere al uso continuado y repetitivo de internet para jugar frecuentemente con otros jugadores, generando un malestar clínicamente significativo (Holm *et al.*, 2021; Kristensen *et al.*, 2024; Mohammad *et al.*, 2023). Dicha adicción puede presentar repercusiones a corto y largo plazo, incluidos efectos emocionales, psicológicos, neurológicos y académicos (Mari *et al.*, 2023), tales como aislamiento social, bajo rendimiento académico, desmotivación, malestar académico, entre otros (Amriza *et al.*, 2024; Carkaxhiu-Bulut y Gokce, 2023; Holm *et al.*, 2021; Tolomei *et al.*, 2023).

Este comportamiento adictivo se mantiene gracias a la posibilidad de resolver carencias psicosociales de los jóvenes jugadores (Mohammad *et al.*, 2023). Esto puede deberse a que, por un lado, permite la consecución de logros de manera muy rápida, facilitando una satisfacción instantánea (Bekir y Çelik, 2019), así como permite cubrir la necesidad de socializar y el sentimiento de pertenencia a adolescentes que suelen presentar dificultades sociales (Claesdotter-Knutsson *et al.*, 2022; Kristensen *et al.*, 2024). Por otro lado, se facilitan momentos de diversión y felicidad, emociones básicas de las que depende la adicción (Mohammad *et al.*, 2023).

### **1.1. Diferencias en función del género, la asistencia escolar y el informe de evaluación**

Pese a que el uso moderado de los videojuegos puede ser potencialmente útil por sus beneficios a nivel de habilidades sociales, creatividad y atención, entre otros (Giordano *et al.*, 2022), se estima relevante conocer tanto la evolución como el gran impacto negativo de esta adicción en el desarrollo integral de la población juvenil. En este sentido, cabe destacar la preocupante tasa de prevalencia que evidenció una revisión sistemática de estudios sobre el trastorno de los juegos de Internet en adolescentes de todo el mundo, la cual determinó que un 2 % en muestra comunitaria y un 5,5 %, cuando se incluyeron muestras clínicas, presentaría dicho comportamiento adictivo (Paulus *et al.*, 2018).

En lo referente al género, recientes investigaciones revelan la existencia de diferencias en el desarrollo de estos trastornos adictivos. Específicamente, los hombres son más propensos a presentar adicción a los videojuegos que las mujeres (Amendola *et al.*, 2021; Carkaxhiu-Bulut y Gokce, 2023; Liu *et al.*, 2023; Ocur y Donmez, 2019). En línea con estos resultados, Li *et al.* (2018) y Su *et al.* (2020) evidenciaron la tendencia del género masculino a desarrollar una adicción a los videojuegos, a través de un meta-análisis, donde los adolescentes varones presentaban mayores puntuaciones en dicho comportamiento adictivo.

En cuanto a la asistencia escolar, existe una carencia de estudios previos relacionados con la adicción a los videojuegos y la asistencia escolar. Únicamente, Claesdotter-Knutsson *et al.* (2022) evidenciaron que los adolescentes evaluados con conductas desadaptativas hacia los videojuegos habían experimentado una reducción de su asistencia o, incluso, habían llegado a dejar la escuela. En este sentido, Tolomei *et al.* (2023) evidenciaron la relación entre la adicción a los videojuegos y la derivación en un retraimiento social severo, conocido como *Hikikomori*, y caracterizado por la nula asistencia y participación del estudiante en la escuela. Por este motivo, se debe atender a la gravedad de la problemática en términos de la no asistencia escolar y todas las repercusiones que esto conlleva (e.g., bajo rendimiento académico, pobre desempeño profesional, etc.) (Kearney y Childs, 2023; Tekin y Aydin, 2022).

Por último, en lo que se refiere al rendimiento académico, el patrón de correlación de este con la adicción a los videojuegos resulta más contradictorio, puesto que, por un lado, la mayoría de literatura científica evidencia la asociación significativa y positiva del uso excesivo de los videojuegos y el bajo rendimiento académico (Burguess *et al.*, 2012; Esteve *et al.*, 2022; Hawi *et al.*, 2018; Samaha *et al.*, 2023; Wartberg *et al.*, 2019). No obstante, Blasco-Fontecilla *et al.* (2023) revelaron resultados no esperados en los que no resultó significativa la relación entre la conducta adictiva a los videojuegos y el bajo rendimiento académico.

