

Impulsividad e inflexibilidad en el uso problemático de videojuegos

Herdoiza-Arroyo, P.^{1 2}, Chóliz, M.¹, Kublik, G.²

¹ *Departamento de Psicología Básica, Universidad de Valencia, Valencia, España*

² *Escuela de Psicología, Universidad Internacional del Ecuador, Quito, Ecuador*

pherdoiza@uide.edu.ec

Introducción. En las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en una popular forma de ocio, con efectos positivos en la cognición visoespacial, la atención o la memoria de trabajo. No obstante, cuando su uso se torna disfuncional provoca consecuencias negativas como el descenso de los logros académicos, el aumento del estrés o los problemas de adicción. La pérdida de control que caracteriza los procesos adictivos se ha relacionado, entre otros, con factores como la impulsividad y la inflexibilidad, los cuales han sido evaluados principalmente mediante tareas neuropsicológicas. Objetivos. Explorar en una muestra de adolescentes las relaciones entre el patrón de dependencia de videojuegos y las funciones ejecutivas implicadas en el control de la impulsividad y la inflexibilidad a través de cuestionarios de autoinforme. Método. Participaron 658 adolescentes de entre 11 y 17 años, de los cuales 347 fueron varones. Cumplimentaron el Test de Dependencia de Videojuegos y las subescalas del cuestionario Brief-SR que evalúan, respectivamente, inhibición, cambio conductual y cambio cognitivo. Se realizaron análisis de varianza y correlaciones bivariadas. Resultados. Los varones presentaron niveles significativamente mayores de uso problemático de videojuegos que las mujeres. Al analizar las correlaciones bivariadas, todas las funciones ejecutivas evaluadas demostraron correlaciones positivas y significativas con el uso de videojuegos, tanto en el grupo completo como en los análisis por género. Las correlaciones más altas fueron para cambio conductual; los varones obtuvieron correlaciones más fuertes que las mujeres en esta dimensión. Conclusiones. La autorregulación ineficaz de la conducta supone un déficit nuclear en los procesos adictivos en general. Esta progresiva pérdida de control sobre el comportamiento se asocia con dificultades en el funcionamiento ejecutivo. El presente estudio revela esta asociación entre el uso disfuncional de videojuegos y las dificultades para inhibir conductas

impulsivas, así como para mostrar flexibilidad al hacer transiciones. Una interesante aportación de este trabajo es la utilización de cuestionarios que evalúan las funciones ejecutivas en la vida diaria. Esto podría sugerir que las dificultades encontradas no se circunscriben estrictamente a escenarios en los que existen señales o claves relacionadas con los videojuegos -las cuales podrían introducir sesgos cognitivos-, sino que podrían ser el reflejo de un déficit más generalizado. Si el déficit en función ejecutiva antecede al patrón de uso problemático de videojuegos o si es consecuencia de este es un interrogante que queda todavía por esclarecer.

Palabras clave: Videojuegos; Impulsividad; Inflexibilidad; Adolescentes; Adicción

Impulsivity and inflexibility in the problematic use of videogames

Herdoiza-Arroyo, P.^{1 2}, Chóliz, M.¹, Kublik, G.²

¹*Department of Basic Psychology, University of Valencia, Valencia, Spain*

²*School of Psychology, Universidad Internacional del Ecuador, Quito, Ecuador*

pherdoiza@uide.edu.ec

Introduction. In recent decades, video games have become a popular form of leisure, with positive effects on visuospatial cognition, attention or working memory. However, when its use becomes dysfunctional it causes negative consequences such as the decrease in academic achievement, increased stress or addiction problems. The loss of control that characterizes the addictive processes has been related to factors such as impulsivity and inflexibility, which have been evaluated mainly through neuropsychological tasks. **Objectives.** To explore in a sample of adolescents the relationships between the video game dependency pattern and the executive functions involved in the control of impulsivity and inflexibility through self-report questionnaires. **Method.** 658 adolescents between 11 and 17 years old participated (347 were male). They completed the Video Game Dependence Test and the subscales of the Brief-SR questionnaire that evaluate, respectively, inhibition, behavioral shift and cognitive shift. **Analysis of variance and bivariate correlations were performed.** **Results.** Males had significantly higher levels of problematic video game use than women. When analyzing the bivariate correlations, all the executive functions evaluated showed positive and significant correlations with the use of video games, both in the complete

group and in the analysis by gender. The highest correlations were for behavioral shift; males obtained stronger correlations than women in this dimension. Conclusions. The ineffective self-regulation of the behavior supposes a core deficit in the addictive processes in general. This progressive loss of control over behavior is associated with difficulties in executive functioning. The present study reveals this association between the dysfunctional use of video games and the difficulties to inhibit impulsive behaviors, and to show flexibility when making transitions. An interesting contribution of this work is the use of questionnaires that evaluate executive functions in daily life. This could suggest that the difficulties are not strictly confined to scenarios in which there are signals or cues related to video games -which could introduce cognitive biases- but could be the reflection of a more generalized deficit. Whether the deficit in executive function is prior to the pattern of problematic use of video games or if it is a consequence of this, it is a question that remains to be clarified

Key words: Video games; Impulsiveness; Inflexibility; Teenagers; Addiction