

Relación entre el clima familiar y el uso de tecnologías en adolescentes: análisis de regresión logística

The relationship between family climate and technology use among adolescents: A logistic regression analysis

María Blanquer-Cortés y Nieves Martínez-Hernández

Universidad Miguel Hernández de Elche. España

ORCID María Blanquer-Cortés: <https://orcid.org/0009-0005-8218-5102>

ORCID Nieves Martínez-Hernández: <https://orcid.org/0000-0001-7137-9765>

Recibido: 30/06/2026 · Aceptado: 14/09/2026

Cómo citar este artículo/citation: Blanquer-Cortés, M., & Martínez-Hernández, N. (2026). Relación entre el clima familiar y el uso de tecnologías en adolescentes: análisis de regresión logística. *Revista Española de Drogodependencias*, 51(3), 141-154. <https://doi.org/10.54108/10144>

Resumen

Introducción: El objetivo del presente estudio es determinar en qué medida la cohesión, la expresividad y el conflicto familiar se asocian a la probabilidad de uso problemático de redes sociales y videojuegos, controlando el efecto del género. **Método:** Se realizó un diseño transversal con una muestra total de 3.673 adolescentes (51,3% mujeres) con una media de edad de 14,84 años. Se realizaron dos modelos de regresión logística binaria múltiple, uno para cada tecnología, controlando el efecto del género, utilizando las escalas GASA, FES y la subescala específica de redes sociales del MULTICAGE-TIC. **Resultados:** Se encontró una prevalencia de uso problemático del 17,4% en redes sociales y del 5,3% en videojuegos. El género actuó como una variable destacada asociándose el hecho de ser mujer con respecto a ser varón con un mayor uso problemático de redes sociales y con un menor uso problemático de videojuegos. De las dimensiones de clima familiar, el conflicto fue el único factor de riesgo significativo para ambas problemáticas. La expresividad solo actuó como factor protector en el caso de los videojuegos y no se encontraron relaciones significativas en el caso de la cohesión. **Discusión y conclusiones:** Los hallazgos evidencian la necesidad de enfocar la prevención desde una perspectiva de género y un abordaje educativo y clínico sistémico familiar enfocado en la gestión del conflicto familiar para la prevención de usos problemáticos a las tecnologías.

Palabras clave

Cohesión, expresividad, conflicto, uso problemático, redes sociales, videojuegos.

— Correspondencia:
María Blanquer-Cortés
E-mail: mblanquer@umh.es



Abstract

The aim of this study is to determine the extent to which family cohesion, expressiveness and conflict are associated with the likelihood of problematic use of social media and video games, whilst controlling for the effect of gender. **Method:** A cross-sectional study was conducted with a total sample of 3,673 adolescents (51.3% female) with a mean age of 14.84 years. Two multiple binary logistic regression models were conducted, one for each technology, controlling for the effect of gender, using the GASA, FES and the MULTICAGE-TIC social media subscale. **Results:** A prevalence of problematic use of 17.4% was found for social media and 5.3% for video games. Gender emerged as a significant variable, with being female, compared to being male, being associated with higher levels of problematic social media use and lower levels of problematic video games use. Among the family climate dimensions, conflict was the only significant risk factor for both forms of problematic use. Expressiveness acted as a protective factor only in the case of video games, and no significant relationships were found in the case of family cohesion. **Discussion and conclusions:** The findings highlight the need to approach prevention from a gender perspective and through a systemic family-based educational and clinical approach focused on managing family conflict to prevent problematic use of technology.

Key Words

Cohesion, expressiveness, conflict, problematic use, social media, video games.

I. INTRODUCCIÓN

La digitalización acelerada de la última década ha consolidado un escenario en el que la desconexión digital resulta cada vez más difícil, donde gran parte de adolescentes dedica varias horas diarias al ocio digital e integra las pantallas en casi todas las áreas de su vida (Calderón-Gómez & Gómez-Miguel, 2023). A través de ellas estudian, se relacionan, se informan y se entretienen, configurando un entorno marcado por la inmediatez y la interacción constante.

Aunque las tecnologías digitales ofrecen oportunidades educativas y de socialización, su expansión también se ha visto acompañada de un incremento internacional del uso problemático de Internet, redes sociales

y videojuegos (Boniel-Nissim et al., 2024; ESPAD Group, 2025). La exposición a dispositivos digitales se ha intensificado, observándose un uso frecuente de smartphones incluso durante la noche o interrumpiendo el sueño (Andrew et al., 2018). Este patrón de hiperconectividad se ha asociado con dificultades para controlar el tiempo de uso y con sensaciones de dependencia o malestar cuando no se puede acceder a la tecnología. En España, se estima que un 5,7% del alumnado presenta un posible uso problemático de redes sociales, porcentaje más elevado en mujeres (7,2%) que en varones (4%). Asimismo, alrededor del 2,3% de adolescentes podría presentar un trastorno por uso de videojuegos, con mayor prevalencia en varones (Márquez et al., 2025).



