
DIFERENCIAS DE SEXO, CARACTERÍSTICA DE PERSONALIDAD Y AFRONTAMIENTO EN EL USO DE INTERNET, EL MÓVIL Y LOS VIDEOJUEGOS EN LA ADOLESCENCIA

GENDER, PERSONALITY AND COPING CHARACTERISTICS IN THE USE OF INTERNET, MOBILE AND VIDEOGAMES IN ADOLESCENCE

M^a Isabel Jiménez-Albiar, José Antonio Piqueras, Ornela Mateu-
Martínez, José Luis Carballo, Mireia Orgilés y José Pedro Espada.
*Departamento de Psicología de la Salud.
Universidad Miguel Hernández de Elche.*

(Received/Recibido: 15/05/2012

Accepted/Aceptado: 18/06/2012)

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo examinar la relación del uso de Internet, el móvil y los videojuegos con el sexo y las características de personalidad y afrontamiento de los adolescentes. La muestra estuvo compuesta por 201 adolescentes de la provincia de Alicante, con edades comprendidas entre los 15 y 18 años, 118 (58.7%) eran chicos y 83 (41.3%)

Correspondencia

José Ant^o Piqueras
Departamento de Psicología de la Salud. Universidad Miguel Hernández de Elche.
Edificio Altamira. Avd de la Universidad, s/n Edf. Altamira.
03202 Elche (España)
José Antonio Piqueras: jpiqueras@umh.es

chicas. Los resultados indicaron un mayor uso del móvil por parte de las chicas y de videojuegos por parte de los chicos, mientras que no hubo diferencias en el uso de Internet. Respecto a las características de personalidad los resultados revelaron que tanto las mujeres como los hombres presentan estilos de afrontamientos tanto productivos como improductivos dependiendo del uso que hagan de las TICs. Los datos obtenidos en este estudio pueden resultar de interés para detectar posible riesgo de abuso en función del género, personalidad y afrontamiento, así como para la planificación de intervenciones rehabilitadoras y la prevención del uso inadecuado de las nuevas tecnologías desde el entorno familiar o escolar.

Palabras clave: Internet, móvil, videojuegos, adolescentes, personalidad, afrontamiento.

ABSTRACT

This article aimed to examine the relationship of the use of Internet, mobile and videogames with gender, personality and coping characteristics in adolescents. The sample consisted of adolescents from the region of Alicante, aged between 15 and 18, 118 (58.7%) were boys and 83 (41.3%) girls. Results showed that girls reported a higher use of mobile and boys of videogames, whereas there no differences in the Internet use. With regard to personality and coping characteristics, data pointed out both the girls and the boys present coping styles so much productive as unproductive depending on the use that they do of the TICs. These findings might be of interest in order to detect a high risk of abuse based on gender, personality and coping, as well as to plan treatment and prevention programs of the maladjusted use of new technologies in family and school settings.

Key words: Internet, mobile, videogames, adolescents, personality, coping, TIC.

INTRODUCCIÓN

El auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs en adelante) es uno de los fenómenos socio-culturales más importantes

del siglo XXI. Como afirman algunos autores, “para bien o para mal, hoy día, quien no está conectado no existe” (Graner, Castellana, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Chamarro, 2006: pág 2). Las personas han tenido que ir adaptándose a estas nuevas herramientas tecnológicas en la medida en que han surgido, suponiendo una transformación de la vida cotidiana de los sujetos cuando deben aplicarlas para enfrentarse a nuevos desafíos (Zermeño, Arellano y Ramírez, 2005).

El aumento de la presencia y uso de éstas en la sociedad actual se da en todos los colectivos y sectores, especialmente, entre los adolescentes y jóvenes (Mut y Morey, 2008). La adolescencia y la juventud merecen una atención especial respecto a su relación con las TICs, ya que tecnología como Internet, los móviles y los videojuegos ocupan un espacio importante en el procesos de socialización, influyendo en comportamiento y actitudes (Levis, 2002). Estos grupos de edad son muy sensibles al momento y al entorno social en el que viven, en el cual estas tecnologías se han convertido en un elemento importante e imprescindible en sus vidas (Castellana, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Graner, 2006; Marchargo, Luján, León, López y Martín, 2003). En consecuencia la psicología, como ciencia y como práctica profesional no puede permanecer ajena a esta transformación (Saldaña, 2001).

Tecnologías como Internet, el móvil y los videojuegos presentan tanto beneficios potenciales como riesgos para los adolescentes y jóvenes. Así, en primer lugar, proporcionan beneficios incuestionables, tales como un medio extraordinario de conocimiento científico, abren nuevos tipos de relación y comunicación, facilitan un material casi inagotable para la diversión y entretenimiento y un potente instrumento para el aprendizaje y la información intelectual (Castellana et al., 2006) y contribuye, en la mayoría de las ocasiones, a mejorar la calidad de vida de las personas (Labrador y Villadangos, 2009).

No obstante, diversos autores llaman la atención sobre los efectos negativos que pueden derivarse del uso de las TICs (Shaffer, 2002). El aspecto más controvertido, y que mayor alarma social crea, es el potencial adictivo de estas tecnologías, especialmente entre los menores, los que mayor uso hacen de ellas (Echeburúa y de Corral, 2010; Labrador y Villadangos, 2010;). Incluso, algunos estudios señalan la dirección contraria, proponiendo modelos explicativos en los que la psicopatología previa es considerada como la causa distal o predisponente al uso excesivo o adicción

a las TICs (Caplan, 2002). Además, cada día adquieren más importancia las respuestas que los usuarios tienen frente a la implantación de las TIC (Castellana et al., 2006).

