



Asociación del Uso de Videojuegos y el Consumo de Alcohol en Adolescentes de Preparatoria

Autores: Lucero Fuentes Ocampo, Jorge Emmanuel Mejía Benavides, Ma. Eugenia Barreto Arias
Centro Interdisciplinario del Noreste
Universidad de Guanajuato

Introducción

En la actualidad el uso de la tecnología como el internet, las redes sociales así como los videojuegos ha cobrado un gran auge entre los adolescentes, quienes al estar en una etapa de transición y considera por muchos autores como una etapa de vulnerabilidad pueden tener consecuencias negativas en su salud.

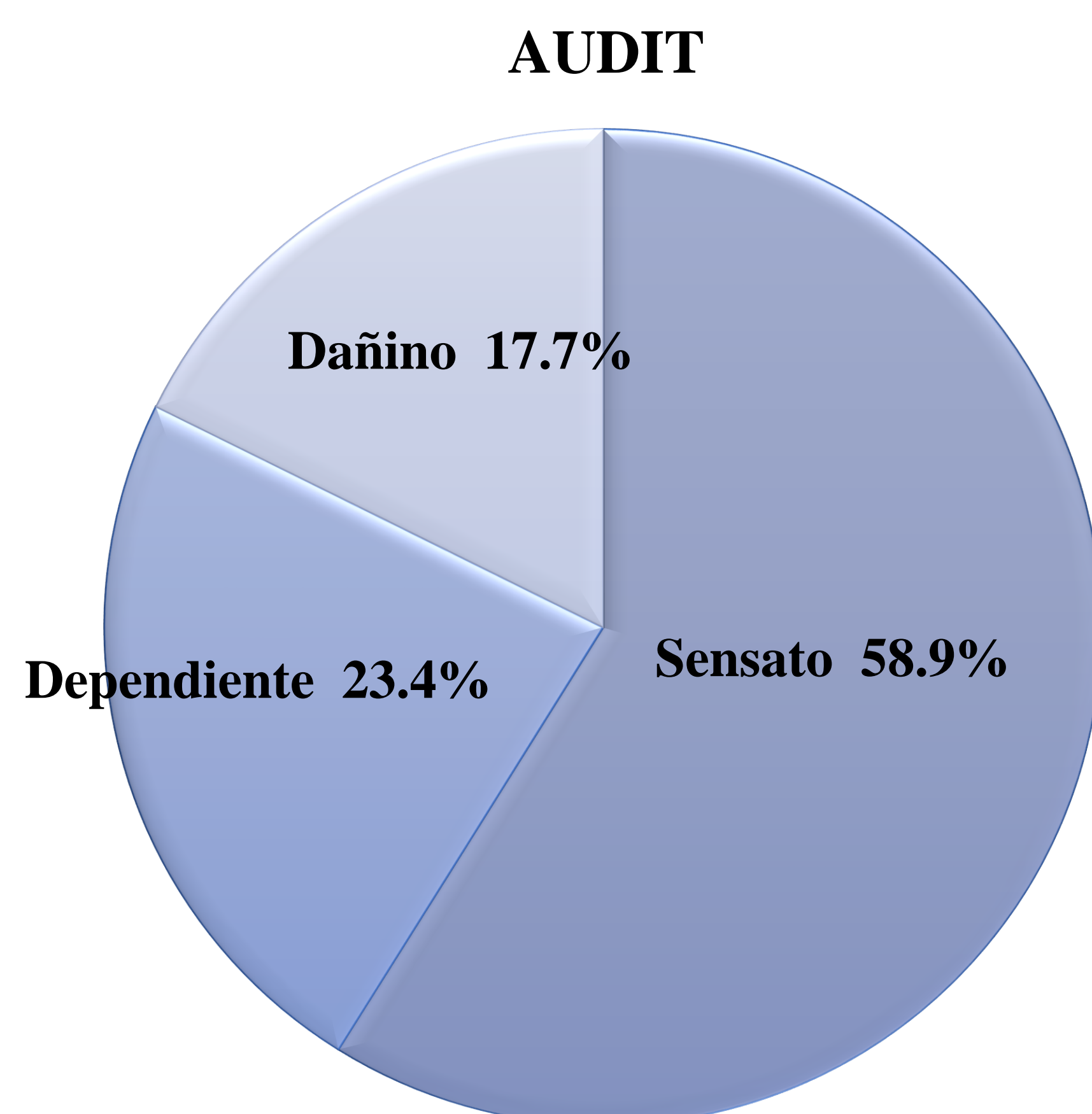
El uso de videojuegos en la actualidad es una actividad de ocio muy popular en este grupo etario y existe evidencia científica que el juego excesivo puede llegar a ser problemático y adictivo asociándose a otras conductas de riesgo como lo es el consumo de alcohol. Se documenta que a nivel mundial existen 1200 millones de adolescentes que forman la sexta parte de la población en general, este grupo se encuentra mermado por el uso excesivo de los videojuegos.

