

Percepciones y Adicciones Tecnológicas en Adultos de Distintas Generaciones

Perceptions and Technological Addictions in Adults of Different Generations

Victor Damián Guarino¹ ORCID: 0009-0001-1512-4597

Leticia Elizabeth Luque¹ ORCID: 0000-0002-0984-3165

Resumen

Aunque las investigaciones suelen enfocarse en adolescentes, la relación con las tecnologías de información y comunicación representa un factor de riesgo para la población general, incluyendo las formas en que los adultos perciben las adicciones tecnológicas. Se efectuó un estudio descriptivo transversal con usuarios de distintas tecnologías (25-59 años de edad, de Córdoba-Argentina); se analizaron percepciones y juicios sociales sobre el uso no instrumental de tecnologías de información y comunicación, comparando las generaciones X e Y. Ambas generaciones perciben que el uso no instrumental de tecnologías de información y comunicación es espontáneo y algunas veces excesivo; la GenY percibe dicho uso como seguro, beneficioso, interesante y socializador. Las diferencias entre lo percibido por los participantes y los criterios de salud mental vigentes, sobre videojuegos y *Smartphones*, constituyen un factor de estigmatización.

Palabras clave: Adicciones tecnológicas, Juicio social, Generaciones tecnológicas, Percepciones, Adultos.

Abstract

Although research often focuses on adolescents, the relationship with Information and Communication Technologies represents a risk factor for the general population, including the ways in which adults perceive technological addictions. A cross-sectional descriptive study was conducted with users of various technologies (aged 25–59, from Córdoba, Argentina); perceptions and social judgments regarding the non-instrumental use of Information and Communication Technologies were analyzed, comparing Generations X and Y. Both generations perceive the non-instrumental use of Information and Communication Technologies as spontaneous and sometimes excessive; Generation Y perceives such use as safe, beneficial, interesting, and socially engaging. The differences between participant's perceptions and current mental health criteria regarding video games and smartphones constitute a factor of

¹Universidad Nacional de Córdoba.

Mail de contacto: leticia.elizabeth.luque@unc.edu.ar

DOI: <https://doi.org/10.46553/RPSI.21.42.2025.p7-29>

Fecha de recepción: 14 de enero de 2025 - Fecha de aceptación: 11 de julio de 2025

stigmatization.

Key words: Technological Addiction, Social judgement, Technological generations, Perceptions, Adults.

Introducción

El uso de tecnologías de información y comunicación (TIC) ocupa un lugar privilegiado en las relaciones humanas. Desde el entretenimiento hasta las gestiones económico/productivas se vinculan con estos instrumentos de conexión (Mora Noriega et al., 2024), pero también se realizan usos no instrumentales (Fernández Rodríguez y Álvarez Díaz, 2011) que incluyen la liberación de tensiones y la evasión del tedio y del malestar psicológico (Becerra Guajardo et al., 2021; González-Santos et al., 2021; Hinojo-Lucena et al., 2021); de ello emergen diversas situaciones, incluidos los usos que van en detrimento de las ventajas que la conectividad ofrece.

Griffiths (1999) describió un tipo de uso de tecnologías digitales a los que caracterizó como adicciones tecnológicas. Si bien estas adicciones no han sido incluidas en el DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2015), las mismas repiten patrones que en las adicciones químicas se aceptan como válidos, tales como las experiencias subjetivas que se desprenden de su uso, la necesidad de invertir más tiempo en la actividad realizada para alcanzar los efectos iniciales, y las reiteradas repeticiones de patrones de uso pese a los intentos de control del comportamiento (Griffiths, 2005). Desde una perspectiva clínica, la pérdida de control sobre los usos de TIC puede llevar al descuido de las obligaciones personales y de la salud, a daño físico directo y/o a conflictos intra e interpersonales (Allen et al., 2014; Brand et al., 2022; Konkoløy Thege et al., 2016; Luque, 2017).

Una de las primeras adicciones tecnológicas descriptas es la que involucra el uso de videojuegos (Fisher, 1994). Ya desde inicios de la década del 80' del siglo XX se los consideró con potencial adictivo y capacidad de restar interés hacia otras actividades, generadores de involucramiento obsesivo de los usuarios y repercusión en distintos ámbitos de sus vidas, incluyendo el rendimiento académico (Cheng et al., 2018; Fraser et al., 2023; Mohammad et al., 2023; Neily et al., 2022). Los usuarios de videojuegos no son exclusivamente niños y adolescentes; según la Entertainment Software Association (2024), el promedio de edad de los jugadores de videojuegos es 36 años, en un rango de 18 a 50 años; es decir, corresponde desvincular del imaginario popular la relación de videojuegos con edades tempranas. En la actualidad, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019)—a través del CIE-11— ha reconocido el trastorno por uso de videojuegos y su relación con el trastorno de juego de apuestas, ya que las estrategias de monetización utilizadas por la industria de los videojuegos apuntan a las mismas variables psicológicas que en el juego de apuestas (Ngetich et al., 2023; Pérez-Gonzaga et al., 2024), e involucra a personas de todas las edades.

En cuanto a televisión, puede considerarse una “adicción oculta” (Ades y Lejoyeux, 2003) ya que, si bien los peligros inmediatos no son una amenaza, puede ser un problema muy prevalente y socialmente tolerado. La adicción a la televisión estaría significativa y positivamente asociada con las adicciones al alcohol, la cafeína, el tabaco, la comida, el ejercicio y los

juegos de azar (Sussman y Moran, 2013). La popularidad creciente del *streaming* ha volcado la atención hacia el *binge-watching* (o atracón de series) y su potencial peligro (Flayelle et al., 2020; Tefertiller y Maxwell, 2018). En Wheeler (2015) se encontraron asociaciones positivas significativas entre los atracones de televisión y la ansiedad y la depresión por el apego. Los síntomas ansioso-depresivos tienen un impacto directo y significativo sobre el binge-watching; esto implica que los usuarios con mayor intensidad de síntomas traten con más frecuencia los atracones como una fuente de afecto positivo y perciban utilidad instrumental en el comportamiento (Bastos et al., 2024; Starosta et al., 2021).

En cuanto a los teléfonos, los estudios de la adicción iniciaron con las primeras descripciones de Delmonico, en 1997, pero fue con la aparición de los *Smartphone* que comenzó a ser estudiada con mayor interés, por su impacto en la salud mental (Park y Lee, 2012; Ratan et al., 2021). Actualmente, estos dispositivos se caracterizan por las funciones complejas que realizan y, en casi todos los casos, dependen de una conexión a internet. Estas funciones, si bien suelen ser adoptadas primero por la población más joven, convierten al teléfono en dispositivo con el mismo alcance que una computadora personal, útil y necesario para llevar a cabo tareas cotidianas y de entretenimiento para los usuarios de todas las edades (Fortunati, 2023; Hendrickson y Goh, 2024). A la vez, esta amplitud de usos ha dado lugar que investigaciones realizadas durante y luego de la pandemia por COVID-19 indiquen que esta adicción tiene una prevalencia que supera el 30% (Alimorandi et al., 2022), más allá de las edades de los usuarios.

Como puede apreciarse, el vínculo que se establece con la tecnología se asocia a los usos (Dai, 2021; Mora Noriega et al., 2024; Nautiyal et al., 2024) y a las humanas necesidades de satisfacer conexiones sociales, búsqueda de escapismos y/o de sensaciones, lo que en algunos casos puede devenir en uso problemático (James et al., 2023; Luque, 2017; Mehmood et al., 2021; Park y Park, 2021).

Un estudio de revisión sistemática, cuyo objetivo fue estimar la prevalencia de las adicciones, muestra que durante y luego de la pandemia por COVID-19 se produjo un aumento de las adicciones comportamentales y en particular de las tecnológicas (Alimorandi et al., 2022).

En Argentina, persisten dificultades en la comprensión y el reconocimiento de las adicciones tecnológicas, lo que puede asociarse, por una parte, a la concepción social del constructo teórico adicción, que—en gran parte de la sociedad—continúa ligado al consumo de sustancias y, por otra, a que los estudios y los abordajes se concentran en adolescentes.

La adolescencia sigue siendo, a nivel mundial, el período de la vida más asociado con las adicciones, tanto en investigaciones clínicas y académicas, como en actividades de prevención y en políticas de salud pública. Esto parece justificado porque en la vida adolescente las adicciones tecnológicas se vinculan con soledad, ostracismo, aislamiento social y deterioro de las relaciones interpersonales, todo lo cual impide un adecuado desarrollo de conexión social y, además, reduce el nivel existente de dicha conexión (Allen et al., 2014; Savci y Aysan, 2017). Sin embargo, los análisis acerca del peligro por sobreexposición a tecnologías digitales en adolescentes parecen centrarse mayormente en este grupo etario más por el volumen de usuarios de las TIC que por su uso problemático, y con ello se invisibiliza la situación de usuarios de

tecnologías de otras edades (Hou et al., 2019; Lam y Harcourt, 2024; López Recharte, 2021; Park y Park, 2021; Remondi et al., 2022; Wang et al., 2019).