Aunque muchos de estos problemas no están plenamente recogidos en los principales manuales diagnósticos, especialmente en el caso de las redes sociales (American Psychiatric Association, 2013; World Health Organization, 2019), existe evidencia consistente de su asociación con síntomas depresivos, ansiedad, alteraciones del sueño y frustración ante la desconexión (Ivie et al., 2020; Lozano-Blasco & Cortés-Pascual, 2020; Scott & Woods, 2018). Además, una proporción relevante de adolescentes manifiesta dificultades para reducir el tiempo de uso o malestar cuando no puede conectarse, sugiriendo la presencia de patrones compulsivos (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2025).

En este contexto, la familia constituye un eje central de estudio. Desde la perspectiva ecológica del desarrollo, la familia representa el principal microsistema de socialización durante la niñez y la adolescencia y desempeña un papel relevante en la aparición de conductas adaptativas y de riesgo (Bronfenbrenner, 1994). Posteriormente, la teoría neoecológica incorporó la influencia de los entornos digitales y la coexistencia de microsistemas físicos y virtuales (Navarro & Tudge, 2023). Así, las tecnologías también modifican las dinámicas familiares, alterando las interacciones y la organización cotidiana. La familia ha pasado de ser un espacio de supervisión directa a enfrentarse a nuevas dificultades relacionadas con la gestión de las conductas digitales. En muchos casos, los y las adolescentes adoptan el rol de “expertos tecnológicos” dentro del hogar, alterando parcialmente la jerarquía familiar tradicional (Navarro & Tudge, 2023). Asimismo, el uso de dispositivos por parte de progenitores y la exposición compartida a pantallas pueden

influir en las relaciones familiares y en la regulación del uso tecnológico (Lam, 2020).

Dentro de este marco, el clima familiar se define como la percepción que tienen sus miembros sobre el funcionamiento del entorno familiar en términos de cohesión, expresividad emocional y conflicto (Moos & Moos, 1976). La cohesión hace referencia al apoyo y vínculo emocional; la expresividad, a la comunicación abierta de sentimientos y opiniones; y el conflicto, a la presencia de tensiones familiares. Estas dimensiones resultan especialmente relevantes durante la adolescencia por su posible papel protector frente a conductas de riesgo.

La evidencia científica ha relacionado un clima familiar negativo con conductas antisociales (LoBraico et al., 2020; Otto et al., 2021), conductas delictivas (Saladino et al., 2021) y consumo de sustancias (Hummel et al., 2013; Saladino et al., 2021; Trucco, 2020). Del mismo modo, dinámicas familiares desadaptativas, como la falta de comunicación, el conflicto intrafamiliar o la baja implicación parental, se han asociado con un mayor riesgo de uso problemático de redes sociales (Qin et al., 2022; Valencia-Ortiz et al., 2021; Van Dijk et al., 2021). Además, el funcionamiento familiar también se relaciona con la frecuencia de uso tecnológico y con la supervisión parental del comportamiento digital (Lam, 2020).

En relación con las conductas de riesgo digitales, revisiones recientes han mostrado que un clima familiar disfuncional se asocia con mayor tiempo de pantalla (Liu et al., 2024), mayor uso problemático de redes sociales (Vossen et al., 2024) y mayor uso problemático de videojuegos (Nielsen et al., 2020; Rosales-Navarro & Torres Pérez, 2026). Algunos estudios sugieren además que deter-



minadas dimensiones del clima familiar podrían relacionarse de forma diferencial con cada conducta digital. Concretamente, una baja cohesión y expresividad familiar se han vinculado con un mayor uso problemático de redes sociales (Vossen et al., 2024), mientras que altos niveles de conflicto parecen asociarse especialmente con el uso problemático de videojuegos (Rosales-Navarro & Torres Pérez, 2026). Sin embargo, los resultados no son completamente homogéneos, por lo que resulta necesario seguir profundizando en el papel específico de cada dimensión familiar.

Pese a la evidencia disponible, persisten varias limitaciones en la literatura. Existe heterogeneidad en la conceptualización y evaluación tanto del funcionamiento familiar como del uso problemático de tecnologías, dificultando la comparación entre estudios. Además, numerosos trabajos han analizado el clima familiar de forma global, sin diferenciar entre cohesión, expresividad y conflicto, limitando la comprensión de la contribución específica de cada dimensión. Finalmente, aunque se han identificado diferencias de género —con mayor uso problemático de redes sociales en mujeres y mayor uso problemático de videojuegos en varones (Su et al., 2020)—, resulta necesario controlar este efecto para analizar con mayor precisión la relación entre clima familiar y conductas digitales.

