

RELACIÓN ENTRE EL USO ADICTIVO DE LAS REDES SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS Y SÍNTOMAS DE TRASTORNOS PSIQUIÁTRICOS EN LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE MEDICINA DE LA UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

SONIA KARINA BARRIOS MARTINEZ*

JISETH MARÍA GOENAGA GOENAGA

GERALDINE MORALES JIMENEZ

DALMA PABA FLOREZ

RESUMEN

Las tecnologías de la información y las comunicaciones y los videojuegos han generado cambios e innovaciones que han influido significativamente en la vida de los jóvenes, debido a que los han incorporado de manera habitual en el día a día convirtiéndose en una de las necesidades básicas para la mayoría de los seres humanos. Las redes sociales han traído beneficios a la población, más sin embargo han comenzado a representar uno de los problemas que mayormente afecta a la población joven, creando en ellos una conducta adictiva. En el presente documento se abarcará el tema acerca de la relación que existe entre el uso adictivo de las redes sociales y los videojuegos y síntomas de trastornos psiquiátricos más específicamente en los estudiantes de segundo y tercer semestre del programa de medicina de la Universidad Simón Bolívar.

Palabras clave: Adicción, redes sociales, videojuegos, trastornos psiquiátricos.

ABSTRACT

Information and communication technologies and video games have generated changes and innovations that have significantly influenced the lives of young people, because they have incorporated them regularly. Social networks have brought benefits to the population, more at the same time is one of the problems that most affect young people, addictive behavior. This document will address the issue of the relationship between the addictive use of social networks and video games and symptoms of psychiatric disorders, more specifically in second and third semester students of the Simón Bolívar University medicine program.

Keywords: Addiction, social networks, video games, psychiatric disorders.

Introducción

En la actualidad, gracias a los grandes avances que se han presentado en la tecnología, principalmente en el área del

entretenimiento, más específicamente en el sector de los videojuegos y las redes sociales ha hecho que esta generación de jóvenes estén en constante contacto con este ambiente tecnológico, facilitándoles el acceso a las personas desde muy temprana edad; lo cual se ha demostrado a través de diversos estudios que favorecen la agilidad mental y el desarrollo de sus capacidades motrices, sin embargo, esto solo no trae ventajas sino que acarrea con ellas ciertas situaciones que podrían provocar un impacto a nivel emocional y mental en los jóvenes. Las redes sociales, y los videojuegos se basan en un principio fundamental el cual es el entretenimiento, las redes por su parte van direccionadas a conocer, interactuar con personas de distintas partes del mundo, en compartir el diario vivir con los demás, y por otro lado

los videojuegos brinda experiencias surrealistas con diferentes temáticas

(juegos de carros, acción) ambas confluyen con el único fin de brindar un escape de la realidad y con esto, poder sobrellevar ciertas situaciones que se presenten a nivel personal o por gusto. Todo esto, de cierta manera no actúa de forma negativa, sino hasta que llega cierto nivel, en donde gran del tiempo es invertido en las redes sociales y/o videojuegos, llevando a las personas de una u otra manera despertar cierta adicción que puede perjudicar, influir en los diferentes aspectos en la vida del joven (particularmente su desempeño académico,

las relaciones interpersonales, familiares, desenvolverse con la sociedad) más específicamente en el contexto de este trabajo en la vida del universitario.

1. Problema de Investigación

¿Existe algún tipo de relación entre el uso adictivo a las redes sociales, los videojuegos con síntomas psiquiátricos en los estudiantes del programa de medicina de la Universidad Simón Bolívar?

1.1 Planteamiento del Problema

En la actualidad, la sociedad ha ido evolucionando en todo el sentido de la palabra, tanto en lo religioso, cultural y obviamente el aspecto tecnológico no podría quedarse de lado. Este último aspecto es bastante importante debido a que el ser humano ha inventado una herramienta para aportar un grano de arena para percibir la realidad de una forma diferente, acercar a unas personas y abrir nuevas ventanas al mundo a otros individuos. El internet puede ser

posiblemente la herramienta que más ha tenido acogida y que ha penetrado de forma rápida y consistente el mundo entero, como se mencionó anteriormente ésta nos ayuda, nos facilita la comunicación con las personas que se encuentran en cualquier parte del mundo sin límite de tiempo, espacio, idioma, cultura, la cual también nos provee de manera eficaz la información que se desee o solicite permitiéndonos tener el acceso a entretenimiento, educación, comercio, entre otras.

En el mundo virtual se encuentran las redes sociales las cuales han dado un nuevo enfoque, un enorme giro al internet y a la forma en que las personas lo utilizan, de manera que los sitios web ya no solo son utilizados exclusivamente para buscar información, sino que ahora el internauta participa tanto en el recibimiento como en el aporte de información, y al mismo tiempo comparte contenidos virtuales sobre sus experiencias en el mundo real.

Pero como todo no solo tiene ventajas, sino que también encontramos muchas desventajas, en este caso haciendo referencia al internet, nos enfocamos en aquellas personas que abusan, que se excedan con el uso de esta herramienta con respecto a la cantidad de tiempo en que se

sumergen en este mundo y en el mundo de los videojuegos, siendo estos en su mayoría jóvenes teniendo en cuenta que hace varios años atrás los adultos no contaban con esta herramienta. En la última década, las investigaciones acerca de las “conductas tecnológicas adictivas” han aumentado sustancialmente, de acuerdo con que esta población de personas también lo ha hecho y ha mostrado un patrón propio que varía un poco de acuerdo con las circunstancias del individuo. Las investigaciones han puesto en manifiesto asociaciones bastante dicientes entre el uso adictivo de la tecnología y los trastornos psiquiátricos comórbidos. En este aspecto se trata más que todo de una preocupación que puede surgir por estar más de lo normal realizando actividades online impulsado de una forma incontrolable a dedicar más tiempo y esfuerzo del necesario, perjudicando de forma directa el resto de las actividades en la vida cotidiana del individuo. Puede existir el caso de que esta adicción vaya acompañada del consumo de algún tipo de sustancia psicoactiva la cual genere en el individuo dicha adicción. La última edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (5ª ed.; DSM-5; Asociación Americana de Psiquiatría, 2013)¹ reconoce formalmente el trastorno

por juego como una adicción conductual. Además, a pesar de la limitada evidencia con respecto a su etiología y curso, se incluyó el Trastorno por juego en internet como otra adicción conductual potencial en la Sección 3 del DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013).

