

# Riesgo de consumo de sustancias psicoactivas y su relación con el uso problemático de videojuegos y redes sociales en estudiantes universitarios

## Risk of psychoactive substances consumption and its relation with problematic videogames use and social networks in university students



ISSN 0124-0137  
EISSN 2027-212X

**ARTÍCULO DE  
INVESTIGACIÓN**  
Copyright © 2023  
by PsicoGente

### Correspondencia de autores:

mauricio.mejialo@amigo.edu.co  
jorge.gonzalezco@amigo.edu.co  
dubis.rinconba@amigo.edu.co

**Recibido:** 02-03-22  
**Aceptado:** 17-08-22  
**Publicado:** 01-01-23

Jorge-Hernán González-Cortés - Mauricio Mejía-Lobo -  
Dubis-Marcela Rincón-Barreto -  
Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia

### Resumen

**Introducción:** El nivel de riesgo de consumo se establece a partir de la exposición que tiene una persona a ciertos factores de riesgo o características individuales, familiares o sociales, que posibilitan o aumentan el consumo de sustancias psicoactivas (SPA).

**Objetivo:** Este estudio tuvo como propósito relacionar el nivel de riesgo de consumo de SPA con el uso problemático de videojuegos y redes sociales, a fin de establecer su posible papel como factores de riesgo de tipo social.

**Método:** Se realizó un estudio de tipo cuantitativo con un diseño no experimental transversal de alcance descriptivo correlacional con la participación de 736 estudiantes. Se emplearon como instrumentos de recolección de datos el cuestionario sociodemográfico, prueba de tamizaje ASSIST 3,1, cuestionario de adicción a redes sociales – ARS y el cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos – CERV.

**Resultados:** Algunos resultados sugieren mayor exposición al consumo de sustancias alcohólicas, derivados del tabaco, del cannabis y mayores niveles en el uso problemático de redes sociales y videojuegos.

**Conclusiones:** A partir de lo hallado, las evidencias apuntan a que el aumento de riesgo no depende de la tipología familiar, al contrario de lo que pasa con el sexo, a su vez el consumo de tabaco, alcohol, cocaína, inhalantes, sedantes y opiáceos dependen de variaciones.

**Palabras clave:** consumo de sustancias psicoactivas, adicciones comportamentales, estudiantes universitarios, juegos de video, redes sociales, uso problemático.

### Abstract

**Introduction:** The level of risk of consumption is established from the exposure that a person has to certain risk factors or individual, family, or social characteristics, which enable or increase the consumption of psychoactive substances (PAS).

**Objective:** The purpose of this study was to relate the level of risk of PAS consumption with the problematic use of video games and social networks, in order to establish their possible role as social risk factors.

**Method:** A quantitative study was carried out with a non-experimental cross-sectional design of descriptive correlational scope with the participation of 736 students. The sociodemographic questionnaire, ASSIST 3,1 screening test, social network addiction questionnaire - ARS and the Video Game Related Experiences Questionnaire- CERV were used as data collection instruments.

**Results:** It was found Some results suggest greater exposure to the consumption of alcoholic substances, tobacco derivatives, cannabis derivatives and higher levels in the problematic use of social networks and video games.

**Conclusions:** From what was found, the evidence points to the fact that increased risk does not depend on family typology, contrary to what happens with sex, in turn the consumption of tobacco, alcohol, cocaine, inhalants, sedatives and opiates depend on variations.

### Cómo citar este artículo (APA):

González-Cortés, J. H., Mejía-Lobo, M. y Rincón-Barreto, D. M. 2023. Riesgo de consumo de sustancias psicoactivas y su relación con el uso problemático de videojuegos y redes sociales en estudiantes universitarios. *PsicoGente* 26(49), 1-21. <https://doi.org/10.17081/psico.26.49.5728>

**Key words:** psychoactive substance use, behavioral addictions, university students, video games, social networks, problematic use.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los cambios de generación en generación y la evolución de las tecnologías traen consigo diferentes situaciones por comprender. Una de las más actuales tiene que ver con las relaciones sociales mediadas por dispositivos electrónicos y el vínculo que se crea entre el usuario y la tecnología, especialmente observado en los jóvenes.

Por ejemplo, los estudiantes universitarios, quienes generalmente se encuentran en etapas tempranas de la vida, exhiben de forma multifacética este tipo de comportamientos. Según [Suárez \(2017\)](#) “no se puede ignorar la heterogeneidad que hay dentro de la categoría juventud ni la diversidad existente en los jóvenes, en tanto que ocupan distintas posiciones genéricas y sociales” (p.40). El estudiante universitario busca encajar y aportar en un grupo social distintivo que se acomode a sus expectativas, gustos y emocionalidades, logrando un bienestar social. Como lo exponen [Zubieta y Delfino \(2010\)](#), la satisfacción con la vida se asocia positivamente en tres dimensiones: integración, contribución y actualización social.

No obstante, en una época de confinamiento social, como la provocada por el virus Covid-19 durante el año 2020, en la cual según [García y Trujillo \(2022\)](#), se ha dado un aumento en los niveles de ansiedad en los estudiantes universitarios con un sutil aumento en la población masculina, presentando mayores índices de afectación en la salud mental ([Prada, Gamboa y Hernández, 2021](#)).

De este modo, [Harvey, Arteaga, Córdoba y Obando \(2021\)](#), determinaron que, en esta situación de aislamiento social, se afianzaron las relaciones familiares en los estudiantes. Pero también es previsible el uso de mayor tiempo libre en otras acciones como los videojuegos y las redes sociales, como una posibilidad de ocupación de tiempo libre ([López, Orozco, Ramírez et al. 2021](#)).

En este sentido, la vida universitaria representa un cambio trascendental que implica enfrentarse a nuevos escenarios sociales y culturales, en la medida que, ingresar a la universidad trae un cambio esencial en el desarrollo del estudiante, dado que afronta tomar decisiones que implican su futuro y las posibilidades laborales y económicas que enfrentará, ampliándose las fronteras del conocimiento y las oportunidades de vida, así como las posibilidades de conocer y explorar nuevos espacios y experiencias ([Jiménez y Ojeda,](#)

2017; Díaz, Velásquez, Rincón, Blanco y Correa, 2022). En este punto, puede darse un acercamiento con algunas sustancias psicoactivas como la cocaína, psicoestimulantes, opiáceos, alcohol, drogas de diseño, cannabis, entre otras, exponiendo a los jóvenes al desarrollo de una adicción a las mismas (Becoña y Cortés, 2016). Además, puede suceder esto con actividades o comportamientos que pueden interferir significativamente con su calidad de vida al generar una situación de riesgo para una posible adicción al trabajo, sexo, juego (ludopatía), a las compras, productos tecnológicos y en general, a las tecnologías de la información (Restrepo *et al.*, 2020). Los autores Jorquera *et al.* (2021), comentan que estos cambios que se afrontan al momento de ingresar a estudiar, las presiones para lograrlo, la explotación de la entidad y el ingreso al mundo laboral aumentan el estrés, en adición a lo vivido por la pandemia generada por la Covid-19.

