



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE SALUD Y BIENESTAR

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGIA CLINICA**

AUTOR: YÁNEZ FERNÁNDEZ CRISTIAN ANDRÉS

DIRECTOR: Mgs. MARÍA ALEXANDRA PADILLA SAMANIEGO

CUENCA-ECUADOR

2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE SALUD Y BIENESTAR

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

AUTOR: YÁNEZ FERNÁNDEZ CRISTIAN ANDRÉS

DIRECTOR: MARÍA ALEXANDRA PADILLA SAMANIEGO, Mgs

CUENCA- ECUADOR

2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Cristian Andrés Yáñez Fernández portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302543970**. Declaro ser el autor de la obra: **“Adicción a los videojuegos en adolescentes”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, **08 de abril de 2024**



F:

Cristian Andrés Yáñez Fernández

C.I. 0302543970

CERTIFICACIÓN

Yo **María Alexandra Padilla Samaniego, Mgs** en calidad de directora del Trabajo de titulación con el tema: **“Adicción a los videojuegos en adolescentes”**, certifico que el presente trabajo fue desarrollado por **Cristian Andrés Yáñez Fernández** bajo mi supervisión.



FIRMA DIGITALIZADA DEL
MARIA ALEXANDRA
PADILLA SAMANIEGO

María Alexandra Padilla Samaniego, Mgs.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Agradecimiento

Con profundo agradecimiento, comienzo expresando mi reconocimiento a Dios, quien me brindó la fortaleza necesaria para culminar con éxito esta etapa trascendental de formación, y por haberme acompañado siempre en los momentos más difíciles. Asimismo, deseo extender mi gratitud hacia mi familia por su amor incondicional, respaldo emocional y apoyo económico. A mis padres, les agradezco profundamente por su sacrificio y por alentarme a perseguir mis sueños. También, agradezco a mis amigos y seres queridos por su comprensión, aliento y por haber estado a mi lado durante todo mi periodo académico. En igual medida, deseo expresar mi agradecimiento hacia los docentes académicos de la Universidad Católica de Cuenca por su orientación, sabiduría y dedicación incansable, destacando especialmente a la Mgs. María Alexandra Padilla Samaniego, quien amablemente aceptó ser mi tutora de tesis. Sus comentarios perspicaces, críticas constructivas y conocimientos compartidos desempeñaron un papel fundamental en el desarrollo de este proyecto de titulación. Finalmente, quiero manifestar mi gratitud a todas las personas involucradas en el trabajo de titulación. Su colaboración y disposición fueron elementos fundamentales para la realización efectiva de esta investigación.

Dedicatoria

Como muestra de amor y constancia, deseo dedicar este trabajo como una muestra de agradecimiento por su constante apoyo y amor a lo largo de este arduo, pero gratificante viaje académico. A mis padres, Cristian Raúl y Jhoana Elizabeth, quienes han sido mi base fundamental, inspiración y guía que han dirigido mis pasos hacia la culminación de mis estudios. Su confianza inquebrantable que han construido mi mayor fortaleza. A continuación, a mi querido hermano Julián que, con sus ocurrencias, risas a estado conmigo en los buenos y malos momentos. Asimismo, a mis abuelos paternos y maternos cuyo ejemplo de perseverancia y sabiduría siempre me ha inspirado a esforzarme por alcanzar mis metas, a todos ellos les dedico con un profundo cariño, respeto y admiración, dedico este trabajo.

Resumen

Introducción. El uso excesivo al videojuego en los adolescentes se ha convertido en una conducta de adicción que desencadena un impacto significativo en el bienestar y calidad de vida. **Objetivo.** Determinar la adicción a los videojuegos en adolescentes. **Metodología.** Revisión bibliográfica de carácter descriptivo de tipo cualitativo apoyado a través de una ficha bibliográfica. Fueron utilizados bases de datos Web of Science, Scopus, Scielo, Redalyc y Dialnet, incluyendo estudios de tipo descriptivo, experimental, meta análisis, narrativa observacional, transversal y revisión sistémica y también se analizó tesis de grado y posgrado únicamente los que hagan referencia a adicción a videojuegos en población adolescente. **Resultados.** De acuerdo a los estudios elegidos y evaluados, se encontró que la falta de afecto y comunicación con los padres, así como los rasgos de personalidad, como el neurótico, aumentan el riesgo de adicción a los videojuegos, teniendo un efecto considerable tanto en la salud psicológica y física. **Conclusión.** La adicción a los videojuegos en adolescentes está estrechamente relacionada con el uso excesivo de dispositivos tecnológicos y en particular de videojuegos. Desde edades tempranas, se comienza a hacer uso de estos dispositivos, lo que contribuye a que la dependencia al videojuego se convierta en un problema prevalente durante la adolescencia. Se ha identificado que la población más susceptible a esta adicción son los hombres con edades comprendidas entre los 11 y 18 años.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, adolescentes, consecuencia.

Abstract

Introduction. Excessive video game use in adolescents has become an addictive behavior that triggers a significant impact on their well-being and quality of life. **Objective.** To determine video game addiction in adolescents. **Methodology.** A quality descriptive literature review was conducted, employing Web of Science, Scopus, SciELO, Redalyc, and Dialnet databases, including descriptive, experimental, meta-analysis, observational narrative, cross-sectional, and systemic review studies, and also undergraduate and postgraduate theses were analyzed —only those referring to video game addiction in adolescent population—. **Results.** According to the chosen and evaluated studies, it was found that the lack of affection and communication with parents and personality traits, such as neuroticism, increase the risk of addiction to video games, having a considerable effect on both health psychological and physical health. **Conclusion.** Video game addiction in adolescents is closely related to the excessive use of technological devices and, in particular, video games. From an early age, people begin to use these devices, contributing to video game dependence becoming a prevalent problem during adolescence. It has been identified that the population most susceptible to this addiction are men aged between 11 and 18 years old.

Keywords: Addiction, video games, adolescents, consequence.

CONTENIDO

Introducción	10
Metodología	13
Diseño	13
Análisis de la información	14
Tabla 1	14
Desarrollo.....	26
Conclusión	43
Referencias.....	45

Introducción

La Organización Mundial de la Salud (OMS), reconoce que la adicción al videojuego como un problema de salud mental en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) (Chiluisa y Gaibor,202). Los científicos y el personal de salud han observado cada vez más que algunos jugadores intensifican su afición al juego hasta el punto de llegar a un consumo problemático, pero también los informes de investigación confirman que para algunos individuos el juego puede ser gravemente perjudicial para la escuela, el trabajo y la interacción social (Condori y Mamani, 2022).

Un videojuego es un entretenimiento digital interactivo al que se juega a través de un ordenador, una videoconsola (como la Xbox o la PlayStation) o un teléfono inteligente o una Tablet, es decir, es un juego que se ejecuta y permite la participación de uno o más individuos, gracias a un aparato audiovisual y que puede basarse en diferentes modalidades, clasificaciones o categorías de recreación como: aventura, terror, acción, combate, historias, roles, entre otros, los videojuegos están dirigidos principalmente al público adolescente y se han hecho cada vez más populares en la última década con la invención de mejores microprocesadores y memoria electrónica (De la Cruz, 2021).

En la práctica asistencial psicológica, este tipo de comportamiento suele etiquetarse como adicción a los videojuegos y es tomado en serio por los profesionales médicos de la atención a las adicciones, en este sentido, la mayoría de las clínicas de adicción en el mundo se enfrentan regularmente a adolescentes que afirman sufrir adicción a los videojuegos, principalmente en los varones (Mendoza, 2021). De acuerdo con Reynalte (2021) algunos videojuegos están estructurados para atar a las personas al juego y promover sesiones frecuentes y largas para provocar la mejor experiencia y el mayor sentido comercial en los grupos adolescentes, propensos a depender de este entretenimiento, como reemplazo de atención, popularidad y afectividad.

Debido a la creciente prevalencia de la adicción se considera como una condición para estudio adicional en el DSM-5 el mismo que estableció que la adicción a los videojuegos se caracteriza por el uso persistente y recurrente de Internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, lo que lleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo, también, se afirmó que los criterios diagnósticos para las

adicciones tecnológicas por ejemplo, la adicción a los videojuegos pueden ser similares a los criterios para la adicción al consumo de sustancias (Quispe, 2022).

De acuerdo a la literatura científica, Millan (2022) se desprende que "la adicción al juego afecta a las personas en varios ámbitos, como la salud mental, la socialización y las emociones" (p.42). La mayor digitalización de la vida cotidiana hace pensar que este problema se agravará aún más en el futuro, el hecho de que la adicción a los videojuegos tenga un impacto en una amplia gama de grupos, incluidos niños y adolescentes, hace que este estudio sea importante, más aún porque se tratarán en base a los nueve criterios en el DSM-5, como: la preocupación constante por los videojuegos (que sea la actividad más dominante de la vida diaria), síntomas de abstinencia cuando se deja de jugar o no es posible hacerlo (tristeza, ansiedad, irritabilidad) (Chiluisa y Gaibor, 2022).

Considerando de esta forma que la adolescencia es el periodo de transición entre la infancia y la edad adulta, para Coca (2023) afirma:

Los niños que entran en la adolescencia experimentan muchos cambios en sus cuerpos y cerebros entre ellos se incluyen retos físicos, intelectuales, psicológicos y sociales, así como el desarrollo de su propia brújula moral, los cambios son rápidos y a menudo se producen a ritmos diferentes, puede ser una época emocionante y a la vez desafiante en la vida, es el momento en que un individuo se vuelve más independiente y empieza a explorar su identidad (p.32).

Por otro lado, Mendoza (2021), describe que "los cambios físicos y psicológicos que se producen suelen comenzar antes, durante la preadolescencia, entre los 9 y los 12 años" (p.53). De esta manera, las etapas incluyen la adolescencia temprana, de los 10 a los 14 años; la adolescencia media, de los 15 a los 17 años; y la adolescencia tardía, de los 18 a los 24 años, cada ciclo conlleva retos distintos de desorientación como de descubrimiento para los adolescentes y requiere respuestas diferentes por parte de los padres (Dávila y García, 2021).

Por consiguiente, Argote y Atencio (2022), refieren que el videojuego es una actividad popular en todo el mundo, más del 70% de los adolescentes de entre 13 y 24 años juegan ocasionalmente, mientras que el 40% de los adolescentes juegan de forma constante, especialmente los juegos en línea suelen consumir mucho tiempo y a menudo sustituyen a otras actividades como ver la televisión, hacer deporte o socializar en la vida

real (p.71). La cantidad de horas de juego demuestra la incapacidad de adoptar un comportamiento a pesar de que pueda causar daños psicológicos o físicos. Se puede decir, que es la dependencia a una acción específica, muchas personas, aunque no todas, empiezan a realizar una actividad de forma voluntaria (Andrade y Moscoso, 2019).