Aunque la evidencia hasta el momento de esta relación aun es bastante limitada, un número creciente de estudios acerca del tema se han enfatizado en que el uso adictivo de los videojuegos en conjunto con otras adicciones conductuales, se caracteriza por criterios de adicción como la modificación del estado de ánimo, un aumento en el tiempo empleado en estas actividades para así de esta manera poder alcanzar el efecto deseado, el cual, antes se lograba con la inversión de tiempo muy inferior al actual; también puede generar una serie de conflictos al posponer e invertir bastante tiempo en este tipo de actividades descuidando así el ámbito social, laboral, educativo u otras actividades que el individuo desempeñaba anteriormente y el intento fallido para reducir o controlar la conducta(Griffiths, 2005)(1).

Todas las personas independientemente del sexo, edad, estado civil, tenemos acceso a

internet, más específicamente a las redes sociales y videojuegos. Investigaciones previas también han demostrado y plasmado que independientemente de la población pueden volverse adictos a la tecnología, pero en el caso del sexo, cada uno de estos se inclina por diferentes actividades en línea (Kuss et al., 2014) La población masculina, por ejemplo, es más propensa en volverse adictos a los diferentes videojuegos, juegos al azar que les ofrece esta plataforma; mientras que las mujeres tienden a inclinarse más por el uso prolongado de medios de comunicación social, mensaje de textos y compras en línea.(2)

La depresión, ansiedad y agresividad son de los aspectos más relevantes a estudiar en esta situación a nivel mundial, nacional y local, como las enfermedades del nuevo siglo, siendo la población universitaria el grupo más afectado y representativo a nivel local. En Colombia, el 50 % de los jóvenes juegan activamente en línea, así fue revelado por un estudio denominado gamers Colombia. Este reporte indicaba que la gran mayoría de las personas con uso de videogamers lo realizan mediante Celulares y dispositivos móviles en especial el 63.8% de ellos, lo realizan cómo hobby, actividad de dispersión e incluso el

escape intangible de psicopatologías actuales (3)

Cabe resaltar para tener en cuenta que las investigaciones a nivel de instrucciones Psiquiátricas resaltan a la población universitaria con un ritmo avanzado en adicción, lo cual se ha convertido en un negocio invisible mediante las compras online. Las investigaciones demuestran que los síntomas del TDAH pueden durar y mantenerse hasta la adultez y tener un cierto impacto significativo en las relaciones interpersonales, el recorrido profesional e incluso en la seguridad personal de los pacientes que sufren este trastorno. Ya que muchas veces este trastorno no suele ser bien comprendido, muchas pacientes que lo padecen no reciben el correcto tratamiento y, como resultado, nunca llegan a alcanzar su más alto nivel de superación. Una gran porción de este problema se debe a lo complicado que resulta ser su diagnóstico incluso aun mas si se trata de adultos. Algunos trastornos psiquiátricos, especialmente los emocionales como puede ser el caso de la ansiedad, la depresión puede aumentar el riesgo de desarrollar una adicción (Kessler, Chiu et al., 2005), debido a que ciertas conductas pueden ayudar con el alivio de los síntomas de ansiedad, depresión debido

a las diversas consecuencias negativas (Lieb, 2015). La adicción puede explicarse mediante el reforzamiento positivo. Los publicistas utilizan esos refuerzos positivos como técnicas de marketing ya que consiguen el aumento de las ventas de móviles con acceso a internet y redes sociales o las ventas de videojuegos. Son reforzantes positivos porque aumentan la probabilidad de consumo. También se refuerza el contexto social por la aprobación del grupo de iguales, el aumento del reconocimiento social y la integración en el grupo. El reforzamiento negativo se observa cuando un individuo es adicto y lo hace para evitar el síndrome de abstinencia, evitar un estado emocional desagradable como la ansiedad o la depresión o un malestar por no estar conectado a internet. Otra de las consecuencias negativas es la privación de sueño, permaneciendo despierto hasta altas horas de la madrugada, lo cual podría dar lugar a fatiga, debilitación del sistema inmunitario y un deterioro de la salud. Los efectos negativos de la adicción se expresan en los ámbitos familiar y académico y profesional (Young 1999). El adicto se aísla del entorno y no presta atención a otros aspectos de las obligaciones sociales (Echeburúa 1999) (4)

Se han publicado estudios de gran interés en salud pública tales como “Patrón de uso y dependencia de videos juegos en infancia y adolescencia” de la universidad de valencia, debido que el internet es el boom en la actualidad y este puede llevar a las personas a que adopten comportamientos o adicciones que puedan afectar de una u otra manera su vida social, laboral, entre otros campos. Por otro lado, nos facilitaría conocer acerca de que tan comunes o frecuentes son este tipo de situaciones y su incidencia que en la actualidad este flagelo es de lo más comunes porque está inmerso todas las personas desde distintas edades pero los que están más expuestos son los niños y adolescentes que son los que más utilizan los videojuegos y están propensos a percibir daño psicológicos debido a la inmersión de estos en su vida cotidiana según estudios más del 70% de los adolescentes alguna vez han jugado mas de dos veces un videojuego debido a que la revolución tecnológica es facilitador de este.

	CHIC AS	CHI COS	10-11 AÑOS	12-16 AÑOS
PORTATIL	66	56	73	45
SOBREMESA	46	74	64	60
PC	60	54	52	62

(5).

En consecuencia, la realización de este trabajo es importante porque nos permite establecer la asociación entre el uso adictivo a las redes sociales, los videojuegos y los síntomas de trastornos psiquiátricos en los estudiantes de segundo y tercer semestre del programa de medicina de la Universidad Simón Bolívar, teniendo en cuenta la psiquiatría para poder incrementar el trabajo investigativo que se ha hecho hasta el momento en este tema.

2. JUSTIFICACIÓN

Ante los avances que ha tenido la tecnología desde hace unas décadas para acá, el internet ha sido una de las herramientas que se ha instaurado de una manera rápida, generando un cambio en la forma de comunicación. No solo consigo ha traído ventajas, si no también ciertas desventajas con respecto al uso excesivo y/o adictivo de este, ya sea, por medio de la utilización de las redes sociales, videojuegos, entre otros. La importancia de este tema radica en que muchas personas se exceden con el uso de este instrumento, tanto así que se convierte en una necesidad, se vuelve el eje de su vida y ocupa gran

parte de su tiempo, hasta llegar al punto de interferir con el cumplimiento de las diferentes obligaciones de su vida cotidiana y convertirse en una “adicción”(6)

La presente investigación surge de la necesidad de estudiar la asociación entre el uso de las redes sociales y los videojuegos y síntomas de trastornos psiquiátricos enfocados más que todo a la comunidad estudiantil de segundo y tercer semestre de medicina de la Universidad Simón Bolívar, y de esta manera determinar qué relación existe con la edad, el estado civil, y en qué grupo etario predomina esta problemática mayormente. Esta investigación busca propiciar información útil a toda la comunidad, y más que todo aportar en la rama de la salud pública de la ciudad de Barranquilla y la región Caribe, proporcionándoles datos acerca de este tema en nuestra comunidad universitaria. Debido a que no se cuentan con suficientes estudios a nivel nacional y local acerca de este tema que tanto auge ha tenido en los últimos años, el presente proyecto nos brinda información acerca de la asociación que existe entre el uso adictivo de las redes sociales, videojuegos y los trastornos psicológicos en la comunidad universitaria que tanto ha sido afectada. Por otra parte,

contribuye a ampliar los datos o información que exista al respecto para contrastarlos con otros estudios similares y analizar las posibles variantes según el grupo etario y estado civil.

3. OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar la asociación entre el uso adictivo a las redes sociales, los videojuegos y los síntomas de trastornos psiquiátricos en los estudiantes de del programa de medicina de la Universidad Simón Bolívar.

Objetivos específicos:

- Establecer la asociación entre la edad y la adicción a las redes sociales y los videojuegos en los estudiantes de segundo y tercer semestre del programa de medicina de la Universidad Simón Bolívar.
- Identificar la asociación entre el estado civil y la adicción a las redes sociales y los videojuegos en los estudiantes del programa de medicina de la Universidad Simón Bolívar.

- Determinar el grupo etario más prevalente a la adicción a las redes sociales y los videojuegos en los estudiantes del programa medicina de la Universidad Simón Bolívar.
- Establecer la relación entre los trastornos psiquiátricos y la adicción a las redes sociales y los videojuegos en los estudiantes del programa medicina de la Universidad Simón Bolívar.

3. Marco Teórico

A lo largo de la historia de la humanidad, el ser humano ha creado nuevas tecnologías para facilitar su trabajo y para cubrir sus necesidades, pero a medida que la tecnología ha ido avanzando el ser humano también este ha ido creando nuevas necesidades, cada uno ha obtenido algún medio digital, ya sea por gusto o simplemente para poder presumir ante los demás su nueva adquisición, y estar al día con lo más actualizado.

En la comunidad muchos de estos artefactos tienden a generar una especie de adicción, afectando de manera especial a los jóvenes que son los que de una u otra

forma se encuentran en mayor contacto con estos aparatos, afectando de esta manera su parte psicológica, influenciando en su manera de ser, de pensar y en muchas ocasiones modificando hasta su manera de actuar, esto ha sido un problema en la educación de la actualidad, debido a que los estudiantes prefieren estar conectados en un equipo electrónico que atender a las direcciones provenientes de sus respectivos maestros.

Cada equipo tecnológico ha llegado a convertirse en una necesidad que cada vez se hace más grande para los jóvenes en la actualidad, e influye directamente también en la constante creación de ellos e innovación de estos. En el mundo virtual en el cual están inmersos los jóvenes, ellos son los propios autores de sus respectivas historias, pero se desprende el interrogante, ¿es atenta esta historia? ¿es una réplica? ¿es una obra de ficción en la que cada es el responsable de la construcción de su propio yo? En el contexto de las comunidades que se conectan a través de internet resulta dudoso el uso que suele hacer la expresión de una comunidad virtual aplicada, y que de hecho constituyen a una comunidad real alejada físicamente.

Cuando la red tiene como función agrupar socialmente a las personas se corre el riesgo de extrapolar las denominaciones tecnológicas al plano de la definición social; es una comunidad imaginaria. El uso de los videos juegos y del internet se aprecia con frecuencia en los jóvenes de las universidades que sienten un tipo de atracción hacia el propio medio tecnológico.

Así se habla con naturalidad de la cultura digital. Muchas veces todos estos aparatos los emplean de una forma distinta a la que fue creada, se exceden en el uso de estos o simplemente no les aportan de manera significativa o sacan el provecho que deberían, afectando de forma directa todo lo relacionado con el ambiente familiar, laboral, etc.

La OMS propone la siguiente definición para la adicción: Es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad (7)

Las adicciones pueden afectar a todos los grupos de edad. Sin embargo, la adicción a las nuevas tecnologías y dispositivos electrónicos con internet, se producen más en adolescentes y jóvenes (8) Según la OMS, una de cada cuatro personas sufre de trastornos relacionados a adicciones.

Los dispositivos electrónicos con internet en su mayoría se vuelven más atractivos si nos dan acceso a comunicarnos y navegar por internet (9) Entre las adicciones a nuevas tecnologías más significativas, ¿se encuentran el uso del teléfono móvil; ya que en adolescentes además de ser un medio de comunicación, se utiliza como instrumento de ocio y entretenimiento. No obstante, de forma incorrecta puede promover consecuencias desfavorables. Según un estudio realizado en Centro América y el Caribe (2016), 46% de la población dedica un total de 3 horas al día a las redes sociales. El mismo estudio demuestra que existe mayor uso de teléfonos móviles inteligentes con un 94%, laptops 41% y tablets 23%. Tomando como punto de referencia la definición de la OMS, varios autores se han adentrado a dar una definición a la ciberadicción, como lo hizo el psiquiatra Iván Goldberg en 1995,

quien propuso, un conjunto de criterios para el diagnóstico del trastorno de adicción a Internet (IAD) basados en los criterios diagnósticos del abuso de sustancias.

(10)

Posteriormente la doctora Kimberly Young en 1996, creadora del Center for On-Line Addiction de la Universidad de Pittsburg, estableció un grupo de criterios para diagnosticar el síndrome de la Adicción a Internet (infoadicctiondisorder [IAD]) adaptados de los utilizados para el diagnóstico de Juego Patológico. Para la doctora Young la adicción a Internet es: “un deterioro en el control de su uso que se manifiesta como un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Es decir, la persona ‘netdependiente’ realiza un uso excesivo de Internet, lo que le genera una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales”. Al mismo tiempo propuso un cuestionario de nueve ítems, considerando adicto a Internet a la persona que puntúa afirmativamente a cinco o más de los ítems y siempre que los

síntomas no se expliquen por la existencia de un trastorno mental (manía).

Tabla 2. Síndrome de la adicción a Internet⁴

1	¿Dedica más tiempo del que cree que debería a navegar por la red?
2	¿Piensa que tendría un problema si redujera el tiempo que pasa en Internet?
3	¿Se han quejado sus familiares de las horas que dedica al ordenador?
4	¿Le resulta duro permanecer alejado de la red varios días seguidos?
5	¿Se resienten sus relaciones al pasar muchas horas conectado al ordenador?
6	¿Existen áreas o archivos de la red a los que encuentra difícil resistirse?
7	¿Tiene problemas para controlar el impulso a adquirir productos y servicios ofertados en la red?
8	¿Ha intentado, sin éxito, reducir su uso?
9	¿Extrae gran parte de su placer vital del hecho de estar conectado a la red?