Las adicciones son consideradas como una problemática global que puede desarrollarse desde edades tempranas y que requiere de atención oportuna, ya que puede traer consigo diversos efectos psicosociales, entre los que se resaltan los siguientes factores negativos: i) agresividad, ii) aislamiento social, iii) afectación del rendimiento escolar, iv) conductas delictivas, v) juego patológico, vi) consumo de sustancias y vii) trastornos médicos (Tejeiro *et al.*, 2009).

Por lo anterior, se hace necesario distinguir entre adicciones relacionadas con las sustancias psicoactivas y adicciones de tipo comportamental. Respecto a la primera categoría, Fernández-Castillo *et al.* (2016) concluyen que la adicción a las drogas constituye una problemática que viene aumentando globalmente y trae efectos negativos en las personas, sus familias y en general en la sociedad. Cuando una persona transita en las etapas de la adolescencia a la juventud la toma de decisiones y la capacidad para resolver problemas, varía conforme se va avanzando en las etapas del desarrollo, como producto del proceso madurativo en relación con los diferentes contextos en los cuales se encuentra inserto (Díaz *et al.*, 2022). Según Martínez-Silvente *et al.* (2017), cuando los estudiantes universitarios llegan a consumir sustancias psicoactivas se encuentran inmersos diversos factores de la persona como habilidades, hábitos, creencias, expectativas y otros de su entorno como las relaciones familiares y sociales.

En cuanto a las adicciones de tipo comportamental, algunos estudios mencionan el surgimiento de nuevas formas entre ellas adicción a las redes sociales, los videojuegos, juego patológico, comportamiento sexual compulsivo, entre otras (Pérez de Albéniz, Rubio, Medina y Buedo, 2021).

Por ejemplo, [Barrero \(2019\)](#) asegura que los efectos del alto uso de internet en la salud crean alteraciones biológicas como cambios en la calidad del sueño y afectaciones en la salud mental como depresión, ansiedad, autopercepción y el surgimiento de la ideación suicida. De igual manera, [Maqueda y Ruiz-Olivares \(2017\)](#) afirman la existencia de una relación “entre un mayor consumo de sustancias como el alcohol y el cannabis, y un mayor riesgo a presentar conductas de juego de apuestas patológico” (p.21).

Con base en lo anteriormente expuesto, este estudio tuvo como finalidad encontrar la relación entre la valoración del riesgo por el uso de sustancias psicoactivas, los videojuegos y las redes sociales en jóvenes universitarios, toda vez que se considera un estudio cuya relevancia académica y científica permitirá el avance en el desarrollo de propuestas de intervención encaminadas a aumentar la calidad de vida de los universitarios.

## 2. MÉTODO

### 2.1. Tipo y diseño del estudio

El presente estudio se sustenta en una metodología de tipo cuantitativo, diseño no experimental – transversal y alcance descriptivo-correlacional.

### 2.2. Participantes

Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo aleatorio simple, conformando una muestra total de 736 estudiantes universitarios de la ciudad de Manizales entre 16 y 65 años de edad; con matrícula vigente en Instituciones de Educación Superior públicas y privadas, en programas de formación técnica, tecnológica, profesional, especialización y maestría, bajo las modalidades presencial, virtual y a distancia y en jornadas diurna, nocturna, virtual y fines de semana, provenientes de diferentes regiones del país.

### 2.3. Procedimientos desarrollados

El proyecto contó con la revisión y aprobación del Comité de Ética de Investigaciones de la Universidad Católica Luis Amigó, órgano que aceptó el consentimiento y asentimiento informado, el cual fue socializado con los participantes previo al momento de la aplicación de los instrumentos. Se explicaron las consideraciones éticas de la investigación, los objetivos propuestos, los criterios de confidencialidad en el tratamiento de datos personales, la participación voluntaria en el estudio y el derecho a retirarse del mismo. Posteriormente, se realizó el proceso de recolección de la infor-

mación durante los meses de mayo a septiembre de 2020, en diferentes instituciones de educación superior de Manizales, por medio de la aplicación de los instrumentos explicados a continuación, a través de la aplicación de los cuestionarios en línea.

### 2.3.1. Instrumentos para la recolección de la información

**Prueba de detección de consumo de alcohol, tabaco y sustancias (ASSIST 3.1).** Desarrollada por investigadores y médicos especialistas en adicciones con el patrocinio de la Organización Mundial de la Salud (OMS). Según la [OMS \(2011\)](#), el ASSIST consta de ocho preguntas acerca del nivel de riesgo frente al consumo de derivados del tabaco, sustancias alcohólicas, cocaína, cannabis, estimulantes de tipo anfetamínico, inhalantes, alucinógenos, sedantes, opiáceos y otras sustancias.

**Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos (CERV).** Compuesto por 17 reactivos en escala tipo Likert estructurados en cuatro opciones de respuesta: nunca o casi nunca, algunas veces, bastantes veces y casi siempre, los cuales estructuran dos dimensiones: i) dependencia y evasión y ii) consecuencias negativas, indagando aspectos relacionados con la preocupación, negación y aumento de la tolerancia junto con efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y con el deseo de jugar ([Chamarro et al., 2014](#)).

**Cuestionario de adicción a redes sociales.** Compuesto por 24 reactivos en escala tipo Likert con cinco tipos de respuesta: siempre, casi siempre, a veces, rara vez y nunca, los cuales constituyen tres factores asociados a la adicción a redes sociales, siendo ellos i) la obsesión por redes sociales, ii) la falta de control personal en su uso y iii) el uso excesivo de redes sociales ([Escurra y Salas, 2014](#)).

### 2.4. Análisis de datos

El análisis se realizó mediante el software de manejo estadístico SPSS versión 25. En primer lugar, se hizo un análisis exploratorio de datos con la finalidad de validar criterios de normalidad a través de la prueba de Kolmogórov-Smirnov; luego se efectuó un estudio de fiabilidad de los instrumentos mediante el Alfa de Cronbach. En un tercer momento se realizó un análisis descriptivo de las variables y posteriormente, se procedió con un análisis comparativo mediante las pruebas estadísticas U de Mann Whitney y Kruskal Wallis. Finalmente, se hizo un análisis correlacional a través del coeficiente Rho de Spearman.

### 3. RESULTADOS

La participación en el estudio estuvo conformada por 736 estudiantes universitarios de Manizales con edades entre los 16 y 65 años de edad, con edad media de 25,5 años (DT=6,855), de los cuales el 56,0 % son mujeres, el 43,7 % son hombres y el 0,3 % se definen como intersexuales; pertenecientes al estrato socioeconómico bajo en un 28,8 %, medio en un 66,4 % y alto en un 4,8 %. Respecto al estado civil de los participantes en el estudio, el 81,3 % se encuentran solteros, el 10,3 % en unión libre, el 6,4 % se encuentran casados, el 1,8 % divorciados y el 0,3 % viudos.

