

¿Qué conecta el uso problemático de videojuegos con la familia?

Normas, conflicto y apoyo parental

Juan Manuel Machimbarrena Garagorri¹, Héctor Méndez Fernández², Joaquín González-Cabrera³, Abel Nogueira-López⁴ y Antonio Rial-Boubeta²

¹Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (EHU) ²Universidade de Santiago de Compostela (USC) ³Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) ⁴Universidad de Burgos (UBU)

?

¿Por qué?

- Sabemos que los problemas con los videojuegos y las dificultades en casa **van de la mano**. Lo que no sabemos es qué síntoma se relaciona con qué experiencia familiar.
- Para verlo, dibujamos un **mapa de conexiones** pregunta a pregunta.

OBJETIVO

Ver qué síntomas se conectan con qué aspectos de la vida familiar, y cuánto ayuda la familia a explicar la gravedad del problema.

👥

Muestra

Estudio Barrié 12-16 · Galicia, 2022

5.945

adolescentes que juegan a videojuegos

55

centros educativos

12-16

años

5,6 %

cumple los 7 criterios de cribado de adicción

Diseño transversal.

El 5,6 % es una clasificación de cribado, no un diagnóstico clínico.

📍

Método

Mapa de conexiones entre 22 preguntas

7

síntomas GASA

Lemmens et al. (2009) y Lloret Irlles et al. (2018)

6

apoyo parental

Ítems ad hoc del Estudio Barrié 12-16

5

conflicto/agresión hacia progenitores

Ítems ad hoc del Estudio Barrié 12-16

4

prácticas parentales sobre videojuegos

Ítems ad hoc del Estudio Barrié 12-16

Conexiones:

qué síntoma se une con qué experiencia familiar, teniendo en cuenta todas las demás (análisis de red).

Gravedad:

cuánto pesa cada aspecto familiar en la puntuación total, comprobado en centros distintos.

HALLAZGO PRINCIPAL

Las **normas sobre horas de juego** aparecen ligadas a síntomas concretos. Pero lo que más se relaciona con la gravedad del problema es el **apoyo de los padres** y el **conflicto en casa**

	¿Con qué síntomas conecta?	¿Se relaciona con la gravedad?
Normas sobre horas de juego prácticas parentales	No lograr reducir, discutir por el juego y descuidar otras actividades	= Sin relación clara b = +0,36 (n.s.)
Conflicto con los padres discusiones, gritos, empujones	Descuidar otras actividades, discutir por el juego y jugar para evadirse	↑ Más gravedad b = +1,15 (p < 0,001)
Apoyo de los padres escuchar, entender, ayudar	Casi con ninguno por separado	↓ Menos gravedad el efecto es de conjunto, no de un ítem b = -1,10 (p < 0,001)

Una lectura posible: muchas familias podrían poner normas cuando el problema ya ha aparecido. El diseño transversal no permite comprobarlo.

Conexiones: análisis de red (estabilidad modesta, CS = 0,28). Gravedad: modelo multinivel ajustado por el resto de aspectos familiares, edad, género y centro.

🔗

Mapa de conexiones

Cada línea une un síntoma con una experiencia familiar. Más gruesa, más fuerte.

SÍNTOMAS

FAMILIA

No lograr reducir

Discutir por el juego

Descuidar otras actividades

Jugar para evadirse

Pensar todo el rato en jugar

Necesitar jugar cada vez más

Malestar si no juega

Normas horarias

Discusiones fuertes

Falta de respeto

Gritar

Pegar o empujar

Insultar

Hablar de temas importantes

Los padres juegan

● Conflicto con los padres

● Normas y juego de los padres

● Apoyo de los padres

En gris, síntomas sin conexión con la familia. Otras 7 preguntas familiares tampoco se conectaron. El orden exacto de las conexiones es orientativo (estabilidad modesta).

📊

Qué añade la familia

Qué parte de las diferencias en gravedad explica cada modelo, comprobado en centros distintos (R²)

Edad + género

5,7 %

+ normas y juego de los padres

7,0 %

+ apoyo de los padres

11,3 %

+ conflicto con los padres

11,7 %

Modelo familiar completo

15,3 %

Cada bloque «+» se añade a edad y género por separado.

×2,7

La familia casi triplica lo que se explica de la gravedad (del 5,7 % al 15,3 %). Apoyo y conflicto aportan más que las normas.

💡

¿Qué significa?

✓

Dos vías distintas. Las normas horarias conectan con síntomas concretos. La gravedad se asoció más con el apoyo y el conflicto.

➔

Mirar el contexto de las normas: ¿se pusieron antes del problema o como respuesta a él?

🔍

Qué explorar:

descuido de actividades, discusiones y posibles agresiones, junto con el apoyo percibido.

📄

Diseño transversal:

no permite saber si las normas preceden a los problemas o se introducen como respuesta.

Datos: Estudio Barrié 12-16. Correspondencia: juanmanuel.machimbarrena@ehu.eus
Preprint con el análisis completo en el QR →
Formato #betterposter (Mike Morrison)

Preprint