En conformidad a esto la era de la tecnología en la sociedad va creciendo porque cada día hay nuevas innovaciones para el consumo del ser humano y para una mayor facilidad del mismo, sobre todo en el entretenimiento (Chirinos, 2019). Los videojuegos son utilizados para vivir nuevas experiencias en el mundo gamer, término que ha llegado a ser muy popular a nivel global demostrando que no es un simple juego, porque la calidad gráfica o virtual, y la experiencia dentro del videojuego propone el control y la interacción en crear o simular diferentes situaciones que no son posibles en el mundo real, lo que produce que exista un momento de relajación y olvido de problemas, siendo la única responsabilidad de concentrarse y disfrutar simulaciones ficticias (Toledo, 2018).

También, la tolerancia (pasar más tiempo jugando), incapacidad para reducir el juego, intentos infructuosos de dejar de jugar, pérdida de interés por todo excepto por los videojuegos (en actividades que antes se disfrutaban), continuar jugando a pesar de los problemas psicosociales, engañar a los miembros de la familia o a otras personas sobre la cantidad de tiempo dedicado al juego, el uso de videojuegos para aliviar estados de ánimo negativos, haber puesto en peligro o perdido una relación importante, un trabajo o una oportunidad sobre educación o carrera (Rodríguez y García, 2021).

Por último, las estimaciones epidemiológicas de la adicción a internet y a los videojuegos oscilan entre el 1 % y el 39,8 %. Estas tasas muestran que una parte sustancial de la sociedad es adicta a los videojuegos (Argote y Atencio, 2022). Dando lugar a que la adicción a los juegos se correlacione positivamente con el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, depresión, ansiedad y trastorno obsesivo-compulsivo, timidez, agresión; y correlacione negativamente con la regulación emocional y el rendimiento escolar (Valdiviezo, 2022).

De acuerdo a lo mencionado, la presente investigación tuvo como fin de dar respuesta a la siguiente pregunta ¿Cuáles son las consecuencias que produce la adicción a los videojuegos en la salud psicológica y física de los adolescentes? La calidad de los videojuegos ha evolucionado en la actualidad, y los juegos tradicionales han sido

sustituidos en gran medida por los digitales, especialmente el espacio ilimitado e interactivo que los juegos en línea ofrecen a los adolescentes los hace muy populares entre ellos (Rodríguez y García, 2021). Fue controvertido en sus inicios, ya que es un tipo de adicción conductual y no implica la ingesta de una sustancia química, ha sido evaluada dentro del foco de los debates, con la publicación del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) por la Asociación Americana de Psiquiatría (Chiluisa y Gaibor 2022).

Por lo tanto, la presente revisión bibliográfica sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes, servirá de base para futuras investigaciones, además al ser un tema catalogado como un problema de salud mental según la clasificación Internacional de Enfermedades (11th ed; ICD-11; World Health Organization, 2022). Demuestra que es un asunto que va creciendo en los últimos años, surge la necesidad imperiosa de profundizar sobre el tema para que a posterioridad dentro del área de Psicología Clínica poder identificarlo y tratarlo. El objetivo general de esta investigación fue analizar cuáles son las consecuencias psicológicas y físicas de la adicción a los videojuegos en los adolescentes. Entre los objetivos específicos identificar los síntomas de la adicción al videojuego en adolescentes y examinar el impacto de la adicción a los videojuegos en la salud psicológica y física de los adolescentes.

Metodología

Diseño

El estudio fue una revisión bibliográfica de carácter descriptivo de tipo cualitativo. En la presente investigación, para la búsqueda de información se utilizarán las bases de datos: Web of Science, Scopus, Scielo, Redalyc, Dialnet, para la búsqueda se utilizarán las palabras claves como: adicción, videojuegos, adolescentes, consecuencias y en inglés addiction, video game, adolescent and consequences, los artículos utilizados procederán del idioma español e inglés, utilizando los operadores booleanos and, or, not.

En cuanto a los criterios de selección se analizarán artículos desde el 01 enero de 2018 hasta 31 de diciembre de 2023, siendo los artículos del idioma español, además con características Open Access, los estudios serán de tipo descriptivo, experimental, meta análisis, narrativa observacional, transversal y revisión sistémica y también se analizará tesis de grado y posgrado se considerará únicamente los que hagan referencia a adicción

a videojuegos en población adolescente. Se excluirán los artículos que no estén acordes a los objetivos de la investigación.

La extracción de datos será a través de una ficha bibliográfica que contengan metodología, resultados, conclusiones, de igual forma se realizará un procedimiento a través de la búsqueda de palabras claves y la confiabilidad se obtendrá de artículos que sean únicamente de bases de datos científicos.

Análisis de la información

Se realizará el análisis de la información de forma cualitativa a partir de la pertinencia al objetivo de la investigación, efectuando una disección de los artículos y se organizará por orden cronológico, garantizando la fiabilidad de los mismos a través del uso de las bases de datos científicas.

Tabla 1

Estudios las consecuencias psicológicas y físicas de la adicción a los videojuegos en los adolescentes

Autores	Propósito	Diseño	Resultados
Craig et al. (2021)	El objetivo fue investigar el uso problemático de videojuegos en individuos con trastorno del espectro autista (TEA) e identificar los factores asociados a dicho comportamiento.	Revisión Sistemática	Los resultados presentados concluyen que los niños, adolescentes y adultos con TEA tienen un mayor riesgo de desarrollar un uso problemático de videojuegos en comparación con aquellos que no presentan este trastorno. Además, se menciona que aspectos como el entorno social, las reglas establecidas por los padres en el hogar, el género de los juegos y el comportamiento oposicionista pueden ser desencadenantes del uso problemático de videojuegos en individuos con TEA.

Donati et al. (2021)	Este estudio se centró en analizar los hábitos de los niños y adolescentes de Italia en cuanto a los videojuegos durante el confinamiento del año 2020 debido a la pandemia mundial.	Estudio Transversal	Los adolescentes, el 94% también eran jugadores y dedicaban aproximadamente 18 horas a la semana a los videojuegos. Durante el período de confinamiento por la pandemia, el 37% de los padres también utilizó dispositivos electrónicos para jugar videojuegos, dedicando un promedio de siete horas a la semana. Además, se encontró que el 45% de los padres juegan con sus hijos, el 20% lo hace con su pareja y el 14% con amigos cercanos. Sin embargo, se observó que la falta de control por parte de los padres se asoció con situaciones negativas como un bajo rendimiento en sus actividades diarias, problemas de sueño, fatiga y dolores musculares.
Blasco et al. (2023)	Investigar si los niños y adolescentes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y adicción a los videojuegos presentan un perfil diferente en comparación con aquellos con TDAH, pero sin adicción a los videojuegos.	Estudio descriptivo	Los resultados mostraron que el 25% de los participantes con TDAH presentaban adicción a los videojuegos. Esta población tuvo su primer contacto con internet, teléfonos inteligentes y videojuegos a una edad temprana. En cuanto al desarrollo neuropsicológico y clínico, la impulsividad se identificó como un factor de riesgo para la adicción a los videojuegos.

She et al. (2022)	Objetivo de analizar si los juegos de género violento están relacionados con comportamientos de acoso escolar entre adolescentes.	Estudio Transversal	El 70.18% de los estudiantes chinos eran usuarios normales de internet, el 25.80% presentaban comportamientos adictivos a internet de manera moderada y el 1.56% mostraban conductas adictivas más severas hacia internet. Además, se observó que 552 estudiantes chinos nunca habían jugado videojuegos de género violento, lo que representa un 27.70%, mientras que 480 jóvenes (24.10%) sí habían jugado juegos violentos de nivel bajo. Asimismo, 482 adolescentes (24.20%) habían jugado videojuegos violentos de nivel medio y, finalmente, 478 (24%) reportaron haber jugado juegos violentos de alto nivel, lo que determina que esta población china existe una probabilidad de consecuencias en el ámbito escolar a causa de los juegos violentos.
Lerida et al. (2023)	Analizar el impacto del uso continuo e indiscriminado de los videojuegos en el desarrollo de trastornos de conducta en niños y adolescentes.	Revisión Sistemática	Se revelaron que el uso excesivo de los videojuegos puede ocasionar problemas conductuales, bajo rendimiento académico, trastornos del sueño y dificultades para relacionarse con la sociedad, lo que incluso puede afectar el desarrollo de la inteligencia emocional. Estas situaciones son experimentadas diariamente por los

			usuarios que tienen una adicción a los videojuegos.
Molano et al. (2023)	Objetivo determinar el grado de adicción a los videojuegos en universitarios.	Estudio de enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo, transversal	Los resultados indicaron que la edad de 20, 21 y 22 años manifestaron conflictos severos de adicción al juego, destacando que el 63.98% de los hombres los que presentaron problemas de adicción en contraste con las mujeres que no mostraron uso significativo.
Walia et al. (2022)	Analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y la experiencia hedónica del usuario.	Estudio Transversal	Individuos con niveles altos de síntomas de adicción a los videojuegos experimentaron una relación hedónica, en la cual la intensidad de juego estaba relacionada con el gasto excesivo de dinero en juegos, el abandono del trabajo, alteraciones del sueño y la alimentación. Por otro lado, se encontró que los sujetos con niveles bajos de síntomas de adicción a los videojuegos no presentaban una relación similar.
Doi et al. (2021)	El objetivo principal fue analizar el tiempo dedicado a los videojuegos en adolescentes.	Estudio transversal	En cuanto al tiempo dedicado a jugar videojuegos, el 62.9% de los adolescentes lo hacía durante 1 hora o menos al día. Asimismo, se encontró que el 27.0% jugaba durante 3 horas o menos al día, mientras que el