### **1.2. El presente estudio**

El presente estudio pretende, por un lado, examinar la frecuencia de puntuaciones en cada ítem y para la puntuación total de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes [GASA según sus siglas en inglés] (Lloret *et al.*, 2017) en adolescentes españoles y, por otro lado, analizar

las posibles diferencias en dicha escala en términos del género, las faltas de asistencia a clase y el último informe de evaluación. Por este motivo, se espera que: *Hipótesis 1*. Los adolescentes varones presenten mayores puntuaciones de adicción a los videojuegos que las jóvenes (Li *et al.* 2018; Liu *et al.*, 2023; Su *et al.*, 2020); *Hipótesis 2*. Los adolescentes con conductas adictivas en el uso de videojuegos presenten menos niveles de asistencia a la escuela (Claesdotter-Knutsson *et al.*, 2022); e *Hipótesis 3*. Los jóvenes con un bajo rendimiento académico de acuerdo con su último informe de evaluación presenten mayores puntuaciones de adicción a los videojuegos (Burguess *et al.*, 2012; Esteve *et al.*, 2022; Hawi *et al.*, 2018; Samaha *et al.*, 2023; Wartberg *et al.*, 2019).

## 2. Metodología

### 2.1. Participantes

La muestra se conformó por 641 adolescentes de centros educativos de la provincia de Alicante (España). Su edad osciló entre los 12 y 16 años ( $M_{\text{edad}} = 14,04$ ;  $DT = 1,35$ ), siendo el 52,3% del sexo masculino y el 47,7% del sexo femenino. La Tabla 1 muestra la distribución de los participantes por sexo y curso escolar. Asimismo, la prueba Chi-cuadrado ( $\chi^2 = 4,21$ ;  $p = ,38$ ) evidenció una distribución homogénea de sexo por curso en la muestra (véase la Tabla 1).

**Tabla 1.**

*Tabla de distribución sexo por curso con frecuencias y porcentajes.*

Sexo	Edad					Total
	12	13	14	15	16	
Chicos	48	77	70	68	72	335
%	7,5%	12,0%	10,9%	10,6%	11,2%	52,3%
Chicas	53	69	70	66	48	306
%	8,3%	10,8%	10,9%	10,3%	7,5%	47,7%
Total	101	146	140	134	120	641
%	15,8%	22,8%	21,8%	20,9%	18,7%	100%

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 2.2. Instrumentos

Se ha utilizado la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (Lemmens *et al.*, 2009). Este autoinforme fue diseñado para evaluar las conductas adictivas por uso de videojuegos entre la población adolescente mediante la adaptación de los 7 criterios diagnósticos para el juego en apuestas al uso de videojuegos. En este trabajo, se ha empleado la versión española de Lloret *et al.* (2017) que está formada por 7 ítems que continúan a la misma pregunta “¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...”: Ítem 1: “...piensas en jugar durante el día?”; Ítem 2: “... has aumentado el tiempo que dedicas a jugar?”; Ítem 3: “...juegas para olvidarte de la vida real?”; Ítem 4: “...otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego?”; Ítem 5: “... te has sentido mal cuando no has podido jugar?”; Ítem 6: “... Te has peleado con otros (amigos, padres,...) por el tiempo que dedicas al juego?”; Ítem 7: “... has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar?”) valorados por una escala Likert de 5 puntos (1 = Nunca; 5 = Muy a menudo). Los coeficientes de consistencia interna fueron  $\alpha = ,86$  y  $\Omega = ,89$  para el presente estudio.

También se analizaron los datos sociodemográficos. Se presentó al alumnado una batería de preguntas cerradas referentes al género (chico, chica), a las faltas de asistencia a la escuela en el último mes (ningún día, entre 1 a 4 días, 5 o más días), y a los resultados de la última evaluación

(todo aprobado, entre 1 o 2 suspensos, 3 o más suspensos) para marcar la opción adecuada a su situación personal.

### 2.3. Procedimiento

Se convocó una reunión con los directores de los centros educativos seleccionados de la provincia de Alicante para presentarles el estudio, y se les extendió una invitación para participar. Después, se obtuvo el consentimiento previamente informado por escrito de las familias. Para cumplimentar el cuestionario, se necesitaron 5 minutos para el GASA. Esta investigación recibió la aprobación del Comité de Ética de la Universidad de Alicante (UA-2023-03-07).

### 2.4. Análisis de datos

Se realizaron análisis descriptivos y de frecuencias sobre la puntuación total de la escala y cada ítem. Seguidamente, se calcularon las diferencias inter-clase en las puntuaciones totales de la escala GASA y de cada ítems mediante el análisis de varianza (ANOVA). Asimismo, se realizaron las pruebas *t* de Student para muestras independientes y *post hoc* (método de Bonferroni) para determinar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre el GASA en relación con el género, las faltas de asistencia escolar, así como con el último informe de evaluación. Por último, de acuerdo con el índice *d* de Cohen (1988), se obtuvo la magnitud de las diferencias encontradas, siendo valores *d* entre ,20 y ,49; entre ,50 y ,79; y superiores a ,80, pequeños, moderados y grandes, respectivamente. Se empleó el programa SPSS 28 para los análisis estadísticos.