En este trabajo nos centraremos exclusivamente en tres TICs, cuyo uso es más frecuente: Internet, el móvil y los videojuegos. Como señala la Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación del Instituto Nacional de Estadística, respecto al uso de TIC por los menores de 10 a 15 años el 87.1% utiliza Internet y el 65.8% dispone de móvil, mientras que entre los jóvenes entre 16 y 24 años, el 92.1% son usuarios frecuentes de Internet (a diario o al menos una vez por semana) y el 98% hacen uso regular del teléfono móvil. Por su parte, Labrador, Requesens y Helguera (2011) señalan que el 96% de jóvenes se conecta habitualmente a Internet, más del 90% utiliza todos los días el teléfono móvil y, en el grupo de 12-18 años, el 63.8% juega a diario con su videoconsola.

Respecto a Internet, este ya no es un tema nuevo en nuestra época. Desde su surgimiento los científicos se han dedicado a estudiar cómo influye en nuestro comportamiento (Llamas, 2005). En estas edades el atractivo de Internet aumenta porque incluye la relación virtual con amigos y desconocidos y porque la ausencia de elementos de la comunicación no verbal facilita la interacción y posibilita enmascarar la identidad personal, hecho que puede provocar la vivencia de una experiencia placentera y de excitación aliviando el aburrimiento, la tensión, la depresión y la ansiedad (Fiel, 2001); también permite la correspondencia con los iguales las veinticuatro horas del día, contactar con personas que de otra forma no habría conocido, mantener el contacto con amigos al mínimo coste y ser tenido en cuenta (Castellana et al., 2006). Así, el potencial para el uso inapropiado y excesivo de ciertas aplicaciones de Internet ha dado lugar a una cierta preocupación por el impacto psicológico y conductual que puede tener Internet en los individuos (Blaszczynski, 2006).

Por su parte, el teléfono móvil también es un canal de comunicación que se caracteriza por ser un dispositivo técnico que permite ser desplazado de un lugar a otro y que se ha convertido en un objeto personal. Nunca antes un aparato tecnológico se había convertido en un aspecto tan importante en la vida diaria de las personas, determinante por el poder sobre la identidad individual (Srivastras, 2005). Los adolescentes se han convertido en los principales usuarios de los diferentes servicios que

ofrece la telefonía móvil a los que dedican cada vez más tiempo y recursos económicos. Para esta generación, los teléfonos móviles son objetos que siempre han existido, hecho que les convierte en expertos para poder elegir el medio, lugar y el momento en que hace falta utilizar el móvil (Castellana et al., 2006). Además, el móvil se ha convertido en un símbolo de estatus, provocando sentimientos negativos y problemas de autoestima en los que no tienen o que no reciben tantas llamadas o mensajes como sus compañeros (Muñoz-Rivas y Agustín, 2005). Aun así, hay mucha menos literatura científica sobre adicción al móvil que sobre adicción a Internet (Guardiola, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Bellés, 2006).

Por otro lado, los videojuegos son una forma de entretenimiento que no deja de crecer y hoy en día representa un negocio millonario. Miles de personas (mayoritariamente niños y adolescentes) juegan con los videojuegos en sus distintas formas y tipos (Levis, 2002).

En resumen, existen estudios que han analizado los efectos negativos que pueden derivarse del uso de las TIC (v.gr., Blaszczyndki, 2006; Castellana et al., 2006; Muñoz-Rivas y Agustín, 2005; Shaffer, 2002). Sin embargo no hay estudios que hayan profundizado en la relación entre el uso de las principales TICs (Internet, móvil y videojuegos) con el sexo, las características de personalidad y el tipo de afrontamiento de los adolescentes españoles.

Respecto a las posibles diferencias de género, los estudios señalan que los chicos hacen un mayor uso de videoconsolas que las chicas. Una explicación a este fenómeno es que los chicos parecen mas interesados por este tipo de juego porque a través de el pueden demostrar las habilidades, imaginación y competitividad, mientras que las chicas están más interesadas en otro tipo de tecnologías como el móvil (Malo, Figuer, Gonzalez y Casas, 2005) o los chats y el correo electrónico (Figuer et al., 2005). Villadangos y Labrador (2009) llega a una conclusión similar al afirmar que el uso de las nuevas tecnologías es diferente en función del sexo, siendo las mujeres quienes utilizan más Internet y el teléfono móvil, mientras que los varones dedican más tiempo a los videojuegos.