			10.1% ya jugaba más de 3 horas diarias.
Mustafá et al. (2019)	Analizar el efecto de la utilización de videojuegos en las funciones cognitivas de los adolescentes.	Estudio exploratorio transversal	Se observó un mejor rendimiento en la memoria visual en los sujetos que juegan regularmente. También se descubrió que estos jugadores prefieren los juegos en línea en lugar de los juegos tradicionales. De los 46 sujetos, el 36.96% juega juegos de rol en línea, el 30.44% juega shooters en modalidad online, el 19.57% juega juegos de estrategia, el 8.70% juega juegos de acción y aventura y, por último, el 4.35% juega juegos de supervivencia.
Pirrone et al. (2023)	Investigar la asociación entre los juegos y el comportamiento de juego problemático en los adolescentes.	Estudio Observacional	Los adolescentes son más vulnerables a una baja autoestima, impulsividad e hiperactividad. Asimismo, se encontró una relación entre los problemas en el ámbito social y la adicción a los videojuegos en los adolescentes.
Alrahili et al. (2023)	El objetivo de este estudio fue determinar la prevalencia de la adicción a los videojuegos y su relación con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), ansiedad y depresión en niños y adolescentes.	Estudio Transversal	Indicaron que el 63,1% de los participantes juegan videojuegos todos los días, y de ellos, el 25,2% juega más de cinco horas al día. Además, se encontró que el 89,6% juega juegos multijugador, el 59,3% juega en solitario y el 48,9% lo hace bajo la

			supervisión de un adulto. Asimismo, se observó que el 26,2% de los participantes imita en la vida real comportamientos y lenguaje inapropiados vistos en los juegos.
Onivehu (2020)	Analizar la prevalencia y la relación de la adicción a los videojuegos en la población adolescente.	Estudio correlacional de investigación descriptiva	El 74% de los participantes juegan tanto en línea como offline, y se identificó que el 13.5% de ellos presentan adicción a los videojuegos. Esto demuestra que la adicción al juego es un problema que puede afectar el rendimiento académico, las relaciones con los pares, la sociedad, la satisfacción con la vida y las funciones ejecutivas.
Esteve et al. (2022)	Se planteó el objetivo de analizar la prevalencia de una patología adictiva relacionada con el uso problemático de los videojuegos y su vínculo con problemas escolares, personalidad y género.	Estudio observacional y transversal	Revelaron que el 3% de los adolescentes presentaban una patología adictiva activa, mientras que el 16.4% mostraban problemas relacionados con los videojuegos. Además, se observó que el 66.7% de los adolescentes con patología eran varones. En cuanto al rendimiento escolar, el 10% de los participantes obtuvo calificaciones que indicaban un fracaso académico.
Alsaad et al. (2022)	Analizar la posible asociación entre los videojuegos de acción y	Estudio Transversal	Los resultados obtenidos mostraron que, de los 97 participantes, el 56.7%

	la ansiedad, el sueño y la atención.		eran jugadores expertos y el 43% eran jugadores no expertos. Los usuarios con experiencia demostraron tiempos de reacción más rápidos en comparación con los usuarios menos experimentados. Sin embargo, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad y somnolencia entre ambos grupos de jugadores, ya que los niveles de ansiedad en general fueron bajos.
Salerno et al. (2022)	Investigar la comorbilidad entre el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y el trastorno del juego.	Revisión Narrativa	Se encontró que los niños y adolescentes con problemas de TDAH y trastorno del juego pasaban varias horas jugando todos los días, incluso los fines de semana. Esto llevaba a que muchos individuos de esta población tuvieran dificultades para conciliar el sueño, y se observó que solían acostarse entre las 2 y las 4 de la madrugada. En contraste, aquellos sin TDAH tendían a dormir entre las 8:30 pm y las 10:30 pm, lo cual es un horario más razonable.
Tso et al. (2022)	Conocer las habilidades y estrategias en el uso de la tecnología, y cómo impacta en la salud mental de la población de niños y adolescentes, así como	Estudio Transversal	Los estudiantes que cursaban primaria y secundaria y hacían uso de dispositivos tecnológicos durante 3 horas al día tenían una mayor prevalencia de

	influye en la adicción a los videojuegos.		adicción a los videojuegos. El uso continuo frente a una pantalla es preocupante, ya que puede desarrollar una calidad de vida inestable y afectar la salud mental.
Ahmad et al. (2020)	Conocer la prevalencia de la adicción a los videojuegos y su asociación con el estrés en una población estudiantil.	Estudio Transversal	El 64% de la población estudiada jugaba videojuegos durante 3 horas o más al día, mientras que el 5% presentaba adicción a los videojuegos. En cuanto al nivel de estrés, se encontró que el 11.4% de los estudiantes presentaba un nivel alto de estrés. Además, se encontró una asociación entre el estrés y la adicción al juego. Estos hallazgos indican que muchos estudiantes tenían malas calificaciones, un estilo de vida inestable y malos hábitos alimenticios.
Smirni et al. (2021)	El objetivo planteado fue identificar el impacto de los juegos en la cognición y el comportamiento de niños y adolescentes.	Revisión Sistemática	Los videojuegos tienen un impacto positivo en la cognición del individuo, lo que se traduce en un mejor rendimiento, pero también hay la atribución de que el uso de los videojuegos sea un problema a generar adicción o dependencia por lo que los padres tienen que implantar normas u horarios de juego para evitar cualquier inconveniente a futuro.

González et al. (2020)	El objetivo del estudio en obtener una clasificación empírica de individuos con trastorno de los videojuegos.	Estudio Transversal	Se mostraron puntuaciones altas en neuroticismo, impulsividad e introversión, y puntuaciones más bajas en amabilidad, cooperación y autorregulación. Estos factores de alto riesgo para el trastorno del juego indican que los mencionados rasgos de personalidad podrían llevar a los sujetos afectados a utilizar los videojuegos y alterar su estado de ánimo, lo cual puede ser negativo a largo plazo debido a los cambios emocionales y de humor que provoca.
Zhu et al. (2021)	Analizar la relación entre la soledad y las conductas adictivas a los videojuegos en niños y adolescentes.	Estudio Transversal	Los estudiantes de primaria tenían una mayor prevalencia de juego excesivo, mientras que los estudiantes de secundaria tenían una mayor prevalencia de conductas patológicas relacionadas con el juego. En cuanto a la soledad, el 6.1% de los participantes se sentían solos todos los días, el 7.2% la mitad de los días y el 18.8% varios días.
Rodríguez et al. (2023)	El objetivo del estudio fue investigar la relación entre la paternidad, los rasgos de personalidad y el trastorno del juego.	Estudio Transversal y observacional	Los resultados mostraron que el 43.1% no presentaba adicción, el 11.8% tenía tendencia al juego excesivo, el 6.8% presentaba trastorno del juego y el 3.8% tenía trastorno por uso de sustancias. En cuanto a la paternidad, se

			<p>encontró que la población con trastorno del juego tenía puntuaciones bajas en afecto, comunicación, aceptación y participación del padre, mientras que presentaban puntuaciones más altas en indiferencia hacia los padres y conflicto con la madre. Además, se observó que los rasgos de personalidad, especialmente el neurótico, fueron un factor de riesgo para el trastorno del juego.</p>
Maftai y Enea (2020)	Determinar la prevalencia de los síntomas del trastorno del juego.	Estudio Transversal	<p>Un total de 31 adolescentes rumanos, de todos los participantes, presentaron clínicamente síntomas de trastorno del juego, lo que representa el 22% cuantitativamente. Además, se encontró que los estilos de crianza pueden ser un factor importante en los síntomas de este trastorno, lo que indica la importancia de una adecuada educación por parte de los padres.</p>
Bumozah et al. (2023)	Objetivo de conocer la prevalencia y los factores de riesgo para el trastorno del juego en estudiantes.	Estudio Transversal	<p>Los resultados mostraron que, de toda la población participante, 282 estudiantes fueron clasificados como "gamers", es decir, jugadores especializados en esta área.</p>

Gandaputra et al. (2021)	Analizar la asociación entre los videojuegos antes de dormir y el insomnio, según el género, en estudiantes.	Estudio retrospectivo y transversal	Los resultados obtenidos revelaron que el 50.3% de los varones y el 21.7% de las mujeres jugaban videojuegos antes de dormir. También que el 14.8% tienen insomnio moderado; 2.0% grave en la población masculina y 17.5% insomnio moderado; 2.4% grave esto en las mujeres.
Nagata et al. (2022)	Analizar el uso problemático de videojuegos, teléfonos inteligentes y redes sociales en una población racial y étnica de adolescentes.	Estudio Transversal	Los varones presentaban mayores inconvenientes en el uso problemático de los videojuegos (70.1%), mientras que las mujeres se centraban en las redes sociales y el teléfono inteligente (29.9%). En relación a la raza, se observó que los americanos y latinos mostraban resultados más altos en términos de uso problemático de videojuegos, redes sociales y teléfono (64.5%) en comparación con los individuos provenientes de otros continentes (35.5%).
Kakul y Javed (2023)	Analizar las creencias problemáticas relacionadas con los videojuegos y la angustia psicológica.	Estudio Descriptivo	Los jóvenes con trastorno del juego tienen creencias desadaptativas sobre el juego y presentan mayor ansiedad y depresión en comparación con aquellos que no tienen dicho trastorno. Los síntomas más frecuentes fue la pérdida de interés

			100%, preocupación 95% y la tolerancia 90%, pero recalando que el 97% de los individuos tenían en su hogar una consola de videojuegos o computadora, los mismos tenían un alto riesgo de adicción jugaban en un promedio de 3.5 horas al día.
Cuong et al. (2021)	Determinar la prevalencia del trastorno del juego en adolescentes durante los primeros meses de la pandemia y analizar cómo este trastorno se asociaba con la práctica parental y disciplinaria.	Estudio Transversal	Los resultados revelaron que el 11.6% de los adolescentes presentaban trastorno del juego. En cuanto a la relación con sus padres, los jóvenes que recibían disciplina por parte de los progenitores disminuían la probabilidad de trastorno del juego y, por el contrario, los adolescentes que no recibían ninguna supervisión de un adulto se asociaban a padecer una adicción al videojuego y resaltaba la falta de afectividad o relación con los mismos y la libertad que se les permite de estar frente a un televisor.
Richard et al. (2020)	Investigar la relación entre los problemas de comportamiento, los síntomas de depresión y los problemas de juego en adolescentes.	Revisión Sistemática	Existe una relación entre los problemas de juego en esta población y los problemas de conducta, así como la presencia de síntomas depresivos. Esto demuestra que el comportamiento problemático relacionado con la adicción a los videojuegos y los síntomas depresivos

			son factores de riesgo que están presentes en personas con trastorno del juego.
Kumari et al. (2022)	Objetivo de analizar la relación entre las competencias en videojuegos, la agresión y la ansiedad en adolescentes.	Estudio Transversal	Los sujetos con un alto nivel de juego problemático presentan una mayor agresividad y, en consecuencia, pueden experimentar niveles elevados de ansiedad.
Larrieu et al. (2022)	Identificar grupos motivacionales y su relación con la calidad de vida, rasgos de personalidad y el uso problemático de los videojuegos.	Estudio Transversal	Los jugadores pertenecientes al grupo competitivo mostraron puntuaciones más altas en el uso problemático de los videojuegos, en comparación con los jugadores recreativos. Además, estos jugadores competitivos presentaron rasgos de personalidad más neuróticos y un comportamiento más extrovertido. Por lo tanto, se considera que los jugadores competitivos son más propensos a tener problemas relacionados con los videojuegos.