## 3. Resultados

### 3.1. Análisis descriptivos y frecuencias del GASA

La Tabla 2 muestra los resultados estadísticos descriptivos para cada ítem del GASA en la muestra total. La puntuación media mayor ha sido encontrada en el primer ítem, y la menor en el ítem 6. En lo referente a la frecuencia de puntuaciones para cada ítem de la escala GASA, se ha registrado que la mayoría de sujetos han puntuado con 1 ('Nunca') todos los ítems (Ítem2: N = 239, 37,3%; Ítem3: N = 360, 56,2%; Ítem4: N = 305, 47,6%; Ítem5: N = 431, 67,2%; Ítem6: N = 447, 69,7%; Ítem7: N = 433, 67,6%). Excepto el ítem 1, en el cual la mayoría de participantes han registrado este con 3 ('A veces'), siendo N = 198 y el 30,9% de la muestra. La valoración de respuesta 5, que corresponde con "A menudo", a pesar de haber sido elegida con menor representación, está presente en todos los ítems (Ítem1: N = 80, 12,5%; Ítem2: N = 21, 3,3%; Ítem3: N = 31, 4,8%; Ítem4: N = 39, 6,1%; Ítem5: N = 12, 1,9%; Ítem6: N = 10, 1,6%; Ítem7: N = 12, 1,9%).

**Tabla 2.**

*Estadísticos descriptivos para cada ítem en la muestra total.*

Ítems	N	M	DT
1. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...has pensado en jugar a videojuegos durante el día?	641	2,73	1,32
2. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	641	2,10	1,11
3. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...juegas a videojuegos para olvidarte de la vida real?	641	1,84	1,16
4. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas a jugar a videojuegos?	641	2,08	1,25

5. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...te has sentido mal cuando no has podido jugar a videojuegos?	641	1,53	,917
6. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...te has peleado con otros (amigos, padres. . .) por el tiempo que dedicas a los videojuegos?	641	1,47	,851
7. ¿Con qué frecuencia durante los últimos 6 meses...has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar a videojuegos?	641	1,54	,941
Total GASA	641	13,30	5,61

**Nota:** N = número de participantes; M = media; DT = Desviación Típica; GASA = Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes.

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 3.2. Diferencias en función del género

En la Tabla 3 se presentan las diferencias en adicción a los videojuegos en términos de género. Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos ('Hombre' y 'Mujer') en todos los ítems y la puntuación total del GASA. Los estudiantes varones presentaron mayores puntuaciones medias en todos los ítems y la puntuación total del GASA, siendo la magnitud de dichas diferencias pequeñas para los ítems 6 ( $d = ,42$ ) y 7 ( $d = ,45$ ), moderadas para los ítems 3 ( $d = ,56$ ), 4 ( $d = ,66$ ) y 5 ( $d = ,67$ ); y grandes para los ítems 1 ( $d = 1,31$ ), 2 ( $d = ,88$ ) y la puntuación total del GASA ( $d = 1,01$ ).

**Tabla 3.**

*Diferencias en Adicción a los Videojuegos en términos de género.*

Dimensiones	Prueba de Levene		Hombre (N = 335)		Mujer (N = 306)		t	Significación Estadística		
	F	p	M	DT	M	DT		g.l	p	d
GASA1	,25	,617	3,42	1,09	1,98	1,11	16,46	639	<,001	1,31
GASA2	20,15	,000	2,53	1,10	1,64	,90	11,23	631,74	<,001	,88
GASA3	52,75	,000	2,14	1,27	1,51	,92	7,23	608,12	<,001	,56
GASA4	25,75	,000	2,45	1,29	1,67	1,06	8,30	631,36	<,001	,66
GASA5	105,88	,000	1,81	1,05	1,23	,60	8,73	540,97	<,001	,67
GASA6	32,45	,000	1,64	,90	1,29	,74	5,32	631,60	<,001	,42
GASA7	39,32	,000	1,74	1,03	1,33	,76	5,62	612,88	<,001	,45
GASA Total	5,73	,017	15,72	5,30	10,6	4,67	12,86	638,24	<,001	1,01

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 3.3. Diferencias en función de la asistencia escolar