Por otro lado, el afrontamiento se entiende como un esfuerzo cognitivo y conductual orientado a manejar, reducir, minimizar, dominar o tolerar las demandas externas e internas que aparecen y generan estrés. En este sentido, el afrontamiento del estrés actúa como regulador de la perturbación emocional. Si es efectivo, no se presentará dicho malestar; en caso

contrario podría verse afectada la salud de forma negativa (Cassaretto, Chau, Oblitas, Valdez, 2003). Frydenberg y Lewis (1996), basándose en los conceptos de estrés y afrontamiento desarrollados por Folkman, Lazarus, Dunkel-Schetter, DeLongis y Gruen (1986), se centran específicamente en el afrontamiento en adolescentes, definiendo dos estilos de afrontamiento principales, el productivo o funcional y el improductivo o disfuncional. El primero de ellos, se correspondería con dos estilos: "Resolver el problema", que refleja la tendencia a abordar las dificultades de forma directa y donde se enmarcan estrategias como: concentrarse en resolver el problema, esforzarse y tener éxito, invertir en amigos íntimos, buscar pertenencia, fijarse en lo positivo, buscar diversiones relajantes, distracción física y reservarlo para sí; y "Referencia hacia otros", que implica compartir preocupaciones con los demás como es el caso del apoyo espiritual, buscar apoyo social o ayuda profesional. El estilo improductivo o disfuncional, en el que nos centraremos en este estudio, es aquel en el que las dimensiones utilizadas no permiten encontrar una solución a los problemas, orientándose más bien a la evitación. Éste estaría compuesto por estrategias como: preocuparse, hacerse ilusiones, falta de afrontamiento, ignorar el problema, reducción de la tensión, reservarlo para sí y autoinculparse (Solís y Vidal, 2006).

Respecto a la relación entre el uso de las TICS y características de personalidad Viñas (2009) informo de que los adolescentes que pasan mayor tiempo en Internet se muestran mas introvertidos, emocionalmente inestables, poco amables y pesimistas o desesperanzados, es decir, un perfil de personalidad en el que predominan las emociones o rasgos de personalidad de afecto negativos.

Partiendo de que, tal como señala Viñas (2009), el uso que el adolescente hace de las TICs puede ser problemático cuando el número de horas de conexión afecta al correcto desarrollo de la vida cotidiana tanto con Internet, móvil y videojuegos, en este estudio se trata de examinar de modo exploratorio el siguiente problema de investigación: ¿se relaciona el uso de las nuevas tecnologías con el sexo de los adolescentes y con sus características de personalidad y afrontamiento del estrés? Para ello, se propone contrastar las siguientes hipótesis: 1) tanto el móvil como Internet será utilizado más por chicas que por chicos, mientras que, por el contrario, los videojuegos serán utilizados más por chicos (Figuer et al., 2005; Malo et al., 2005; Villadangos y Labrador, 2009) y; 2) los adolescen-

tes que presentan mayores índices de uso de las TICs presentarán características de personalidad negativas (mayor introversión y Neuroticismo) (Viñas, 2009) y un perfil de afrontamiento más improductivo (Frydenberg y Lewis, 1996). En conclusión, determinar el perfil psicológico de los adolescentes que hacen uso de las TICs, haciendo diferenciación del sexo. Es decir, conocer cuál es el perfil psicológico que tienen los chicos que más las utilizan, y de la misma forma con las chicas. Además, de conocer cuales son las características de personalidad más propensas a aparecer en estos adolescentes y si los medios de afrontamiento que utilizan para resolver estas situaciones se dirigen a la resolución del problema.

MÉTODO

PARTICIPANTES

Participaron en el estudio 201 escolares seleccionados de forma incidental en centros de secundaria de la provincia de Alicante. El porcentaje de participación fue del 87.39%. La edad de los participantes osciló entre 15 y 18 años, con una media de 16.1 (DT = 0.76). El 19.9% tenían 15 años, el 53.7% 16 años, el 22.4% 17 años y, por último, el 4% 18 años. La muestra se distribuyó como sigue: 58.7% de chicos (118 varones) y 41.3% de chicas (83 mujeres).

INSTRUMENTOS

Se emplearon como instrumentos las escalas y cuestionarios que se describen a continuación:

Cuestionario sobre usos de nuevas tecnologías. Esta escala es de tipo autoinforme y fue desarrollada ad hoc para esta investigación. Está constituida por 77 ítems; 34 de ellos miden el uso que los adolescentes ejercen en Internet (frecuencia de las conexiones, horarios, lugares donde se realiza la conexión, tiempo empleado...), 14 miden el uso que éstos hacen del móvil (qué gasto económico hacen del móvil, quien paga dicho gasto, para que lo utilizan, frecuencia de los mensajes...) y 29 ítems miden el uso de los videojuegos que los jóvenes realizan (tiempo empleado en los videojuegos, diferencias del uso entre semana y los fines de semana...) Cada ítem es valorado en escala Likert pero de forma desigual para cada pregunta que va desde 3 a 15 puntos en función de las conductas que se

describan. Dicho cuestionario también permitió recopilar los datos socio-demográficos (edad, sexo y curso)

Escala de Afrontamiento para Adolescentes (ACS; Frydenberg y Lewis, 1996). Está constituida por 79 ítems de tipo cerrado y uno con final abierto, distribuidos en 18 subescalas que permiten conocer las estrategias de afrontamiento de los adolescentes. Cada ítem es valorado en una escala de Likert de 5 puntos en función de la frecuencia con que se da la conducta de afrontamiento. Existen dos versiones de la escala: afrontamiento general y afrontamiento específico de un problema. Para esta investigación se utilizó la versión de afrontamiento general. La adaptación española utilizada en este estudio presenta unos coeficientes de fiabilidad aceptables y el análisis factorial apoya la existencia de las 18 dimensiones como expone Viñas (2009).