Por otra, podemos asociar la adicción a la presencia de comorbilidades psiquiátricas en una parte de la población afectada que podría enmascarar o actuar como un factor que genere confusión diagnóstica. A pesar de la unanimidad reseñada, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su próxima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), incluirá por primera vez el trastorno por videojuegos como un trastorno mental más y lo define como: “un comportamiento persistente o recurrente de juego” –ya sea online u offline– que se manifiesta a través de tres signos:

- Ausencia de control en la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega.

Tabla 1. Criterios diagnósticos para el trastorno de adicción a Internet³

Cambios drásticos en los hábitos de vida a fin de tener más tiempo para conectarse
Disminución generalizada de la actividad física
Descuido de la salud propia a consecuencia de la actividad en Internet
Evitación de actividades importantes a fin de disponer de mayor cantidad de tiempo para permanecer conectado
Deprivación o cambio en los patrones de sueño a fin de disponer de más tiempo en la red
Disminución de la sociabilidad que tiene como consecuencia la pérdida de amistades
Negligencia respecto a la familia y amigos
Rechazo a dedicar tiempo extra en actividades fuera de la Red
Deseo de más tiempo para estar frente al ordenador
Negligencia respecto al trabajo y las obligaciones personales

- Prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias
- Persistencia de la conducta o incremento de esta “a pesar de las consecuencias negativas asociadas”.

Un reciente estudio realizado por la Cátedra para el Desarrollo Social de la Universidad Camilo José Cela (UCJC), en estudiantes de cuarto curso de la ESO (15 y 16 años) en la ciudad de Madrid se ha explorado el uso y abuso de las nuevas tecnologías (NTIC) y su relación con indicadores de salud mental, encontrando una alta prevalencia de problemas relacionados con el uso inadecuado de estas. De todos ellos destacamos: Teléfono móvil. Más de la mitad de los adolescentes hacen un uso inadecuado del teléfono móvil: 28,4% muestra un uso de riesgo, el 21% hace un uso abusivo y el 8% presenta dependencia de su smartphone.

- WhatsApp. El 43,5% de los adolescentes presenta una conducta problemática en su uso: el 21% muestra un uso de riesgo, el 14,5% de abuso y el 8% de dependencia.

- Redes sociales. Cerca del 40% presentaban un uso problemático: el 19% mostró un uso de riesgo, el 13% abuso y el 7% dependencia.
- Videojuegos. En el mismo porcentaje que las anteriores, en torno a un 40% de los adolescentes madrileños, utilizaban aplicaciones de videojuegos de forma problemática. El 24% presentaban uso de riesgo, el 12,5% abuso y el 5,7% dependencia (12)

Siguiendo con lo anteriormente mencionado, la Sociedad Española de Patología Dual, recientemente ha publicado un comunicado en el que se señala que solo una minoría de las personas que habitualmente utilizan los videojuegos pueda desarrollar un comportamiento adictivo y sitúa este riesgo en un porcentaje no superior al 10%. Este porcentaje de personas son aquellas en las que existen factores de riesgo genéticos, neurobiológicos y medioambientales que condicionan una mayor vulnerabilidad para desarrollar estas conductas compulsivas, que aumentan si se sufre, además, otro trastorno mental (13)

Existen una serie de factores de riesgos como se mencionó anteriormente que son referidos en la literatura científica y actuarían como factores de vulnerabilidad en el desarrollo de adicción a las NTIC.

Tabla 3. Factores de riesgo de abuso/dependencia a las NTIC¹⁴⁻¹⁶

Adolescencia (búsqueda de sensaciones nuevas, impulsividad)	
Estados emocionales	
Disforia	
Intolerancia a estímulos displacenteros físicos o psíquicos	
Búsqueda de sensaciones fuertes	
Personalidad	
Timidez excesiva, introversión, inseguridad	
Baja autoestima	
Rechazo de la imagen corporal	
Estilo de afrontamiento inadecuado ante las dificultades cotidianas	
Alexitimia	
Falta de identidad	
Enfermedades mentales	
Depresión	T. control de impulsos
TOC	Fobia social
TDAH	T. conducta alimentaria
Abuso de drogas	Hostilidad
Bipolaridad	
Otras	
Personas insatisfechas con su vida	
Carencia de afectos consistentes	

Uso adictivo de las redes sociales

¿Con qué frecuencia durante el último año pasaste mucho tiempo pensando en las redes sociales o en el uso que le ibas a dar a las mismas?

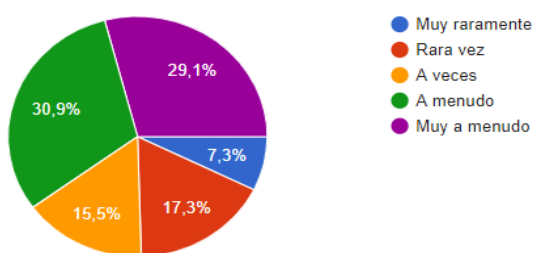


Figura No. 1

De acuerdo con la figura No. 1, podemos encontrar que el 30,9% de la población estudiada, la cual consta de 110 personas, las cuales pensaban en las redes sociales o en el uso que se les iba a dar de forma “A menudo”, seguido del 29,1% que lo hacía de forma “Muy a menudo”. Posteriormente se halla que el 17,3% lo

hace “Rara vez”; el 15,5% “A veces” y, por último, un 7,3% que lo hace “Muy raramente”.

¿Con qué frecuencia durante el último año sentiste la necesidad de usar las redes sociales más y más?

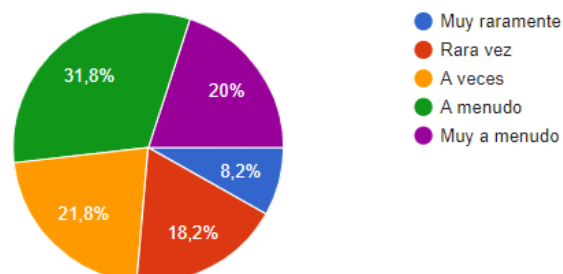


Figura No. 2

Continuando con la encuesta, en la figura No. 2, se obtuvo que el 31,8% de los encuestados “A menudo” sintieron la necesidad de usar las redes sociales más y más, posteriormente se encuentra un 21,8% que “A veces” sentía esta necesidad, un 20% lo hacía de forma “Muy a menudo”. En los dos últimos lugares están con un 18,2% “Rara vez” y con un 8,2% que lo hacían “Muy raramente”.