Frente a la naturaleza del proceso formativo se sustenta una vinculación a programas de formación profesional del 932,5 %, estudiantes de formación posgradual en el 2,6 % y en niveles de formación técnica y tecnológica el 3,8 %; en metodología presencial (84,6 %), distancia (14,3 %) y virtual (1,1 %); en jornada diurna (53,5 %), nocturna (40,9 %), fines de semana (4,6 %) y virtual (1,0 %)

#### 3.1. Análisis exploratorio y de fiabilidad

Las pruebas de normalidad permiten concluir que la información no presenta un comportamiento normal (valor  $p < 0,05$ ), por tanto, se utilizan pruebas no paramétricas para los análisis comparativos y el análisis de correlaciones. En un segundo momento se realizó el análisis de fiabilidad de cada uno de los instrumentos a través del Alfa de Cronbach, obteniendo los resultados que se presentan en la Tabla 1.

**Tabla 1.**

Análisis de fiabilidad de los instrumentos

INSTRUMENTO	ALFA DE CRONBACH
Cuestionario ASSIST 3.1	0,893
Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos – CERV	0,924
Dependencia y Evasión	0,879
Consecuencias Negativas	0,832
Cuestionario de Adicción a Redes Sociales	0,941
Obsesión por las redes sociales	0,876
Falta de control por el uso de redes sociales	0,806
Uso excesivo de redes sociales	0,878

#### 3.2. Análisis descriptivos

En la Tabla 2 se evidencia que las bebidas alcohólicas, derivados del tabaco y cannabis son las sustancias en las que los estudiantes universitarios presentan mayores niveles de riesgo moderado, en contraste con otras sustancias como opiáceos e inhalantes donde se presentan menor riesgo.

**Tabla 2.**

Nivel de riesgo frente al consumo de sustancias

	BAJO	MODERADO	ALTO
Derivados del Tabaco	70,8 %	28,3 %	1 %
Bebidas alcohólicas	68,9 %	28,4 %	2,7 %
Cannabis	78,1 %	20,9 %	1 %
Cocaína	95,1 %	4,8 %	0,1 %
Estimulantes de tipo anfetamínico	94 %	6 %	0 %
Inhalantes	96,2 %	3,8 %	0 %
Sedantes	91,7 %	7,7 %	0,5 %
Alucinógenos	94,2 %	5,8 %	0 %
Opiáceos	97,6 %	2,4 %	0 %
Otras sustancias	98 %	2 %	0 %

En la Tabla 3 se observan los datos estadísticos descriptivos para el CERV y el cuestionario de adicción a redes sociales, que muestran una asimetría positiva en la totalidad de escalas de los instrumentos y curtosis positivas en las escalas del CERV y obsesión por las redes sociales. En contraste se presentan curtosis negativas en falta de control personal por el uso de redes sociales, uso excesivo de las mismas y adicción global a redes. Al mismo tiempo se pueden consultar los valores de fiabilidad para cada una de sus escalas.

**Tabla 3.**

Estadísticos descriptivos para el CERV y cuestionario de adicción a redes sociales

	N	MEDIA	DT	MIN.	MÁX.	ASIMETRÍA	CURTOSIS	A
CERV								
Dependencia y Evasión	736	11,28	4,671	8	30	1,640	2,159	0,879
Consecuencias Negativas	736	10,90	3,608	9	36	2,707	8,076	0,832
Total	736	22,18	8,030	17	62	1,984	3,960	0,924
C. Adicción a redes sociales								
Obsesión por las redes sociales	736	8,93	6,643	0	38	0,943	0,8543	0,876
Falta de control personal en el uso de redes sociales	736	7,53	4,912	0	22	0,480	-0,311	0,806
Uso excesivo de las redes sociales	736	13,10	6,745	0	31	0,103	-0,505	0,878
Adición global a redes sociales	736	29,57	16,936	0	89	0,460	-0,155	0,941

Por otro lado, en la Tabla 4 se observa la presencia de problemas potenciales y severos con los videojuegos y las redes sociales, definiendo tres grupos. El primero se denominó *sin problemas*, el segundo se llamó *problemas potenciales* y el tercer grupo se nombró *problemas severos*. Se resaltan los altos indicadores de presencia de problemas severos en el uso de videojuegos en

el 37 % de los participantes y en el uso nocivo de redes sociales en el 35,3 % de los estudiantes universitarios.

**Tabla 4.**

Nivel de uso problemático de videojuegos y redes sociales

	SIN PROBLEMAS	PROBLEMAS POTENCIALES	PROBLEMAS SEVEROS
CERV	0 %	63%	37 %
Dependencia y Evasión	0 %	60,3%	39,7 %
Consecuencias Negativas	0 %	60,3%	39,7 %
Total	0 %	63 %	37 %
C. Adicción a Redes Sociales	29,8 %	34 %	36,3 %
Obsesión por las redes sociales	29,8 %	34 %	36,3 %
Falta de control personal en el uso de redes sociales	29,9 %	30,6 %	39,5 %
Uso excesivo de las redes sociales	31,3 %	33,3 %	35,5 %
Adicción global a redes sociales	32,3 %	32,3 %	35,3 %

### 3.3. Análisis Comparativos

En la Tabla 5 se observan diferencias estadísticamente significativas por sexo en el riesgo por el consumo de tabaco y sustancias alcohólicas, donde presentan mayor riesgo las personas intersexuales (Rango Promedio=443 en tabaco y Rango Promedio=612 en alcohol), sobre hombres (Rango Promedio=386,34 en tabaco y Rango Promedio=379,14 en alcohol) y mujeres (Rango Promedio=353,26 en tabaco y Rango Promedio=359 en alcohol). En las experiencias relacionadas con videojuegos se evidencia mayor uso por los hombres (Rango Promedio=479,91 en dependencia y evasión; Rango Promedio=469,74 en consecuencias negativas; Rango Promedio=479,69 en CERV total) que por las mujeres (Rango Promedio=282,44 en dependencia y evasión; Rango Promedio=290,08 en consecuencias negativas; Rango Promedio=282,63 en CERV total) y las personas intersexuales (Rango Promedio=159,50 en dependencia y evasión; Rango Promedio=222,50 en consecuencias negativas; Rango Promedio=155,50 en CERV total). Finalmente, existen diferencias significativas en obsesión por las redes sociales, su uso excesivo y la adicción global a las redes sociales, hallándose en mayor medida en las mujeres (Rango Promedio=388,70 en obsesión por redes sociales; Rango Promedio=393,69 en uso excesivo de redes; Rango Promedio=389,96 en adicción global a redes) que en los hombres (Rango Promedio=342,57 en obsesión por redes sociales; Rango Promedio=335,76 en uso excesivo de redes; Rango Promedio=340,69 en adicción global a redes).