Cuestionario de Personalidad Revisado de Eysenck (EPQ-R, Eysenck, Eysenck y Barret, 1985). Está compuesto por 3 subescalas que permiten conocer alguno de los rasgos de personalidad de los adolescentes. El formato de respuesta es dicotómico (sí-no) y está compuesto de un total de 83 ítems, 23 de los cuales constituyen la escala "P" de Psicoticismo. Las escalas "E" de Extraversión y "N" de Neuroticismo están compuestas de 19 y 23 respectivamente, mientras que la escala "L" de Sinceridad está formada por 18 ítems originales. En cuanto a las propiedades psicométricas, en general, muestran una alta fiabilidad y una alta validez para Neuroticismo y para Extroversión, aunque presenta problemas de validez para Psicoticismo.

PROCEDIMIENTO

Se llevó a cabo un estudio descriptivo transversal, mediante muestreo incidental. Tras solicitar el correspondiente permiso a la dirección del centro educativo se llevó a cabo la investigación, donde se informó a los participantes de las características y objetivos de la misma. Además, se aseguró la confidencialidad de los datos y el anonimato. El protocolo con todos los cuestionarios e instrumentos utilizados en el estudio fue sometido a la aprobación del centro. Una vez obtenido el consentimiento para su aplicación, se procedió a la administración colectiva (en el aula) de los instrumentos de evaluación con una duración media por clase de 2 horas.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LOS DATOS

Para la primera hipótesis, se compararon las medias en los usos de las diferentes TICs en función del género mediante pruebas *t* de Student. La variable independiente fue el género y las dependientes fueron el uso Internet y videojuegos, diferenciando para ambas el tiempo de uso entre semana y el fin de semana, y el uso del móvil, medido mediante el gasto mensual en el móvil. Se incluyó el cálculo de índice de *d* (diferencia media tipificada) propuesto por Cohen (1981), que permite valorar la magnitud o el tamaño del efecto de las diferencias halladas. Su interpretación es: tamaño del efecto pequeño (0.20 – 0.49), mediano (0.50 – 0.79) y grande ($d \geq 0.80$). Respecto a la segunda hipótesis, se llevaron a cabo análisis de regresión lineal para cada uno de los usos de las TICs (variables dependientes: usos de Internet, móvil y videojuegos, por separado; variables predictoras: dimensiones de afrontamiento y rasgos de personalidad) para la muestra total y para cada sexo por separado. Primero se utilizó el método introducir para todas las variables dependientes *y*, en el caso de resultar los modelos de regresión significativos, se utilizó el método de pasos sucesivos.

Como paso previo a los diferentes análisis de regresión se analizaron las correlaciones entre todas las variables predictoras o independientes, con el fin de comprobar que dichas correlaciones bivariadas eran menores a 0,70 y poder así descartar la existencia de multicolinealidad (Tabachnick y Fidell, 1996).

RESULTADOS

RELACIÓN ENTRE EL USO DE INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS Y EL SEXO DE LOS ADOLESCENTES

Los datos obtenidos señalaron que no existían diferencias estadísticamente significativas entre el uso de Internet, tanto entre semana como durante los fines de semana, por parte de los adolescentes. En cambio, las chicas utilizaban significativamente más el móvil que los chicos, si bien el tamaño del efecto resultó pequeño, mientras que por el contrario son los adolescentes varones quienes hacían un mayor uso de los videojuegos en general, siendo la magnitud de la diferencia pequeña en el uso durante la semana y mediana durante el fin de semana (véase Tabla 1).

Tabla 1. Diferencias en el uso de Internet, el móvil y los videojuegos en función del sexo

	Hombres (n = 118)	Mujeres (n = 83)		
	M (DT)	M (DT)	<i>p</i>	<i>D</i>
Uso de Internet				
Minutos de uso de Internet de lunes a viernes	130.70 (84.12)	126.26 (77.03)	.70	0.05
Minutos de uso de Internet los sábados y domingos	188.17 (147.96)	175.90 (134.21)	.55	0.09
Uso de videojuegos				
Tiempo que utiliza para jugar a videojuegos de lunes a viernes	90.79 (98.04)	40.29 (41.18)	0.1	-0.18
Tiempo que utiliza para jugar a videojuegos de sábado a domingo	146.66 (66)	70.45 (83.36)	0.1	0.66
Uso de móvil				
Gasto móvil	2.34 (0.80)	2.69 (0.85)	0.1	-0,43

RELACIÓN ENTRE EL USO DE INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS Y CARACTERÍSTICAS DE PERSONALIDAD Y AFRONTAMIENTO

Cabe mencionar que en ningún caso se asociaron los diferentes usos de TICs con variables de personalidad (véase en la Tabla 2), mientras que si lo hicieron algunos usos con algunas dimensiones de afrontamiento (véase en la Tabla 3). Podemos observar las siguientes correlaciones significativas: minutos de uso de Internet de lunes a viernes con esforzarse, invertir en amigos, hacerse ilusiones y preocuparse; minutos de uso de sábado a domingo con esforzarse, invertir en amigos íntimos y ayuda profesional; gasto de teléfono móvil con preocuparse y buscar apoyo espiritual; minutos de uso de videojuegos de lunes a viernes con buscar apoyo social, preocuparse y buscar apoyo espiritual; y, por último, minutos de uso de videojuegos de sábado a domingo con concentrarse en resolver en amigos y preocuparse. Todas las asociaciones se correspondieron con magnitudes pequeñas.

Tabla 2. Correlaciones entre el uso de Internet, móvil y videojuegos y las características de personalidad.