En sentido inverso, estudios que involucran adultos mayores (Cerrillo Vidal y Beluschi-Fabeni, 2024; Heo et al., 2015; Martínez-Heredia, 2020; Murciano Hueso et al., 2022; Rivoir et al., 2019) muestran que un mayor uso de internet y de tecnología digital propicia mayores niveles de apoyo social, contribuye a disminuir la soledad y se asocia con mayor satisfacción y bienestar psicológico. Esto implicaría que los usos de TIC y sus consecuencias difieren por edades o generación. Por ende, surge la pregunta sobre qué ocurre en las edades intermedias, específicamente con los adultos.

Rojas-Díaz y Yepes-Londoño (2022), comparando generaciones, afirman que se perciben negativamente el intercambio de mensajes con contenido sexual o la realización de consumo de pornografía *online* cuando provienen de adolescentes, pero en adultos se consideran libre expresión de la sexualidad; a la inversa, otros fenómenos que involucran usos problemáticos de tecnológicas, como el acoso sexual o el fraude por medios electrónicos no están adecuadamente estudiados en adolescentes. Además, muestran que, en Latinoamérica, solo el 10% de las investigaciones tienen como unidad de análisis a adultos.

En función de esto, este estudio se enfoca en personas adultas (25-59 años de edad), lo que involucra al menos dos grandes generaciones en materia de apropiación de tecnologías digitales. La clasificación propuesta por Sinclair y Cerboni (Gértrudix Barrio et al., 2010) separa a quienes se han adaptado a lo digital (denominada GenX), que incluye los nacidos desde 1965 a 1980, de quienes componen la primera generación de “nativos digitales”, nacidos entre 1980 y 1999 (de aquí en más, GenY).

Dentro de las generaciones X e Y hay dos realidades distintas en cuanto a socialización con tecnologías digitales. Cada generación se relaciona con y se apropia de las tecnologías de distintas maneras. Esto hace suponer que cada generación atravesó experiencias de uso de tecnologías digitales distintas y, por ende, percibe de distintas formas los patrones de usos de aquellas. Esto, a su vez, supone diferentes juicios sociales sobre las adicciones tecnológicas.

Según Haslam (2005), el juicio social refiere a la estructura y la organización de las percepciones sobre algún objeto específico, como las adicciones; así, las personas utilizan “teorías populares” para comprender los trastornos mentales, y postulan distintas causas para explicar la ocurrencia de tales trastornos. El autor identifica cuatro dimensiones de pensamiento en un modelo socio-cognitivo y postula que aquellas influencian la percepción de las causas de ciertos fenómenos, como las adicciones. La dimensión patologizante considera al comportamiento como anormal o desviado de la norma, y es independiente del marco explicativo que adopte quien aplica este tipo de juicio. La dimensión moralizante atribuye deficiencias éticas o de carácter moral a los comportamientos que se desvían de una norma prescriptiva, entendiéndolos como elecciones intencionales. La dimensión medicalizante representa una forma de juicio en que los trastornos se explican por causas somáticas, enfocado en predisposiciones biológicas o alteraciones neurológicas. La dimensión psicologizante remite a causas que se ubican en el mundo interno del sujeto, como los rasgos de personalidad, las

emociones o la vulnerabilidad psicológica, explicándose las conductas por variables que escapan del control voluntario de la persona.

Aplicando este modelo, en estudios con adultos canadienses (Konkolý Thege et al., 2015a, 2015b, 2016) se encontró que los defectos de personalidad o de carácter se postulan como causas de adicciones conductuales cuando se trata de experiencias personales, mientras que se remite a valores morales cuando se habla de experiencia de otras personas cercanas, y a la vez, se considera que los consumos de sustancias se tornan problemáticos por vulnerabilidad biológica o predisposición genética. Es decir, el juicio social de las personas, sobre trastornos adictivos, constituye una estructura cambiante. Además, si bien el público en general aprecia la compleja etiología biopsicosocial que subyace a las adicciones, lo cierto es que percibe de manera diferente las relacionadas a sustancias de las comportamentales, siendo escaso el reconocimiento de la policausalidad (Lang y Rosenberg, 2018).

Complementariamente, Tsé y Haslam (2023) observan que el daño percibido y la responsabilidad personal sobre una conducta son vistos por los legos como un factor de importancia en las percepciones de lo que es un trastorno mental. Estas percepciones se basan en experiencias y son culturalmente construidas (Gaviria Stewart et al., 2013; Hellman et al., 2015). Si bien la mayoría de las personas sobreestiman los comportamientos negativos de sus pares, también existe una minoría que no muestra estas sobreestimaciones, y a la vez, existen estudios que indican que ciertos rasgos de personalidad y el autocontrol se asocian de diferentes maneras con las normas sociales, en función de que nos usamos a nosotros mismos como punto de partida para estimar el comportamiento y las características de los demás (McAlaney et al., 2020). Las experiencias constituyen un saber práctico, de carácter artesanal, que implica la interacción con otros, y en este sentido se diferencian del conocimiento y de la información (Staroselsky, 2015), y constituyen la base de las percepciones, dando lugar a juicios que no siempre son adecuados para la comprensión de trastornos como las adicciones tecnológicas. Entonces, corresponde preguntar cómo perciben las adicciones tecnológicas los adultos, cuyas experiencias tecnológicas son distintas a las de otras generaciones, y en un contexto social en que la noción de adicción continúa ligada a los consumos problemáticos de sustancias; más aún, cómo operan los juicios sociales sobre las adicciones cuando se estudian a quienes ejercen roles sociales fundamentales como la parentalidad (Grau-Grau et al., 2024; Malander, 2018).

Método

Diseño

Se efectuó un estudio descriptivo mediante encuesta, de diseño transversal, el cual incluye establecimiento de diferencias de grupos y de relaciones entre variables, tal como lo especifican León y Montero (2015).

Participantes

Participaron 153 adultos (25-59 años de edad, $M = 37.5$, $DE = 8.7$), de ambos sexos (43% de sexo masculino y 57% de sexo femenino), de la ciudad de Córdoba-Argentina. El 44% completó el nivel educativo medio y el resto posee estudios superiores.

Por los años de nacimiento, el 41% de la muestra corresponden a la Gen X, mientras que el 59% restante pertenece a la Gen Y. En el momento de la recolección de datos, todos los participantes eran usuarios de al menos dos dispositivos de tecnología digital, con al menos un perfil en una red social virtual, y también usuarios de al menos un videojuego. En virtud de estos criterios, el muestreo es no probabilístico, intencional (León y Montero, 2015).

Por lo anterior y por el tipo de estudio propuesto, se asume la ocurrencia de sesgos. Esto se debe a que, al provenir la información de un grupo reclutado mediante redes sociales, de manera natural se excluyeron personas no usuarias. Sin embargo, en la medida en que se buscan percepciones fundadas en el uso de tecnologías digitales, se considera que los participantes deben tener experiencia previa con los dispositivos.

Instrumento

El cuestionario administrado, referido a los juicios sociales acerca de las adicciones tecnológicas, consta de 50 ítems y fue desarrollado como parte de una investigación macro que dirige la doctora Leticia E. Luque.

A los fines de la recolección de datos fue separado en secciones. La sección inicial solicita el consentimiento del participante, e indaga datos sociodemográficos y usos de tecnologías digitales.

La segunda sección, con preguntas dicotómicas, indaga experiencias asociadas al uso de TIC. Cabe aclarar que la experiencia no debe entenderse como experticia técnica, sino como la vivencia de la falla de control del uso de los dispositivos tecnológicos. Por ejemplo, se incluye el ítem “Para cada dispositivo, diga si tiene experiencia personal de dependencia:”, seguido de la lista que incluye videojuegos, servicios de televisión/streaming y smartphones.

La tercera sección se relaciona con los juicios sociales sobre adicciones tecnológicas, con afirmaciones tipo Likert, como la siguiente: “Las personas que realizan consumos problemáticos o presentan adicciones comportamentales sufren algún trastorno que los desvía de lo que es normal o esperable”, antes las cuales se solicitó indicar el grado de acuerdo.

La sección con el diferencial semántico incluyó ocho pares de adjetivos (por ejemplo, planificado-espontáneo, aislador-socializados), cuyo propósito es indagar el significado que los usos de las TIC tienen para las personas participantes.

Se aclara que una sección final indaga la ansiedad tecnológica y el rasgo de personalidad “búsqueda de sensaciones”, que no se incluyen en la presente comunicación.