Nota. Esta tabla demuestra los estudios analizados en cuanto a las consecuencias por la adicción a los videojuegos, donde se plantea los resultados obtenidos dentro de cada investigación.

Desarrollo

La adicción a los videojuegos en adolescentes es una problemática de salud a nivel mundial, ya que afecta tanto en el aspecto físico como psicológico del ser humano, lo cual resulta perjudicial para la escuela, el trabajo y la interacción social. En esta investigación bibliográfica se encuentran artículos de tipo descriptivo, transversal, experimental, narrativos, metaanálisis y revisión sistemática. En este sentido, el estado del arte, se

desarrolla en un orden basado en los objetivos específicos, empezando por la examinación del impacto de la adicción a los videojuegos en la salud psicológica y física de los adolescentes. Así como, la identificación de los síntomas de la adicción al videojuego en adolescentes.

Impacto de la adicción a los videojuegos en la salud psicológica y física de los adolescentes

Onivehu (2020) en su estudio tuvo como objetivo analizar la prevalencia y la relación de la adicción a los videojuegos en la población adolescente. La metodología utilizada fue correlacional en una investigación descriptiva. La muestra se conformó por 850 individuos, de los cuales el 46.82% tenía menos de 15 años y el 53.18% era mayor de 15 años. Para establecer los resultados se trabajó con recopilación sociodemográfica, la escala de adicción a los videojuegos (alfa de Cronbach 0,75) y escala de satisfacción con la vida (SWLS) (alfa de Cronbach de 0,75), permitiendo que se encontraran que el 74% de los participantes juegan tanto en línea como offline, y se identificó que el 13.5% de ellos presentan adicción a los videojuegos. Esto demuestra que la adicción al juego es un problema que llega a afectar el rendimiento académico 31%, las relaciones con los pares y la sociedad 37.6%, la satisfacción con la vida 12.9% y las funciones ejecutivas 20.8%.

Según Zhu et al. (2021) el objetivo de su estudio fue analizar la relación entre la soledad y las conductas adictivas a los videojuegos en niños y adolescentes. Se trata de un estudio transversal en el que formaron parte cuatro instituciones primarias y trece secundarias. Se contactó a un total de 4.635 estudiantes, pero solo 2.863 (correspondiente al 61.8%) participaron al completar el consentimiento para el estudio, oscilaban las edades desde los 8 a 17 años. Para verificar los datos estadísticos se propuso la escala de adicción a los juegos y dentro del mismo se intervino con preguntas respecto a la frecuencia de sentirse solo (soledad), se consideró un alfa de Cronbach 0.87. Los resultados revelaron que el 10.7% de los participantes jugaban videojuegos durante 30 minutos, el 11.9% una hora, el 15.8% dos horas, el 18.0% tres horas, el 13.1% cuatro horas, el 9.0% cinco horas y el 4.6% jugaban más de cinco horas. Además, el 67.3% jugaba en línea y el 20.3% jugaba completamente solo. Los varones mostraron tener más problemas relacionados con los videojuegos en comparación con las mujeres. Se observó que los estudiantes de primaria tenían una mayor prevalencia de juego excesivo, mientras que los estudiantes de secundaria tenían una mayor incidencia de conductas patológicas

relacionadas con el juego. En cuanto a la soledad, el 6.1% de los participantes se sentían solos todos los días, el 7.2% la mitad de los días y el 18.8% varios días, es decir que se puede concluir que sentirse solo se asocia con comportamientos de juego excesivo. Sobre la salud física se destaca la fatiga 34%, problemas de visión 15.9%, lesiones musculares 26.4% y en lo psicológico preocupación excesiva por los videojuegos (ansiedad) 54.4%, cambios en el estado de humor (irritabilidad, euforia) 40.6% y la falta de concentración 30.1%.

Según Nagata et al. (2022) el objetivo de su estudio fue analizar el uso problemático de videojuegos, teléfonos inteligentes y redes sociales en una población racial y étnica de adolescentes. El enfoque fue transversal, con una muestra de 8.753 niños y adolescentes estadounidenses de raza negra y latinos de 10 a 14 años. Se recopilaron datos a través de un cuestionario sociodemográfico que incluía información sobre edad, sexo, raza e idioma principal. Además, se utilizó el cuestionario de adicción a los videojuegos y cuestionario de adicción al teléfono y redes sociales (alfa de Cronbach 0.78). En cuanto, a los resultados, se encontró que los varones presentaban mayores inconvenientes en el uso problemático de los videojuegos (70.1%), mientras que las mujeres se centraban en las redes sociales y el teléfono inteligente (29.9%). En relación a la raza, se observó que los americanos y latinos mostraban resultados más altos en términos de uso problemático de videojuegos, redes sociales y teléfono (64.5%) en comparación con los individuos provenientes de otros continentes (35.5%). De esta manera los datos frecuentes que afectan a esta población en lo psicológico es la obsesión 35.9%, pérdida de control 30.6%, ira 17.3%, disminución del rendimiento laboral o académico 56.7% y la desatención 43.5% en cuanto al físico está el cansancio 40.1%, problemas de visión 14.3% y obesidad (debido al sedentarismo) 35.1%.

Otra investigación fue la de Cuong et al. (2021) cuyo objetivo fue determinar la prevalencia del trastorno del juego en adolescentes durante los primeros meses de la pandemia y analizar cómo este trastorno se asociaba con la práctica parental y disciplinaria. El método aplicado fue tipo transversal, y se contó con la participación de 2.084 estudiantes de diferentes instituciones educativas en Vietnam. La edad promedio de los participantes fue de 15 años. Para recopilar los datos, se emplearon cuestionarios como la prueba del trastorno del juego (alfa de Cronbach 0.85), la relación entre padres e hijos (alfa de Cronbach 0.94) y la información sociodemográfica. Los resultados revelaron que el 11.6% de los adolescentes presentaban trastorno del juego. En cuanto a

la relación con sus padres, los jóvenes que recibían disciplina por parte de los progenitores disminuían la probabilidad de trastorno del juego y, por el contrario, los adolescentes que no recibían ninguna supervisión de un adulto 54% se asociaban a padecer una adicción al videojuego y resaltaba la falta de afectividad 46% o relación con los mismos y la libertad que se les permite de estar frente a un televisor. Sin embargo, se destaca en el ámbito físico los dolores musculares 35%, problemas para dormir 48%, también en lo psicológico la ansiedad 46%, depresión 35%, irritabilidad 30%, pérdida de interés en actividades sociales 42% y falta de concentración 32%. De esta manera, se concluyó que una buena relación entre padres e hijos actúa como factor protector, ya que se observaron menos problemas graves en estos casos. Por otro lado, aquellos que tenían una relación negativa con sus padres, como falta de supervisión y disciplina, se asociaron más con individuos que presentaban trastorno del juego.

Desde el punto de vista de Tso et al. (2022) el objetivo de su trabajo fue conocer las habilidades y estrategias en el uso de la tecnología, y cómo impacta en la salud mental de la población de niños y adolescentes, así como influye en la adicción a los videojuegos. El método es un estudio transversal que contó con la participación de 18 escuelas primarias y 14 secundarias de Hong Kong. En total, se dividieron 1.956 estudiantes, de los cuales 690 son de primaria, con una edad estimada de 7 a 11 años, y 1.266 son de secundaria, con edades comprendidas entre los 11 y 18 años. De acuerdo a los resultados de esta investigación, se encontró que los estudiantes de primaria y secundaria que utilizaban dispositivos tecnológicos durante 3 horas al día tenían una mayor prevalencia de adicción a los videojuegos. El uso continuo frente a una pantalla es preocupante, ya que puede desarrollar una calidad de vida inestable y afectar la salud mental. Por otro lado, se menciona que los estudiantes de ambos niveles educativos que hacen uso de dispositivos inteligentes durante menos de 1 hora al día tienen una prevalencia de adicción a los videojuegos del 6.3%. Aquellos que los utilizan de 1 a 2 horas al día tienen un 5.6%, mientras que los que los usan de 2 a 3 horas al día tienen un 5.3%. Por último, aquellos que los utilizan más de 3 horas al día presentan una prevalencia del 12.4%. Estos datos indican que, a mayor tiempo de uso, existe una mayor posibilidad de desarrollar una adicción al juego. Por lo tanto, a mayor uso de dispositivos tecnológicos, existe un mayor riesgo de desarrollar problemas severos en la salud física y psicológica describiendo las más frecuentes, la pérdida de interés de actividades sociales o familiares 68.5%, disminución del rendimiento académico 55%, cambios del estado de ánimo 42.1%,

problemas musculares 35.6%, dolor en las muñecas 24.8% y la visión 32.1%. De tal manera para llegar a este desenlace se laboró con el cuestionario de salud general (alfa de Cronbach 0.79) y escala de trastorno de juegos en internet (alfa de Cronbach 0.85).

Mustafá et al. (2019) propone en este estudio el objetivo de analizar el efecto de la utilización de videojuegos en las funciones cognitivas de los adolescentes. El método empleado es exploratorio transversal, y se trabajó con una población de una edad estimada entre 10 y 16 años. De estos, 46 adolescentes juegan videojuegos con regularidad, mientras que 31 adolescentes juegan menos de cinco horas por semana. Los resultados indicaron que no se encontraron grandes diferencias en cuanto al sexo, edad y nivel de coeficiente intelectual. Sin embargo, se observó un mejor rendimiento en la memoria visual en los sujetos que juegan regularmente. También se descubrió que estos jugadores prefieren los juegos en línea en lugar de los juegos tradicionales. De los 46 sujetos, el 36.96% juega juegos de rol en línea, el 30.44% juega shooters en modalidad online, el 19.57% juega juegos de estrategia, el 8.70% juega juegos de acción y aventura y, por último, el 4.35% juega juegos de supervivencia. El problema que afecta drásticamente en la salud psicológicamente y físicamente es el escaso interés del entorno que lo rodea 27.6%, rechazo a interacciones sociales 30.9%, caída del rendimiento académico y laboral 40.5%, problemas de insomnio 77.1%, problemas de postura (espalda, cuello, hombros, brazos) 56.8% y la dificultad para concentrarse 44.5%. Para la recopilación de resultados se hicieron uso de diferentes instrumentos de evaluación como Wechsler Intelligence for Children-Revised (WISC-R) (alfa de Cronbach 0.95) y la prueba de retención visual de Benton (BVRT) (Cronbach 0.89).