¿Con qué frecuencia durante el último año usaste las redes sociales para olvidarte de los problemas personales?

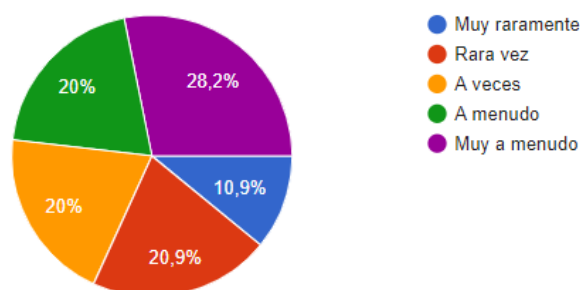


Figura No. 3

En la figura No. 3, se halla que el 28,2% de la población utilizada en este estudio utiliza las redes sociales para olvidar los problemas presentes en su vida personal “Muy a menudo”, seguido de un 20,9% que

lo hace “Rara vez”. Continuando se encuentra un 20% que lo hace “A menudo”, un 20% “A veces”, y para finalizar un 10,9% lo hace “Muy raramente”.

¿Con qué frecuencia durante el último año intentaste sin éxito reducir el uso de las redes sociales?

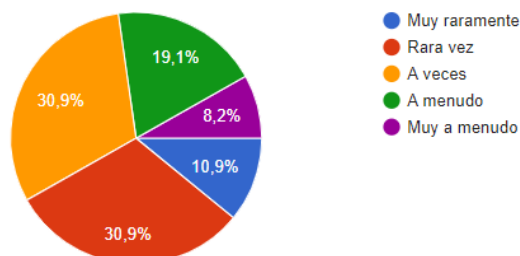


Figura No. 4

En la figura No. 4, se encuentra que un 30,9% de los encuestados lo intentó sin obtener éxito la reducción del uso de las redes sociales “Rara vez”, posteriormente un 30,9% lo hizo “A veces”, un 19,1% “A menudo” intentó esto. Por último, se halla un 11,1% “Muy raramente” y un 10,9% “Muy a menudo”.

¿Con qué frecuencia durante el último año te has inquietado o preocupado porque te han prohibido usar las redes sociales?

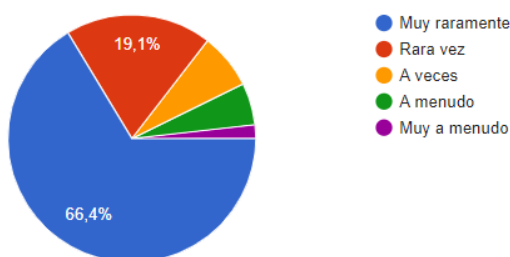


Figura No. 5

De acuerdo con la figura No. 5, podemos encontrar que el 66,4% de la población estudiada se han inquietado o preocupado porque les han prohibido el uso de las redes sociales “Muy raramente”, seguido del 19,1% que lo hacía “Rara vez”. Posteriormente hallamos un 7,3% que seleccionó “A veces”, luego un 5,5% lo hacía “A menudo” y por último

encontramos el 1,8% en el último año se ha inquietado o preocupado “Muy a menudo” por que le han prohibido la redes sociales.

¿Con qué frecuencia durante el último año usaste tanto las redes sociales que han tenido un impacto negativo en tu trabajo/estudio?

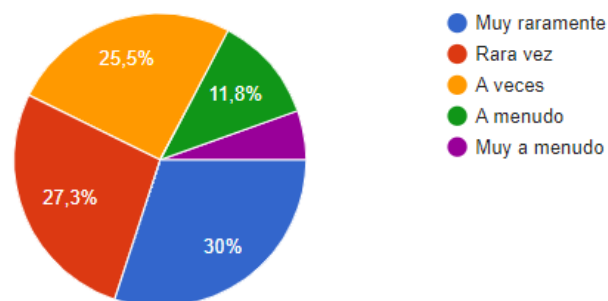


Figura No. 6

En la figura No.6, se obtuvo que el 30% de los encuestados “Muy raramente” usaron tanto las redes sociales que hayan tenido un impacto negativo tanto en el ámbito laboral como en el estudio, posteriormente se encuentra un 27,3% que “Rara vez” pasó por esto, un 25,5% lo hacía “A veces”. En los dos últimos lugares están con un 11,8% “A menudo” y con un 5,5% que lo hacían “Muy a menudo”.

Uso adictivo a los juegos

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses pensaste en usar un juego durante todo el día?

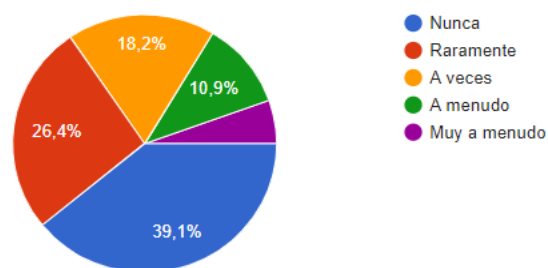


Figura No. 7

En la figura No. 7, se halla que el 39,1% de la población utilizada en este estudio durante los últimos seis meses pensó en

usar un juego durante todo el día “Nunca”, seguido de un 24,6% que lo hace “Raramente”. Continuando se encuentra un 18,2% “A veces” que optan por esta opción; un 10,9% “A menudo”, y para finalizar un 5,5% lo hace “Muy a menudo”.

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses pasaste cada vez más tiempo en los juegos?

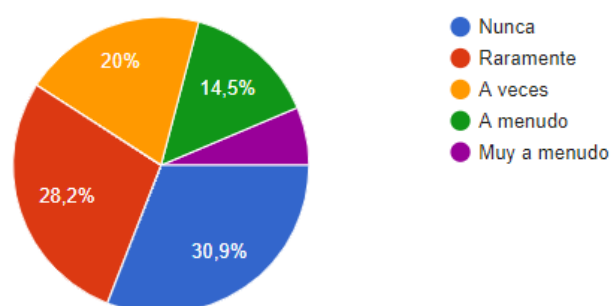


Figura No. 8

En la figura No. 8, se evidenció que el 30,9% durante los últimos seis meses pasó cada vez más tiempo en los juegos, respondieron “Nunca”, posteriormente un 28,2% lo hizo “Raramente”, un 20% “A veces” realizó esto. Por último, se halló que el 14,5% “A menudo” y un 6,4% “Muy a menudo”.

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses jugaste juegos para olvidarte de la vida real?