Al hablar de tecnologías digitales, las afirmaciones y las preguntas se refieren a videojuegos, a smartphones y a televisión/servicios de streaming. Esto se aclara en el parte inicial del instrumento, y a los fines de evitar confusiones, se reitera en las distintas secciones.

Procedimiento

La ventana de tiempo durante la cual se recolectaron los datos fue de dos meses. Se contactó mediante las redes sociales Facebook, Instagram, X y Whatsapp a personas que participan de grupos relacionados con videojuegos, series y streaming, y tecnologías en general.

Los datos se recolectaron con un instrumento online diseñado mediante el sistema *Lime Survey®*, con licencia provista por la Universidad Nacional de Córdoba a la doctora Leticia E. Luque. El tiempo de resolución del cuestionario osciló entre los 15 y 20 minutos y los correos electrónicos de los participantes no fueron archivados para seguimientos.

Los participantes respondieron voluntariamente, sin recibir dádiva, regalo o crédito por ello. Se brindó información sobre el objetivo principal de la investigación, se solicitó la colaboración y se indicó la posibilidad de abandonar el estudio en cualquier momento, sin que ello supusiera perjuicio alguno. A los fines de impedir respuestas duplicadas de una misma persona, se solicitó la cuenta de email; sin embargo, esta información luego se eliminó a los fines de garantizar la confidencialidad.

Para aplicar los criterios de inclusión, se consultaron en primer lugar datos sociodemográficos y uso de dispositivos; a quienes no cumplían los criterios de inclusión, se les agradeció el interés y no se permitió continuar respondiendo.

La base de datos obtenida mediante un formulario online se descargó en un dispositivo con seguridad informática y en el mismo se eliminó el campo de identificación luego de verificar la inexistencia de usuarios duplicados. Por lo mismo, no se aplicaron métodos de detección y recuperación de respuestas descuidadas.

Análisis de Datos

El análisis estadístico se llevó a cabo mediante un software específico para ciencias sociales. Se eliminaron los cuestionarios con un porcentaje de no respuesta superior al 5%; también se eliminaron los casos detectados como atípicos en el análisis exploratorio de los datos. Se calcularon medidas de tendencia central y variabilidad. Dado los niveles de medición de las variables involucradas, las asociaciones se determinaron mediante el tau-b de Kendall.

A los fines de la comparación generacional, se calcularon las diferencias mediante la prueba *t* de Student (Aron y Aron, 2001). El diferencial semántico se determinó a partir de la media y de la mediana, a los fines de verificar los resultados; se calculó el índice de significación global a partir de la media, y sobre este se determinaron las diferencias entre generaciones.

Resultados

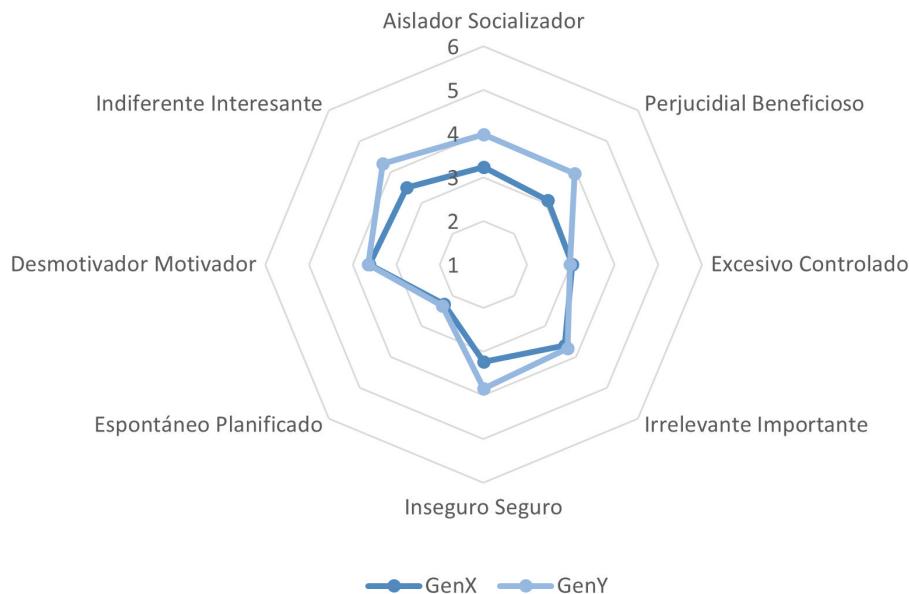
Se evaluó el significado que los participantes otorgan a las TIC cuando se las usa para actividades no obligatorias ni instrumentales, mediante un diferencial semántico (Figura 1).

El 48.3% de la muestra considera que este uso de las TIC es relativamente aislador, el 53.6% que es relativamente perjudicial y el 50.3% que es moderadamente irrelevante; también que es relativamente seguro (64.7%), motivador (49.7%) e interesante (41.9%); se observa que el 49.0% afirma que el uso es bastante excesivo y el 64.7% que el mismo es generalmente espontáneo.

Al comparar las generaciones, los datos indican que hay algunas diferencias estadísticamente significativas; en este sentido, la GenY considera que el uso de las TIC es más socializador, beneficioso, seguro e interesante. Ambas generaciones acuerdan en que

Figura 1

Significado (Mediante Diferencial Semántico) del Uso de las TIC Para Actividades No Instrumentales, por Generación Tecnológica



dicho uso puede ser tanto excesivo como controlado, y que, en general, es más espontáneo que planificado.

Finalmente, el significado global que ambas generaciones otorgan a las TIC es distinto y la diferencia es estadísticamente significativa ($t_{(151)} = -3.36; p = .001$).

Se consultó con los participantes sobre la medida en que cada objeto tecnológico se asocia al concepto de adicción o consumo problemático (ver Tabla 1). El 32% indicó que los videojuegos no se relacionan ($M = 2.99, DE = 1.794$) y las generaciones no se diferencian entre sí ($t_{(151)} = -1.718; p > .05$). En cambio, el 32% señaló que los Smartphone se asocian en forma absoluta ($M = 4.39, DE = 1.570$), con diferencias estadísticamente significativas entre generaciones ($t_{(151)} = -1.939; p < .05$). Para los servicios de TV/streaming los participantes se mostraron indecisos, ubicando la relación en términos moderados ($M = 3.43, DE = 1.404$) y sin diferencias estadísticamente significativas entre las generaciones comparadas ($t_{(151)} = -673; p > .05$).

En cuanto al potencial adictivo de cada una de las tecnologías analizadas (ver Tabla 2), el 35.9% afirma que la TV/streaming es altamente adictiva y no se presentan diferencias estadísticamente significativas entre las dos generaciones ($t_{(151)} = -.578; p > .05$). En el caso de

los videojuegos, el 53.6% afirma lo mismo y tampoco se produce diferencia estadísticamente significativa entre generaciones ($t_{(151)} = -1.710; p > .05$). Esta percepción en relación con los Smartphone asciende a 81.7%, y al igual que ocurre con las otras dos tecnologías, no se produce diferencia estadísticamente significativa ($t_{(151)} = -1.728; p > .05$).

Se consultó sobre la experiencia de dependencia tecnológica, desde las propias percepciones, y los resultados se explicitan en la Figura 2. Se consultó sobre las experiencias a nivel personal, familiar y de amistad, y con relación a las tres tecnologías consideradas.

El 9.8% de los participantes afirma autopercibirse como dependiente de los videojuegos ($t_{(151)} = -.043; p > .05$), mientras que esta percepción asciende con relación a familiares (42.5%); ($t_{(151)} = -.883; p > .05$) y cercanos (45.8%); ($t_{(151)} = -1.110; p > .05$).

En cuanto a servicios de Tv/streaming, los datos indican que las percepciones de dependencia personal (26.8%; $t_{(151)} = -.969; p > .05$) son menores que en relación a las de familiares (39.5%; $t_{(151)} = -.777; p > .05$) y de personas cercanas (40.5%; $t_{(151)} = -.375; p > .05$).

En el caso de las percepciones de dependencia a los Smartphone, los datos muestran que la tendencia es similar a lo anteriormente expresado, pero se acortan las diferencias entre las autopercpciones (60.8%; $t_{(151)} = -2.279; p < .05$) y las percepciones sobre la dependencia de familiares (69.3%; $t_{(151)} = -.694; p > .05$) y amistades (71.2%); ($t_{(151)} = -1.151; p > .05$). Como se puede apreciar, la única diferencia estadísticamente significativa, en relación con las generaciones tecnológicas, se refiere a que los participantes de la GenY se autoperciben como más de dependientes de los Smartphones que quienes pertenecen a la GenX.

En relación con las teorías populares que utilizan las personas para explicar las adicciones, los hallazgos son variados, tal como se muestra en la Figura 3.