Por tanto, el objetivo del presente estudio es analizar la relación entre el clima familiar y el uso problemático de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) en población adolescente, examinando específicamente en qué medida la cohesión, la expresividad y el conflicto familiar se asocian con la probabilidad de presentar uso problemático de redes sociales y videojuegos, controlando el efecto del género. Se plantean las siguientes hipótesis:

- Hipótesis 1. Un menor nivel de cohesión se asociará significativamente con una mayor probabilidad de uso problemático de redes sociales y videojuegos, independientemente del género.
- Hipótesis 2. Un menor nivel de expresividad se asociará significativamente con una mayor probabilidad de uso problemático de redes sociales y videojuegos, independientemente del género.
- Hipótesis 3. Un mayor nivel de conflictividad se asociará significativamente con una mayor probabilidad de uso problemático de redes sociales y videojuegos, independientemente del género.
- Hipótesis 4. El hecho de ser mujer con respecto a ser varón se asociará significativamente con una mayor probabilidad de uso problemático de redes sociales, y el hecho de ser varón con respecto a ser mujer con los videojuegos.

2. MÉTODO

Procedimiento y participantes

El estudio fue aprobado por la autoridad educativa, el consejo de administración del centro, los padres o tutores legales y el comité de ética de la Universidad Miguel Hernández (DES.DLI.MBC.25). Los participantes del estudio fueron adolescentes seleccionados de entre institutos de secundaria elegidos al azar en la Comunidad Valenciana (España). La recogida de datos se llevó a cabo desde octubre de 2023 a enero de 2024 a través un cuestionario online.



La muestra inicial estuvo formada por 4448 estudiantes. Se aplicaron los siguientes criterios de exclusión: centros que aportaron menos de cinco casos, casos con respuestas incompletas o incoherentes, casos en los que el intervalo de respuesta fuera menor de 15 minutos y mayor de 90 minutos, aquellos que indicaron en género “Otros” ($n = 76$) y aquellos que tenían una edad fuera del rango de 13 a 17 años. La muestra definitiva para este estudio fue de 3.673 sujetos, de los cuales el 48,7% fueron varones ($n = 1.789$) y el 51,3% mujeres ($n = 1.884$), con una media de edad de 14,84 años ($DT = 0,81$).

Variables e Instrumentos

Se establecieron como variables independientes las dimensiones del clima familiar y como dependientes la severidad en el uso de las TIC, controlando el efecto del género. Los instrumentos aplicados fueron los siguientes:

- El *clima familiar* fue medido mediante la Family Environment Scale (FES) (Moos et al., 1984), en su adaptación al español (Férrnandez-Ballesteros & Sierra, 1984). Se utilizaron específicamente las subescalas de *cohesión*, *expresividad* y *conflicto* familiar, cada una compuesta por nueve ítems de respuesta binaria (verdadero/falso). La fiabilidad (α de Cronbach) de estas subescalas fue de ,769, ,478 y ,612 respectivamente.
- La *severidad de uso de videojuegos* (*Severidad Videojuegos*) se midió con la escala “Game Addiction Scale for Adolescents” (GASA) (Lemmens et al., 2009; Lloret Irles et al., 2018) que consta de siete ítems con cuatro alternativas de respuesta, en un rango de 0 a 4, en el que 0 es ningún problema o no juega a

videojuegos a 4 que indica un problema de uso de videojuegos. La fiabilidad (α de Cronbach) para la muestra de estudio fue de ,946.

- Respecto a la *severidad de uso de redes sociales* (*Severidad RRSS*) se utilizó la subescala de RRSS del MULTICAGE-TIC (Pedrero Pérez et al., 2017), cuya consistencia interna (α de Cronbach) en esta muestra fue ,604. Esta subescala evalúa los problemas asociados con el uso y abuso de las redes sociales y consta de cuatro ítems de respuesta dicotómica (SÍ/NO).

Además, se tuvo en cuenta la variable de *Género* que se evaluó mediante una pregunta ad hoc.

Análisis de datos

En primer lugar, se realizaron análisis descriptivos para caracterizar la muestra y las variables de estudio. Se optó por utilizar las subescalas específicas de clima familiar para obtener una mayor precisión en los resultados, evitando la redundancia de la escala global que ya se encontraba representada por sus dimensiones. Dado el tamaño de la muestra ($N = 3.673$) y asumiendo el Teorema Central del Límite, se realizó un análisis de correlación bivariada mediante el coeficiente de Pearson, asumiendo la normalidad de la distribución.

Posteriormente, se realizaron dos análisis de regresión logística binaria múltiple, uno por cada variable dependiente, incluyendo el género para controlar su efecto. Previamente se recodificaron las variables dependientes continuas a dicotómicas. En el caso de Severidad Videojuegos, se aplicó el punto de corte basándonos en el propuesto por los autores originales, el cual determina la presencia de un uso problemático en aquellos



participantes que puntuaron, como mínimo, la tercera opción de respuesta de su escala (“A veces”) en todos los ítems (Lemmens et al., 2009), que en la presente adaptación correspondió a la tercera opción de “A menudo”. En el caso de Severidad RRSS, los autores no establecen un punto de corte claramente definido, pero determinan que a partir de tres puntos se considera que existe una probabilidad alta de un uso problemático (Pedrero Pérez et al., 2017), por lo que se estableció dicho criterio como punto de corte. Cabe aclarar que los puntos de corte establecidos no constituyen un criterio de diagnóstico clínico, los resultados deben interpretarse como indicadores de riesgo o probabilidad elevada de uso problemático.

