

XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2024.

Adiciones comportamentales: redes sociales, videojuegos y pornografía. Efectos conductuales de su consumo problemático.

Balmaceda, Thomas, Santillan, Luca Santiago y
Krekcza, Lucila Sofia.

Cita:

Balmaceda, Thomas, Santillan, Luca Santiago y Krekcza, Lucila Sofia (2024). *Adiciones comportamentales: redes sociales, videojuegos y pornografía. Efectos conductuales de su consumo problemático. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-048/27>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evo3/zCz>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

ADICIONES COMPORTAMENTALES: REDES SOCIALES, VIDEOJUEGOS Y PORNOGRAFÍA. EFECTOS CONDUCTUALES DE SU CONSUMO PROBLEMÁTICO

Balmaceda, Thomas; Santillan, Luca Santiago; Krekcza, Lucila Sofia
Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

Entendemos que una adicción es la dependencia de una sustancia o actividad nociva para la salud o el equilibrio psíquico. En las adicciones comportamentales, no entran en juego sustancias químicas, sino conductas compulsivas. Actualmente diversos estudios demuestran que tanto videojuegos, como pornografía y redes sociales comparten mecanismos cerebrales comunes a la adicción por consumo de sustancias. Es por esto que resulta crucial estudiar en profundidad estas problemáticas para poder comprender cómo afectan a las personas y evaluar la gravedad de la situación actual. Se busca estudiar algunas de estas actividades adictivas como son los videojuegos, las redes sociales y la pornografía; las cuales están presentes en la cotidianidad y al alcance de la mayoría de las personas. Se pretende evaluar el efecto que estas actividades tienen en los usuarios. Se entrevistó a un total de 167 personas. El instrumento utilizado para la recopilación de datos fue una escala Likert, adaptada a un formulario de Google Forms. La técnica de muestreo fue por bola de nieve. Este estudio pretende analizar las posibles influencias de estas conductas en las personas, identificar qué actividades son más comunes y qué grupos se ven más afectados.

Palabras clave

Adicción - Compulsión - Pornografía - Efectos - Red social - Videojuego - Consecuencias

ABSTRACT

BEHAVIORAL ADDICTIONS: SOCIAL NETWORKS, VIDEO GAMES AND PORNOGRAPHY. EFFECTS OF ITHE PROBLEMATIC USE

An addiction is the dependence on a substance or activity that is harmful to health or psychological balance. In behavioral addictions, there are not chemical substances that affects the person, instead of that, there are compulsive behaviors. Currently, various studies show that video games, pornography and social networks share brain mechanisms common to substance abuse addiction. This is why it is crucial to study these problems in depth in order to understand how they affect people and evaluate the seriousness of the current situation. This research seeks to study some of these addictive activities such as video games, social networks and pornography; which are present in every-

day life and within the reach of most people. The objective is to evaluate the effect that these activities have on users, considering frequency of use, individual perception of each problem and consequences that they have experienced from each section. A total of 167 people were interviewed. The instrument used for data collection was a Likert scale, adapted to a Google Forms. The sampling technique was by snowball. This study pretends to analyze the possible influences of these behaviors on people, as well as identify which activities are most common and which groups are most affected in each section.

Keywords

Addiction - Compulsion - Pornography - Video games - Social network - Consequences

BIBLIOGRAFÍA

- Derevensky, J.L., Hayman, V., Lynette Gilbeau. (Diciembre de 2019). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatr Clin North Am.*
- De Alarcón, R., De la Iglesia, J., Casado, M., Montejo, A. (10 de enero de 2019). *Online Porn Addiction: What We Know and What We Don't—A Systematic Review.* *Jornal of clinical medicine.*
- Gordon, R., Reith, G. (5 de diciembre de 2019). Gambling as social practice: a complementary approach for reducing harm?. *Harm Reduct J.*
- Margaret Bennett, Brittny J. LoPresti, Rory McGloin & Amanda Denes. (2019). *The Desire for Porn and Partner?: Investigating the Role of Scripts in Affectionate Communication.*
- Merlyn M., Jayo L., Ortiz D., Moreta-Herrera R. (Diciembre de 2020). *Consumo de pornografía y su impacto en actitudes y conductas en estudiantes universitarios ecuatorianos.* *Psicodebate.*
- Pizzo., I, D Bertoldo, A., Foresta, C. (26 de marzo de 2015). *Adolescents and web porn: a new era of sexuality.* *International Journal of Adolescent Medicine and Health.*
- García, R., Bacigalupe, A., Vaamonde García, C. (2021). Relación de la pornografía mainstream con la salud sexual y reproductiva de los/las adolescentes. Una revisión de alcance. *Rev Esp Salud Pública.*
- Sussman, S. (Septiembre de 2020). *The Cambridge Handbook of Substance and Behavioral Addictions.* University of Southern California.

- Varnet Pérez, T., & Cartes-Velasquez, R. (2021). Impacto biopsicosocial de la pornografía en internet: una revisión narrativa de la literatura. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 13(3), 34-48.
- Vigna-Taglianti, F.D., Martorana, M., Viola, E., Renna, M., Vadrucci, S., Sciutto, A., Andrà, C., Mehanovic, E., Ginechesi, M., Vullo, C., Ceccano, A., Casella, P., Faggiano, F., GAP Unplugged (Junio de 2024). *Coordination Group. Evaluation of Effectiveness of the Unplugged*
- Volkow, N.D., Wang, G.-J., Fowler, J.S., Tomasi, D., Telang, F., Baler, R. (2010) *Addiction: Decreased reward sensitivity and increased expectation sensitivity conspire to overwhelm the brain's control circuit*. *Bioessays*.
- Xiao, L. (Agosto de 2021). *Regulating loot boxes as gambling? Towards a combined legal and self-regulatory consumer protection approach*. Elgaronline.