**Tabla 5.**

Análisis comparativo en adicción a redes sociales y experiencias con videojuegos por sexo

		H	GL	SIG. ASINTÓTICA
Nivel de Riesgo	Tabaco	7,455	2	0,024*
	Alcohol	6,541	2	0,038*
	Cannabis	3,340	2	0,188
	Cocaína	2,227	2	0,328
	Estimulantes	0,167	2	0,920
	Inhalantes	1,193	2	0,551
	Sedantes	1,278	2	0,528
	Alucinógenos	1,843	2	0,398
	Opiáceos	0,332	2	0,847
	Otra	0,090	2	0,956
CERV	Dependencia y evasión	172,279	2	0,000*
	Consecuencias negativas	166,890	2	0,000*
	Total	170,401	2	0,000*
Redes Sociales	Obsesión por redes	8,539	2	0,014*
	Falta de control	3,132	2	0,209
	Uso excesivo	13,748	2	0,001*
	Adicción global	9,849	2	0,007*

H = Estadístico H de Kruskal-Wallis; gl = grados de libertad; \* Nivel de significancia

En la Tabla 6 se observan diferencias estadísticamente significativas por orientación sexual en el nivel de riesgo por el consumo de inhalantes donde presentan mayor nivel las personas asexuales (Rango Promedio=538,50) y heterosexuales (Rango Promedio=369,35); por su parte las personas asexuales (Rango Promedio=531,00) y las personas pansexuales (Rango Promedio=439,00) evidencian mayor riesgo de consumo de alucinógenos sobre las personas con orientación homosexual, bisexual y transgénero.

Además, en la Tabla 7 se encuentran diferencias estadísticamente significativas por tipo de universidad en el nivel de riesgo por el consumo de tabaco y por sustancias alcohólicas, presentándose mayor riesgo de consumo en estudiantes matriculados en universidades privadas (Rango Promedio=374,44 en tabaco; Rango Promedio=375,38 en alcohol) que en universidades públicas (Rango Promedio=340,13 en tabaco; Rango Promedio=338,67 en alcohol); caso contrario ocurre con el uso de videojuegos, cuyo mayor consumo se da en estudiantes matriculados en instituciones públicas (Rango Promedio=506,28 en dependencia y evasión; Rango Promedio=498,32 en consecuencias negativas; Rango Promedio=510,09 en CERV total) frente a los estudiantes de universidades privadas (Rango Promedio=336,71 en dependencia y evasión; Rango Promedio=338,54 en consecuencias negativas; Rango Promedio=335,82 en CERV total).

**Tabla 6.**

Análisis comparativo en adicción a redes sociales y experiencias con videojuegos por orientación sexual

		H	GL	SIG. ASINTÓTICA
Nivel de Riesgo	Tabaco	10,755	5	0,056
	Alcohol	5,649	5	0,342
	Cannabis	6,744	5	0,240
	Cocaína	2,105	5	0,834
	Estimulantes	1,614	5	0,900
	Inhalantes	14,312	5	0,014*
	Sedantes	10,875	5	0,054
	Alucinógenos	12,001	5	0,035*
	Opiáceos	1,845	5	0,870
	Otra	1,531	5	0,909
CERV	Dependencia y evasión	7,557	5	0,182
	Consecuencias negativas	9,294	5	0,098
	Total	7,480	5	0,187
Redes Sociales	Obsesión por redes	6,527	5	0,258
	Falta de control	4,130	5	0,531
	Uso excesivo	6,245	5	0,283
	Adicción global	5,421	5	0,367

H = Estadístico H de Kruskal-Wallis; gl = grados de libertad; \* Nivel de significancia

**Tabla 7.**

Análisis comparativo en adicción al tabaco, sustancias, bebidas alcohólicas, redes sociales y experiencias con videojuegos por tipo de universidad

		H	GL	SIG. ASINTÓTICA
Nivel de Riesgo	Tabaco	4,710	1	0,030*
	Alcohol	5,141	1	0,023*
	Cannabis	1,148	1	0,284
	Cocaína	0,591	1	0,442
	Estimulantes	2,084	1	0,149
	Inhalantes	0,015	1	0,902
	Sedantes	3,504	1	0,061
	Alucinógenos	0,689	1	0,407
	Opiáceos	0,052	1	0,819
	Otra	1,466	1	0,226
CERV	Dependencia y evasión	77,842	1	0,000*
	Consecuencias negativas	81,296	1	0,000*
	Total	81,619	1	0,000*
Redes Sociales	Obsesión por redes	0,003	1	0,958
	Falta de control	0,587	1	0,443
	Uso excesivo	0,368	1	0,544
	Adicción global	0,010	1	0,919

H = Estadístico H de Kruskal-Wallis; gl = grados de libertad; \* Nivel de significancia

En la Tabla 8 se observan diferencias estadísticamente significativas por etapa del ciclo vital en el nivel de riesgo frente al consumo del cannabis y estimu-

lantes, cuyo mayor riesgo aparece en los jóvenes (Rango Promedio=380,39 en cannabis; Rango Promedio=328,37 en estimulantes) frente a los adolescentes (Rango Promedio=337,70 en cannabis; Rango Promedio=307,32 en estimulantes), los adultos (Rango Promedio=352,17 en cannabis; Rango Promedio=307,07 en estimulantes) y las personas de tercera edad (Rango Promedio=288,00 en cannabis; Rango Promedio=297,50 en estimulantes). Frente a las experiencias relacionadas con videojuegos y uso nocivo de redes sociales se presenta mayor uso en las personas de tercera edad (Rango Promedio=487,00 en dependencia y evasión; Rango Promedio=482,50 en consecuencias negativas; Rango Promedio=480,50 en CERV total; Rango Promedio=703,00 en falta de control; Rango Promedio=527,50 en uso excesivo; Rango Promedio=631,00 en adicción global a redes) frente a los adolescentes (Rango Promedio=366,39 en dependencia y evasión; Rango Promedio=353,29 en consecuencias negativas; Rango Promedio=364,01 en CERV total; Rango Promedio=350,40 en falta de control; Rango Promedio=349,42 en uso excesivo; Rango Promedio=343,95 en adicción global a redes), los jóvenes (Rango Promedio=394,11 en dependencia y evasión; Rango Promedio=388,78 en consecuencias negativas; Rango Promedio=394,33 en CERV total; Rango Promedio=383,41 en falta de control; Rango Promedio=384,36 en uso excesivo; Rango Promedio=384,77 en adicción global a redes) y los adultos (Rango Promedio=311,44 en dependencia y evasión; Rango Promedio=327,54 en consecuencias negativas; Rango Promedio=311,74 en CERV total; Rango Promedio=339,37 en falta de control; Rango Promedio=338,42 en uso excesivo; Rango Promedio=338,76 en adicción global a redes).