Asimismo, se garantizó el supuesto de independencia a través del propio diseño del estudio y se comprobó el cumplimiento de los supuestos de linealidad de los *logit*, y ausencia de multicolinealidad y valores atípicos para el análisis de regresión logística (Hosmer et al., 2013). La evaluación del ajuste global se realizó mediante la prueba de razón de verosimilitud o Likelihood reportando el estadístico de contraste Chi-cuadrado (χ^2), así como el coeficiente R^2 de Nagelkerke. El peso de los predictores se determinó mediante las *Odds Ratios* (OR) con sus respectivos intervalos de confianza al 95%.

Se utilizó el programa estadístico de software R versión 4.5.2. (R Core Team, 2025).

3. RESULTADOS

Descriptivos

En general, los varones obtuvieron puntuaciones superiores a las mujeres en casi todas

las variables examinadas, mostrando niveles más altos de uso problemático de videojuegos, así como niveles más altos de cohesión y expresividad. Las variables donde las mujeres puntuaron más alto fueron en el uso problemático de redes sociales y conflicto familiar (Ver Tabla 1). Las diferencias más llamativas entre géneros se encontraron en las variables de uso problemático de tecnologías: los varones destacaron notablemente en el uso problemático de videojuegos y las mujeres, de igual manera, puntuaron más alto en la escala de uso problemático de redes sociales. Por el contrario, las diferencias en las dimensiones de clima familiar fueron las más moderadas.

Se realizaron análisis de correlación bivariados con el coeficiente de correlación de Pearson (Ver Tabla 2). El uso problemático de redes sociales y el de videojuegos se asoció significativamente con las tres dimensiones de clima familiar ($p < ,001$), pero la fuerza de la relación para videojuegos fue prácticamente nula y para redes sociales muy débil.

Las variables de Severidad Videojuegos y Severidad RRSS se dicotomizaron (0 = sin uso problemático; 1 = con uso problemático). La muestra utilizada para el análisis de regresión fue de 3.630 tras identificar respuestas no válidas en los ítems del MULTICAGE-TIC para Redes Sociales. En cuanto a la prevalencia de uso problemático de videojuegos, la gran mayoría de la muestra se situó en el perfil sin problemática con un 94,7% ($n = 3.439$), frente a un 5,3% ($n = 191$) que manifestó un uso problemático. Por su parte, la prevalencia del uso problemático de redes sociales fue notablemente superior, alcanzando un 17,4% ($n = 633$) de los adolescentes de la muestra, mientras que el 82,6% restante ($n = 2.997$) no presentó sintomatología de riesgo.



Tabla 1. Estadísticos descriptivos de las variables de estudio

	N	Media	DT	Mediana	RIQ
Varones					
Cohesión	1789	7,29	1,89	8	2
Expresividad	1789	5,5	1,78	6	3
Conflicto	1789	3,11	1,69	3	2
Severidad_RRSS	1789	0,96	1,14	1	2
Severidad_Videojuegos	1789	1,7	0,64	1,71	0,71
Mujeres					
Cohesión	1884	6,77	2,33	7	3
Expresividad	1884	5,3	1,89	6	3
Conflicto	1884	3,44	1,86	3	3
Severidad_RRSS	1883	1,49	1,28	1	2
Severidad_Videojuegos	1884	0,67	0,84	0	1,43
Total					
Cohesión	3673	7,02	2,14	8	3
Expresividad	3673	5,4	1,84	6	3
Conflicto	3673	3,28	1,79	3	2
Severidad_RRSS	3672	1,23	1,24	1	2
Severidad_Videojuegos	3672	1,17	0,91	1,43	1,86

Nota. DT = Desviaciones Típicas; RIQ = Rango Intercuartílico; Severidad_RRSS = Uso problemático de Redes Sociales; Severidad_Videojuegos = Uso problemático de Videojuegos.

Tabla 2. Correlaciones de Pearson entre las variables de estudio

	Cohesion	Expresividad	Conflicto	Severidad_RRSS	Severidad_Videojuegos
Cohesion	1				
Expresividad	,503***	1			
Conflicto	-,560***	-,286***	1		
Severidad_RRSS	-,143***	-,101***	,142***	1	
Severidad_Videojuegos	-,049**	-,099***	,058***	-,044**	1

Nota. Los coeficientes de correlación de Pearson solo se muestran en el triángulo inferior.
 * $p < ,05$; ** $p < ,01$; *** $p < ,001$. Severidad_RRSS = Uso problemático de Redes Sociales;
 Severidad_Videojuegos = Uso problemático de Videojuegos. $N = 3.672$ casos válidos.



Modelo 1. Uso problemático de videojuegos

En primer lugar, se evaluó el modelo de regresión para el uso problemático de videojuegos (Severidad Videojuegos). El modelo global resultó estadísticamente significativo ($\chi^2 = 145,64$; $gl = 4$; $p < ,001$) y el coeficiente R^2 de Nagelkerke estimó que el modelo explica el 11,64% de la varianza en la variable dependiente.