Tabla 1

Comparación de la Asociación de Videojuegos, TV/streaming y Smartphone con el Concepto de Adicción, Según Generación Tecnológica

Respuesta	Videojuegos				TV/streaming				Smartphone			
	Gen X		Gen Y		Gen X		Gen Y		Gen X		Gen Y	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	26	41.9	23	25.3	8	12.9	7	7.7	6	9.7	4	4.4
2	9	14.5	14	15.4	12	19.4	16	17.6	7	11.3	8	8.8
3	6	9.7	13	14.3	12	19.4	22	24.2	8	12.9	7	7.7
4	8	12.9	13	14.3	16	25.8	22	24.2	14	22.6	13	14.3
5	5	8.1	19	20.9	9	14.5	19	20.9	8	12.9	29	31.9
6	8	12.9	9	9.9	5	8.1	5	5.5	19	30.6	30	33.0
M	2.69	3.20		3.34		3.49			4.10		4.59	
DE	1.84	1.74		1.48		1.35			1.69		1.46	

Nota. f=frecuencia; % = porcentaje de respuesta sobre el total; M = media; DE = desviación estándar; Gen X = Generación X; Gen Y = Generación Y. Respuestas varían de 1 = No se relaciona a 6 = Totalmente relacionado

Tabla 2

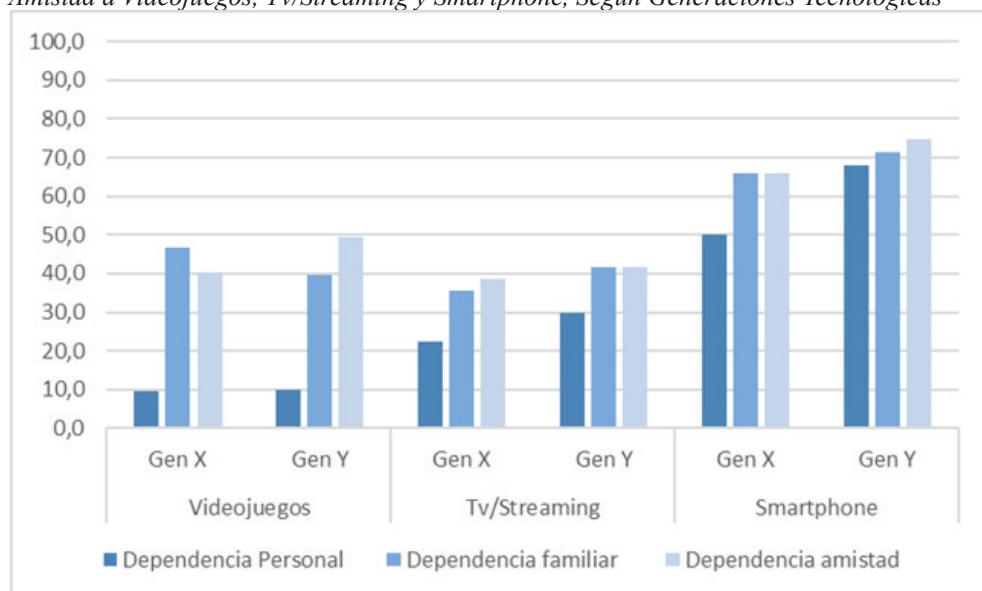
Comparación del Potencial Adictivo de Videojuegos, TV/streaming y Smartphone Segundo la Percepción de Dos Generaciones Tecnológicas

Respuesta	Videojuegos				TV/streaming				Smartphone			
	Gen X		Gen Y		Gen X		Gen Y		Gen X		Gen Y	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	10	16.1	6	6.6	7	11.3	4	4.4	4	6.5	4	4.4
2	4	6.5	5	5.5	9	14.5	15	16.5	5	8.1	4	4.4
3	15	24.2	31	34.1	29	46.8	34	37.4	7	11.3	4	4.4
4	17	27.4	34	37.4	12	19.4	28	30.8	19	30.6	29	31.9
5	16	25.8	15	16.5	5	8.1	10	11	27	43.5	50	54.9
<i>M</i>	3.40		3.52		2.98		3.27		3.97		4.29	
<i>DE</i>	1.373		1.047		1.063		1.012		1.214		1.047	

Nota. f = frecuencia; % = porcentaje de respuesta sobre el total; *M* = media; *DE* = desviación estándar; Gen X = Generación X; Gen Y = Generación Y. Respuestas varían de 1 = *Nada adictivo* a 5 = *Totalmente adictivo*

Figura 2

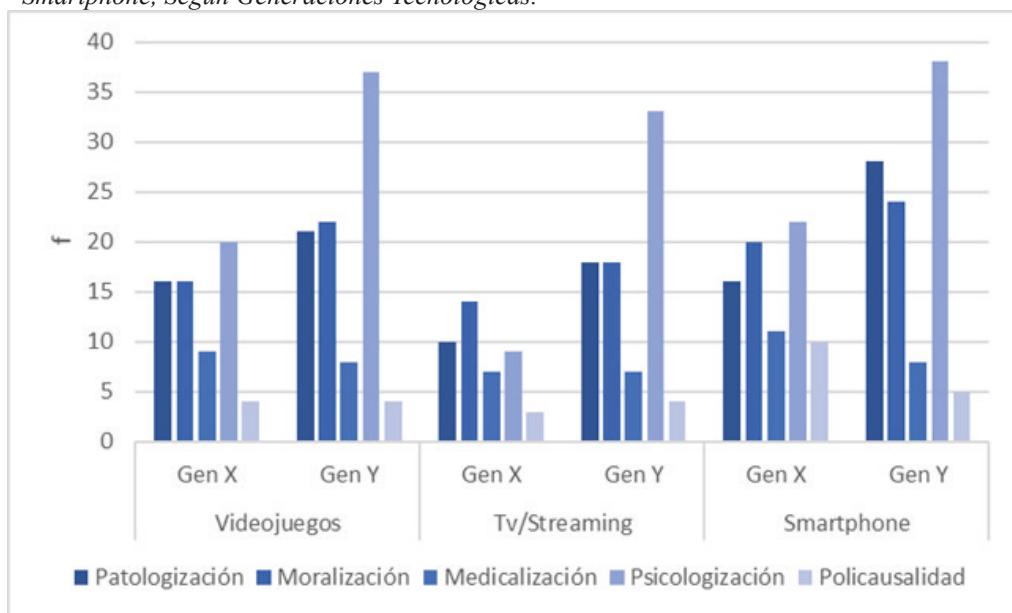
Distribución Porcentual de Percepción de Dependencia Personal, Familiar y de una Amistad a Videojuegos, Tv/Streaming y Smartphone, Segundo Generaciones Tecnológicas



Nota. Gen X = Generación X; Gen Y = Generación Y

Figura 3

Distribución de Frecuencias de Juicios Sociales Sobre Uso de Videojuegos, Tv/Streaming y Smartphone, Según Generaciones Tecnológicas.



Nota. f = frecuencia; Gen X = Generación X; Gen Y = Generación Y

Los participantes consideran que es probable que las personas sean adictas a videojuegos por causas psicoemocionales (37.3%; $t_{(151)} = -1.031$; $p > .05$), por valores morales alterados (24.8%; $t_{(151)} = .548$; $p > .05$), por anormalidades (24.2%; $t_{(151)} = -.456$; $p > .05$) y por afecciones biológicas o neurológicas (11.1%; $t_{(151)} = .734$; $p > .05$). Además, el 5.3% de la muestra entiende que la adicción a los videojuegos es policausal.

Afirmaron que es probable que las personas sean adictas a TV/streaming por causas psicoemocionales (30.7%; $t_{(151)} = -1.178$; $p > .05$), por valores morales alterados (20.9%; $t_{(151)} = 1.066$; $p > .05$), por anormalidades (18.3%; $t_{(151)} = -.022$; $p > .05$) y por afecciones biológicas o neurológicas (9.2%; $t_{(151)} = .258$; $p > .05$). El 4.7% de la muestra considera que la adicción a la TV/streaming es policausal.

Los participantes afirman que es probable que las personas sean adictas a smartphones por causas psicoemocionales (39.2%; $t_{(151)} = -.679$; $p > .05$), por valores morales alterados (28.8%; $t_{(151)} = 1.800$; $p > .05$), por anormalidades (28.8%; $t_{(151)} = .270$; $p > .05$) y por afecciones biológicas o neurológicas (12.4%; $t_{(151)} = .749$; $p > .05$). Un 7.4% de la muestra estudiada considera que la adicción a los smartphones es policausal.

Las comparaciones realizadas indican que no existen diferencias estadísticamente significativas por generación en cuanto a los juicios sociales sobre las adicciones tecnológicas.