**Tabla 8.**

Análisis comparativo en adicción a redes sociales y experiencias con videojuegos por etapa del ciclo vital

		H	GL	SIG. ASINTÓTICA
Nivel de Riesgo	Tabaco	4,646	3	0,200
	Alcohol	5,714	3	0,126
	Cannabis	8,160	3	0,043*
	Cocaína	3,611	3	0,307
	Estimulantes	10,744	3	0,013*
	Inhalantes	0,889	3	0,828
	Sedantes	2,520	3	0,472
	Alucinógenos	2,169	3	0,538
	Opiáceos	0,755	3	0,860
	Otra	0,277	3	0,964
	Dependencia y evasión	23,931	3	0,000*
CERV	Consecuencias negativas	16,060	3	0,001*
	Total	23,704	3	0,000*

	Obsesión por redes	7,555	3	0,056
Redes Sociales	Falta de control	9,150	3	0,027*
	Uso excesivo	7,819	3	0,050*
	Adicción global	9,163	3	0,027*

H = Estadístico H de Kruskal-Wallis; gl = grados de libertad; \* Nivel de significancia

### 3.4. Análisis de Correlaciones

La Tabla 9 evidencia la presencia de correlaciones altamente significativas entre el nivel de riesgo de consumo de diferentes sustancias, la adicción a redes sociales y el uso problemático de videojuegos; se resalta que el riesgo de consumo de bebidas alcohólicas y derivados del tabaco presentan una correlación positiva y significativa sobre el nivel de riesgo frente a las demás sustancias psicoactivas. Asimismo, se encuentra que el nivel de riesgo frente al consumo de alcohol presenta una correlación en nivel 0,05 con el uso nocivo de los videojuegos, de manera especial en la dimensión de dependencia y evasión y en la puntuación total de las experiencias relacionadas con videojuegos.

**Tabla 9.**

Análisis de correlaciones (Rho de Spearman) entre el riesgo frente al consumo de sustancias, la adicción a redes sociales y el uso problemático de videojuegos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	1. Tabaco	,376**	,465**	,279**	,175**	,217**	,185**	,206**	,128**	,096**	0,039	0,053	0,055	0,052	0,045	0,040	0,040
	2. Alcohol		,308**	,260**	,254**	,227**	,256**	,212**	,188**	,224**	0,056	0,057	0,050	0,057	,086*	0,063	,082*
	3. Cannabis			,366**	,353**	,324**	,247**	,377**	,274**	,246**	0,020	0,046	0,060	0,044	0,020	0,016	0,019
	4. Cocaína				,473**	,514**	,208**	,399**	,494**	,412**	-0,015	-0,012	0,000	-0,010	0,020	0,024	0,017
Nivel de Riesgo	5. Estimulantes					,429**	,319**	,499**	,480**	,450**	-0,017	-0,004	0,000	-0,006	-0,011	-0,009	-0,012
	6. Inhalantes						,329**	,435**	,520**	,575**	-0,016	0,013	0,008	-0,001	0,059	0,067	0,060
	7. Sedantes							,324**	,367**	,445**	-0,053	-0,011	-0,014	-0,027	0,006	-0,028	-0,002
	8. Alucinógenos								,561**	,456**	0,021	0,002	0,030	0,022	0,019	0,022	0,018
	9. Opiáceos									,600**	-0,042	-0,046	-0,037	-0,045	0,038	0,024	0,034
	10. Otra										-0,033	-0,012	-0,009	-0,019	0,024	-0,001	0,019
	11. Obsesión por redes											,781**	,784**	,921**	0,028	0,045	0,034
Redes sociales	12. Falta de control en uso												,804**	,914**	0,048	0,060	0,052
	13. Uso excesivo													,939**	-0,018	0,005	-0,014
	14. Adicción global														0,014	0,032	0,019
	15. Dependencia y evasión															,853**	,990**
CERV	16. Consecuencias negativas																,894**
	17. Total																

Nota: \* La correlación es significativa en el nivel 0,05. \*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01, 1. Tabaco, 2. Alcohol, 3. Cannabis, 4. Cocaína, 5. Estimulantes, 6. Inhalantes, 7. Sedantes, 8. Alucinógenos, 9. Opiáceos, 10. Otra, 11. Obsesión por redes, 12. Falta de control en uso de redes, 13. Uso excesivo de redes, 14. Adicción global, 15. Dependencia y evasión, 16. Consecuencias negativas, 17. Total CERV.

#### 4. DISCUSIONES

Tal como también lo determinan los datos obtenidos en el presente trabajo, el uso generalizado de redes sociales se ha consolidado de manera progresiva en los estudiantes de educación técnica, tecnológica y superior en la actualidad en el contexto colombiano, lo que permite validar estudios previos que sustentan la actitud favorable que tienen los estudiantes universitarios frente a las redes sociales (Espuny *et al.*, 2011). Al punto de presentarse un índice en el uso de redes sociales en el 97 % de los estudiantes universitarios (Parra, 2010) así como un uso intensivo de redes sociales y vinculación de estas tanto a la vida de los estudiantes universitarios como al desarrollo de sus actividades cotidianas en el 91,2 % de estos (Gómez *et al.*, 2012). A su vez, lo indican Klimenko, Cataño, Otálvaro, Úsuga (2021), quienes encontraron pocas correlaciones, pero significativas en la adicción a redes sociales y las habilidades para la vida en los estudiantes.

Con relación a las variables sociodemográficas, el presente estudio, llega al resultado del uso de redes sociales en diferentes periodos del ciclo vital, sin embargo, las condiciones naturales de los estudiantes universitarios validan el uso de dichas redes desde edades tempranas. Esto coincide con los hallazgos obtenidos por Parra (2010) al afirmar que las personas con edades inferiores a 25 años, los cuales se han catalogado como nativos digitales, consideran usar las redes sociales como un aspecto natural en sus vidas. Al analizar el resultado, del presente estudio, y lo expuesto por Parra (2010), en cuanto a que las personas en ciclo vital de vejez son quienes presentan mayor uso nocivo de redes sociales; se puede proponer la hipótesis de que los nativos digitales pueden tener mayor control en su uso a diferencia de lo propuesto por Sánchez-Casado & Benítez Sánchez (2022).

Autores como Parra (2010) o Cam y Isluban (2012) establecen que el uso problemático tanto del internet como de los videojuegos, no responde de manera directa al tiempo de conexión sino, en mayor medida, a la incapacidad de los individuos de controlar el tiempo que permanecen conectados y el desplazamiento e interferencia en el desarrollo de las responsabilidades personales, laborales, sociales, familiares o académicas; lo que genera situaciones de riesgo que no siempre son conocidas por los usuarios de dichas aplicaciones. En tanto Sánchez-Rodríguez *et al.* (2015) afirman que el 13 % de los universitarios no identifican de manera clara las amenazas a las que se ven expuestos, en contraste con el 87 % de estudiantes que reconocen los cuidados básicos que deben tener en cuenta en el uso de redes sociales. Dichos riesgos, desencadenan en la configuración del uso excesivo de las

herramientas y dispositivos tecnológicos, criterios de dependencia y evasión frente a dicho uso, rasgos obsesivos y falta de control al usar redes sociales, validando los hallazgos de Araujo (2016) al resaltar como factor predominante el uso excesivo de las redes sociales sobre la obsesión por estas en los jóvenes. En contraste, Cam y Isluban (2012) identifican proporciones semejantes en criterios de obsesión y falta de control al usar redes sociales. Lo reafirman los autores Villavicencio-Ayub, Callejo, Largos y Calleja (2021), relacionando la “tecnoddependencia” con consecuencias negativas para la salud.

