

RELACIÓN ENTRE EL USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS E IDEACIÓN SUICIDA: UN ESTUDIO EN TIEMPOS DEL COVID-19

I ENCUENTRO NACIONAL
Asociación de
Profesionales en
Prevención y Postvención
de la Conducta Suicida
"Papageno"



Ana Peris,¹ Iván Pérez-Díez,² Abril Gianelli,² Paola Marín,² Andrés Pemau,² Wala Ayad,²
Verónica Fernández-Rodríguez,² Víctor Martínez-Loredo,³ Alejandro de la Torre-Luque^{2,4*}

¹ Universidad Europea de Valencia
² Universidad Complutense de Madrid
³ Universidad de Zaragoza
⁴ CIBERSAM, ISCIII

INTRODUCCIÓN

La pandemia por COVID-19 ha supuesto un incremento en la exposición a pantallas y aparatos electrónicos por diversos motivos. Este aumento también incluye la frecuencia de uso de videojuegos en adolescentes y en población joven (Gavoto et al., 2020). Las personas pueden incurrir en un uso problemático de videojuegos (UPV) cuando existe una alta saliencia de los videojuegos, se observa tolerancia y recurrentes intentos fallidos de control, con el considerable deterioro en los diferentes planos vitales (Pérez y Martín., 2007). El UPV se ha relacionado con un patrón de regulación emocional desadaptativo para emociones negativas y sintomatología internalizante (Estévez-Gutiérrez et al., 2014).

Objetivo: Este estudio pretende determinar la prevalencia de UPV en una muestra de adultos jóvenes y examinar la relación entre el UPV y la ideación suicida en una muestra de adultos jóvenes.

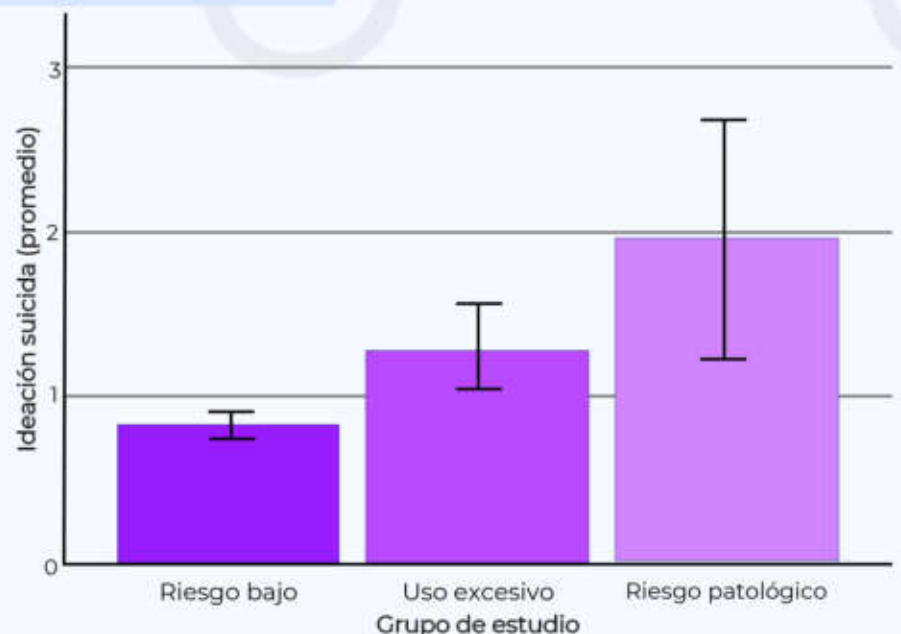
MÉTODO

Una muestra de 1410 jugadores de videojuegos de entre 18-35 años (66,4% hombres; $M = 21,12$ años, $DT = 3,29$) rellenaron instrumentos sobre UPV (GAS-7), síntomas de depresión y ansiedad (escalas Goldberg) e ideación suicida (escala de Paykel), mediante una encuesta *online*.

RESULTADOS

El 1,5% de la muestra presentaba un perfil de riesgo patológico de UPV, en comparación con el resto de los participantes (87,8% sin riesgo y 10,6% con uso excesivo de videojuegos, respectivamente). Los participantes tanto con uso excesivo como con uso problemático mostraban mayores niveles de ideación suicida (ver Figura) que los participantes sin riesgo de uso problemático ($F(2, 1332) = 14,15$, $p < 0,05$).

En relación a síntomas depresivos, se encontraron diferencias significativas entre los grupos de estudio ($F(2, 1291) = 18,03$, $p < 0,05$), con niveles crecientes de síntomas a perfil más patológico de uso de videojuegos.



CONCLUSIONES

Los hallazgos confirman que la prevalencia de uso problemático de videojuegos es significativa en cuanto a los grupos de riesgo y las variables dependientes establecidas (depresión, ideación suicida). Por tanto, los videojuegos podrían presentar una función de escape de las emociones negativas y convertirse en una estrategia de regulación emocional desadaptativa (Kim et al., 2017; Maroney et al., 2019) y la ideación suicida que repercutiría en un aumento del patrón de uso hasta convertirlo en desadaptativo.

*Contacto: af.delatorre@ucm.es
(las referencias están disponibles previa solicitud al autor de correspondencia)