Características de personalidad de Eysenck		Minutos de uso de Internet de lunes a viernes	Uso de Internet sábado y domingo	Gasto teléfono móvil	Minutos de uso de videojuegos de lunes a viernes	Minutos de uso de videojuegos de sábado a domingo
Extraversión	<i>r</i>	-.01	.036	.04	-.086	-.02
	<i>p</i>	.84	.62	.53	.28	.75
Neuroticismo	<i>r</i>	.01	.076	-.08	-.091	-.01
	<i>p</i>	.89	.28	.26	.25	.92
Dureza	<i>r</i>	.03	.09	-.04	-.09	.03
	<i>p</i>	.70	.21	.55	.31	.71

Tabla 3. Correlaciones entre el uso de Internet, móvil y videojuegos y características de afrontamiento.

Características de personalidad de Eysenck		Minutos de uso de Internet de lunes a viernes	Uso de Internet sábado y domingo	Gasto teléfono móvil	Minutos de uso de videojuegos de lunes a viernes	Minutos de uso de videojuegos de sábado a domingo
Buscar apoyo social	<i>r</i>	-.00	-.00	.01	-.17	-.11
	<i>p</i>	.97	.97	.86	.04	.15
Concentrarse en resolver el problema	<i>r</i>	-.02	.01	.06	-.02	-.16
	<i>p</i>	.80	.84	.42	.80	.04
Esforzarse y tener éxito	<i>r</i>	-.16	-.05	-.10	-.03	-.01
	<i>p</i>	.02	.02	.15	.71	.87
Preocuparse	<i>r</i>	-.02	-.03	.09	-.18	-.02
	<i>p</i>	.01	.70	.20	.02	.00
Invertir en amigos íntimos	<i>r</i>	.01	-.02	-.01	.03	-.04
	<i>p</i>	.01	.00	.03	.68	.58

Buscar pertenencia	<i>r</i>	.08	.01	-.01	.06	-.10
	<i>p</i>	.25	.82	.91	.43	.18
Hacerse ilusiones	<i>r</i>	.05	.01	.01	-.06	-.03
	<i>p</i>	.05	.83	.94	.44	.68
Falta de afrontamiento	<i>r</i>	.03	.06	.03	.05	.14
	<i>p</i>	.71	.43	.53	.55	.08
Reducción de la tensión	<i>r</i>	.03	.09	.10	-.07	-.08
	<i>p</i>	.66	.19	.05	.39	.30
Acción social	<i>r</i>	-.07	-.02	.03	-.01	.09
	<i>p</i>	.31	.75	.65	.94	.23
Ignorar el problema	<i>r</i>	.06	.04	-.06	.15	.15
	<i>p</i>	.40	.61	.37	.06	.06
Autoinculparse	<i>r</i>	-.03	.10	.11	-.14	-.10
	<i>p</i>	.68	.15	.13	-.08	.19
Reservarlo para sí	<i>r</i>	-.10	.02	.01	-.04	-.04
	<i>p</i>	.14	.75	.85	.59	.59
Buscar apoyo espiritual	<i>r</i>	-.09	-.03	-.01	-.09	-.07
	<i>p</i>	.20	.66	.89	.04	.38
Fijarse en lo positivo	<i>r</i>	.02	.06	.08	.05	.02
	<i>p</i>	.75	.43	.24	.54	.81
Buscar ayuda profesional	<i>r</i>	-.06	-.01	-.04	.02	.04
	<i>p</i>	.41	-.01	.57	.77	.60

En cuanto a los modelos predictivos, el uso que la muestra total realiza de Internet de lunes a viernes se relacionó significativamente con dos dimensiones de afrontamiento invertir en amigos íntimos y preocuparse (véase en la Tabla 4). Sin embargo, el modelo de regresión para los adolescentes varones no resultó significativo, mientras que en las mujeres el uso de Internet entre semana se relacionó de forma significativa con las siguientes dimensiones de afrontamiento: la tendencia a hacerse ilusiones, invertir en amigos íntimos y esforzarse y tener éxito.

Tabla 4. Análisis de regresión (método pasos sucesivos). Dimensiones de afrontamiento y personalidad relacionadas con el uso de Internet entre semana para el total y ajustada por sexo.

Variable dependiente	Variable pronóstica	Total ^a		Hombres		Mujeres ^b	
		B (IC 95%)	p	B (IC 95%)	p	B (IC 95%)	p
Minutos de uso de Internet de lunes a viernes	Constante	117.550 (158.24 -76.86)	.004**	-	-	-	-
	Esforzarse y tener éxito	-	-	-	-	-2.16 (-33.01- 0.99)	.001**
	Invertir en amigos íntimos	1.116 (0.76- 1.56)	.006**	-	-	1.68 (0.52- 2.84)	.005**
	Hacerse ilusiones	-	-	-	-	1.311 (0.09- 2.53)	.036*
	Preocuparse	-.917 (1.356- 0.478)	.038*	-	-	-	-

^a $r = 0.232, r^2 = 0.054$; ^b $r = 0.516, r^2 = 0.267$.

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$.

Respecto al uso que los jóvenes realizan de Internet de sábado a domingo observamos que no existen dimensiones de afrontamiento que se relacionen significativamente con dicha conducta. Lo mismo ocurre con el modelo de regresión para los adolescentes varones, ya que ninguna estrategia resultó significativa, mientras que en las mujeres el uso de Internet en los fines de semana se relacionó con las dimensiones de afrontamiento siguientes: esforzarse y tener éxito e invertir en amigos íntimos (véase en la Tabla 5).