La Tabla 4 presenta las diferencias para cada ítem y la puntuación total del GASA en términos de las faltas asistencia a la escuela en el último mes ('Ningún día'; 'Entre 1 y 4 días'; '5 o más días'). Se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas solo en los ítems 3, 7 y el total de la escala GASA, revelando puntuaciones medias más altas de adicción a videojuegos aquellos sujetos con mayor número de faltas de asistencia en último mes, concretamente, 5 o más días. Además, se calcularon los tamaños del efecto, como se observa en la Tabla 5. Para el ítem 3, sólo se registraron diferencias estadísticamente significativas para los valores de 'Ningún día' y '5 o más días', siendo de magnitud moderada ( $d = ,50$ ). En cuanto al ítem 7, dichas diferencias significativas fueron entre 'Ningún día' y '1-4 días', y entre 'Ningún día' y

'5 o más días', donde se obtuvieron tamaños del efecto pequeños ( $d = ,24$ ) y moderados ( $d = ,56$ ), respectivamente. Por último, en lo referente al total de la escala GASA, únicamente se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas para los valores de 'Ningún día' y '5 o más días', siendo de magnitud pequeña ( $d = ,43$ ).

**Tabla 4.**

*Diferencias en Adicción a los Videojuegos en términos de las faltas de asistencia a la escuela.*

Dimensiones	Ningún día (N = 377)		1 a 4 días (N = 221)		5 o más días (N = 43)		Significación Estadística		
	M	DT	M	DT	M	DT	$F_{(2,638)}$	$p$	$\eta^2$
GASA1	2,77	1,27	2,62	1,37	3,00	1,38	1,86	,155	-
GASA2	2,10	1,06	2,04	1,14	2,44	1,16	2,38	,093	-
GASA3	1,75	1,07	1,89	1,26	2,30	1,26	4,69	,009	,02
GASA4	2,03	1,19	2,07	1,30	2,51	1,42	2,83	,060	,009
GASA5	1,53	,95	1,53	,85	1,58	,90	,06	,935	-
GASA6	1,44	,83	1,50	,85	1,60	,97	1,01	,363	-
GASA7	1,44	,80	1,66	1,07	1,91	1,13	7,57	,001	,02
GASA Total	13,05	5,25	13,30	6,08	15,34	5,81	3,23	,040	,01

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

**Tabla 5.**

*Índice  $d$  de Cohen para el tamaño del efecto de las diferencias en términos de faltas de asistencia.*

Dimensiones		Ningún día vs. 1-4 días	Ningún día vs. 5 o más días	1-4 días vs. 5 o más días
GASA3	$p$	<i>n.s.</i>	,010	<i>n.s.</i>
	$d$	-	,50	-
GASA7	$p$	,013	,005	<i>n.s.</i>
	$d$	,24	,56	-
GASA Total	$p$	<i>n.s.</i>	,034	<i>n.s.</i>
	$d$	-	,43	-

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 3.4. Diferencias en función del último informe de evaluación

Las diferencias para cada ítem y la puntuación total del GASA en términos de las calificaciones del último informe de evaluación se muestran en la Tabla 6. Se evidencian diferencias estadísticamente significativas para cada ítem y total de la escala GASA, aunque las puntuaciones medias más altas en cada ítem y el total GASA han sido registrados por el alumnado que obtuvo 3 o más suspensos en el último informe de evaluación, a excepción del ítem 3, el cual ha puntuado mínimamente superior el alumnado con 1 o 2 suspensos.

**Tabla 6.**

*Diferencias en Adicción a los Videojuegos en términos del último informe de evaluación.*

Dimensiones	Todo aprobado 340	1-2 suspensos 177	3 o más 124	Significación Estadística
-------------	----------------------	----------------------	----------------	---------------------------

	M	DT	M	DT	M	DT	$F_{(2,638)}$	$p$	$\eta^2$
GASA1	2,59	1,31	2,80	1,27	3,05	1,34	5,91	,003	,02
GASA2	1,94	1,01	2,20	1,10	2,40	1,26	9,18	<,001	,03
GASA3	1,63	,97	2,08	1,26	2,05	1,37	11,92	<,001	,04
GASA4	1,93	1,18	2,15	1,29	2,39	1,31	6,70	,001	,02
GASA5	1,46	,84	1,54	,92	1,71	1,05	3,36	,035	,01
GASA6	1,38	,76	1,51	,91	1,66	,96	5,49	,004	,02
GASA7	1,39	,74	1,64	1,07	1,85	1,11	12,57	<,001	,04
GASA total	12,30	5,04	13,93	5,94	15,11	6,04	13,32	<,001	,04