Al analizar la contribución individual de cada variable (ver Tabla 3), la mayoría de las variables obtuvieron una relación significativa. Respecto al género, el hecho de ser mujer con respecto a ser varón disminuía 0,205 veces ($OR = 0,205$) la probabilidad de desarrollar un uso problemático de videojuegos, siendo esta una relación significativa (OR IC 95%: 0,143 - 0,294; $p < ,001$).

En cuanto a las dimensiones del clima familiar, una mayor expresividad familiar se asoció con una menor probabilidad de uso problemático de videojuegos (OR IC 95%: 0,750 - 0,897; $p < ,001$), indicando que, por cada unidad de incremento en los niveles de expresividad en el hogar, la proba-

bilidad de presentar un uso problemático de videojuegos es 0,821 veces menor ($OR = 0,821$). Por su parte, la variable conflicto familiar también mostró una relación significativa con la variable dependiente (OR IC 95%: 1,101 - 1,327; $p < ,001$). Se interpreta que por cada punto que aumente el conflicto familiar, la probabilidad de desarrollar un uso problemático de videojuegos aumenta 1,208 veces ($OR = 1,208$). La cohesión familiar no alcanzó el umbral de significación estadística convencional (OR IC 95%: 0,891 - 1,055; $p > ,05$).

Modelo 2. Uso problemático de redes sociales

En el segundo modelo, se realizó el análisis de regresión para el uso problemático de redes sociales (Severidad RRSS). El modelo resultó estadísticamente significativo ($\chi^2 = 124,46$; $gl = 4$; $p < ,001$) y el coeficiente R^2 de Nagelkerke determinó que el modelo explicaba el 5,58% de la varianza de la variable dependiente.

En el análisis de la contribución individual de cada variable para el modelo de redes sociales (ver Tabla 4), el género se mostró,

Tabla 3. Resultados del Análisis de Regresión Logística Binaria Múltiple para Severidad Videojuegos

	B	Error estándar	Sig.	OR	95% IC para OR	
					Inferior	Superior
Constante	-1,798	0,412	< ,001	0,166	0,074	0,371
Cohesión	-0,031	0,043	,473	0,969	0,891	1,055
Expresividad	-0,197	0,046	< ,001	0,821	0,750	0,897
Conflicto	0,189	0,048	< ,001	1,208	1,101	1,327
Género(Mujer)	-1,583	0,184	< ,001	0,205	0,143	0,294

Nota. Variables especificadas en el paso 1: Cohesión, Expresividad, Conflicto y Género. La categoría de referencia para el género son los varones. IC = Intervalo de confianza; OR = Odds Ratio. $n = 3.630$ válidos.



nuevamente, como una variable a destacar. En este caso, el hecho de ser mujer con respecto a ser varón aumentaba 2,201 veces ($OR = 2,201$) la probabilidad de desarrollar un uso problemático de redes sociales de forma estadísticamente significativa (OR IC 95%: 1,831 - 2,645; $p < ,001$).

En lo que respecta a las dimensiones de clima familiar, la variable conflicto mostró una relación estadísticamente significativa (OR IC 95%: 1,048 - 1,175; $p < ,001$). Una mayor conflictividad en el sistema familiar aumenta 1,109 veces ($OR = 1,109$) la probabilidad de desarrollar un uso problemático de redes sociales. Finalmente, ni la cohesión (OR IC 95%: 0,920 - 1,021; $p > ,05$) ni la expresividad familiar (OR IC 95%: 0,919 - 1,024; $p > ,05$) mostraron una relación estadísticamente significativa con el uso problemático de redes sociales.

4. DISCUSIÓN

El objetivo inicial de este estudio era determinar la relación entre el clima familiar y el uso problemático de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) en po-

blación adolescente. Concretamente, se buscaba evaluar en qué medida la cohesión, la expresividad y el conflicto familiar se asocian con la probabilidad de presentar un uso problemático de redes sociales y de videojuegos. Para este fin, se realizó un diseño transversal con una muestra de adolescentes de entre 13 y 17 años, a quienes se les pidió que rellenaran un cuestionario de forma online. Se realizaron análisis de regresión logística binaria múltiple, incluyendo el género como variable control. Los dos modelos resultantes fueron significativos, por lo que el conjunto de variables independientes utilizadas en este estudio permite diferenciar significativamente entre los adolescentes con y sin uso problemático.