En el estudio realizado por Molano et al. (2023) se propuso como objetivo determinar el grado de adicción a los videojuegos en adolescentes de secundaria. La metodología empleada es cuantitativa de carácter descriptivo, transversal, con una muestra de 720 estudiantes (hombres y mujeres) desde los 13 a 17 años. Los instrumentos de evaluación en este estudio estaban conformados por la recopilación de datos sociodemográficos y el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) el mismo consiste en identificar el uso problemático de los videojuegos en esta población, con un alfa Cronbach de 0.78. Los resultados indicaron que la edad de 14, 15 y 16 años manifestaron conflictos severos de adicción al juego, destacando que el 63.98% de los hombres los que presentaron problemas de adicción en contraste con las mujeres que no mostraron uso significativo. Además, se observó que este uso excesivo afecta

negativamente el rendimiento académico y que los estudiantes utilizan los videojuegos como una forma de pasar el tiempo y distraerse. En lo psicológico prevalece la ansiedad 25.4%; dificultad para concentrarse 43.2% y en lo físico dolores musculares 15.3%, problemas de sueño 31%.

Por otra parte, Bumozah et al. (2023) revela en su investigación el objetivo de conocer la prevalencia y los factores de riesgo para el trastorno del juego en estudiantes. El diseño del estudio fue transversal, con la participación de 400 estudiantes de secundaria de Arabia Saudita. La edad media es de 15 años, estos estudiantes fueron distribuidos en diferentes establecimientos educativos, con 89 estudiantes en el sector medio, 98 en el sector sur, 127 en el sector norte y 86 en el sector oriente. En cuanto a los test aplicados se inició con la ficha sociodemográfica, a posterior cuestionario de salud del paciente (alfa de Cronbach 0.77) y la escala de adicción a los videojuegos (Cronbach 0.75). Los resultados mostraron que, de toda la población participante, 282 estudiantes fueron clasificados como "gamers", es decir, jugadores especializados en esta área. Se menciona que la prevalencia del trastorno del juego es del 19%. Se destaca que uno de los puntos relevantes es que antes de los siete años, estos estudiantes ya juegan videojuegos durante más de 4 horas al día, lo cual se considera un factor de riesgo importante a tener en cuenta, de igual manera de acuerdo a la salud física y mental se conoce que los jugadores habituales tienen más ansiedad 71% esta es por la influencia de cómo se está sobrellevando el ritmo del videojuego y físicamente se encuentran con fatiga 45% y a priori con dolores musculares 47% por las horas de juego.

En el siguiente estudio realizado por Doi et al. (2021) el objetivo principal fue analizar el tiempo dedicado a los videojuegos en adolescentes. El enfoque un estudio transversal que incluyó una muestra de 1.994 adolescentes encuestados en el año 2016, procedentes de diferentes escuelas primarias y secundarias. Posteriormente, en el año 2018, se realizó una encuesta a 6.625 adolescentes, también de diversas instituciones educativas. Todos los participantes oscilaban en una edad media de 15 años. Se propuso la aplicación de la ficha sociodemográfico y cuestionario de adicción a los videojuegos (alfa de Cronbach 0.79). Los resultados obtenidos en esta investigación revelaron que, en cuanto al tiempo dedicado a jugar videojuegos, el 62.9% de los adolescentes lo hacía durante 1 hora o menos al día. Asimismo, se encontró que el 27.0% jugaba durante 3 horas o menos al día, mientras que el 10.1% ya jugaba más de 3 horas diarias. Se ha verificado que las experiencias infantiles están asociadas al tiempo dedicado a jugar

videojuegos en la población adolescente. Diferentes tipos de experiencias infantiles adversas (ACE, por sus siglas en inglés), como la soledad, antecedentes de trastornos psiquiátricos en los padres y el distanciamiento de los pares, se relacionan con un mayor tiempo de juego de video. En consecuencia los factores que afectan a la salud de esta población es la falta de interés por las actividades que anteriormente realizaba con frecuencia 86.2%, problemas de autoestima 31.5%, desatención 45.7%, conflicto para dormir 77.4%, dolores de cabeza 26.1%.

La publicación del estudio realizado por Walia et al. (2022) tuvo como objetivo analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y la experiencia hedónica del usuario. Es un estudio transversal en el cual participaron inicialmente 1.072 individuos, pero finalmente se contó con una muestra de 835 personas (77.8%), con una edad promedio de 18 años. De acuerdo al instrumento de evaluación la escala de trastornos de los juegos de internet (alfa de Cronbach 0.85) se obtuvieron resultados que revelaron que aquellos individuos con niveles altos de síntomas de adicción a los videojuegos 48% experimentaron una relación hedónica, en la cual la intensidad de juego estaba relacionada con el gasto excesivo de dinero en juegos 27%, el abandono del trabajo 10%, alteraciones del sueño 68% y la alimentación 45%. Se ha llegado a concluir que un alto nivel de tolerancia hacia los videojuegos conlleva síntomas de frustración 56%, decepción e incluso la liberación de dopamina y por supuesto esta problemática afecta un malestar físico y el más frecuente dolor muscular 43%. Por otro lado, se encontró que los sujetos con niveles bajos de síntomas de adicción a los videojuegos no presentaban una relación similar.

En complemento, en el trabajo de Smirni et al. (2021) el objetivo planteado fue identificar el impacto de los juegos en la cognición y el comportamiento de niños y adolescentes. El método utilizado fue una revisión sistemática con la ayuda de PRISMA, donde se incluyeron estudios experimentales y metaanálisis realizados entre 2000 y 2020, que cumplieran con los objetivos establecidos en esta investigación. Se encontraron un total de 122 estudios en fuentes de gran relevancia como PubMed, Scopus, Web of Science y PsycInfo. Los criterios de inclusión fueron que los estudios estuvieran en inglés y fueran realizados a partir del año 2000. Por otro lado, se revisaron 99 estudios que no cumplieron con los objetivos planteados y resultaron irrelevantes, de los cuales se excluyeron 12. De esta forma, se obtuvieron los siguientes resultados: se ha demostrado que el uso de juegos en niños y adolescentes es fundamental, ya que mejora la parte

cognitiva, como la atención selectiva y la rapidez en el procesamiento de la información, así como las habilidades generales para desarrollar actividades. En general, los videojuegos tienen un impacto positivo en la cognición del individuo, lo que se traduce en un mejor rendimiento, pero también hay la atribución de que el uso de los videojuegos sea un problema a generar adicción o dependencia por lo que los padres tienen que implantar normas u horarios de juego para evitar cualquier inconveniente a futuro. Haciendo énfasis al impacto en la salud, se intervino que los problemas más recurrentes para los individuos adictos al juego tienden a no poder dormir bien 85%, falta de concentración 41%, aislamiento social 36%, malestares musculares 22%, dificultad en la visión 12%, irritabilidad y ansiedad 57%.

Citando a Rodríguez et al. (2023) el objetivo de su estudio fue investigar la relación entre la paternidad, los rasgos de personalidad y el trastorno del juego. La metodología fue observacional y transversal. La muestra consistió en 397 estudiantes de secundaria, divididos en establecimientos públicos y privados de España. Para evaluar a estos participantes, se utilizaron diferentes herramientas, como el cuestionario de experiencias asociadas a los videojuegos (CERV) (alfa Cronbach 0.79), la escala de adicción a los juegos para adolescentes (alfa Cronbach 0.81), prueba de identificación de trastornos por consumo de alcohol (AUDIT), instrumento de detección de problemas en adolescentes (alfa Cronbach 0.82), la escala de socialización prenatal (alfa Cronbach 0.82) y el test de personalidad (BFQ-NA) (alfa Cronbach 0.86). Los resultados mostraron que el 43.1% no presentaba adicción, el 11.8% tenía tendencia al juego excesivo, el 6.8% presentaba trastorno del juego y el 3.8% tenía trastorno por uso de sustancias. En cuanto a la paternidad, se encontró que la población con trastorno del juego tenía puntuaciones bajas en afecto, comunicación, aceptación y participación del padre, mientras que presentaban puntuaciones más altas en indiferencia hacia los padres y conflicto con la madre. Además, se observó que los rasgos de personalidad, especialmente el neurótico, fueron un factor de riesgo para el trastorno del juego. En cuanto a problemas físicos y psicológicos que provocaban el exceso de horas de juego fueron malestares de espalda 26.6%, sequedad en los ojos 15.2%, irregularidad con la alimentación 56.5%, problemas de concentración 19.6%, trastorno del sueño 58.1%, descuido de la familia o amigos 64.3%, sentimiento de irritabilidad 33.7%.

Por otra parte, citando a Donati et al. (2021) este estudio se centró en analizar los hábitos de los niños y adolescentes de Italia en cuanto a los videojuegos durante el

confinamiento del año 2020 debido a la pandemia mundial. El método empleado fue un estudio transversal en el cual participaron 554 padres representantes de los jóvenes de una edad media de 11 a 18 años. Los resultados revelaron de acuerdo a los test aplicados como la escala de videojuegos para padres (alfa Cronbach 0.70), escala de videojuegos para adolescentes y niños (alfa Cronbach 0.79) que el 89% de los niños – adolescentes eran jugadores de videojuegos y pasaban aproximadamente 12 horas a la semana jugando. Los dispositivos más utilizados fueron el teléfono (62%), seguido de las consolas de videojuegos PlayStation, Xbox y las tablets (54%). En cuanto a los adolescentes, el 94% también eran jugadores y dedicaban aproximadamente 18 horas a la semana a los videojuegos. Los dispositivos más utilizados por ellos fueron las consolas de videojuegos domésticas (81%), los teléfonos (79%), las laptops (34%), las tablets (32%) y las consolas portátiles (22%). Durante el período de confinamiento por la pandemia, el 37% de los padres también utilizó dispositivos electrónicos para jugar videojuegos, dedicando un promedio de siete horas a la semana. Los dispositivos más utilizados en este caso fueron el teléfono (51%), las consolas de juegos (26%), las tablets (20%) y las computadoras (14%). Además, se encontró que el 45% de los padres juegan con sus hijos, el 20% lo hace con su pareja y el 14% con amigos cercanos. Sin embargo, se observó que la falta de control por parte de los padres se asoció con situaciones negativas como un bajo rendimiento en sus actividades diarias 79%, problemas de sueño 45%, fatiga 41% y dolores musculares 26%.

En este contexto, se realizó diversas investigaciones para explorar la relación de la adicción a los videojuegos y los trastornos psicológicos, con el motivo de entender como el uso problemático de los videojuegos influye el bienestar psicológico de las personas.