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

Por último, la Tabla 7 evidencia los tamaños del efecto de dichas diferencias estadísticamente significativas entre los diferentes grupos de alumnado, según sus calificaciones en el último informe de evaluación. Entre los grupos de 'Todo aprobado' y '1 o 2 suspensos', se han obtenido únicamente tamaños del efecto pequeños para los ítems 2 ( $d = ,25$ ), 3 ( $d = ,42$ ), 7 ( $d = ,29$ ) y para la puntuación total del GASA ( $d = ,30$ ). Asimismo, entre el grupo 'Todo aprobado' y '3 o más suspensos', también se registraron diferencias significativas de magnitud pequeña para los ítems 1 ( $d = ,35$ ), 2 ( $d = ,43$ ), 5 ( $d = ,28$ ) y 6 ( $d = ,34$ ); mientras que para los ítems 3 ( $d = ,53$ ), 7 ( $d = ,54$ ) y para la puntuación total del GASA ( $d = ,53$ ) fueron de tamaño moderado. No obstante, el tamaño del efecto de las diferencias para los grupos entre '1 o 2 suspensos' y '3 o más suspensos' no ha resultado significativo.

**Tabla 7.**

*Índice  $d$  de Cohen para el tamaño del efecto de las diferencias en términos de último informe de evaluación.*

Dimensiones		Todo aprobado vs. 1 o 2 suspensos	Todo aprobado vs. 3 o más suspensos	1 o 2 suspensos vs. 3 o más suspensos
GASA1	$p$	<i>n. s.</i>	,02	<i>n. s.</i>
	$d$	-	,35	-
GASA2	$p$	,029	<,001	<i>n. s.</i>
	$d$	,25	,43	-
GASA3	$p$	<,001	<,001	<i>n. s.</i>
	$d$	,42	,53	-
GASA4	$p$	<i>n. s.</i>	,001	<i>n. s.</i>
	$d$	-	,38	-
GASA5	$p$	<i>n. s.</i>	,030	<i>n. s.</i>
	$d$	-	,28	-
GASA6	$p$	<i>n. s.</i>	,004	<i>n. s.</i>
	$d$	-	,34	-
GASA7	$p$	,010	<,001	<i>n. s.</i>
	$d$	,29	,54	-
GASA Total	$p$	,005	<,001	<i>n. s.</i>
	$d$	,30	,53	-

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

## 4. Discusión

El objetivo del presente estudio se basó en conocer la frecuencia en las puntuaciones para cada ítem y la puntuación total del GASA (Lloret *et al.*, 2017) en adolescentes españoles, así como analizar las posibles diferencias en las puntuaciones de dicha escala en términos del género, las faltas de asistencia a clase y el último informe de evaluación.

En lo que respecta a la hipótesis 1, se confirmaron las diferencias estadísticamente significativas de adicción a los videojuegos en términos de género, puesto que los adolescentes varones han presentado mayores puntuaciones en la escala GASA que las jóvenes de género femenino (Li *et al.* 2018; Liu *et al.*, 2023; Su *et al.*, 2020). En línea con estos resultados, esto puede deberse a la preferencia de los jóvenes varones por la competición en su tiempo libre (Hartmann y Klimmt, 2006; Su *et al.*, 2020), así como a la presencia de agresividad como un aspecto tradicionalmente diferenciador de índole sociocultural del género masculino; mientras que el género femenino suele presentar mayor sensibilidad por las relaciones interpersonales, tendiendo a presentar otro tipo de trastornos relacionados con Internet, tales como los relacionados con las redes sociales (Wartberg *et al.*, 2020).

En lo referido a la segunda hipótesis, se ha evidenciado que el alumnado con más faltas de asistencia puntuaba significativamente superior en las conductas adictivas hacia el videojuego, lo cual apoya la hipótesis 2 que esperaba que los adolescentes con conductas adictivas en el uso de videojuegos protagonicen una reducción en la asistencia a la escuela (Claesdotter-Knutsson *et al.*, 2022). De acuerdo al modelo funcional de Kearney y Silverman (1990), un factor explicativo del rechazo escolar puede ser la búsqueda de refuerzos tangibles externos a la escuela, pudiendo este tipo de alumnado tender a quedarse en casa por jugar a videojuegos compulsivamente. Asimismo, se ha de considerar el impacto de la situación de emergencia sanitaria por la COVID-19 en los hábitos de estudio y de juego entre la población infanto-juvenil (Håkansson, 2021), los cuales se han visto modificados hacia el uso excesivo de las nuevas tecnologías (Claesdotter-Knutsson *et al.*, 2022; Teng *et al.*, 2021). En consecuencia, el alumnado ha aumentado el tiempo y la frecuencia de juego, haciéndoles así más vulnerables a desarrollar conductas adictivas (Claesdotter-Knutsson *et al.*, 2022; Fernández-Villa *et al.*, 2015; Ioannidis *et al.*, 2018; Mihara y Higuchi, 2017).