Aunado a lo anterior en el mundo aproximadamente 2300 millones de personas mayores a 15 años son consumidoras de alcohol y el 26.5% de los adolescentes entre 15 a 19 años tomaron al menos una bebida alcohólica en los últimos 12 mese. En México 20 millones de personas enfrentan consumo problemático de alcohol, reportando una edad de inicio de entre los 13 y 14 años. Por lo cual es de integres investigar estas variables para poder dar una explicación y una solución de dicha problemática.

Resultados

El 60 % de los participantes eran del sexo femenino, se documento una media de edad de 16.35 años (DE=1.036). El 98.8% reportaron un estado civil soltero y el 58.4% solo se dedica a estudiar.

Respecto al consumo de alcohol se indica quela edad de inicio de consumo fue de 15.03 años (DE=1.633), referente a lo anterior el 56.8% ha consumido alcohol alguna vez en la vida, el 56% en el último año, el 20.8% en el último mes y el 8.8.% en los últimos siete días



Bibliografía

- Organización Mundial de la Salud. *Salud del adolescente*. https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1 [Consultado 07 septiembre 2022].
- Rodríguez M, García FM. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*. 2021; 20(62):557-591. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Menéndez A, Jiménez A, Rodrigo M, Marín M, Sánchez F, Roman E, Blasco H. Internet, video game and mobile phone addiction in children and adolescents diagnosed with ADHD: A case-control study. *Adicciones*. 2022; 34(3):1-10. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1469/1168>