Respecto al sexo, se halló que el uso problemático de videojuegos se presenta en mayor medida en los varones, quienes obtuvieron puntuaciones más elevadas tanto en dependencia y evasión como en consecuencias negativas. Esto es coherente con hallazgos como los de Chamarro *et al.* (2014) quienes sostienen que en el caso de los hombres se generan mayores consecuencias negativas, es decir que estarían en mayor riesgo de que el uso de los videojuegos genere consecuencias negativas. En contraste, las mujeres y las personas intersexuales presentan mayor uso de redes sociales, siendo las primeras quienes presentan mayores puntuaciones en obsesión por las redes sociales y uso excesivo de las mismas, mientras que los estudiantes intersexuales presentan mayores indicadores de dependencia y evasión en el uso de las redes. Lo que valida los estudios de Barker (2009), Thompson y Loughheed (2012) o Yesil (2014) al argumentar que las mujeres pasan mayor tiempo en redes sociales. Por otra parte, el estudio de Cam y Isluban (2012), resaltan mayor uso de redes sociales en los hombres, así como el de Araujo (2016) que identificó mayor utilización, obsesión por redes sociales y falta de control por el uso de estas en los hombres, siendo estos quienes presentan mayores indicadores de ansiedad y preocupación en la escala de obsesión por usar redes sociales.

En esta misma línea, los hallazgos validan los estudios de Pedrero-Pérez *et al.* (2018), al afirmar que las mujeres obtienen puntuaciones mayores en las escalas de uso de dispositivos móviles, mensajería instantánea y redes sociales, en contraste con los hombres que alcanzan puntuaciones superiores en el uso de Internet y de videojuegos.

Resulta de gran significancia, en los análisis comparativos por sexo y orientación sexual, el alto riesgo que se evidencia en las personas en condición de diversidad sexual. En tanto los participantes que se asumen como intersexuales obtuvieron altas puntuaciones respecto al abuso de sustancias, específicamente frente al nivel de riesgo de consumo de tabaco y alcohol,

también las personas con orientación asexual y pansexual presentan mayor riesgo de consumo de alucinógenos. En las investigaciones de [Machado \(2015\)](#) y [Corominas et al. \(2007\)](#), se describe de manera hipotética que este alto riesgo se debe a la influencia del medio, pues las agresiones del contexto producen respuestas hormonales que originan episodios de estrés, ansiedad y depresión; en la medida que estos eventos provocan señales neurológicas que pueden llegar a deprimir la respuesta inmunológica de los individuos, haciéndolos susceptibles a procesos patológicos como alteraciones funcionales, infecciones, neoplasias y alteraciones psicológicas relacionadas con el uso de alcohol y drogas.

El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones ([OEDA, 2019](#)) afirma que el abuso de bebidas alcohólicas se encuentra ampliamente extendido entre consumidores de diversos tipos de sustancias psicoactivas, al punto de registrarse una prevalencia superior al 90 % entre las personas que hacen uso del cannabis, cocaína, éxtasis, anfetaminas y alucinógenos. El contexto colombiano no es ajeno a dicha tendencia, en tanto, el Observatorio de Drogas de Colombia, adscrito al Ministerio de Justicia y del Derecho, en colaboración con el [Ministerio de Salud y Protección Social \(2014\)](#) afirman que el 87 % de los participantes reportan consumo de sustancias alcohólicas en algún momento de su vida, de los cuales el 35,8 % manifiesta haberlo hecho en los últimos 30 días, siendo los hombres quienes presentan mayor consumo, con edades entre los 18 a 34 años y con tendencia al aumento en la medida que se soportan mejores condiciones socioeconómicas en la población. En cuanto al consumo de derivados del tabaco se concluye que en algún momento de la vida en el 42,1 %, de los cuales en el último mes se reporta una prevalencia de consumo en el 12,9 % de la población, presentándose en mayor medida en hombres; respecto al empleo de sustancias ilícitas se reporta como la sustancia con mayor prevalencia los derivados del cannabis con un indicador del 11,5 % en algún momento de la vida y el 3,3 % durante el último mes, presentándose en mayor medida en hombres que en mujeres y en las etapas del ciclo vital de la adolescencia y adultez joven ([Observatorio de Drogas de Colombia, 2022](#)).

En consecuencia, los resultados de este estudio presentan que el nivel de riesgo por el consumo de alcohol tiene relación directa con el nivel de riesgo por el abuso de sustancias, es decir, las personas que frecuentemente consumen alcohol tienen alta probabilidad de llegar al uso nocivo de otro tipo de sustancias psicoactivas, así como generar futuras adicciones a estas. Según [Restrepo \(2006\)](#), existen diferentes teorías cognitivas sobre el

tratamiento de adicciones principalmente a las sustancias psicoactivas, con diferentes enfoques que coinciden en la necesidad de abordar aspectos socio culturales, con el fin de lograr un cambio de base. Es así como los investigadores [Rodríguez de la Cruz et al., \(2022\)](#), en su estudio sobre la percepción de riesgos de consumo de alcohol y tabaco en universitarios del área de salud, también encontraron una relación entre el consumo de alcohol y sustancias como el tabaco.

Con relación al uso problemático de los videojuegos y el nivel de riesgo frente al consumo de alcohol este estudio, encontró que las personas que tienen mayores niveles de riesgo frente al consumo de sustancias alcohólicas poseen una mayor probabilidad de ejercer simultáneamente el uso constante y problemático de videojuegos. Lo anterior en coherencia con lo planteado por [Valido \(2019\)](#), quien afirma que el uso excesivo de los videojuegos genera síntomas de ansiedad y tendencia a la inestabilidad emocional, siendo la adicción a videojuegos y el consumo de alcohol un inadecuado estilo de afrontamiento para mitigar estos efectos.

#### 4.1. Limitaciones del estudio

El estudio, se centró en videojuegos y redes sociales, por lo cual no se exploraron otras tecnologías de la información como el impacto de los celulares; adicionalmente, no se tuvo en cuenta la causalidad, lo que amerita seguir comprendiendo y realizando nuevos estudios que permitan ampliar la comprensión de la problemática para determinar cómo enfrentarla.

### 5. CONCLUSIONES

Respecto al riesgo por el consumo de sustancias psicoactivas y su relación con el uso de videojuegos y redes sociales en estudiantes universitarios, se encontró evidencia de correlaciones altamente significativas entre el nivel de riesgo frente al consumo de diferentes sustancias, principalmente de alcohol y derivados del tabaco las cuales, presentan una correlación positiva y significativa por el nivel de riesgo frente a las demás sustancias psicoactivas. También, se destaca que el nivel de riesgo frente al consumo de sustancias alcohólicas presenta una correlación alta, con el uso nocivo de los videojuegos.