De acuerdo con Blasco et al. (2023) en su estudio estableció como objetivo investigar si los niños y adolescentes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y adicción a los videojuegos presentan un perfil diferente en comparación con aquellos con TDAH, pero sin adicción a los videojuegos. El método utilizado es descriptivo. La muestra en el estudio constó de 51 niños y adolescentes reclutados del Hospital Universitario Puerta de Hierro de Majadahonda, con edades comprendidas entre los 7 y 17 años. Es importante destacar que ninguno de los participantes en este estudio presentaba retraso mental ni alteraciones neurológicas.

Los test que se aplicaron fue la escala de calificación de Conner (alfa Cronbach 0.75), Escala de Swanson (alfa de Cronbach 0.79) y la escala de adicción a los videojuegos (alfa Cronbach 0.82). Los resultados mostraron que el 25% de los participantes con TDAH presentaban adicción a los videojuegos. Esta población tuvo su primer contacto con internet, teléfonos inteligentes y videojuegos a una edad temprana. En cuanto al desarrollo neuropsicológico y clínico, la impulsividad 68% se identificó como un factor de riesgo para la adicción a los videojuegos. Por lo tanto, los niños y adolescentes con TDAH y trastorno de los juegos de internet tienen una mayor tendencia a abusar de los videojuegos y tener inconvenientes en el aspecto físico y psicológico como cambios de humor 45%, aislamiento social 35% y dolores musculares 20%.

De acuerdo a Alrahili et al. (2023) el objetivo de este estudio fue determinar la prevalencia de la adicción a los videojuegos y su relación con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), ansiedad y depresión en niños y adolescentes. La metodología del estudio es transversal, con una muestra inicial de 414 participantes, pero finalmente se excluyeron 21, quedando un total de 393 personas con edades comprendidas entre los 12 y 16 años. Se aplicaron diferentes cuestionarios, como el PHQ-9 (alfa de Cronbach 0.89) para medir los síntomas depresivos, una escala de trastorno de ansiedad generalizada para evaluar el nivel de ansiedad (Cronbach 0.82), la escala de calificación del TDAH-IV para determinar la falta de atención (alfa Cronbach 0.79) y, por último, una escala de adicción a los videojuegos para conocer con mayor precisión la adicción hacia los mismos. (Cronbach 0.82). Los resultados obtenidos indicaron que el 63,1% de los participantes juegan videojuegos todos los días, y de ellos, el 25,2% juega más de cinco horas al día. Además, se encontró que el 89,6% juega juegos multijugador, el 59,3% juega en solitario y el 48,9% lo hace bajo la supervisión de un adulto. Asimismo, se observó que el 26,2% de los participantes imita en la vida real comportamientos y lenguaje inapropiados vistos en los juegos. En consideración a lo mencionado se observa una alta prevalencia de adicción a los videojuegos tanto en niños como en adolescentes. El exceso de tiempo dedicado a los videojuegos puede ocasionar problemas en la salud mental, como depresión 48.9%, ansiedad 51.2% y falta de atención 42.5%.

Por otra parte, como señala Ahmad et al. (2020) el objetivo de este estudio fue conocer la prevalencia de la adicción a los videojuegos y su asociación con el estrés en una población estudiantil. El método utilizado fue transversal, y la muestra consistió en 2.675 estudiantes de 40 establecimientos educativos de Arabia Saudita, con edades

comprendidas entre los 10 y 19 años. El cuestionario utilizado incluía preguntas sobre el estilo de vida, escala para evaluar la adicción a los videojuegos (alfa Cronbach 0.82) y otra escala para medir el nivel de estrés (Cronbach 0.86). Los resultados revelaron que el 64% de la población estudiada jugaba videojuegos durante 3 horas o más al día, mientras que el 5% presentaba adicción a los videojuegos. En cuanto al nivel de estrés, se encontró que el 11.4% de los estudiantes presentaba un nivel alto de estrés. Además, se encontró una asociación entre el estrés y la adicción al juego. Estos hallazgos indican que muchos estudiantes tenían malas calificaciones 25.1%, un estilo de vida inestable 36.5% y malos hábitos alimenticios 38.4%.

Según plantea Gandaputra et al. (2021) el objetivo de su estudio fue analizar la asociación entre los videojuegos antes de dormir y el insomnio, según el género, en estudiantes. El diseño utilizado fue retrospectivo y transversal, y la población estuvo compuesta por 315 estudiantes de cuatro instituciones educativas de Indonesia, con edades comprendidas entre los 13 y 15 años. De los participantes, 149 eran varones y 166 eran mujeres. Para llevar a cabo esta investigación, se aplicó un cuestionario demográfico que incluía preguntas sobre la duración del sueño diario y las horas dedicadas a jugar videojuegos antes de acostarse. Los resultados obtenidos revelaron que el 50.3% de los varones y el 21.7% de las mujeres jugaban videojuegos antes de dormir. También que el 14.8% tienen insomnio moderado; 2.0% grave en la población masculina y 17.5% insomnio moderado; 2.4% grave esto en las mujeres y a lo que considera que los dolores musculares también sean un factor grave del 19.6% y afectando la calidad de vida.

En el estudio de Craig et al. (2021) el objetivo fue investigar el uso problemático de videojuegos en individuos con trastorno del espectro autista (TEA) e identificar los factores asociados a dicho comportamiento. El enfoque utilizado una revisión sistemática basada en el procedimiento de PRISMA. Se incluyeron estudios relevantes que cumplieran con los objetivos establecidos, obtenidos de sitios web reconocidos como PubMed, Scopus, Web of Science y EBSCOhost. Los instrumentos psicológicos más utilizados de acuerdo a cada estudio fue la escala de evaluación del autismo. Los resultados presentados concluyen que los niños, adolescentes y adultos con TEA tienen un mayor riesgo de desarrollar un uso problemático de videojuegos en comparación con aquellos que no presentan este trastorno. Además, se menciona que aspectos como el entorno social, las reglas establecidas por los padres en el hogar, el género de los juegos y el comportamiento oposicionista pueden ser desencadenantes del uso problemático de videojuegos en

individuos con TEA. De los 767 artículos encontrados, se eliminaron los duplicados, quedando un total de 452 artículos. Posteriormente, se analizaron los títulos y resúmenes, lo cual llevó a la exclusión de 424 estudios que no se consideraron aptos para esta investigación. Como resultado, se obtuvieron 28 artículos completos que fueron revisados, de los cuales 16 no cumplieron con los objetivos establecidos y fueron descartados. Finalmente, se utilizaron doce artículos en el estudio.

La investigación realizada por Alsaad et al. (2022) tiene como objetivo principal analizar la posible asociación entre los videojuegos de acción y la ansiedad, el sueño y la atención. Para llevar a cabo este estudio, se utilizó una metodología transversal con una muestra de 97 participantes, con una edad media de 18 años. A los participantes se les solicitó completar un cuestionario en línea que constaba de cuatro secciones: datos sociodemográficos, comportamiento de juego, escala de somnolencia Epworth (alfa Cronbach 0.79) y la escala de ansiedad generalizada (GAD-7) (alfa Cronbach 0.80). Los resultados obtenidos mostraron que, de los 97 participantes, el 56.7% eran jugadores expertos y el 43% eran jugadores no expertos. Se observó una diferencia significativa en cuanto a la capacidad de atención, donde los usuarios con experiencia demostraron tiempos de reacción más rápidos en comparación con los usuarios menos experimentados. Sin embargo, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad y somnolencia entre ambos grupos de jugadores, ya que los niveles de ansiedad en general fueron bajos.

En el artículo de Salerno et al. (2022) el objetivo fue investigar la comorbilidad entre el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y el trastorno del juego. La metodología aplicada fue una revisión narrativa, enfocada en estudios realizados en individuos menores de 18 años. Se excluyeron aquellos estudios que no estaban escritos en inglés, reseñas de libros y que abordaban la comorbilidad en adultos con TDAH. Los resultados se basaron en la revisión de 20 artículos que contribuyeron al objetivo planteado en la investigación y los instrumentos de evaluación como la prueba de adicción a los juegos, escala de calificación de adicción al internet y escala de somnolencia de Epworth. Se encontró que los niños y adolescentes con problemas de TDAH y trastorno del juego pasaban varias horas jugando todos los días, incluso los fines de semana. Esto llevaba a que muchos individuos de esta población tuvieran dificultades para conciliar el sueño 16.9%, y dolores en el cuerpo 12.3%, se observó que solían acostarse entre las 2 y

las 4 de la madrugada. En contraste, aquellos sin TDAH tendían a dormir entre las 8:30 pm y las 10:30 pm, lo cual es un horario más razonable.

She et al. (2022) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de analizar si los juegos de género violento están relacionados con comportamientos de acoso escolar entre adolescentes. El método empleado fue un estudio transversal con una muestra de 1.992 estudiantes chinos, de los cuales el 55.02% eran varones y el 44.98% mujeres, con una edad promedio de 15.84 ± 1.62 años. En cuanto a los resultados, se encontró que el 70.18% de los estudiantes chinos eran usuarios normales de internet, el 25.80% presentaban comportamientos adictivos a internet de manera moderada y el 1.56% mostraban conductas adictivas más severas hacia internet. Además, se observó que 552 estudiantes chinos nunca habían jugado videojuegos de género violento, lo que representa un 27.70%, mientras que 480 jóvenes (24.10%) sí habían jugado juegos violentos de nivel bajo. Asimismo, 482 adolescentes (24.20%) habían jugado videojuegos violentos de nivel medio y, finalmente, 478 (24%) reportaron haber jugado juegos violentos de alto nivel, lo que determina que esta población china existe una probabilidad de consecuencias en el ámbito escolar a causa de los juegos violentos. Las horas dedicadas a los videojuegos tienen una gran influencia en los adolescentes, y estas consecuencias de acoso no solo se limitan al entorno escolar, sino que también pueden manifestarse en el ámbito laboral y social 36.9%; también otro de los factores a tomar en cuenta es la falta de concentración 11.2% y problemas para dormir 32.5%. Para la resolución de estos datos se tomó en cuenta cuestionarios con validez como la escala adicción a internet (alfa Cronbach 0.99), cuestionario de violencia juvenil (alfa Cronbach 0.90) y cuestionario de exposición a videojuegos violento con un alfa de Cronbach 0.80.

En última instancia, de acuerdo a los artículos la adicción a los videojuegos tiene un impacto significativo en la salud psicológica y física de los adolescentes. Desde un punto de vista psicológico, puede conducir a problemas como la ansiedad, la depresión y la baja autoestima, al tiempo que dificulta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. En términos de salud física, puede provocar un estilo de vida sedentario, obesidad, problemas de sueño y dolores musculares. Los padres también desempeñan un papel crucial, ya que muchos de ellos no establecen límites a sus hijos en cuanto al tiempo dedicado a los videojuegos, lo que constituye otra causa significativa de la evolución de esta adicción. Es crucial abordar este problema con enfoques preventivos y terapéuticos

que promuevan un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades, así como el desarrollo de habilidades de afrontamiento y autocuidado.