En la Tabla 3 se presentan las asociaciones estadísticamente significativas entre los juicios sociales y las percepciones de dependencia de las TIC, considerando las experiencias personales, familiares y de amistades, e incluyendo las tres tecnologías analizadas. Se presentan en primer lugar las referidas a toda la muestra y luego separadas por generación tecnológica.

En ambas generaciones aparece el juicio social patologizante para explicar el propio uso no instrumental de videojuegos, siendo directa la asociación para la Gen X, e inversa para la Gen Y. La mayor cantidad de asociaciones estadísticamente significativas aparece en torno al juicio social medicalizante (causas biológicas o neurológicas) y están especialmente asociadas al uso no instrumental de TV/streaming tanto de familiares como de amistades; este juicio también se asocia con la percepción de dependencia al smartphone en amistades. El juicio social moralizador se asocia a la autopercepción de la Gen Y de dependencia de Tv/streaming; también es estadísticamente significativa la asociación con la dependencia atribuida a familiares y amistades en cuanto a videojuegos y TV/streaming. No existen asociaciones estadísticamente significativas en cuanto al juicio social psicologizante.

Tabla 3

Asociaciones entre Juicios Sociales y Percepciones de Dependencia Tecnológica, por Tecnologías, en la Muestra Completa y por Generaciones

Juicios Sociales	Generación		Muestra completa			Gen X			Gen Y		
	Exper	TIC	Vj	Tv	Sph	Vj	Tv	Sph	Vj	Tv	Sph
Patologizador	Personal		-.036	-.005	.074	.676*	.082	.085	-.682**	-.052	.077
	Familiar		.009	.016	.069	.076	.060	.021	-.044	-.013	.106
	Amistad		.076	.024	.073	.076	.014	.014	.078	.052	.125
Medicalizador	Personal		-.132	.059	.031	-.012	.285*	.003	-.753*	-.016	.070
	Familiar		.069	.292*	.102	.030	.408*	.055	.091	.400**	.138
	Amistad		.044	.282*	.269*	.114	.268*	.151	-.010	.394**	.134
Moralizador	Personal		.059	.123	.059	.031	.059	.100	.072	.309*	.061
	Familiar		.134	.345**	.126	-.033	.172	.091	.389*	.251**	.142
	Amistad		.233*	.309**	.059	-.029	.139	.151	.416**	.227*	.112
Psicologizador	Personal		-.015	-.073	.012	-.056	.013	.015	.029	-.144	-.018
	Familiar		-.076	-.035	.058	-.010	.013	.045	-.127	-.076	.055
	Amistad		.068	-.021	.022	.038	-.040	.017	.085	.005	.007

Nota. Gen X = Generación X; Gen Y = Generación Y; Vj = Videojuegos; Tv = Televisión/streaming; Sph = Smartphone; Exper = experiencia; TIC = tecnologías

* $p < .05$. ** $p < .01$

Discusión

En esta investigación se propuso el análisis de las percepciones sobre las adicciones tecnológicas, así como los juicios sociales asociados a estos comportamientos, que poseen dos generaciones de adultos. Los resultados que aquí se discuten van en el sentido de mostrar que las percepciones y los juicios sociales sobre los usos de TIC, incluidas las adicciones tecnológicas, parecen guardar más relación con las diferencias de pertenencia a grupos sociales que a rangos etarios.

Las tecnologías digitales y sus diversas prestaciones suman día a día nuevos usuarios, sin que estos compongan un núcleo homogéneo ni exclusivamente integrado por un mismo grupo etario. La oferta es amplia y resulta atractiva para cualquier persona que utilice alguno o varios dispositivos tecnológicos.

Las investigaciones científicas que analizan las relaciones entre los usos de tecnologías digitales y variables psicológicas, en general, se centran en la población más joven y los peligros que el uso puede generar (Hou et al., 2019; Lam y Harcourt, 2024; Lopez Recharte, 2021; Park y Park, 2021; Remondi et al., 2022; Wang et al., 2019), o bien se centran en las personas mayores (mayores de 65) para mostrar cómo el uso de tecnologías mejora su calidad de vida (Cerrillo Vidal y Beluschi-Fabeni, 2024; Martínez-Heredia, 2020; Murciano Hueso et al., 2022; Nautiyal et al., 2024; Rivoir et al., 2019). Entonces, parece que el uso puede ser perjudicial para unos, pero beneficioso para otros, según la edad o la generación a la cual se pertenezca y por ello, la pregunta es qué ocurre con las generaciones intermedias, particularmente por los roles que a los adultos competen en la vida de una sociedad.

Entre quienes actualmente son adultos los procesos de socialización tecnológicos han sido diferentes (Gértrudix Barrio et al., 2010). En función de ello, en esta investigación, inicialmente se asumió que las generaciones X e Y han tenido experiencias distintas y, por consiguiente, perciben de distintas formas los patrones de usos y construyen juicios sociales diferentes sobre las adicciones tecnológicas. Los resultados obtenidos apoyan parcialmente esta idea.

Al considerar el significado que tiene el uso no instrumental de TIC para los participantes, hay tanto diferencias como coincidencias entre las generaciones X e Y. Cabe recordar que la generación nacida entre 1965 y 1980 es la del inicio de los videojuegos y de las computadoras personales, mientras que la GenY es la que se desarrolló en un mundo donde la popularización del acceso a internet y la llegada de la telefonía móvil dieron lugar a nuevas prácticas sociales y laborales (Gértrudix Barrio et al., 2010). Esto permite entender por qué la Gen Y tiende a caracterizar el uso como más seguro, socializador, beneficioso e interesante que la Gen X.

A la vez, ambas generaciones consideran que el uso no instrumental algunas veces puede ser excesivo y otras controlado, y generalmente caracterizado como espontáneo. Esto se explica remitiendo al concepto mismo de uso no instrumental (Fernández Rodríguez y Alvarez Díaz, 2011). El mismo se relaciona con las posibilidades de disminuir las sensaciones de soledad y tedio, de neutralizar la dispersión de la familia, de controlar las sensaciones de incertidumbre e inseguridad, entre otras. Por consiguiente, es un uso que surge subjetiva y

espontáneamente, cuando cada usuario siente la urgencia de hacerlo; en algunos casos, por el cumplimiento de los objetivos apetitivos, el uso se mantiene más allá de lo necesario y pueden fallar los intentos de control (Brand et al., 2019; Sussman et al., 2012). Por lo mismo, estas experiencias permiten entender por qué algunos usos son percibidos como excesivos y otros como controlados.

Los dos grupos de adultos incluidos en el estudio son actualmente los responsables de la crianza y la educación de las generaciones más jóvenes, siendo sus experiencias un factor determinante de su conceptualización de las adicciones tecnológicas y de las formas en que perciben los usos de tecnologías de otros.

Los participantes perciben en las TIC un potencial adictivo; es decir, suponen que hay características que las tornan atractivas al punto de provocar fallas en el control del uso. Si se consideran los datos, este potencial es atribuido de distinta forma a las tres tecnologías estudiadas, lo que parece asociarse a la interactividad, la portabilidad y la convergencia de medios que cada una proporciona (Grande et al., 2016; Luque, 2017). Los resultados también varían por tecnología en sus relaciones con el concepto de adicción; la mayoría de los participantes no asocia a los videojuegos con la adicción, la TV es asociada moderadamente y los Smartphones lo son de forma absoluta.

La adicción a los videojuegos es la más extensamente estudiada (Cheng et al., 2018; Entertainment Software Association, 2024; Fraser et al., 2023; Mohammad et al., 2023; Neily et al., 2022), y el trastorno por uso de videojuegos ha sido reconocido por la OMS (2019) a través del CIE-11, en base a evidencia empírica y clínica. Esto requiere dos atenciones.

En primer lugar, la Gen X ha sido la que vivió el desarrollo de los videojuegos como revolucionario de su forma de esparcimiento, y la Gen Y vivió el desarrollo de los videojuegos online y su llegada al teléfono. Entonces, puede suponerse que estas generaciones asocian los videojuegos a experiencias agradables, momentos de distracción, y al alivio de tensiones, sin percibir que precisamente estas asociaciones son las que pueden desencadenar y sostener la adicción (Mohammad et al., 2023; Neily et al., 2022; Ngetich et al., 2023). En segundo lugar, la falla en el reconocimiento de usos problemáticos, o el escaso reconocimiento de la asociación entre videojuegos y adicciones, convertirían a los adultos en factor de riesgo para las generaciones más jóvenes (Grau-Grau et al., 2024; Malander, 2018).