Por último, en relación con el último informe de evaluación, se esperaba que un bajo rendimiento académico se asociara más al alumnado con dicha adicción (Burguess *et al.*, 2012; Esteve *et al.*, 2022; Hawi *et al.*, 2018; Samaha *et al.*, 2023; Wartberg *et al.*, 2019), lo cual se sustentó con los resultados del presente estudio, donde el alumnado con mayor número de suspensos presentaba puntuaciones medias más altas en la escala GASA. Cabe destacar que, a causa de ese aumento en el uso de videojuegos en las últimas décadas y su impacto en la asistencia a la escuela, el rendimiento académico de dicho alumnado se ha visto influido negativamente (Samaha *et al.*, 2023), puesto que el número de horas de estudio y de seguimiento del proceso de Enseñanza-Aprendizaje se han visto interrumpidos por dichas conductas adictivas.

## 5. Conclusiones

En definitiva, el presente estudio sintetiza el impacto de la adicción a los videojuegos a la vida académica de la población adolescente, lo cual aporta, de manera original, un conocimiento sobre cómo dicha conducta adictiva afecta a la asistencia a la escuela y al rendimiento académico. En este sentido, se fomenta la reflexión sobre la manera de uso, no solo de las nuevas tecnologías, sino también de videojuegos, redes sociales y otros aspectos relacionados en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, las cuales, a pesar de ser una herramienta con gran potencial, se les debe prestar atención para evitar desarrollar conductas desadaptativas relacionadas con estas (Samaha *et al.*, 2023). Pese a los hallazgos reportados la presente investigación, tiene varias limitaciones que deben ser consideradas. Primero, los datos se obtuvieron a través de autoinformes, pudiendo introducir sesgos de deseabilidad social. Segundo, se deben extrapolar los resultados a otros grupos de edad y contextos culturales con cautela, dado que las características de la muestra pueden influir en los resultados. Por este

motivo, futuras investigaciones podrían replicar este estudio en diferentes países para comparar y determinar si las diferencias culturales afectan la relación entre la adicción a los videojuegos, la asistencia escolar y el rendimiento académico.

## 6. Referencias

- Amendola, S., Spensieri, V., Guidetti, V. y Cerutti, R. (2019). The relationship between difficulties in emotion regulation and dysfunctional technology use among adolescents. *Journal of Psychopathology*, 25(1), 10–17.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.978089042559>
- Amriza, R. N. S., Husnaini, S. J. y Firmansyah, A. Y. (2024). Correlation among game addiction, achievement emotion, and learning motivation: A study of Indonesian youth in the context of e-learning system. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 19(27), 1-25. <https://doi.org/10.58459/rptel.2024.19027>
- Bekir, S. y Çelik, E. (2019). Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. *Annals of Psychology*, 35, 444–452. <https://doi.org/10.6018/analesps.35.3.323681>
- Blasco-Fontecilla, H., Menéndez-García, Á., Sanchez-Sanchez, F. y Bella-Fernández, M. (2023). Lack of educational impact of video game addiction in children and adolescents diagnosed with ADHD: A cross-sectional study. *Frontiers in Psychiatry*, 14(1136671). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1136671>
- Burgess, S. R., Stermer, S. P. y Burgess, M. C. (2012). Video game playing and academic performance in college students. *Coll Stud J.*, 46, 376–378.
- Carkaxhiu-Bulut, G. y Gokce, S. (2023). Problematic social media use, digital gaming addiction and excessive screen time among Turkish adolescents during remote schooling: implications on mental and academic well-being. *Marmara Medical Journal*, 36(1), 24-33. <https://doi.org/10.5472/marumj>
- Claesdotter-Knutsson, E., André, F. y Håkansson, A. (2022). Gaming activity and possible changes in gaming behavior among young people during the COVID-19 pandemic: Cross-sectional online survey study. *JMIR Serious Games*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.2196/33059>
- Cohen J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Erlbaum.
- Esteve, A., Jovani, A., Benito, A., Baquero, A., Haro, G. y Rodríguez-Ruiz, F. (2022). Dual Diagnosis in Adolescents with Problematic Use of Video Games: Beyond Substances. *Brain Science*, 12(1110). <https://doi.org/10.3390/brainsci12081110>
- Fernández-Villa, T., Alguacil, J., Almaraz, A., Cancela, J. M., Delgado-Rodríguez, M., García-Martín, M., Jiménez-Mejías, E., Llorca, J., Molina, A. J., Ortíz, R., Valero-Juan, L. F. y Martín, V. (2015). Problematic internet use in university students: associated factors and differences of gender. *Adicciones*, 27(4), 265-275. <https://doi.org/10.20882/adicciones.751>