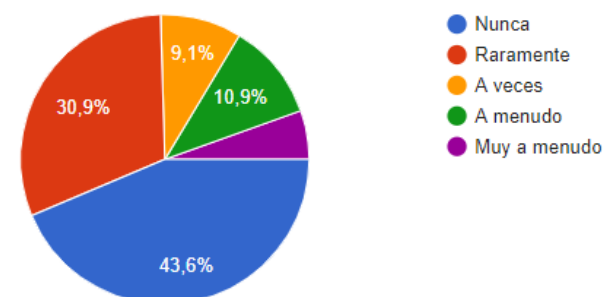


Figura No. 9

Los resultados obtenidos en la figura No.9, indican que un 43,6% de la población, en los últimos seis meses jugaron juegos para olvidarse de la vida real, no lo hicieron “Nunca”, seguido del 30,9% que lo hacía “Raramente”. Posteriormente se halla que el 9,1% lo hace “A veces”; el 10,9% “A menudo” y, por último, un 5,5% que lo hace “Muy a menudo”.

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses han intentado otros reducir tu uso de los juegos infructuosamente?

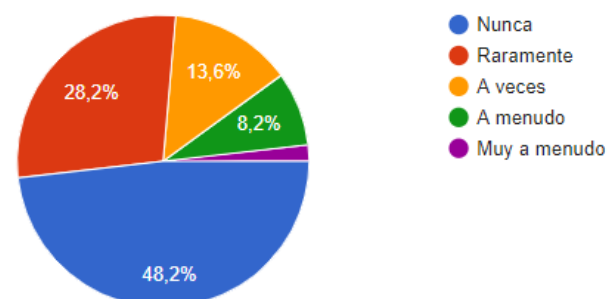


Figura No. 10

Continuando, en la figura No. 10, se obtuvo que el 48,2% de los encuestados “Nunca” otras personas intentaron reducir su uso de los juegos infructuosamente, posteriormente se encuentra un 28,2% que “Raramente” pasaba esto, un 13,6% lo hacía “A veces”, un 8,2% “A menudo” y por ultimo un 1,8% “Muy a menudo”

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses te has sentido mal cuando no pudiste jugar?

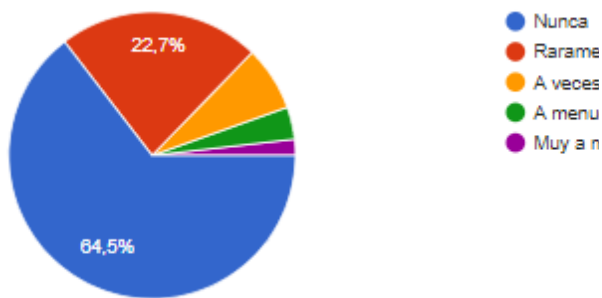


Figura No. 11

Con respecto a la figura No 11, se obtuvo que el 64,5% “nunca” durante los últimos seis meses se han sentido mal cuando no pudieron jugar, seguidamente se encuentra un 22,7% que “Raramente” se sintieron mal, luego un 7,3% que “A veces” se sentían mal, un 3,6% que “A menudo” se sentían mal y por ultimo un 1,8% “Muy a menudo”.

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses tuviste peleas con otros (por ejemplo, familiares, amigos) durante el tiempo que pasaste jugando?

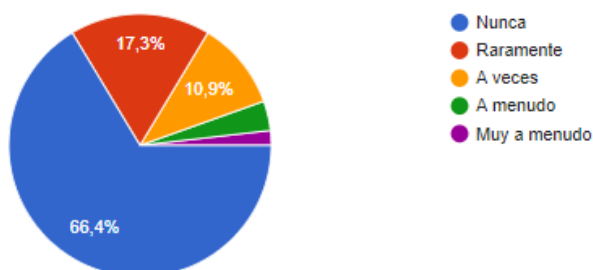


Figura No. 12

Continuando con la figura 12, se obtuvo que el 66,4% de la población estudiada “Nunca” tuvieron peleas con otras personas durante el tiempo que pasaron jugando, seguido de un 17,3% que

“Raramente” tuvo peleas, un 10,9% que “A veces” las tenían, luego un 3,6% que “A menudo” tenía peleas con otras personas y por último, un 1,8% que “Muy a menudo” las tenía.

¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses has descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, la escuela, el trabajo, los deportes) para jugar?

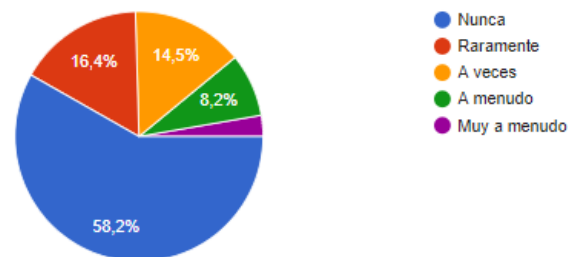


Figura No. 13

En la figura No.13, se evidenció que el 58,2% de la población encuestada dijo que “Nunca” durante los últimos seis meses ha descuidado otras actividades importantes para poder jugar, luego un 16,4% de los encuestados respondieron que “Raramente” lo hacía, un 14,5% que respondieron “A veces”, seguido de un 8,2% los cuales respondieron que “A menudo” y por ultimo un 2,7% los cuales marcaron la opción de “Muy a menudo”.

Trastorno por déficit de atención/hiperactividad

¿Con qué frecuencia tiene usted dificultad para acabar los detalles finales de un proyecto, una vez que ha terminado con las partes difíciles?

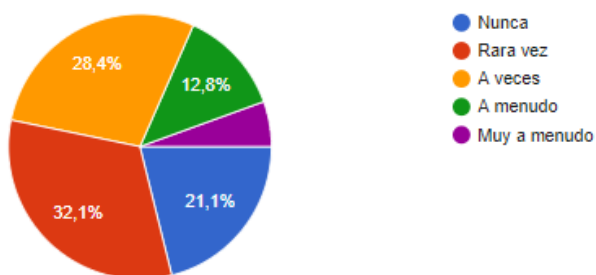


Figura No. 14

En la figura No. 14, se logró demostrar que el 21,1% “Nunca” ha tenido dificultad para acabar los detalles finales de un proyecto, una vez que ha terminado con las partes difíciles, el 32,1% respondió que “Rara vez” tenían dificultad, seguido de un 28,4% que respondieron “A veces”, luego un 12,8% dijo que “A menudo” y por último el 5,5% de la población encuestada respondió que “Muy a menudo” presentaban esta dificultad.

¿Con qué frecuencia tiene usted dificultad para ordenar las cosas cuando está realizando una tarea que requiere organización?