Los resultados con respecto a las dimensiones de expresividad y cohesión fueron divergentes según el modelo, por lo que no se cumplen las Hipótesis 1 y 2. En el caso de los videojuegos, un mayor nivel de expresividad familiar sí se asoció con una menor probabilidad de un uso problemático, mientras que la cohesión no resultó significativa. Por su parte, en el modelo de redes sociales, ninguna de las dos dimensiones de clima familiar mostró una

Tabla 4. Resultados del Análisis de Regresión Logística Binaria Múltiple para Severidad RRSS

	B	Error estándar	Sig.	OR	95% IC para OR	
					Inferior	Superior
Constante	-1,999	0,259	< ,001	0,136	0,082	0,225
Cohesión	-0,031	0,027	,243	0,970	0,920	1,021
Expresividad	-0,030	0,028	,275	0,970	0,919	1,024
Conflicto	0,104	0,029	< ,001	1,109	1,048	1,175
Género(Mujer)	0,789	0,094	< ,001	2,201	1,831	2,645

Nota. Variables especificadas en el paso 1: Cohesión, Expresividad, Conflicto y Género. La categoría de referencia para el género son los varones. IC = Intervalo de confianza; OR = Odds Ratio. $n = 3.630$ válidos.



relación significativa con la variable dependiente. En general, la literatura previa coincide en que un clima disfuncional se vincula con usos problemáticos de las TIC (Nielsen et al., 2020; Rosales-Navarro & Torres Pérez, 2026; Vossen et al., 2024). Sin embargo, a la hora de precisar qué componentes específicos del clima familiar actúan como factores de riesgo o de protección, la evidencia sigue siendo limitada. En el caso de las redes sociales, una revisión reciente determinó que la baja cohesión y expresividad familiar aumentaba los problemas relacionados con el uso de redes sociales (Vossen et al., 2024), lo cual difiere con los resultados hallados en esta muestra. Respecto a los videojuegos, aunque se ha señalado una menor cohesión como un factor de riesgo para el desarrollo de un uso problemático (Marrero et al., 2021), en este estudio, dicha variable no alcanzó la significación, adquiriendo mayor relevancia la expresividad dentro del entorno familiar.

Por otro lado, la dimensión de conflicto se asoció significativamente con ambos usos problemáticos, señalando específicamente que un mayor nivel de conflicto familiar aumenta la probabilidad de desarrollar un uso problemático en redes sociales y videojuegos, confirmando la Hipótesis 3. Estos hallazgos convergen con la literatura actual, donde se ha demostrado que la presencia de dinámicas conflictivas en los sistemas familiares se relacionan con problemas relacionados con el uso de TIC (Wei et al., 2025), asociándose de forma específica tanto con el uso problemático de redes sociales (Vossen et al., 2024) como de videojuegos (Rosales-Navarro & Torres Pérez, 2026).

Finalmente, el género emergió como una variable significativa. El hecho de ser mujer con respecto a ser hombre aumenta la probabili-

dad de un uso problemático de redes sociales y disminuye la probabilidad de uso problemático de videojuegos, lo cual verifica la Hipótesis 4. Estos resultados van en consonancia con la evidencia replicada en diferentes estudios, donde los hombres han presentado prevalencias más altas de un uso problemático de videojuegos y las mujeres en redes sociales (Burén et al., 2023; Su et al., 2020; Todorovic et al., 2025). Son varias las explicaciones teóricas sugeridas para este fenómeno, que van desde las diferentes motivaciones sociales de uso para cada tecnología hasta aspectos culturales (Liao et al., 2025; Zhou et al., 2024). No obstante, al haber realizado los análisis controlando el efecto del género, los hallazgos demuestran que, independientemente de si el adolescente es varón o mujer, las dinámicas relacionales dentro del hogar, como el conflicto, o la expresividad en el caso de los videojuegos, ejercen una influencia propia e independiente en la vulnerabilidad tecnológica de los y las adolescentes.

Limitaciones

A pesar de los hallazgos, algunos de estos resultados deben ser interpretados con cautela, ya que este trabajo presenta limitaciones metodológicas vinculadas a las propiedades psicométricas de los instrumentos empleados, los cuales consistieron en subescalas extraídas de herramientas más amplias. Por un lado, la medida de uso problemático de redes sociales exhibió una consistencia interna moderada ($\alpha = ,604$). Por otro lado, las subescalas del clima familiar mostraron índices de fiabilidad dispares, siendo aceptables para cohesión ($\alpha = ,769$) y conflicto ($\alpha = ,612$), pero notablemente discretos para la dimensión de expresividad ($\alpha = ,478$). Esta baja consistencia interna en la variable de expre-



sividad limita la potencia estadística de dicha variable y podría explicar su falta de significación en el modelo de redes sociales, sugiriendo la necesidad de replicar estos análisis en el futuro. Por último, el diseño transversal del estudio impide establecer inferencias de carácter causal o predictivo, haciendo necesario el desarrollo de investigaciones con diseños de corte longitudinal para profundizar en la dirección de los efectos.

Aplicabilidad e implicaciones prácticas

No obstante, desde un enfoque traslacional, este estudio aporta elementos a ser tenidos en cuenta en la prevención. Los resultados sugieren que las intervenciones dirigidas al uso problemático de tecnologías deberían tener en cuenta las dinámicas familiares que pueden favorecer o mantener estos patrones de uso, más allá de centrarse exclusivamente en el control del tiempo de uso. En particular, la gestión del conflicto familiar, la comunicación emocional y la mediación parental podrían constituir componentes relevantes de los programas de prevención familiar.