El estudio resalta que la adicción a redes sociales no presenta relaciones significativas con la presencia de adicciones químicas y niveles de riesgo en el consumo de sustancias, en tanto, las personas que presentan usos problemáticos de las redes sociales, no necesariamente pueden generar



conductas adictivas hacia sustancias químicas y no se eleva de manera directamente proporcional el riesgo frente al consumo de las mismas; sin que ello implique renunciar al reconocimiento de que tanto el uso problemático de redes sociales como el uso nocivo de videojuegos ha tomado fuerza en los contextos universitarios, al punto que los hallazgos descritos anteriormente soportan que el 100 % de los estudiantes del muestreo presentan problemas potenciales o severos en el uso de videojuegos y una tasa cercana al 60 % presentan problemas potenciales y severos en el uso de las redes sociales.

La investigación estuvo orientada al análisis del riesgo en el consumo de derivados del tabaco, bebidas alcohólicas y sustancias psicoactivas y el uso problemático tanto de videojuegos como de redes sociales. Los resultados muestran que el cuestionario ASSIST 3,1, el instrumento de experiencias relacionadas con los videojuegos y el cuestionario de adicción a redes sociales resultan favorables para realizar estudios sobre el consumo de dichas sustancias químicas y las adicciones comportamentales, producto de los análisis de fiabilidad obtenidos.

Una posibilidad interesante, derivada de los resultados del presente estudio, está dirigida hacia la realización de investigaciones sobre la población con diversidad sexual, en la medida que se encontró un alto grado de riesgo frente al desarrollo del uso nocivo de sustancias psicoactivas.

**Conflicto de interés:** Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

**Financiamiento:** Estudio de prevalencia en adicciones químicas y comportamentales, sus factores de riesgo y factores protectivos en estudiantes universitarios de la Universidad Católica Luis Amigó.

## REFERENCIAS

- Araujo, E. (2016). Indicadores de adicción a las redes sociales en universitarios de Lima. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 10(2), 48-58. <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.10.494>
- Barker, V. (2009). Older adolescents' motivations for social network site use: the influence of gender, group identity, and collective self-esteem. *CyberPsychology and Behavior*, 12(2), 209-213. doi: <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2008.0228>
- Barrero, Á. (2019). *Adicción a internet y sus efectos en la salud entre los jóvenes de 11 a 25 años*. (Tesis de pregrado). Facultad de Enfermería de Valladolid. Universidad de Valladolid. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192043/Barrero-TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20principales%20efectos%20de%20la,y%20algunas%20m%C3%A1s%20severas%20como>
- Becoña, E., y Cortés, M. (2016). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*. Socidrogalcohol. <http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/ManualAdiccionesParaPsicologos.pdf>

- Cam, E. & Isbulan, O. (2012). A new addiction for teacher candidates: social networks. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 14-19. <https://www.researchgate.net/publication/267556427>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M. R., Batalla-Martínez, C., y Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/31/31>
- Corominas, M., Roncero, C., Bruguera, E., y Casas, M. (2007). Sistema dopaminérgico y adicciones. *Revista de Neurología*, 44(1), 23-31. DOI: <https://doi.org/10.33588/rn.4401.2006222>
- Díaz, D., Velásquez Sánchez, M. I., Rincón Barreto, D. M., Blanco Belén, O. A., y Correa López, R. A. (2022). Relación entre rasgos de personalidad, toma de decisiones y la permanencia académica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (65), 263–283. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n65a10>
- Escurra, M., y Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). *Liberabit*, 20(1), 73-91. <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v20n1/a07v20n1.pdf>
- Espuny, C., González, J., Lleixa, M. y Gisbert, M. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* 8(1), 171-185. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v8i1.839>
- Fernández-Castillo, E., Molerio, C. O., Fabelo, J. R., Sánchez, D., Cruz, A., y Grau, R. (2016). Consumo de tabaco y alcohol en estudiantes universitarios cubanos. *Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana*, 13(2). <https://www.medigraphic.com/pdfs/revhospsihab/hph-2016/hph162a.pdf>
- García Muñoz, M. y Trujillo Camacho, A. (2022). Niveles de ansiedad durante el confinamiento obligatorio por covid-19, en estudiantes de una Universidad Estatal del Caribe colombiano. *Psicogente*, 25(47), 1-22. <https://doi.org/10.17081/psico.25.47.4421>
- Gómez, M., Roses, S., y Farias, P. (2012). El uso académico de las redes sociales en universitarios. *Comunicar*, 19(38), 131-138. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2011-03-04>
- Harvey Narváez, J., Arteaga Garzón, K. V., Córdoba-Caicedo, K. y Obando Guerrero, L. M. (2021). Eventos vitales estresantes, estrategias de afrontamiento y resiliencia en adolescentes en contexto de pandemia. *Psicogente*, 24(46), 1-17. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4789>
- Jiménez, O., y Ojeda, R. N. (2017). Estudiantes universitarios y el estilo de vida. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 4(8), 1-15. <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/723/10099>
- Jorquera Gutiérrez, R., Morales Robles, E. y Vega Álvarez, A. (2021). Salud Mental y Apoyo Social en habitantes de Copiapó, Chile, en el contexto de la Covid-19. *Psicogente*, 24(46), 1-16. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4308>
- Klimenko, O., Cataño Restrepo, Y. A., Otálvaro, I. y Úsuga Echeverri, S. J. (2021). Riesgo de adicción a redes sociales e Internet y su relación con habilidades para la vida y socioemocionales en una muestra de estudiantes de bachillerato del municipio de Envigado. *Psicogente*, 24(46), 1-33. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4382>
- López Pamplona, V., Orozco Martínez, A., Ramírez Zúñiga, J., Amado Callejas, M., Jaramillo Arango, I., Parra Santillana, I., Narváez Roldán, S., Navarrete Rúa, M., Zuluaga Zapata, S., Suárez Martínez, C., Mesa Benítez, S., Murillo Mosquera, R.,