Los participantes, en su mayoría, asocian a los Smartphone, de forma elevada con el concepto de adicción o consumo problemático, y el 81.7% percibe que esta tecnología posee potencial adictivo. Si bien hay indicadores de un aumento en la adicción a los teléfonos durante y luego de la pandemia por COVID-19 (Alimorandi et al., 2022; Mehmood et al., 2021; Ratan et al., 2021), la misma no ha sido incluida por la OMS (2019) en el CIE-11, y se recomienda no insistir en estudiarla como adicción comportamental (Brand et al., 2020), a raíz de que los teléfonos actualmente se caracterizan por las funciones complejas que realizan, generalmente asociadas a internet, esenciales para llevar a cabo tareas cotidianas y de entretenimiento (Fortunati, 2023; Hendrickson y Goh, 2024). En este sentido la cuestión es cómo imbricar la argumentación científico-académica con las experiencias de los legos que perciben comportamientos adictivos en sí mismos y en su entorno social cercano.

En este estudio, la TV y los servicios de streaming son reconocidos por los participantes como asociados al concepto de adicción, al menos de forma moderada, y con elevado potencial adictivo. Sin embargo, esta es la adicción tecnológica menos estudiada y menos reconocida en el ámbito científico; los escasos estudios que existen muestran que fenómenos como el de “atracones de series” no son equivalentes a adicción, pero sí deben atenderse porque pueden ser antecedente de la misma, además estar asociados a estados anímicos ansiosos y depresivos que tornan excesivo y disfuncional al comportamiento (Bastos et al., 2024; Flayelle et al., 2020; Starosta et al., 2021; Tefertiller y Maxwell, 2018; Wheeler, 2015). Esto muestra que, también en este caso, existe distancia entre lo que la ciencia considera como comportamientos problemáticos o trastornos y lo que las personas en general perciben como tal. Esta distancia entre las percepciones de las personas y las apreciaciones de los profesionales de salud mental hacen complejos tanto los abordajes como las acciones preventivas.

Cuando se analiza la percepción de los usuarios sobre su experiencia de dependencia tecnológica, en las dos generaciones tecnológicas se observa que es bajo el número de participantes que se autopercibe como dependiente, pero atribuyen dependencia a otros. Estos resultados ameritan dos lecturas distintas.

Por un lado, las autopercepciones de dependencia son inferiores a las atribuciones de dependencia tecnológica en otros. Los comportamientos adictivos son reconocidos como tales cuando se experimentan consecuencias negativas pese a las cuales el control comportamental no se logra (Brand et al., 2019; Sussman et al., 2012); entonces, las dificultades para caracterizar la propia conducta como problemática reside en tener y/o en reconocer la ocurrencia de tales consecuencias, y esto es independiente de la edad. A la vez, las percepciones de mayor dependencia en las personas cercanas se asocian, posiblemente, a la selectividad de la información que se aplica en el marco de las interacciones sociales (Gaviria Stewart et al., 2013).

Por otro lado, al comparar las percepciones con relación a las tres tecnologías analizadas, la dependencia hacia el teléfono es la que más se reporta como experimentada y como observada en otros. Nuevamente, es importante revisar la discordancia entre lo que las personas comunes perciben y lo que afirman los profesionales de salud mental, especialmente por la estigmatización que produce en las personas que sufren estas adicciones cuando las mismas no son reconocidas como tales (Tse y Haslam, 2023).

En relación con los juicios sociales que los participantes detentan, los resultados muestran que, para las tres tecnologías estudiadas, los participantes ubican como causas de las adicciones lo psicoemocional en primer lugar, y luego los valores morales, apareciendo las afecciones biológicas y neurológicas en último lugar, en coincidencia con los hallazgos en otras latitudes (Hendrickson y Goh, 2024; Konkol y Thege et al., 2015a, 2015b).

Esto supone que, sin importar la edad, las personas adultas que se autoperciben como dependientes de las tecnologías, explican esto en base a variables como las emociones o los rasgos de personalidad y, por lo tanto, consideran que son causadas por una dinámica interna que escapa a su control voluntario, y sin que esto se asocie a las características de los dispositivos utilizados. No obstante, cuando se trata de explicar las conductas de otras personas del entorno social cercano, la dependencia de las tecnologías se atribuye a deficiencias éticas o morales

que les desvían de la norma socialmente prescripta, siendo esto una elección intencional. En este caso, entonces, se observa que los adultos también sobreestiman los comportamientos negativos de sus pares, aplicando de distintos modos las normas sociales para estimar y explicar su propio comportamiento y el ajeno (McAlaney et al., 2020; Wang et al., 2019).

En cuanto a las relaciones de estos juicios con las percepciones de dependencia de las TIC, y sus diferencias por generación, los datos muestran que se postulan juicios patologizantes para explicar el propio uso de videojuegos en ambos grupos y que ambas generaciones proponen causas biológico-neurológicas o de tipo moral para explicar los usos problemáticos de TV y teléfonos, en especial por parte de familiares y amistades. Nuevamente estos datos coinciden con los de otras investigaciones (Konkoly Thege et al., 2015b; Lang y Rosenberg, 2018), que muestran las complejas explicaciones sobre las adicciones que construyen las personas.

Por último, y en concordancia con el estudio de Lang y Rosenberg (2018), las explicaciones policausales son escasas en el grupo en estudio, siendo inexistentes las diferencias por generaciones. Puede comprenderse esto en la medida en que los juicios sociales son explicaciones co-construidas entre miembros de una misma cultura, y son juicios relativamente estables que no se modifican fácilmente (Haslam, 2005; Hellman et al., 2015).

En resumen, los datos obtenidos muestran que ambas generaciones, en general, poseen similares percepciones sobre las adicciones tecnológicas. Si bien cada generación tiene preferencias de uso basadas en sus tempranas experiencias, es necesario advertir que es un modelo agotado aquel que analiza el uso de las TIC y sus relaciones con variables psicológicas solo en los grupos etarios más jóvenes. Incluso personas nacidas fuera del marco digital pueden llegar a efectuar un uso semejante al de las de generaciones más jóvenes, y a la vez, personas nacidas en ese marco, pueden no hacerlo por cuestiones de accesibilidad y disponibilidad tecnológica. En este sentido, los factores de riesgo por el uso de tecnologías digitales pueden ser diferentes para cada persona, y no siempre la edad representa una manera de agrupar o de explicar los vínculos con las tecnologías digitales.

El presente trabajo se limita a comparar percepciones sin ahondar en variables como la personalidad, la autoeficacia de uso de TIC o la influencia de normas sociales; tampoco se abordaron las motivaciones utilitaristas y hedónicas subyacentes al uso de las distintas redes sociales. Un abordaje más amplio al respecto podría aportar datos adicionales y matices más precisos sobre las percepciones de las adicciones tecnológicas en la población adulta.

Referencias

- Ades, J. & Lejoyeux, M. (2003). *Las nuevas adicciones*. Kairos.
- Alimorandi, Z., Ohayon, M. M., Griffiths, M. D., Lin, C.-Y., & Pakpour, A. H. (2022). Fear of COVID-19 and its association with mental health-related factors: Systematic review and meta-analysis [Miedo al COVID-19 y su asociación con factores relacionados con la salud mental: revisión sistemática y metanálisis]. *BJPsych Open*, 8(2), e73. <https://doi.org/10.1192/bjo.2022.26>

- Allen, K. A., Ryan, T., Gray, D. L., McInerney, D. M., & Waters, L. (2014). Social media use and social connectedness in adolescents: The positives and the potential pitfalls [Uso de las redes sociales y conexión social en adolescentes: aspectos positivos y posibles inconvenientes]. *The Australian Educational and Developmental Psychologist*, 31(1), 18-31. <https://doi.org/10.1017/edp.2014.2>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2015). *Manual de Diagnóstico y estadísticas de trastornos mentales* (5ta ed.). Médica Panamericana.
- Aron, A. & Aron, E. (2001). *Estadística para Psicología*. Prentice Hall/Pearson educación.
- Bastos, M., Naranjo-Zolotov, M., & Aparicio, M. (2024). Binge-watching Uncovered: Examining the interplay of perceived usefulness, habit, and regret in continuous viewing [Los maratones de series al descubierto: análisis de la interacción entre la utilidad percibida, el hábito y el arrepentimiento en la visualización continua]. *Heliyon*, 10(6), e27848. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e27848>
- Becerra Guajardo, J., López Rosales, F. & Jasso Medrano, J. L. (2021). Uso problemático de las redes sociales y teléfono móvil: impulsividad y horas de uso. *Revista de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 10(19), 28-46. <https://revistapsicologia.uaemex.mx/article/view/16105>
- Brand, M., Potenza, M., & Stark, R. (2022). Theoretical models of types of problematic usage of the internet: when theorists meet therapists. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 45, 101119. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2022.101119>
- Brand, M., Rumpf, H.-J., Demetrovics, Z., Müller, A., Stark, R., King, D. L., Goudriaan, A. E., Mann, K., Trotzke, P., Fineberg, N. A., Chamberlain, S. R., Kraus, S. W., Wegmann, E., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Which conditions should be considered as disorders in the International Classification of Diseases (ICD-11) designation of “other specified disorders due to addictive behaviors”? [¿Qué afecciones deberían considerarse trastornos en la designación “otros trastornos especificados debidos a conductas adictivas” de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)?]. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 150-159. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00035>
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T., & Potenza, M. (2019). The interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors [El modelo de interacción Persona-Afecto-Cognición-Ejecución (I-PACE) para conductas adictivas: actualización, generalización a conductas adictivas más allá de los trastornos por uso de Internet y especificación del carácter procesal de las conductas adictivas]. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 104, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032>
- Cerrillo Vidal, J. A. & Beluschi-Fabeni, G. (2024). Resistencias, dificultades y miedos. Una aproximación a las causas de las brechas digitales persistentes. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–20. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-603>