5. CONCLUSIONES

En conclusión, este estudio subraya el papel del género en los patrones de uso y manifestaciones del uso problemático de las TIC, situando a los varones en una posición de vulnerabilidad frente a los videojuegos y a las mujeres frente a las redes sociales. Más allá de esta polarización, el conflicto familiar se ubica como un factor de riesgo transversal en el desarrollo de conductas problemáticas en el uso videojuegos y redes sociales, por encima de la

cohesión y la expresividad familiar. Por lo tanto, las intervenciones educativas y clínicas enfocadas a prevenir o paliar el uso problemático de las pantallas no solo deben tener en cuenta la perspectiva de género, sino de la necesidad de una perspectiva sistémico-familiar centrada primordialmente en la gestión y resolución de conflictos en el hogar.

6. RECONOCIMIENTOS

El presente estudio se enmarca en el Proyecto Casandra de la Cátedra de Brecha Digital y Buen Uso de las TIC de la UMH, financiado por la Dirección General de Innovación de la Consejería de Innovación, Industria, Comercio y Turismo del Gobierno Valenciano de España. Las autoras agradecen el apoyo financiero recibido.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. (5th ed.). American Psychiatric Association. <https://doi.org/https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Andrew, M., Taylorson, J., J Langille, D., Grange, A., & Williams, N. (2018). Student Attitudes towards Technology and Their Preferences for Learning Tools/Devices at Two Universities in the UAE. *Journal of Information Technology Education: Research*, 17, 309–344. <https://doi.org/10.28945/4111>
- Boniell-Nissim, M., Marino, C., Galeotti, T., Blinks, L., Ozoliņa, K., Craig, W., Lahti, H., Wong, S. L., Brown, J., Wilson, M., & Inchley, J. (2024). *A focus on adolescent social media use and gaming in Europe*,



- central Asia and Canada. *Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey*. 6, CC BY-NC-SA 3.0 IGO.
- Bronfenbrenner, U. (1994). Ecological models of human development. In *International Encyclopedia of Education* (2nd edn, Vol. 3). Elsevier.
- Burén, J., Nutley, S. B., & Thorell, L. B. (2023). Screen time and addictive use of gaming and social media in relation to health outcomes. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1258784>
- Calderón-Gómez, D., & Gómez-Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: Un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *Methados Revista de Ciencias Sociales*, 11(1), m231101a04. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- ESPAD Group. (2025). *ESPAD Report 2024: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*. EUDA Joint Publications, Publications Office of the European Union, Luxembourg.
- Fernández-Ballesteros, R., & Sierra, B. (1984). *Escala de clima social: Familia, trabajo, instituciones penitenciarias, centro escolar (FES, WES, CIES, CES)* (TEA Ediciones.).
- Hosmer, D. W., Lemeshow, S., & Sturdivant, R. X. (2013). *Applied logistic regression* (3. ed). Wiley.
- Hummel, A., Shelton, K. H., Heron, J., Moore, L., & Van Den Bree, M. B. M. (2013). A systematic review of the relationships between family functioning, pubertal timing and adolescent substance use. *Addiction*, 108(3), 487–496. <https://doi.org/10.1111/add.12055>
- Ivie, E. J., Pettitt, A., Moses, L. J., & Allen, N. B. (2020). A meta-analysis of the association between adolescent social media use and depressive symptoms. *Journal of Affective Disorders*, 275, 165–174. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.06.014>
- Lam, L. T. (2020). The Roles of Parent-and-Child Mental Health and Parental Internet Addiction in Adolescent Internet Addiction: Does a Parent-and-Child Gender Match Matter? *Frontiers in Public Health*, 8, 142. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00142>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liao, Z., Le, J., Chen, X., Tang, Y., Shen, H., & Huang, Q. (2025). Gender differences in problematic gaming among Chinese adolescents and young adults. *BMC Psychiatry*, 25(1), 522. <https://doi.org/10.1186/s12888-025-06994-y>
- Liu, X., Liu, J., Flores, D. D., & McDonald, C. C. (2024). Family factors related to adolescent screen media use and mental health outcomes: A systematic review and recommendation for practices. *Journal of Adolescence*, 96(7), 1401–1427. <https://doi.org/10.1002/jad.12367>
- Lloret Irles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., & Tirado González, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- LoBraico, E. J., Bray, B. C., Feinberg, M. E., & Fosco, G. M. (2020). Constellations of family risk for long-term adolescent