- Giordano, A. L., Schmit, M. K. y McCall, J. (2023). Exploring adolescent social media and internet gaming addiction: The role of emotion regulation. *Journal of Addictions & Offender Counseling*, 44(1), 69-80. <https://doi.org/10.1002/jaoc.12116>
- Håkansson, A. (2020). Impact of COVID-19 on Online Gambling - A General Population Survey During the Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 11(568543). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.568543>
- Hartmann, T. y Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- Hawi, N. S., Samaha, M. y Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioural Addiction*, 7, 70-8. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Holm., J. M., Prosek, E. A., Bennet, C. M. y Sims, M. K. (2021). Understanding Predictors and Withdrawal Symptoms of Internet Gaming Disorder. *Journal of Addictions and Offender Counseling*, 42(2), 66-79. <https://doi.org/10.1002/jaoc.12094>
- Ioannidis, K., Treder, M. S., Chamberlain, S. R., Kiraly, F., Redden, S. A., Stein, D. J., Lochner, C. y Grant, J. E. (2018). Problematic internet use as an age-related multifaceted problem: Evidence from a two-site survey. *Addictive Behaviours*, 81, 157-166. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.02.017>
- Kearney, C. A. y Childs, J. (2023). Improving school attendance data and defining problematic and chronic school absenteeism: the next stage for educational policies and health-based practices. *Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth*, 67(4), 265-275. <https://doi.org/10.1080/1045988X.2022.2124222>
- Kearney, C. A. y Silverman, W. K. (1990). A preliminary analysis of a functional model of assessment and treatment for school refusal behavior. *Behavior Modification*, 14, 340-366.
- Kim, K., Yoon, Y. y Shin, S. (2024). Explainable prediction of problematic smartphone use among South Korea's children and adolescents using a Machine learning approach. *International journal of medical informatics*, 186, 105441. <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2024.105441>
- Kristensen, S. M., Jørgensen, M. y Haug, E. (2024). I want to play a game: Examining sex differences in the effects of pathological gaming, academic self-efficacy, and academic initiative on academic performance in adolescence. *Education and Information Technologies*, 1-18. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12632-z>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Li, L., Xu, D. D., Chai, J. X., Wang, D., Li, L., Zhang, L., Lu, L., Ng, C. H., Ungvari, G. S., Mei, S. L. y Xiang, Y. T. (2018). Prevalence of Internet addiction disorder in Chinese university students: A comprehensive meta-analysis of observational studies. *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 610-623. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.53>
- Liu, S., Zhang, D., Tian, Y., Xu, B. y Wu, X. (2023). Gender differences in symptom structure of adolescent problematic internet use: A network analysis. *Child and adolescent psychiatry and mental health*, 17(1), 49. <https://doi.org/10.1186/s13034-023-00590-2>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. C. y Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Mari, E., Biondi, S., Varchetta, M., Cricenti, C., Frascchetti, A., Pizzo, A., Barchielli, B., Roma, P., Marti-Vilar, M., González-Sala, F., Giannini, A. M. y Quaglieri, A. (2023). Gender differences in internet addiction: A study on variables related to its possible development. *Computers in Human Behaviour Reports*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100247>
- Mihara, S. y Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Mohammad, S., Jan, R. A. y Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus*, 15(3). <https://doi.org/10.7759/cureus.36957>
- Ocur, O. y Donmez, Y. E. (2021). Problematic internet gaming in adolescents and its relationship with emotion regulation and perceived social support. *Psychiatric Research*, 296, 113678. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113678>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A. y Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 60(7), 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Samaha, M. y Hawi, N. (2023). Internet gaming disorder and its relationships with student engagement and academic performance. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 1704-1720. <https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2020100102>
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y. y Potenza, M. N. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 113(106480). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106480>
- Tekin, I. y Aydın, S. (2022). School refusal and anxiety among children and adolescents: A systematic scoping review. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 43-65. <https://doi.org/10.1002/cad.20484>

- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Griffiths, M. D. y Guo, C. (2021). Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study. *Journal of Behavioural Addiction*, 10, 169-180. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00016>
- Tolomei, G., Masi, G., Milone, A., Fantozzi, P., Viglione, V., Narzisi, A. y Berloff, S. (2023). Hikikomori (Severe Social Withdrawal) in Italian Adolescents: Clinical Features and Follow-Up. *Children*, 10, 1669. <https://doi.org/10.3390/children10101669>
- Wartberg, L., Kriston, L. y Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31-36. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014>
- Wartberg, L., Zieglmeier, M. y Kammerl, R. (2019). Accordance of adolescent and parental ratings of internet gaming disorder and their associations with psychosocial aspects. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.*, 22, 264-270. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0456>
- World Health Organization. (2018). *International Classification of Diseases* (11<sup>th</sup> edition).