Tabla 5. Análisis de regresión (método pasos sucesivos). Dimensiones de afrontamiento y personalidad relacionadas con el uso de Internet en fin de semana para el total y ajustada por sexo.

Variable dependiente	Variable pronóstica	Total ^a		Hombres		Mujeres ^b	
		B (IC 95%)	<i>p</i>	B (IC 95%)	<i>p</i>	B (IC 95%)	<i>p</i>
Minutos de uso de Internet de sábado a domingo	Constante	-	-	-	-	225.515 (209.08-525.08)	.033*
	Esforzarse y tener éxito	-	-	-	-	-3.015 (-5.23-0.80)	.0008**
	Invertir en amigos íntimos	-	-	-	-	2.238 (0.09-4.39)	.041*

^a $r = 0.179, r^2 = 0.032$; ^b $r = 0.341, r^2 = 0.116$.

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$.

Por otro lado, en el uso que la muestra total realiza del gasto de teléfono móvil se puede observar que, al igual que en la primera comparación, existen dos dimensiones de afrontamiento que se mantienen en el modelo: reducción de la tensión e invertir en amigos íntimos (véase en la Tabla 6). En este caso, el modelo de regresión para los adolescentes varones indicó que la estrategia de reducir la tensión se mantenía significativa, mientras que para las mujeres resultó significativo en invertir en amigos íntimos.

Tabla 6. Análisis de regresión (método pasos sucesivos). Dimensiones de afrontamiento y personalidad relacionadas con el gasto de móvil para el total y ajustada por sexo.

Variable dependiente	Variable pronóstica	Total ^a		Hombres ^b		Mujeres ^c	
		B (IC 95%)	<i>p</i>	B (IC 95%)	<i>p</i>	B (IC 95%)	<i>p</i>

Gasto de teléfono móvil	Constante	1,271 (0.63- 1.92)	.001**	1.784 (1.34- 2.23)	.001**	1.593 (0.59- 2.59)	.002**
	Reducción tensión	.014 (0.05- 0.023)	.002**	0.015 (0.004- 0.027)	.010*	-	-
	Invertir en amigos	.009 (0.001- 0.018)	.028*	-	-	.015 (0.002- 0.029)	.029*

^a $r = 0.296, r^2 = 0.088$; ^b $r = 0.243, r^2 = 0.059$; ^c $r = 0.243, r^2 = 0.059$.

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$.

En el modelo de regresión múltiple en la muestra total para la variable *uso que los adolescentes hacen de los videojuegos de lunes a viernes* indicó que existe una estrategia de afrontamiento que se relaciona significativamente con dicha conducta: preocuparse. El modelo de regresión para los jóvenes varones no resultó significativo, mientras que en las mujeres el uso de los videojuegos entre semana se relacionó de forma significativa con las siguientes dimensiones de afrontamiento: preocuparse y buscar apoyo espiritual (véase Tabla 7).

Tabla 7. Análisis de regresión (método pasos sucesivos). Dimensiones de afrontamiento y personalidad relacionadas con el gasto de móvil para el total y ajustada por sexo.

Variable dependiente	Variable pronóstica	Total ^a		Hombres ^b		Mujeres ^c	
		B (IC 95%)	ρ	B (IC 95%)	ρ	B (IC 95%)	ρ

Minutos de uso de videojuegos de lunes a viernes	Constante	156.24 (83.81-228.66)	0.01	-	-	153.270 (79.37-227.17)	.001**
	Preocuparse	-1.16 (-2.16-0.17)	.002	-	-	-1.037 (-1.93-0.14)	.024*
	Apoyo espiritual	-	-	-	-	-.837 (-1.67-0.01)	.049*

^a $r = 0.18, r^2 = 0.03$; ^b $r = 0.397, r^2 = 0.157$.

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$.

Para finalizar, en la muestra total del uso de videojuegos de sábado a domingo por parte de los jóvenes se observa que concentrarse en el problema es una dimensión de afrontamiento que se relaciona significativamente (véase en la Tabla 8). El modelo de regresión para los adolescentes varones indicó que la estrategia de falta de afrontamiento se asoció significativamente. Por otro lado, en las mujeres el uso de videojuegos los fines de semana se relacionó de forma significativa con preocuparse por el problema.

Tabla 8. Análisis de regresión (método pasos sucesivos). Dimensiones de afrontamiento y personalidad relacionadas con el uso de videojuegos en fin de semana para el total y ajustada por sexo.

Variable dependiente	Variable pronóstica	Total ^a		Hombres ^b		Mujeres ^c	
		B (IC 95%)	<i>p</i>	B (IC 95%)	<i>p</i>	B (IC 95%)	<i>p</i>

Minutos de uso de videojuegos de sábado a domingo	Constante	226.56 (131.91-321.21)	.01*	50.55 (-39.01-140.11)	0.27*	275.66 (137.50-413.82)	.001**
	Concentrarse en resolver el problema	-1.59 (-2.96-0.22)	.02*	-	-	-	-
	Falta de afrontamiento	-	-	2.25 (0.26-4.43)	.03*	-	-
	Preocuparse	-	-	-	-	-2.731 (-4.55-0.91)	.004**

^a $r = 0.18, r^2 = 0.03$; ^b $r = 0.22, r^2 = 0.05$; ^c $r = 0.373, r^2 = 0.139$.