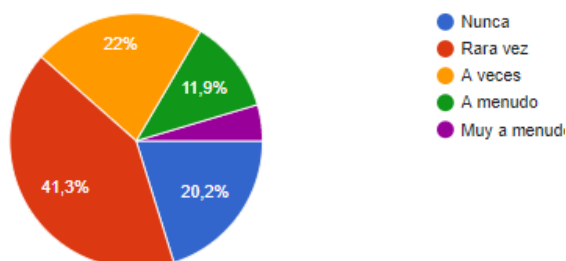


Figura No.15

En la figura No. 15 se logró probar que el 20,2% de los encuestados respondieron que “Nunca” tenían dificultad para ordenar las cosas cuando realizan una tarea que requiere organización, el 41,3% respondió que “Rara vez” seguido del 22% que respondieron “A veces”, luego se halla que el 11,9% respondió que “A menudo” presenta dificultad y por ultimo el 4,6% “Muy a menudo”.

¿Con qué frecuencia tiene usted problemas para recordar citas u obligaciones?

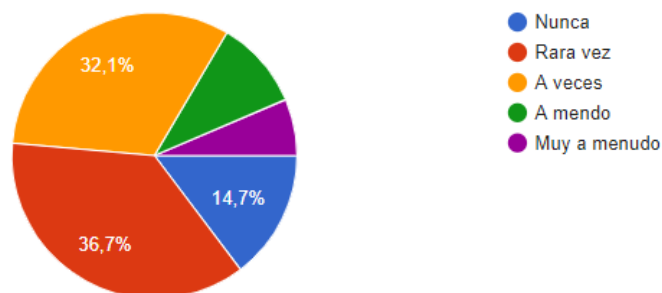


Figura No. 16

Los resultados obtenidos en la figura N.16 indican que el 14,7% de los encuestados “Nunca” tienen problemas para recordar citas u obligaciones, el 36,7% “Rara vez”, seguido de un 32,1% que respondió que “A veces” tienen este problema, luego encontramos un 10,1% que respondieron “A menudo” y finalmente 6,4% dice que “Muy a menudo” presentan dicho problema.

Cuando tiene que realizar una tarea que requiere pensar mucho, ¿Con qué frecuencia evita o retrasa empezarla?

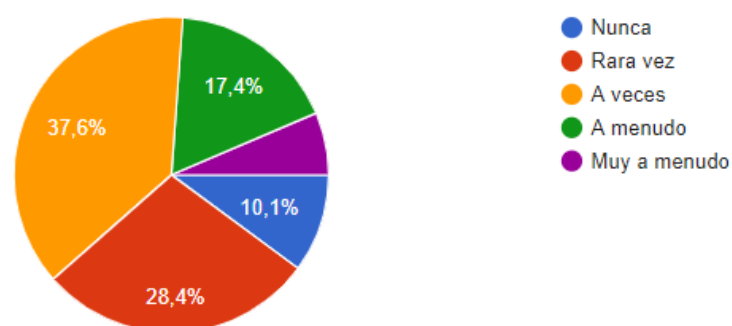


Figura No.17

Continuando con la interpretación, en la figura No.17 obtuvimos que el 10,1% de los encuestados marcaron la opción “Nunca”, el 28,4% de los encuestados dicen que “Rara vez” evitan o retrasan

empezar estas tareas, seguido de un 37,6% que respondieron “A veces”, posterior a ello el 17,4% dicen que “A menudo” evitan o retrasan empezar dichas tareas y por ultimo el 6,4% de los encuestados dice que “Muy a menudo”.

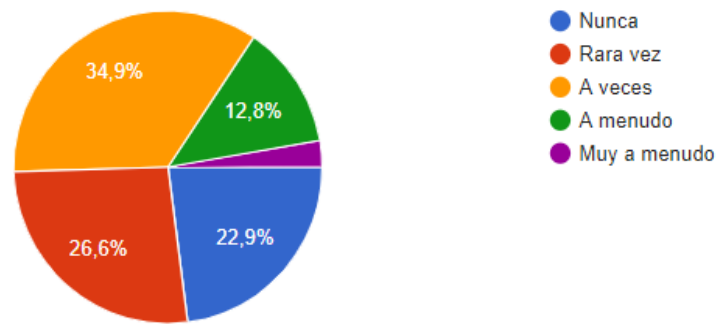


Figura No. 19

En la figura No. 19, se encontró que el 22,9% “Nunca” se ha sentido demasiado activo e impulsado a hacer cosas, como si lo empujase un motor, el 26,6% de la personas encuestadas respondieron que “Rara vez” se han sentido así, el 34,9% respondieron que “A veces”, seguidos de un 12,8% los cuales marcaron que “A menudo” se sienten así y finalmente un 2,8% de la población marcó la opción de “Muy a menudo”

¿Con qué frecuencia mueve continuamente o retuerce las manos o los pies cuando tiene que permanecer sentado por mucho tiempo?

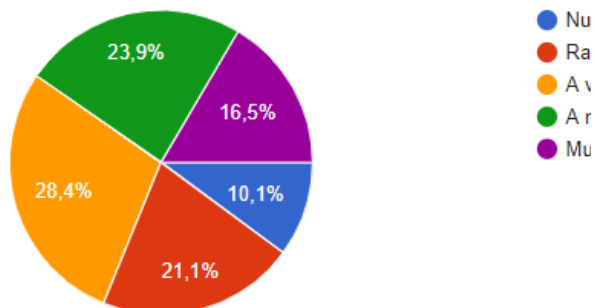


Figura No. 18

En la figura No. 18, se detecto que el 10,1% “Nunca” mueve continuamente o retuerce las manos o los pies cuando tiene que permanecer sentado por mucho tiempo, el 21,1% respondió que “Rara vez” le sucede, el 28,4% de los encuestados respondieron que “A veces”, seguido de un 23,9% los cuales respondieron que “A menudo” y finalmente un 16,5% respondió que “Muy a menudo” le sucede.

¿Con qué frecuencia se siente demasiado activo e impulsado a hacer cosas, como si lo empujase un motor?