Síntomas de la adicción al videojuego en adolescentes

Según plantean Maftai y Enea (2020) el objetivo de su investigación fue determinar la prevalencia de los síntomas del trastorno del juego. El estudio fue de tipo transversal y se trabajó con una muestra de 278 adolescentes de nacionalidad rumana, con una edad promedio de 10 a 14 años, así como con sus padres, que representaron el 82% de la muestra. Los criterios de exclusión incluyeron estudiantes con dislexia, TDAH, trastorno oposicionista desafiante, trastornos de ansiedad o estado de ánimo, así como problemas médicos como discapacidad visual. En cuanto a los resultados, se utilizó un cuestionario para adicción al juego (alfa Cronbach 0.69), así como la escala de estilos y dimensiones de crianza (alfa Cronbach 0.81) para analizar el comportamiento de los padres al interactuar con sus hijos y predecir los síntomas de adicción a los juegos en los menores. De esta forma, se pudo observar que un total de 31 adolescentes rumanos, de todos los participantes, presentaron clínicamente síntomas de trastorno del juego como ansiedad 38.9%, depresión 22.6% y abstinencia cuando lleva sin jugar mucho tiempo 59.7%. Además, se encontró que los estilos de crianza pueden ser un factor importante en los síntomas de este trastorno, lo que indica la importancia de una adecuada educación por parte de los padres.

En la misma línea argumentativa, Pirrone et al. (2023) plantean el objetivo de investigar la asociación entre los juegos y el comportamiento de juego problemático en los adolescentes. El diseño del estudio fue observacional y se utilizó una muestra de 2.708 participantes en el año 2017, estimando que el 53.9% de ellos eran varones de entre 11 y 17 años. La mayoría de la muestra consistía en jóvenes holandeses. En el año 2018, la muestra se redujo a 1.616 participantes, correspondiendo al 54.2% de varones con edades entre 11 y 18 años. Los resultados indicaron que los adolescentes son más vulnerables a una baja autoestima 44.1%, impulsividad e hiperactividad 48.1%. Asimismo, se encontró una relación entre los problemas en el ámbito social 30.0% y la adicción a los videojuegos en los adolescentes 60.2%. Para llegar a estas conclusiones se realizó diferentes aplicaciones como cuestionario de TDAH con un alfa Cronbach 0.8; la subescala de evaluación amistad cercana (alfa de Cronbach 0.66) y la escala de adicción al videojuego (0.85).

De la misma manera, González et al. (2020) tuvo como objetivo en su estudio, obtener una clasificación empírica de individuos con trastorno de los videojuegos. El tipo de metodología empleada fue transversal. La muestra constaba de 66 personas con trastorno del juego, remitidas desde un centro de salud mental. Los criterios de exclusión tuvieron en cuenta la presencia de trastornos neurológicos, afectaciones cognitivas o trastornos del aprendizaje. La edad de los participantes era de adolescentes con una edad media de 18 años. Todos estos individuos jugaban videojuegos, no había consumidores de alcohol ni drogas, pero el 3% fumaba. Los test de evaluación fue el inventario de personalidad de Millón (alfa Cronbach 0.82), la escala de ansiedad estado rasgo (alfa Cronbach 0.92) y el cuestionario (SCL-90-R) con alfa de Cronbach 0.75. Los resultados obtenidos mostraron puntuaciones altas en neuroticismo 70.6%, impulsividad e introversión 30.5%, y puntuaciones más bajas en amabilidad 8%, cooperación 5.6% y autorregulación 5%. Estos factores de alto riesgo para el trastorno del juego indican que los mencionados rasgos de personalidad podrían llevar a los sujetos afectados a utilizar los videojuegos y alterar su estado de ánimo, lo cual puede ser negativo a largo plazo debido a los cambios emocionales y de humor que provoca.

En el trabajo de Larrieu et al. (2022) cuyo objetivo fue identificar grupos motivacionales y su relación con la calidad de vida, rasgos de personalidad y el uso problemático de los videojuegos. En este sentido, la metodología se basó en un diseño transversal. La muestra estuvo compuesta por 256 participantes, de los cuales el 93% eran hombres y el 7% eran mujeres. Estos participantes fueron reclutados a través de páginas web especializadas en las variables a analizar, como calidad de vida, personalidad y problemas relacionados con los videojuegos. Se tuvo en cuenta que los participantes debían tener 18 años y haber jugado al menos cinco horas semanales. Los resultados revelaron que, mediante el análisis realizado utilizando el cuestionario Motives (alfa Cronbach 0.78), se identificaron dos grupos motivacionales: recreativos y competitivos. Los jugadores pertenecientes al grupo competitivo mostraron puntuaciones más altas en el uso problemático de los videojuegos 65.7%, en comparación con los jugadores recreativos 15.1%. Además, estos jugadores competitivos presentaron rasgos de personalidad más neuróticos 58.4% y un comportamiento más extrovertido 40%. Por lo tanto, se considera que los jugadores competitivos son más propensos a tener problemas relacionados con los videojuegos. De esta forma, se concluye que la salud psicológica de los individuos puede considerarse un factor negativo debido al alto uso problemático de

los videojuegos, lo cual deteriora la calidad de vida y no promueve buenos hábitos. Incluso los síntomas al causar daños físicos como fatiga 30.4%, problemas musculares 45.9% y conflictos visuales 28.6%.

En otra investigación, los autores Lerida et al. (2023) plantearon el objetivo de analizar el impacto del uso continuo e indiscriminado de los videojuegos en el desarrollo de trastornos de conducta en niños y adolescentes. El diseño del estudio fue una revisión sistemática. En cuanto a la muestra, no se trabajó con un número específico de participantes debido a la naturaleza del diseño sistemático, y las edades de las investigaciones encontradas oscilaban entre los 9 y 15 años. En relación a los resultados, se seleccionaron 17 artículos de diferentes países como Estados Unidos, China e Italia. Estos estudios revelaron que el uso excesivo de los videojuegos puede ocasionar problemas conductuales, bajo rendimiento académico, trastornos del sueño y dificultades para relacionarse con la sociedad, lo que incluso puede afectar el desarrollo de la inteligencia emocional. Estas situaciones son experimentadas diariamente por los usuarios que tienen una adicción a los videojuegos. En lo que respecta al instrumento entre los diversos estudios o artículos se trabajó con test Child Behavior Checklist.

Por otra parte, Esteve et al. (2022) propuso el objetivo de analizar la prevalencia de una patología adictiva relacionada con el uso problemático de los videojuegos y su vínculo con problemas escolares, personalidad y género. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque observacional y transversal, con una muestra de 397 estudiantes de colegios españoles, con edades comprendidas entre los 13 y 17 años. Se hizo uso de la escala para evaluar la adicción a los juegos en adolescentes (alfa Cronbach 0.85) y un sistema de evaluación de la conducta para detectar posibles psicopatologías (alfa Cronbach 0.82). Los resultados revelaron que el 3% de los adolescentes presentaban una patología adictiva activa, mientras que el 16.4% mostraban problemas relacionados con los videojuegos. Además, se observó que el 66.7% de los adolescentes con patología eran varones. En cuanto al rendimiento escolar, el 10% de los participantes obtuvo calificaciones que indicaban un fracaso académico. El género masculino presenta ciertos rasgos de personalidad como el neurótico 49.8%, falta de amabilidad 25.6%, franqueza 20% y problemas en las relaciones familiares 43.2%, lo que se ha asociado con la patología adictiva y los problemas relacionados con los videojuegos en esta población.

Una investigación importante también es la de Richard et al. (2020) el objetivo de su estudio fue investigar la relación entre los problemas de comportamiento, los síntomas de depresión y los problemas de juego en adolescentes. El diseño utilizado fue sistémico, y se analizaron un total de 71 artículos que cumplieran con los objetivos del trabajo. Estos estudios fueron seleccionados utilizando el método PRISMA y se consultaron fuentes como PsychINFO, Medline, Social Work Abstracts, Scopus y Web of Science. La edad de los participantes adolescentes osciló entre los 12 y 18 años, explicar que no se trabajó con un número específico de participantes debido a la naturaleza del método sistemático. De los artículos encontrados se verificó que los test aplicados fueron escala de adicción a los videojuegos, cuestionario de agresión de Buss-Perry, inventario de depresión de Beck y el inventario de ansiedad y estrés. Los resultados indicaron que existe una relación entre los problemas de juego en esta población y los problemas de conducta, así como la presencia de síntomas depresivos. Esto demuestra que el comportamiento problemático relacionado con la adicción a los videojuegos y los síntomas depresivos son factores de riesgo que están presentes en personas con trastorno del juego.

Por otra parte, el trabajo de Kumari et al. (2022) tuvo como objetivo analizar la relación entre las competencias en videojuegos, la agresión y la ansiedad en adolescentes y jóvenes. El estudio se llevó a cabo de manera transversal y contó con la participación de 102 individuos con una edad media de 16 años. Para la intervención, se utilizaron cuestionario de juego problemático en línea (alfa Cronbach 0.65), la escala de ansiedad de Hamilton (alfa Cronbach 0.85), cuestionario de agresión de Buss-Perry (alfa de Cronbach 0.74), y la escala de bienestar psicológico con un alfa de Cronbach de 0.78). Los resultados de esta investigación revelaron que las competencias en videojuegos, también conocidas como E-Sports, estaban relacionadas con niveles altos de agresión 49.8% y juego problemático 50.2%. En cuanto a la ansiedad, no se encontró una relación significativa con los videojuegos, pero esto no significa que la ansiedad no esté presente en los individuos involucrados en las competencias de videojuegos profesionales. Es así que, en situaciones competitivas como los juegos, las personas tienden a desarrollar más agresividad que ansiedad. Sin embargo, cuando se manifiesta este comportamiento problemático, también se observa un nivel considerable de ansiedad. En síntesis, los sujetos con un alto nivel de juego problemático presentan una mayor agresividad y, en consecuencia, pueden experimentar niveles elevados de ansiedad.