- Hernández Montoya, R., Marín Hoyos, J., Restrepo Sierra, S., Castrillón Mora, M., Rincón Barreto, D. (2021). Actitud frente al cambio en el contexto de la cuarentena a causa del Covid-19 en un grupo de estudiantes de Medellín. En Puerta Lopera, I. C., y Betancur Arias, J. D. Educación y Covid-19: *Reflexiones académicas en tiempos de pandemia* (pp.23-37) Fondo Editorial Universidad Católica Luis Amigó.
- Machado, A. (2015). Cuerpos intersexuales: ciudadanía, religión y los malestares de la cultura. *Alternativas cubanas en Psicología*, 3(9), 35-43. <https://acupsi.org/articulo/115/cuerpos-intersexuales-ciudadana-religin-y-los-malestares-de-la-cultura.html>
- Marín Cortés, A. F., Hoyos De los Ríos, O. L., Sierra Pérez, A., Universidad de San Buenaventura Medellín, Universidad del Norte. Barranquilla, y Universidad de San Buenaventura Medellín. (2019). Factores de Riesgo y Factores Protectores Relacionados con El Ciberbullying entre Adolescentes: Una Revisión Sistemática. *Papeles del Psicólogo*, 40(2). <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2899>
- Maqueda, F., y Ruiz-Olivares, R. (2017). Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitarios. *Salud y Drogas*, 17(2), 17-24. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052002.pdf>
- Martínez-Silvente, M. D., Herrera-Gutiérrez, E., y Parada-Navas, J. L. (2017). Factores personales y socio-familiares asociados al consumo de sustancias adictivas en estudiantes universitarios. En M. T. Romá Ferri., H. V. Arroyo., A. Aguiló Pons (Coords.). *VIII Congreso Iberoamericano de Universidades Promotoras de la Salud. Promoción de la Salud y Universidad. Construyendo Entornos Sociales y Educativos Saludables* (27 al 29 de junio de 2017). Universidad de Alicante.
- Ministerio de Justicia y del Derecho - Observatorio de Drogas de Colombia y el Ministerio de Salud y Protección Social. (2014). *Estudio nacional de sustancias psicoactivas en Colombia 2013*. [https://www.unodc.org/documents/colombia/2014/Julio/Estudio\\_de\\_Consumo\\_UNODC.pdf](https://www.unodc.org/documents/colombia/2014/Julio/Estudio_de_Consumo_UNODC.pdf)
- Observatorio de Drogas de Colombia ODC. (2022). *Informe Mundial sobre las Drogas 2022*. <https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/ODC/Paginas/Inicio.aspx>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). (2019). *Informe 2019 alcohol, tabaco y drogas ilegales en España*. Ministerio de sanidad, consumo y bienestar social. <https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/informesEstadisticas/pdf/2019OEDA-INFORME.pdf>
- Orellana, A. J. (2019). Efectos de la adicción a las redes sociales en la inteligencia emocional [Monografía de pregrado]. *Facultad de Ciencias y Artes "Francisco Gavidia". Escuela de Psicología*. Universidad Dr. José Matías Delgado.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2011). *La prueba de detección de consumo de alcohol, tabaco y sustancias (ASSIST) - Manual para uso en la atención primaria*. Organización Panamericana de la Salud y Organización Mundial de la Salud. [https://www.who.int/substance\\_abuse/activities/assist\\_screening\\_spanish.pdf](https://www.who.int/substance_abuse/activities/assist_screening_spanish.pdf)
- Parra, E. (2010). Las redes sociales de Internet: también dentro de los hábitos de los estudiantes universitarios. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 9(17), 107-116. <https://doi.org/10.22395/angr.v9n17a8>
- Pedrero-Pérez, E. J., Ruiz-Sánchez de León, J. M., Rojo-Mota, G., Llanero-Luque, M., Pedrero-Aguilar, J., Morales-Alonso, S., y Puerta-García, C. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19-32. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/806/857>

- Pérez de Albéniz Garrote, G., Rubio, L., Medina Gómez, B., y Buedo-Guirado, C. (2021). Smartphone Abuse Amongst Adolescents: The Role of Impulsivity and Sensation Seeking. *Front. Psychol.* 12:746626. doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.746626>
- Prada Núñez, R., Gamboa Suárez, A.A. y Hernández Suárez, C.A. (2021). Efectos depresivos del aislamiento preventivo obligatorio asociados a la pandemia del Covid-19 en docentes y estudiantes de una universidad pública en Colombia. *Psicogente*, 24(45), 1-20. <https://doi.org/10.17081/psico.24.45.4156>
- Restrepo, M. F. (2006). *Consumo de sustancias psicoactivas: Estudios sobre personalidad, vulnerabilidad, sexualidad y criminalidad*. Ed. Universidad Simón Bolívar.
- Restrepo, S., Rincón, D. y Sepúlveda, E. (2020). Cognitive Training for the Treatment of Addictions Mediated by Information and Communication Technologies (ICT). *Future Internet*, 12(2), 2-19. <https://doi.org/10.3390/fi12020038>
- Rodríguez de la Cruz, P. J., González-Angulo, P., Salazar-Mendoza, J., Camacho-Martínez, J. U., y López-Cocotle, J. J. (2022). Percepción de riesgo de consumo de alcohol y tabaco en universitarios del área de salud. *SANUS*, 7(1), e222. <https://doi.org/10.36789/revsanus.vi1.222>
- Rodríguez, J., y Agulló, E. (1999). Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios. *Psicothema*, 11(2). <http://www.psychothema.com/psychothema.asp?id=204>
- Sánchez-Rodríguez, J., Ruiz-Palmero, J., y Sánchez-Rivas, E. (2015). Uso problemático de las redes sociales en estudiantes universitarios. *Revista Complutense de Educación*, 26 (Número Especial), 159-174. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.46360](http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.46360)
- Sánchez-Casado I, J., y Benítez Sánchez, E, I. (2022). “Revisión sobre la “Salud Mental y Nuevas Tecnologías”: Análisis de las Redes Sociales y los Videojuegos en las primeras etapas de desarrollo como factores modulares de una Salud Mental Positiva. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología*. [www.healthychildren.org](http://www.healthychildren.org), doi: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v2.2324>
- Suárez, M. H. (2017). Juventud de los estudiantes universitarios. *Revista de la Educación Superior*, 46(184), 39-54. <https://doi.org/10.1016/j.resu.2017.12.001>
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 235-250. [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)
- Thompson, S. & Loughheed, E. (2012). Frazzled by Facebook? An exploratory study of gender differences in social network communication among undergraduate men and women. *College Student Journal*, 46(1), 88-98. <https://eric.ed.gov/?id=EJ991172>
- Valido, A. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes* (Tesis de maestría). Universidad de La Laguna. Riull-Repositoryo institucional. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villavicencio-Ayub, E., Callejo Estrada, F., Lagos Rojas, A. y Calleja Bello, N. (2021). Escala para medir tecnoddependencia en el ámbito personal, familiar, social y laboral en población mexicana. *Psicogente*, 24(46), 1-18. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4560>
- Yesil, M. M. (2014). The relationship between Facebook use and personality traits of university students. *International Journal of Academic Research, Part B*, 6, 75-80. doi: <http://dx.doi.org/10.7813/2075-4124.2014/6-2/B.12>

Zubieta, E. M., y Delfino, G. I. (2010). Satisfacción con la vida, bienestar psicológico y bienestar social en estudiantes universitarios de Buenos Aires. *Anuario de investigaciones*, 17, 277-283. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139946018>

**Esta obra está bajo:** Creative commons attribution 4.0 international license. El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas siempre y cuando reconozca y cite la obra de la forma especificada por el autor o el licenciente.