BIBLIOGRAFÍA

1. Pertuz-Cortes C, Navarro-Jiménez E, Laborde-Cárdenas C, Gómez-Méndez P, Lasprilla-Fawcett S. Implementation of clinical practice guidelines for the timely detection and diagnosis of eating disorders in adolescents and adults in the outpatient and priority department of a public psychiatric hospital in Colombia. *Rev Colomb Psiquiatr*. 2018 Apr 1;
2. Clemente-Suárez VJ, Hormeno-Holgado AJ, Jiménez M, Agudelo JCB, Jiménez EN, Perez-Palencia N, et al. Dynamics of Population Immunity Due to the Herd Effect in the COVID-19 Pandemic. *Vaccines* [Internet]. 2020 May; Available from: <https://www.mdpi.com/2076-393X/8/2/236>
3. Clemente-Suárez VJ, Navarro-Jiménez E, Jimenez M, Hormeño-Holgado A, Martinez-Gonzalez MB, Benitez-Agudelo JC, et al. Impact of COVID-19 Pandemic in Public Mental Health: An Extensive Narrative Review. *Sustainability* [Internet]. 2021 Mar 15;13(6):3221. Available from: <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/6/3221>
4. Ortiz-Barrios M, Gul M, López-Meza P, Yucesan M, Navarro-Jiménez E. Evaluation of hospital disaster preparedness by a multi-criteria decision making approach: The case of Turkish hospitals. *Int J Disaster Risk Reduct* [Internet]. 2020 Jul;101748. Available from: <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S221242092030354X>

5. Gonzalez CP, Illera EF, Cárdenas CL, Jimenez EN, Mendez PG, Peralta VV, et al. Screening of Anxiety and Depression in Patients With Fibromyalgia From 18 to 65 Years Old and Its Relationship With the Severity of Fibromyalgia and Quality of Life. *Glob J Health Sci* [Internet]. 2018 Nov 5;10(12):12. Available from: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/gjhs/article/view/0/37317>
6. Navarro-Mancilla A, Rueda-Jaimes GE. Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura. *Rev Colomb Psiquiatr* [Internet]. 2007;36(4). Available from: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v36n4/v36n4a08.pdf>
7. Pertuz-Cortes C, Navarro-Jiménez E, Laborde-Cárdenas C, Gómez-Méndez P, Lasprilla-Fawcett S. Implementación de una guía de práctica clínica para la detección oportuna y el diagnóstico de trastornos de la conducta alimentaria en adolescentes y adultos en el servicio de consulta externa y prioritaria de un hospital mental público de Colombia. *Rev Colomb Psiquiatr* [Internet]. 2018 Jul; Available from: <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0034745018300696>
8. Navarro Jimenez E, Fontalvo R, Laborde C, et al. Implementación de la Guía de Práctica Clínica (GPC) para la detección temprana, diagnóstico y atención integral del episodio depresivo y trastorno depresivo recurrente en adultos en el Hospital Universitario Cari ESE Neurociencias de Barranquilla. *Salud Uninorte* [Internet]. 2016;32(3). Available from: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/salud/article/view/8416>
9. Cheng C, Li AY. Internet Addiction Prevalence and Quality of (Real) Life: A Meta-Analysis of 31 Nations Across Seven World Regions. *Cyberpsychology, Behav Soc Netw* [Internet]. 2014 Dec;17(12):755–60. Available from: <http://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2014.0317>
10. Kuss DJ, Griffiths MD. Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *J Behav Addict* [Internet]. 2012 Mar;1(1):3–22. Available from: <http://www.akademai.com/doi/abs/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
11. Young K. The Evolution of Internet Addiction Disorder. In 2015. p. 3–17. Available from: http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-07242-5_1
12. Rodillo BE. Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en adolescentes. *Rev Médica Clínica Las Condes* [Internet]. 2015 Jan;26(1):52–9. Available from: <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0716864015000097>
13. Fried R, Petty C, Faraone S V., Hyder LL, Day H, Biederman J. Is ADHD a Risk Factor for High School Dropout? A Controlled Study. *J Atten Disord*. 2016 May;20(5):383–9.
14. Alonso C, Romero E. El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica

- de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados. Actas españolas Psiquiatr. 2017;45(2):62–70.
15. Andreassen CS, Billieux J, Griffiths MD, Kuss DJ, Demetrovics Z, Mazzoni E, et al. The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. Psychol Addict Behav [Internet]. 2016 Mar;30(2):252–62. Available from: <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/adb0000160>
 16. Restrepo Escobar S. El uso y abuso de Facebook en estudiantes universitarios de Medellín The use and abuse of Facebook in Medellin college students. Rev del Hosp Psiquiátrico La Habana [Internet]. 2016;13(S1). Available from: <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=65545>
 17. Pedrero Pérez EJ, Puerta García C. El ASRS v.1.1. como instrumento de cribado del trastorno por déficit de atención e hiperactividad en adultos tratados por conductas adictivas: propiedades psicométricas y prevalencia estimada. Adicciones [Internet]. 2007 Nov 23;19(4):393–407. Available from: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122906007>
 18. Bhatia MS, Nigam VR, Bohra N, Malik SC. Attention Deficit Disorder with Hyperactivity Among Paediatric Outpatients. J Child Psychol Psychiatry [Internet]. 1991 Jan;32(2):297–306. Available from: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1469-7610.1991.tb00308.x>
 19. Varela Cifuentes V. Perfiles neuropsicológicos en una muestra de niños escolarizados de ambos sexos de 5 a 15 años con diagnóstico de TDAH en la ciudad de Manizales. TEMPUS PSICOLÓGICO [Internet]. 2018 Sep 14;2(1):176–211. Available from: <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/tempuspsi/article/view/2585>
 20. En Tic confío. Así usan redes sociales los niños y jóvenes en Colombia [Internet]. Available from: <https://www.enticconfio.gov.co/Asi-usan-redes-sociales-los-ninos-y-jovenes-en-colombia>
 21. Patiño Rodríguez C, Kirchner Nebot T. Estrés migratorio y sintomatología depresiva: Rol mediador del afrontamiento. Rev Mex Psicol [Internet]. 2011 Nov 1;28(2):151–60. Available from: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243029631004>
 22. Andreassen CS. Online Social Network Site Addiction: A Comprehensive Review. Curr Addict Reports [Internet]. 2015 Jun 11;2(2):175–84. Available from: <http://link.springer.com/10.1007/s40429-015-0056-9>
 23. Martín-Fernández M, Matalí JL, García-Sánchez S, Pardo M, Lleras M, Castellano-Tejedor C.

- Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. Adicciones [Internet]. 2016 Oct 7;29(2):125. Available from: <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/890>
24. Chóliz M, Marco C. Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. An Psicol / Ann Psychol [Internet]. 2011 May 1;27(2 SE-):418–26. Available from: <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
25. Universidad Camilo José Cela, Servicio de Prevención I de A, Salud Madrid. Uso y abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por adolescentes. UN ESTUDIO REPRESENTATIVO DE LA CIUDAD DE MADRID [Internet]. Madrid; 2018. Available from: <https://www.madridsalud.es/serviciopad/wp-content/uploads/2018/06/EstudioUJCJ-v3.pdf>