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

### Contribuciones de los/as autores/as:

**Conceptualización:** Pérez-Marco, María; Arráez, M.<sup>a</sup> Graciela; **Software:** Fernández-Sogorb, Aitana; **Validación:** Fernández-Sogorb, Aitana; **Análisis formal:** Pérez-Marco, María; **Curación de datos:** Pérez-Marco, María; Arráez, M.<sup>a</sup> Graciela; **Redacción-Preparación del borrador original:** Pérez-Marco, María; **Redacción-Revisión y Edición:** Pérez-Marco, María; Fuster-Rico, Andrea; **Visualización:** Fernández-Sogorb, Aitana; Fuster-Rico, Andrea; Arráez, M.<sup>a</sup> Graciela; **Supervisión:** Pérez-Marco, María; **Administración de proyectos:** Pérez-Marco, María; **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Pérez-Marco, María; Fernández-Sogorb, Aitana; Fuster-Rico, Andrea; Arráez, M.<sup>a</sup> Graciela.

**Financiación:** Este estudio ha sido financiado por el Programa Erasmus + [2022-1-ES01-KA220-SCH-000088733] y la Conselleria de Educación, Universidades y Empleo [CIAICO/2022/078], así como subvencionado con el contrato de investigadora predoctoral por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades [FPU22/03428] a MPM y la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital de la Generalitat Valenciana, [CIACIF/2022/252] a AFR.

**Agradecimientos:** Se agradece la participación tanto de los centros educativos y las familias en esta investigación como del alumnado.

**Conflicto de intereses:** no existe ningún conflicto de intereses entre las autoras.

**AUTOR/ES:****María Pérez-Marco**

Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica, Facultad de Educación, Universidad de Alicante.

Diplomada en Magisterio de Educación Primaria con especialidad en Pedagogía Terapéutica por la Universidad de Alicante y en Audición y Lenguaje por la Universidad Internacional de La Rioja. Máster en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional con especialidad en Orientación Educativa por la Universidad de Alicante. Actualmente cursa el Doctorado en Investigación Educativa. Su investigación versa sobre los problemas de asistencia a la escuela entre la población infanto-juvenil y su relación con variables psicoeducativas.

[mperez.marco@ua.es](mailto:mperez.marco@ua.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0002-1857-9415>

**Aitana Fernández-Sogorb**

Departamento de Didácticas Generales y Didácticas Específicas, Facultad de Educación, Universidad de Alicante.

Profesora Ayudante Doctora en el Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas de la Universidad de Alicante (España). Su principal línea de investigación consiste en la evaluación de problemas escolares durante la infancia y la adolescencia que afectan el clima escolar. Los hallazgos derivados de su labor investigadora se han publicado en artículos y capítulos de libro, y se han presentado en congresos internacionales de Educación.

[aitana.fernandez@ua.es](mailto:aitana.fernandez@ua.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0003-2709-1099>

**Andrea Fuster-Rico**

Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica, Facultad de Educación, Universidad de Alicante.

Diplomada en Magisterio de Educación Primaria con especialidad en Pedagogía Terapéutica por la Universidad de Alicante y en Audición y Lenguaje por la Universidad Internacional de La Rioja. Máster en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional con especialidad en Orientación Educativa por la Universidad de Alicante. Actualmente cursa el Doctorado en Investigación Educativa. Su investigación versa sobre el perfeccionismo en población infanto-juvenil y su relación con variables psicoeducativas.

[andrea.fuster@ua.es](mailto:andrea.fuster@ua.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0003-2119-1451>

**M<sup>a</sup> Graciela Arráez**

Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica, Facultad de Educación, Universidad de Alicante.

Diplomada en Magisterio y Logopedia, Máster en Investigación Educativa y Doctora en Investigación Educativa por la Universidad de Alicante. En el ámbito laboral, ha ejercido la profesión de logopeda en centros de atención temprana y es profesora asociada en la Facultad

de Educación de la Universidad de Alicante desde 2015. Su docencia se centra en la atención y respuesta educativa del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Su investigación se enfoca a las dificultades de habla, lenguaje y comunicación y a la discapacidad auditiva.

[graciela.arraez@ua.es](mailto:graciela.arraez@ua.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0001-6829-6299>