Objetivo

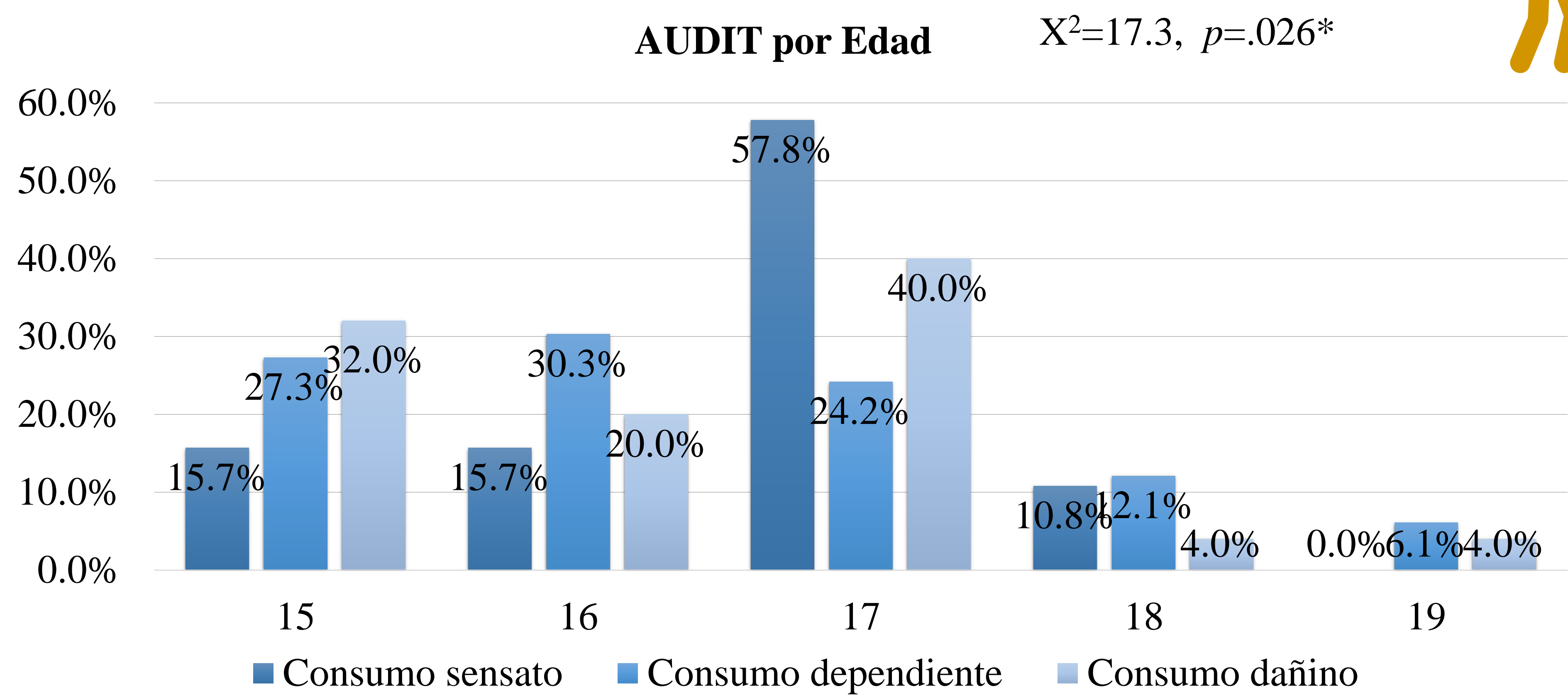
Determinar la asociación del uso de videojuegos y el consumo de alcohol en adolescentes de preparatoria.

Material y Métodos

Diseño descriptivo correlacional. La muestra fue de 250 adolescentes de preparatoria, la cual se calculado a través del programa QuestionPro con un nivel de confianza de 95%, con un margen de error de .5 y una tasa de no respuesta del 5%.

Instrumentos de recolección de datos; Cédula de Datos Personales y de Prevalencias de Consumo de Alcohol, AUDIT y CERV.

Los datos fueron capturados y analizados en el programa estadístico SPSS 27, en donde se realizó estadística descriptiva e inferencial.



Determinar el uso de videojuegos y su relación con el consumo de alcohol en adolescentes de preparatoria

Videojuegos	Coefficiente de correlación	.021
	Sig. (bilateral)	.809
Dependencia Psicológica	Coefficiente de correlación	.323
	Sig. (bilateral)	.049
Consecuencia Negativas	Coefficiente de correlación	.038
	Sig. (bilateral)	.655

Nota: n=250, n=142, *p<.01

Discusión/Conclusiones



Los resultados de este estudio fueron similares a los reportados en otras investigaciones, en donde se evidencia que el consumo de alcohol es parte de los estilos de vida de los adolescentes de preparatoria. Se puede observar que la dependencia psicológica hacia los videojuegos se relaciona con el consumo de alcohol.

Esto podría estar determinado a que el consumo de alcohol produce cambios químicos en el cerebro que incrementan la tolerancia y, por consiguiente, la dependencia a la sustancia, pues el consumo de alcohol provoca la liberación de endorfinas, unos compuestos químicos opioides que se adhieren a receptores en los centros de recompensa del cerebro provocando la sensación de placer que produce el alcohol, y todo esto puede estar asociado al deseo de jugar videojuegos para aumentar la recompensa de la sensación.

El uso de los videojuegos cada vez es más constante en el grupo etario de estudio y se asocia con el consumo de alcohol, lo cual en conjunto pueden causar problemas sociales y de salud grave para el individuo.