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El objetivo de este trabajo fue analizar la relación del uso de Internet, el móvil y los videojuegos con el sexo y con las características de personalidad y de afrontamiento de los adolescentes.

Respecto a la primera hipótesis, los resultados indicaron que se cumplía parcialmente dado que dos de las tres comparaciones se confirmaron. Así, se observó que el móvil es la TIC más utilizada entre las chicas adolescentes y que los videojuegos son usados más por los chicos (Figuer et al., 2005; Malo et al., 2005; Villadangos y Labrador, 2009), mientras que el uso de Internet es prácticamente el mismo para ambos sexos.

Con relación a la segunda hipótesis, los resultados fueron menos concluyentes ya que no se halló ninguna asociación entre el mayor uso de las TICs y neuroticismo, extraversión y psicoticismo. Esto discrepa, en parte, con lo expuesto por Viñas (2009), que halló que los adolescentes que pasan mayor tiempo en Internet se muestran introvertidos, emocionalmente inestables, poco amables y pesimistas o desesperanzados, es decir, se caracterizan por un perfil de personalidad en el que predominan más

bien las emociones o rasgos de personalidad negativos. Una explicación a este hallazgo es que las limitaciones metodológicas del trabajo, tales como el rango de edad restringido de nuestra muestra, hayan impedido confirmar este resultado.

Siguiendo con esta segunda hipótesis, se esperaba que predominara un estilo de afrontamiento más improductivo en ambos sexos. No se confirmó esta hipótesis globalmente. Sin embargo, el análisis por separado de cada sexo sí indicó diferencias. Así se observó que cuando las mujeres realizan un uso de Internet entre semana no existe un estilo de afrontamiento definido pues se dan estrategias tanto productivas (esforzarse y tener éxito) como improductivas (hacerse ilusiones y preocuparse), en cambio cuando el mayor uso se realiza los fines de semana tienden a un estilo productivo (invertir en amigos íntimos). De igual forma que lo anterior, las adolescentes tienen un estilo de afrontamiento más productivo (invertir en amigos íntimos) cuanto mayor gasto de teléfono móvil realizan. Y, para finalizar, en cuanto al uso de los videojuegos entre semana no hay diferencias entre un estilo productivo o improductivo, mientras que si el uso se lleva a cabo los fines de semana destaca un estilo improductivo (preocuparse).

Por su parte, los hombres mostraron un estilo de afrontamiento diferente dependiendo del tipo de uso que hagan de las TICs. Así, cuando los hombres hacen mayor uso de Internet (tanto para entre semana como para fin de semana) no existen datos que nos ayuden a identificar el estilo de afrontamiento que utilizan. Lo mismo sucede cuando juegan a videojuegos entre semana. En cambio, cuando el uso del móvil es el que predomina tienden a tener un estilo de afrontamiento improductivo (reducción de la tensión), que se repite cuando juegan a videojuegos los fines de semana con unas puntuaciones superiores en la falta de afrontamiento.

Cabe mencionar que este estudio presenta algunas limitaciones metodológicas. Entre estas cabe destacar el uso exclusivo de medidas de autoinforme, la falta de representatividad de la muestras, al no haber seguido un muestreo aleatorio para su reclutamiento, o el bajo tamaño muestras. Respecto a lo primero, el autoinforme es una de las técnicas más recomendables para la recogida de datos sobre este tipo de variables psicológicas, si bien ésta técnica puede presentar sesgos sobre la información recibida de los participantes. En cuanto a las cuestiones relativas a la muestra, futuros estudios deberían tratar de ampliar el tamaño y la

representatividad de la misma, así como tratar de controlar en mayor medida las variables que puedan afectar a los datos obtenidos. Además, este estudio apunta hacia futuros desafíos de la investigación en esta área: a) continuar con la investigación y ampliar a estudios longitudinales sobre las variables consideradas ya que dichas tecnologías avanzan a pasos agigantados y, es por ello, que los datos de uso por parte de los adolescentes pueden verse modificados en un periodo de tiempo muy breve; b) mejorar algunas cuestiones metodológicas del estudio tales como, por ejemplo, utilizar un cuestionario de personalidad más actual y que recoja dimensiones o factores de las dimensiones de segundo orden generales Extraversión, Neuroticismo y Psicoticismo de forma más amplia para poder llevar a cabo exámenes con el uso de las TICs; c) utilizar un cuestionario de hábitos de nuevas tecnologías en el que se recopilen datos más específicos sobre el tiempo de uso de Internet, móvil y videojuegos de forma cuantitativa; d) utilizar un rango de edad más amplio así como un tamaño de muestra mayor; e) incorporar aspectos que no se hayan tenido en cuenta en esta investigación y que pueden clarificar y aportar nuevos datos sobre las causas de un uso elevado e inadecuado de las TICs en los adolescentes y un perfil psicológico más detallado de los jóvenes que hacen uso de Internet, móvil y videojuegos.