- antisocial behavior. *Journal of Family Psychology*, 34(5), 587–597. <https://doi.org/10.1037/fam0000640>
- Lozano-Blasco, R., & Cortés-Pascual, A. (2020). Problematic Internet uses and depression in adolescents: A meta-analysis. *Comunicar*, 28(63), 109–120. <https://doi.org/10.3916/C63-2020-10>
- Márquez, J. M., Andrade, B., Guadix, I., Suárez, F., Rodríguez, F. J., González, J., & Rial, A. (2025). *Infancia, adolescencia y bienestar digital*. Madrid: UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela, Consejo General de Ingeniería Informática y la Entidad Pública Empresarial Red.es. <https://doi.org/10.30923/IABD202510>
- Marrero, R. J., Fumero, A., Voltes, D., González, M., & Peñate, W. (2021). Individual and Interpersonal Factors Associated with the Incidence, Persistence, and Remission of Internet Gaming Disorders Symptoms in an Adolescents Sample. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(21), 11638. <https://doi.org/10.3390/ijerph182111638>
- Moos, R. H., & Moos, B. S. (1976). A Typology of Family Social Environments. *Family Process*, 15(4), 357–371. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.1976.00357.x>
- Moos, R. H., Moos, B. S., & Trickett, E. J. (1984). *FES, WES y CES. Escalas de clima social* (TEA Ediciones).
- Navarro, J. L., & Tudge, J. R. H. (2023). Technologizing Bronfenbrenner: Neo-ecological Theory. *Current Psychology*, 42(22), 19338–19354. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02738-3>
- Nielsen, P., Favez, N., & Rigter, H. (2020). Parental and Family Factors Associated with Problematic Gaming and Problematic Internet Use in Adolescents: A Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports*, 7(3), 365–386. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00320-0>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2025). *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2025*. Madrid: Ministerio de Sanidad.
- Otto, C., Kaman, A., Erhart, M., Barkmann, C., Klasen, F., Schlack, R., & Ravens-Sieberer, U. (2021). Risk and resource factors of antisocial behaviour in children and adolescents: Results of the longitudinal BELLA study. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.1186/s13034-021-00412-3>
- Pedrero Pérez, E. J., Ruiz Sánchez De León, J. M., Rojo Mota, G., Llanero Luque, M., Pedrero Aguilar, J., Morales Alonso, S., & Puerta García, C. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Abuso de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19–32. <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>
- Qin, N., Li, P., & Tian, Y. (2022). Association Between Child Abuse Experience and Pathological Internet Use Among Chinese University Students: The Mediating Roles of Security and Maladaptive Cognitions. *Frontiers in Psychology*, 13, 830031. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.830031>
- R Core Team. (2025). *R: A Language and Environment for Statistical Computing* [Computer software].
- Rosales-Navarro, C., & Torres Pérez, I. (2026). Parental Behaviors and Video Game Addiction in Adolescents: A Systematic Review.



- International Journal of Mental Health and Addiction*, 24(2), 1660–1681. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01473-7>
- Saladino, V., Mosca, O., Petruccelli, F., Hoelzlhammer, L., Lauriola, M., Verrastro, V., & Cabras, C. (2021). The Vicious Cycle: Problematic Family Relations, Substance Abuse, and Crime in Adolescence: A Narrative Review. *Frontiers in Psychology*, 12, 673954. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.673954>
- Scott, H., & Woods, H. C. (2018). Fear of missing out and sleep: Cognitive behavioural factors in adolescents' nighttime social media use. *Journal of Adolescence*, 68(1), 61–65. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.07.009>
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y., & Potenza, M. N. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 113, 106480. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106480>
- Todorovic, L., Bozhar, H., De Rooij, S. R., Bogaerts, A., Boyer, B. E., & Larsen, H. (2025). Bidirectional associations of problematic social media use and problematic gaming with mental health difficulties and strengths in adolescents: Sex and social support as potential moderators. *Journal of Research on Adolescence*, 35(3), e70076. <https://doi.org/10.1111/jora.70076>
- Trucco, E. M. (2020). A review of psychosocial factors linked to adolescent substance use. *Pharmacology Biochemistry and Behavior*, 196, 172969. <https://doi.org/10.1016/j.pbb.2020.172969>
- Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay Ruiz, U., & Fernández Robles, B. (2021). Problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales online en jóvenes y adolescentes. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 99–125. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.573>
- Van Dijk, R., Van Der Valk, I. E., Vossen, H. G. M., Branje, S., & Deković, M. (2021). Problematic Internet Use in Adolescents from Divorced Families: The Role of Family Factors and Adolescents' Self-Esteem. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3385. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073385>
- Vossen, H. G. M., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Visser, I., & Koning, I. M. (2024). Parenting and Problematic Social Media Use: A Systematic Review. *Current Addiction Reports*, 11(3), 511–527. <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00559-x>
- Wei, W.-X., Zhao, X.-X., & Chooi, W.-T. (2025). Family Conflict is Associated with Increased Risk of Problematic Digital Media Use in Children and Adolescents: A Systematic Review with Narrative Synthesis. *Adolescent Research Review*. <https://doi.org/10.1007/s40894-025-00274-2>
- World Health Organization. (2019). *ICD-11: International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics* (11th ed.). <https://icd.who.int/>
- Zhou, R., Morita, N., Zhu, C., Ogai, Y., Saito, T., Yang, W., Ogawa, M., & Zhang, H. (2024). The relationship between self-control and internet gaming disorder and problematic social networking site use: The mediation effects of internet use motives. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1369973. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1369973>