- Cheng, C., Cheung, M. W.-L., & Wang, H. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries [Comparación multinacional del trastorno por juegos de internet y los problemas psicosociales frente al bienestar: metaanálisis de 20 países]. *Computers in Human Behavior*, 88, 153-167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.033>
- Dai, M. (2021). Examine the associations between smartphone hookup application uses and sexual health and relationship outcomes among college students [Examen de las asociaciones entre el uso de aplicaciones de encuentros causales en smartphones con la salud sexual y los resultados de relaciones entre estudiantes universitarios]. *Journal of American College Health*, 71(2), 554-561. <https://doi.org/10.1080/07448481.2021.1898406>
- Delmonico, D. L. (1997). Cybersex: High tech sex addiction [Cibersexo: adicción al sexo a través de la alta tecnología]. *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment and Prevention*, 4(2), 159-167. <https://doi.org/10.1080/10720169708400139>
- Entertainment Software Association. (2024). *Essential Facts About of US video game industry* [Datos esenciales sobre la industria de los videojuegos en EE. UU.]. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Fernández Rodríguez, A. & Álvarez Díaz, L. (2011). Algunas consideraciones sobre el impacto sociocultural de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *Tecnología e Sociedad*, 7(13). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=496650334003>
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents [Identificación de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes]. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553. [https://doi.org/10.1016/0306-4603\(94\)90010-8](https://doi.org/10.1016/0306-4603(94)90010-8)
- Flayelle, M., Maurage, P., Di Lorenzo, K. R., Vögele, C., Gainsbury, S. M., & Billieux, J. (2020). Binge-Watching: What Do we Know So Far? A First Systematic [Binge-watching: ¿Qué sabemos hasta ahora? Un primer análisis sistemático]. *Current Addiction Reports*, 7(1), 44-60. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00299-8>
- Fortunati, L. (2023). The smartphone between the present and the future: five changes [El smartphone entre el presente y el futuro: cinco cambios]. *Mobile Media & Communication*, 11(1), 19-24. <https://doi.org/10.1177/20501579221131223>
- Fraser, R., Slattery, J., & Yakovenko, I. (2023). Escaping through video games: Using your avatar to find meaning in life [Escapar a través de los videojuegos: usar tu avatar para encontrarle sentido a la vida]. *Computers in Human Behavior*, 144, 107756. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107756>
- Gaviria Stewart, E., Cuadrado Guirado, I. & López Sáez, M. (2013). *Introducción a la Psicología Social* (2da ed.). Sanz y Torres.
- Gértrudix Barrio, F., Durán Medina, J. F., Gamonal Arroyo, R., Gálvez de la Cuesta, M.C. & García García, F. (2010, 13-14 de mayo). *Una taxonomía del término “nativo digital”: nuevas formas de relación y de comunicación*. Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización mediática y culturas digitales, Sevilla, España. <http://hdl.handle.net/11441/57014>

- González-Santos, B., Puerta-Cortes, D., & Ramírez Calderón, N. (2021). Relación entre el uso problemático de Facebook y la evitación experiencial en jóvenes colombianos. *Psicología desde el Caribe*, 38(3), 393-407. <https://doi.org/10.14482/psdc.38.3.302.3>
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la Información y la Comunicación: evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 6, 218-230. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703>
- Grau-Grau, M.; Gallego-Jiménez, M. & Rodríguez Otero, L. (2024). Uso problemático de Whatsapp entre adolescentes: ¿qué papel educativo juegan los padres y las madres?. *Adicciones*, 36(2), 177-188. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1781>
- Griffiths, M. D. (1999). Internet Addiction: Fact or fiction? [Adicción a Internet: ¿Realidad o ficción?] *The psychologist*, 12(5), 246-250. https://www.researchgate.net/publication/232557569_Internet_Addiction_Fact_or_Fiction
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework [Un modelo de “componentes” de la adicción dentro de un marco biopsicosocial]. *Journal of substance use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Haslam, N. (2005). Dimensions of Folk Psychiatry [Dimensiones de la psiquiatría popular]. *Review of General Psychology*, 9(1), 35-47. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.9.1.35>
- Hellman, M., Majamäki, M., Rolando, S., Bujalski, M., & Lemmens, P. (2015). What Causes Addiction Problems? Environmental, Biological and Constitutional Explanations in Press Portrayals From Four European Welfare Societies [¿Qué causa los problemas de adicción? Explicaciones ambientales, biológicas y constitucionales en la prensa de cuatro sociedades europeas de bienestar]. *Substance Use & Misuse*, 50(4), 419–438. <https://doi.org/10.3109/10826084.2015.978189>
- Hendrickson, B. & Goh, L. W. J. (2024). Audience perceptions of a speaker who uses a smartphone as a public speaking aid: An experimental video vignette investigation [Percepciones de la audiencia sobre un orador que usa un teléfono inteligente como ayuda para hablar en público: una investigación experimental con viñetas de video]. *Mobile Media & Communication*, 12(1), 152-172. <https://doi.org/10.1177/20501579231204716>
- Heo, J., Chun, S., Lee, S., Lee, K. H., & Kim, J. (2015). Internet use and well-being in older adults [Uso de Internet y bienestar en adultos mayores]. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 268-272. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0549>
- Hinojo-Lucena, F. J., Aznar-Díaz, I., Trujillo-Torres, J. M., & Romero-Rodríguez, J. M. (2021). Uso problemático de Internet y variables psicológicas o físicas en estudiantes universitarios. *Revista electrónica de investigación educativa*, 23, e13. <https://doi.org/10.24320/redie.2021.23.e13.3167>
- Hou, Y., Xiong, D., Jiang, T., Song, L., & Wang, Q. (2019). Social media addiction: Its impact, mediation, and intervention [Adicción a las redes sociales: su impacto, mediación e intervención]. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(1). <https://doi.org/10.5817/CP2019-1-4>

- James, R. J. E., Dixon, G., Dragomir, M. G., Thirlwell, E., & Hitcham, L. (2023). Understanding the construction of 'behavior' in smartphone addiction: A scoping review [Comprender la construcción del «comportamiento» en la adicción a los teléfonos inteligentes: una revisión exploratoria]. *Addictive behaviors*, 137, 107503. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107503>
- Konkoløy Thege, B., Colman, I., el-Guebaly, N., Hodgins, D. C., Patten, S. B., Schopflocher, D., Wolfe, J., & Wild, T. C. (2015a). Social judgments of behavioral versus substance-related addictions: A population-based study [Juicios sociales sobre adicciones conductuales versus adicciones relacionadas con sustancias: un estudio poblacional]. *Addictive Behaviors*, 42, 24-31. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.025>
- Konkoløy Thege, B., Colman, I., el-Guebaly, N., Hodgins, D. C., Patten, S. B., Schopflocher, D., Wolfe, J., & Wild, T. C. (2015b). Substance-related and behavioural addiction problems: Two surveys of Canadian adults [Problemas de adicción a sustancias y comportamiento: dos encuestas realizadas a adultos canadienses]. *Addiction Research & Theory*, 23(1), 34-42. <https://doi.org/10.3109/16066359.2014.923408>
- Konkoløy Thege, B., Hodgins, D. C., & Wild, T. C. (2016). Co-occurring substance-related and behavioral addiction problems: A person-centered, lay epidemiology approach [Problemas concurrentes de adicción a sustancias y conductas: un enfoque epidemiológico centrado en la persona y basado en la práctica]. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 614-622. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.079>
- Lam, H. & Harcourt, M. (2024). Digital Addiction in Organizations: Challenges and Policy Implications [Adicción digital en las organizaciones: desafíos e implicaciones políticas]. *Employee Responsibilities and Rights Journal*, 1-15. <https://doi.org/10.1007/s10672-024-09493-6>
- Lang, B. & Rosenberg, H. (2018). Nonprofessionals' perceptions of the causes of behavioral and substance addictions [Percepciones de los no profesionales sobre las causas de las adicciones conductuales y a las sustancias]. *Journal of Addictive Diseases*, 37(1-2), 102-108. <https://doi.org/10.1080/10550887.2019.1574187>
- León, O. & Montero, I. (2015). *Métodos de investigación en Psicología y educación* (4º edición revisada). McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Lopez Recharte, J. (2021). *Adicción a las redes sociales y procrastinación en estudiantes universitarios de Lima Norte, 2021* [Tesis de licenciatura]. Universidad Cesar Vallejo (Perú). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69837>
- Luque, L. E. (2017). Adicciones comportamentales. En R. Gómez (Comp.), *Psicología de las Drogodependencias y las Adicciones* (pp. 241-257). Brujas.
- Malander, N. M. (2018). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), 25-45. <https://doi.org/10.21501/24631779.2761>
- Martínez-Heredia, N. (2020). Desafíos en la era digital actual: TIC y personas seniors de la Universidad de Granada (España). *Texto Livre*, 13(1), 82-95. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/24073>