Finalmente, señalar la utilidad de los datos obtenidos en este estudio para detectar posible riesgo de abuso de TIC en función del género, personalidad y afrontamiento, así como que pueden ser de ayuda tanto para la planificación de la intervención como para la prevención, desde el entorno familiar o escolar, ante un uso inadecuado de las TICs. Desde el entorno familiar se podrían diseñar estrategias para, por ejemplo, controlar el número de horas diarias dedicadas al uso de la red, los videojuegos y el móvil, desde el marco de referencia del fomento de un uso adecuado y responsables de las TICs para favorecer unas estrategias de afrontamiento adecuadas ante futuros problemas. Con respecto al ámbito escolar, se puede favorecer el desarrollo de estrategias de afrontamiento más adaptativa y de habilidades sociales. En definitiva, el uso de las nuevas tecnologías por nuestros jóvenes confirma la necesidad de dotar a éstos y a los adultos de conocimientos básicos que les ayuden a educar y acompañar a los menores en su uso.

REFERENCIAS

- Blaszczyndki, A. (2006). Internet Use: In Search of an Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 7-9.
- Caplan, S. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, 553-575.
- Cassaretto, M., Chau, C., Oblitas, H., Valdez, N. (2003). Estrés y Afrontamiento en estudiantes de psicología. *Revista de Psicología de la PUCP* 30 (2), 364-392.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2006). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 3, 196-204.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M. y Graner, C. (2006). *La relació de l' adolescent amb les TIC: Un tema de rellevància social*. Full Informatiu del Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya, 192, 22-23
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral science* (2nd ed.). Hillsdale, NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates.
- Echeburúa, E. y de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22, 91-96.
- Fiel, G. (2001). Los grupos de charlas de Internet como objetivo de adicción: caso IRC. Tesina. Recuperado de www.ub.edu.ar/investigaciones/tesinas/3_fiel_martinez.htm.
- Figuer, C., González, M., Malo, S. y Casas, F. (2005). El món adolescent en l'entorn de l'ús de l'ordinador i Internet. *Perspectiva Escolar*, 299, 36-41.
- Folkman, S., Lazarus, R.S., Dunkel-Schetter, C.DeLongis, A. y Gruen, J.R. (1986). Dynamics of a stressful encounter: Cognitive appraisal, coping and encounter outcomes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50,992-1.993.
- Frydenberg, E. y Lewis, R. (1991). Adolescent coping: The different ways in which boys and girls cope. *Journal of Adolescence*, 14, 119-133.
- Frydenberg, E. y Lewis, R. (1996). Manual: ACS. *Escala de Afrontamiento para Adolescentes*. Adaptado por J. Pereña y N. Seisdedos. Madrid. TEA (Orig. 1993).
- Graner, C., Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M. y Chamarro, A. (2006). Comparación entre el uso de Internet por parte de los adolescentes y jóvenes. Grupo de trabajo en el XXI Congreso Internacional de Comunicación. Pamplona. Recuperado de <http://www.unav.es/fcom/cicom/2006/es/grupostrabajo.htm>.

- Guardiola, E., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M. y Bellés, A. (2006). ¿Qué se sabe de la adicción a las TIC? Un análisis a través de las bases de datos de bibliografía científica. Comunicación presentada en las *Jornades Catalanes d'Informació i Documentació*. Barcelona.
- Instituto Nacional de Estadística (2011). Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares 2011. Disponible en: <http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=/t25/p450&file=inebase>
- Labrador, F.J., Requesens A. y Helguera, M. (2011). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Madrid: Fundación Gaudium.
- Labrador, F.J. y Villadangos, S.M. (2009). *Adicción a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (Dir.) *Adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes*. Madrid: Pirámide.
- Labrador, F.J. y Villadangos, S.M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22, 180-188.
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69
- Llamas, S. (2005) ¿Existe la adicción a Internet? *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo-Conductual*, 3, 71-93.
- Machargo, J., Luján, I., León, M. E., López, P. y Martín, M. A. (2003). Videojuegos por los adolescentes. *Anuario de Filosofía, Psicología y Sociología*, 6, 159-172
- Malo, S., Figuer, C., González, M. y Casas, F. (2005). El telèfon mòbil: un ràpid canvi tecnològic i també de relació. *Perspectiva Escolar*, 299, 28-35.
- Muñoz-Rivas, M., Navarro, M. E. y Ortega, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15, 137-144.
- Mut, T. y Morey, M. (2008). Preferencias en el uso de Internet, televisión, videoconsolas y teléfonos móviles entre los menores de las Islas Baleares. *EDU-TEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 27. Recuperado de <http://educ-tec.rediris.es/Revelec2/revelec27/>.
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 19, 5-10.
- Shaffer, D.R. (2002). *Desarrollo social y de la personalidad*. Madrid: Thompson.
- Solís, C. y Vidal, A. (2006). Estilos y Estrategias de Afrontamiento en Adolescentes. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental "Hermilio Valdizan"*, 7, 33-39.
- Srivastras, L. (2005). Mobile phones and the evolution of social behavior. *Behavior & Information Technology*, 24, 111-129.

- Tabachnick y Fidell (1996). *Using multivariate statistics* (3rd ed.). New York: Harper Collins College Publisher
- Villadangos, S. y Labrador, F. (2009). Menores y nuevas tecnologías (NT): ¿uso o abuso? *Anuario de Psicología Clínica y de la Salud*, 5, 75-83.
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122.
- Zermeño, A., Arellano, A. y Ramírez, V. (2005). Redes semánticas naturales: técnica para representar los significados que los jóvenes tienen sobre la televisión, Internet y expectativas de vida. *Estudio sobre las culturas contemporáneas*, 11, 305-334.