- McAlaney, J., Almourad, M. B., Powell, G., & Alí, R. (2020). Perceptions and Misperceptions of Smartphone Use: applying the Social Norms Approach [Percepciones y percepciones erróneas del uso de smartphones: aplicación del enfoque de normas sociales]. *Information*, 11(11), 513. <https://doi.org/10.3390/info11110513>
- Mehmood, A., Bu, T., Zhao, E., Zelenina, V., Alexander, N., Wang, W., Siddiqi, S. M., Qiu, X., Yang, X., Qiao, Z., Zhou, J., & Yang, Y. (2021). Exploration of psychological mechanism of smartphone addiction among international students of China by selecting the framework of the I-PACE model [Exploración del mecanismo psicológico de la adicción a los teléfonos inteligentes entre estudiantes internacionales de China mediante la selección del marco del modelo I-PACE]. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.758610>
- Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction [Síntomas, mecanismos y tratamientos de la adicción a los videojuegos]. *Cureus*, 15(3): e36957. <https://doi.org/10.7759/cureus.36957>
- Mora Noriega, H. E., Díaz Sánchez, R., & Ulloa Flores, R. (2024). Patrones de uso y adopción de tecnologías digitales de adultos hispanohablantes durante la pandemia por COVID-19. *Revista Iberoamericana de Tecnología de Educación y Educación en Tecnología*, 38, 81-87. <https://doi.org/10.24215/18509959.38.e8>
- Murciano Hueso, A., Martín García, A., & Torrijos Fincias, P. (2022). Revisión sistemática de aceptación de la tecnología digital en personas mayores. Perspectiva de los modelos TAM. *Revista Española de Geriatría y Gerontología*, 57(2), 105-117. <https://doi.org/10.1016/j.regg.2022.01.004>
- Nautiyal, S., Shrivastava, A., & Deka, C. (2024). Smartphone Adoption and Healthcare Usage Among Older Adults in India [Adopción de teléfonos inteligentes y uso de la atención médica entre los adultos mayores en la India]. *Activities, Adaptation & Aging*, 1-34. <https://doi.org/10.1080/01924788.2024.2440246>
- Ngetich, R., Burleigh, T. L., Czakó, A., Vékony, T., Németh, D., & Demetrovics, Z. (2023). Working memory performance in disordered gambling and gaming: A systematic review [Rendimiento de la memoria de trabajo en el juego y los trastornos del juego: una revisión sistemática]. *Comprehensive Psychiatry*, 126, 152408. <https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2023.152408>
- Neily, C., Maalej, M., Gassara, I., Feki, R., Smaoui, N., Zouari, L., Zouari, A., Ben Thabet, J., Omri, S., Charfi, N., & Maalej, M. (2022). Factors related to Gaming addiction in adults [Factores relacionados con la adicción al juego en adultos]. *European Psychiatry*, 65(S1), S367-S368. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2022.934>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Clasificación Internacional de Enfermedades*, 11.a revisión. <https://icd.who.int/es>
- Park, N., & Lee, H. (2012). Social implications of smartphone use: Korean college students' smartphone use and psychological well-being [Implicaciones sociales del uso de teléfonos inteligentes: uso de teléfonos inteligentes por parte de estudiantes

- universitarios coreanos y bienestar psicológico]. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 491-497. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0580>
- Park, J. H. & Park, M. (2021) Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children. *PLoS ONE*, 16(3), e0244276. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>
- Pérez-Gonzaga, S., Lloret Irles, D., & Cabrera Perona, V. (2024). Publicidad de apuestas y conducta de juego en adolescentes y adultos jóvenes españoles. *Adicciones*, 36(2), 167-176. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1733>
- Ratan, Z. A., Parrish, A.-M., Zaman, S.B.; Alotaibi, M.S. & Hosseinzadeh, H. (2021). Smartphone Addiction and Associated Health Outcomes in Adult Populations: A Systematic Review [Adicción a los smartphones y consecuencias para la salud en poblaciones adultas: una revisión sistemática]. *International Journal of Environment Research and Public Health*, 18(22), 12257. <https://doi.org/10.3390/ijerph182212257>
- Remondi, C., Compare, A., Tasca, G. A., Lo Coco, G., Chiozza, V., Favini, A., Carrara, S., Greco, A., Poletti, B., Zarbo, C., & Brugnara, A. (2022). The Effects of Attachment, Temperament, and Self-Esteem on Technology Addiction: A Mediation Model Among Young Adults [Los efectos del apego, el temperamento y la autoestima en la adicción a la tecnología: un modelo de mediación entre adultos jóvenes]. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 25(4), 258-263. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0237>
- Rivoir, A., Morales, M. J., & Casamayou, A. (2019). Usos y percepciones de las tecnologías digitales en personas mayores. Limitaciones y beneficios para su calidad de vida. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 36, 295-313. <https://www.redalyc.org/journal/459/45961140015/html/>
- Rojas-Díaz, J. S. & Yepes-Londoño, J. J. (2022). Panorama de riesgos por el uso de la tecnología en América Latina. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26), e2020. <https://doi.org/10.22430/21457778.2020>
- Savci, M. & Aysan, F. (2017). Technological addictions and social connectedness: predictor effect of internet addiction, social media addiction, digital game addiction and smartphone addiction on social connectedness [Adicciones tecnológicas y conectividad social: efecto predictor de la adicción a Internet, la adicción a las redes sociales, la adicción a los juegos digitales y la adicción a los smartphones en la conectividad social]. *Journal of Psychiatry & Neurological Sciences*, 30(3), 202-216. <https://doi.org/10.5350/DAJPN2017300304>
- Staroselsky, T. (2015, 19-21 de agosto). *Consideraciones en torno al concepto de experiencia en Walter Benjamin*. X Jornadas de Investigación en Filosofía, 19 al 21 de agosto de 2015, Ensenada, Argentina. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7648/ev.7648.pdf
- Starosta, J., Izydorczyk, B., & Wontorczyk, A. (2021). Anxiety-depressive syndrome and binge-watching among young adults [Síndrome ansioso-depresivo y maratones

- de series entre adultos jóvenes]. *Frontiers in Psychology*, 12, 689944. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.689944>
- Sussman, S. & Moran, M. B. (2013). Hidden addiction: Television [Adicción oculta: Televisión]. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 125-132. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.008>
- Sussman, S., Leventhal, A., Bluthenthal, R., Freimuth, M., Forster, M. & Ames, S. (2012). A framework for the specificity of addictions [Un marco para la especificidad de las adicciones]. En S. Sussman (Ed.), *Substance and behavioral addictions: co-occurrence and specificity*. MDPI.
- Tefertiller, A. C. & Maxwell, L. C. (2018). Depression, emotional states, and the experience of binge-watching narrative television [Depresión, estados emocionales y la experiencia de ver maratones de series de televisión narrativa]. *Atlantic Journal of Communication*, 26(5), 278-290. <https://doi.org/doi:10.1080/15456870.2018.1517765>
- Tsé, J. S. & Haslam, N. (2023). What is a mental disorder? Evaluating the lay concept of Mental Ill Health in the United States [¿Qué es un trastorno mental? Evaluación del concepto general de salud mental en Estados Unidos.]. *BMC Psychiatry*, 23, 224. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-04680-5>
- Wang, H.-Y., Sigerson, L., & Cheng, C. (2019). Digital Nativity and Information Technology Addiction: Age cohort versus individual difference approaches [Natividad digital y adicción a las tecnologías de la información: enfoques de cohortes de edad versus diferencias individuales]. *Computers in Human Behavior*, 90, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.031>
- Wheeler, K. S. (2015). *The Relationships Between Television Viewing Behaviors, Attachment, Loneliness, Depression, and Psychological Well-Being* [Las relaciones entre las conductas televisivas, el apego, la soledad, la depresión y el bienestar psicológico] [Tesis de Bachiller en Psicología]. Georgia Southern University. <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/honors-theses/98>