Finalmente, otra investigación relevante es la de Kakul y Javed (2023) el objetivo de su estudio fue analizar las creencias problemáticas relacionadas con los videojuegos y la angustia psicológica. El diseño del estudio fue descriptivo y la muestra consistió en 306 jóvenes, divididos en 185 hombres y 121 mujeres, provenientes de diferentes establecimientos educativos con una edad media de 18 años. Para llevar a cabo el estudio, se intervino con la escala de trastornos de internet (alfa de Cronbach 0.80) y escala de ansiedad-estrés-depresión (alfa Cronbach 0.78). Los resultados obtenidos indicaron que los jóvenes con trastorno del juego tienen creencias desadaptativas sobre el juego y presentan mayor ansiedad 42.5% y depresión 30.1% en comparación con aquellos que no tienen dicho trastorno. Los síntomas más frecuentes fue la pérdida de interés 100%, preocupación 95% y la tolerancia 90%, pero recalando que el 97% de los individuos tenían en su hogar una consola de videojuegos o computadora, los mismos tenían un alto riesgo de adicción jugaban en un promedio de 3.5 horas al día. Por lo tanto, se demuestra que las personas con adicción al juego tienen una mayor probabilidad de experimentar un estado psicológico caótico (ansiedad, depresión, estrés).

En definitiva, los síntomas de la adicción al videojuego abarcan una variedad de aspectos físicos, emocionales y sociales. Desde el aislamiento social y la pérdida de interés en actividades previamente disfrutadas hasta la irritabilidad y la dificultad para controlar el tiempo de juego, estos síntomas pueden tener un impacto significativo en la vida de quienes los experimentan. Es esencial reconocer la importancia de abordar estos síntomas de manera temprana y efectiva, mediante la búsqueda de ayuda profesional y la implementación de estrategias de prevención y manejo adecuadas.

Conclusión

En respuesta a la pregunta guía de la investigación sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes, se ha podido evidenciar que el uso excesivo de dispositivos tecnológicos, y en particular de videojuegos, está asociado a un mayor riesgo de desarrollar adicción al juego. Este hallazgo se alinea con los objetivos específicos de identificar los síntomas y el impacto de la adicción al videojuego en adolescentes, demostrando que el tiempo prolongado de uso de dispositivos tecnológicos puede tener consecuencias negativas para la salud mental de esta población como ansiedad, depresión e irritabilidad. Además, se encontró que la falta de afecto y comunicación con los padres,

así como los rasgos de personalidad, como el neurótico, aumentan el riesgo de adicción a los videojuegos.

Sin embargo, es importante considerar las limitaciones del estudio, como el número reducido de participantes en algunas investigaciones, así como la diversidad en la metodología aplicada, lo que podría limitar la generalización de los resultados. Por otro lado, se identificó la necesidad de investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y otros trastornos psicológicos y de conducta en una muestra más amplia y representativa, así como la necesidad de considerar aspectos específicos relacionados con los diferentes géneros de videojuegos.

Como futuras líneas de investigación, se sugiere profundizar en el impacto de la adicción a los videojuegos en la salud mental, considerando factores como el contexto familiar, la personalidad de los individuos y la relación con otros trastornos psicológicos, así como la exploración de estrategias de prevención y tratamiento de la adicción a los videojuegos en adolescentes. Por otro lado, los hallazgos de este estudio tienen implicaciones prácticas importantes para los profesionales de la salud mental, ya que resaltan la necesidad de una mayor conciencia sobre los riesgos asociados al uso excesivo de dispositivos tecnológicos y videojuegos, así como la importancia de establecer intervenciones tempranas y programas de apoyo para esta población vulnerable.

Referencias

- Ahmad, M., Mohamed, S., Saed, E., Tawfik, M., Abdullah, M., Abdulrahman, B., & Nazmus, S. (2020). Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, *11*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853219302111>
- Alrahili, N., Alreefi, M., Alkhonain, I., Aldakhilallah, M., Alothaim, J., Alzahrani, A., & Baabbad, N. (2023). The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus*, *15*(8).
<https://www.proquest.com/docview/2870672877/EF744F57D1D34A3APQ/2>
- Alsaad, F., Binkhamis, L., Alsalman, A., Alabdulqader, N., Alamer, M., Abualait, T., & Al Ghamdi, K. (2022). Impact of Action Video Gaming Behavior on Attention, Anxiety, and Sleep Among University Students. *Psychology Research and Behavior Management*, *15*, 151-160.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.2147/PRBM.S347694>
- Andrade, A., & Moscoso, J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción" de Cuenca*. [Tesis obtención del título]. Universidad de Cuenca.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/31759/1/Proyecto%20de%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- Argote, E., & Atencio, J. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo* [Tesis obtención del título, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional del Centro del Perú.
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blasco, H., Menendez, A., Sanchez, F., & Bella, M. (2023). Lack of educational impact of video game addiction in children and adolescents diagnosed with ADHD: A cross-sectional study. *Frontiers in psychiatry*, *14*.
<https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000979893500001>

- Bumozah, H., Al-Quwaidhi, A., & Al-Ghadeeb, R. (2023). Prevalence and Risk Factors of Internet Gaming Disorder Among Female Secondary School Students in Al-Ahsa, Kingdom of Saudi Arabia. *Cureus Journal of medical science*, 15(6). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:001032064700043>
- Chiluisa, E., & Gaibor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6(3), 25-49. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Chirinos, W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad*. [Tesis optención del título, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*. [Tesis optención del título, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Condori, N., & Mamani, M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca*. [Tesis optención del título, Universidad Autónoma de ICA]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma de ICA. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1842/1/Nelida%20Condori%20Condori.docx.pdf>
- Craig, F., Tenuta, F., De Giacomo, A., Trabacca, A., & Costabile, A. (2021). A systematic review of problematic video-game use in people with Autism Spectrum Disorders. *Research in autism spectrum disorders*, 82. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000624363900004>
- Cuong, V. M., Assanangkornchai, S., Wichaidit, W., Hanh, V. T., & Hanh, H. (2021). Associations between gaming disorder, parent-child relationship, parental supervision, and discipline styles: Findings from a school-based survey during the

- COVID-19 pandemic in Vietnam. *Journal of behavioral addictions*, 10(3), 722-730. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000709702500031>
- Dávila, R., & García, M. (2021). *Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática*. [Tesis optención del título, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la *Universidad César Vallejo*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69556/D%c3%a1vila_DRM-Garc%c3%ada_ZMC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De la Cruz, Y. (2021). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavélica*. [Tesis optención del título, Universidad Peruana los Andes]. Repositorio institucional de la Universidad Peruana los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2992/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Doi, S., Isumi, A., & Fujiwara, T. (2021). Association between Adverse Childhood Experiences and Time Spent Playing Video Games in Adolescents: Results from A-CHILD Study. *International journal of environmental research and public health*, 18(19). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000707867300001>
- Donati, M. A., Guido, C., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms. *international journal of environmental research and public health autism spectrum disorders*, 18(12). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000666307800001>
- Esteve, A., Jovani, A., Benito, A., Baquero, A., & Haro, G. (2022). Dual Diagnosis in Adolescents with Problematic Use of Video Games: Beyond Substances. *Brain Sciences*, 12(8). <https://www.proquest.com/docview/2706137531/EF744F57D1D34A3APQ/20>

- Gandaputra, S., Waluyo, I., Efendi, F., & Wang, J. (2021). Insomnia Status of Middle School Students in Indonesia and Its Association with Playing Games before Sleep: Gender Difference. *International Journal of environmental research and public health*, 18(2). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000611277500001>
- Gonzalez, V., Santamaria, J., Oliveras, I., Fernandez, D., Montero, E., Baño, M., & Ribas, J. (2020). Internet Gaming Disorder Clustering Based on Personality Traits in Adolescents, and Its Relation with Comorbid Psychological Symptoms. *International Journal of environmental research and public health*, 17(5). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000522389200056>
- Kakul, F., & Javed, S. (2023). Internet Gaming Disorder: An Interplay of Cognitive Psychopathology. *Asian Journal of social health and behavior*, 6(1), 36-45. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000988193300006>
- Kumari, L., Sharma, U., & Singh, S. (2022). E-Sports, Anxiety, Aggression and Psychological Well-being: A Cross-sectional Study. *Journal of clinical and diagnostic research*, 16(9), 1-6. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000892862500004>
- Larrieu, M., Billieux, J., & Decamps, G. (2022). Problematic gaming and quality of life in online competitive videogame players: Identification of motivational profiles. *Addictive Behaviors*, 133. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000816926700001>
- Lerida, V., Aguilar, J., Collado, R., Alferez, M., Fernandez, J., & Luque de la Rosa, A. (2023). Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. *Children Basel*, 10(1). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000914979500001>
- Maftai, A., & Enea, V. (2020). Symptoms of Internet Gaming Disorder and Parenting Styles in Romanian Adolescents. *Psihologija*, 53(3), 307-318. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000546110800006>
- Mendoza, F. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: Una revisión sistemática*. [Tesis optención del título, Universidad Señor de Sipán].

- Repositorio institucional de la Universidad Señor de Sipán.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza%20Carmona%20Franco%20Andree.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Tesis optención del título, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2c%20Marco%20Eduardo.pdf>
- Molano, N., Chalapud, L., & Hurtado, F. (2023). The use of the video game and its relationship with overweight in students, Popayan, Colombia. *Retos-nuevas tendencias en educacion fisica deporte y recreacion* (48), 138-144.
<https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000933879100001>
- Mustafa, Ö., Funda, G., Yakup, C., İnci, G., & Ahu, O. (2019). The relationships between video game experience and cognitive abilities in adolescents. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 15, 1171-1180.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.2147/NDT.S206271>
- Nagata, J., Singh, G., Sajjad, O., Ganson, K., Testa, A., Jackson, D., & Baker, F. (2022). Social epidemiology of early adolescent problematic screen use in the United States. *Pediatric Research*, 92(5), 1443-1449.
<https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000818678300001>
- Onivehu, A. (2020). Prevalence and correlates of video gaming addiction among Nigerian in-school adolescents. *Pedagogicka Orientace Journal*, 30(4), 425-459.
<https://www.proquest.com/docview/2638095337/EF744F57D1D34A3APQ/5>
- Pirrone, D., Van den Eijnden, R., & Peeters, M. (2023). Why We Can't Stop: The Impact of Rewarding Elements in Videogames on Adolescents' Problematic Gaming Behavior. *Media Psychology*.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15213269.2023.2242260>
- Quispe, M. (2022). *Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa*. [Título optención de tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fa9df869-288c-4493-a291-c2be0a5680cc/content>

Reynalte, F. (2021). *Adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana*. [Tesis optención de tesis, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional de la Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28317/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Richard, J., Fletcher, E., Boutin, S., Derevensky, J., & Temcheff, C. (2020). Conduct problems and depressive symptoms in association with problem gambling and gaming. *Journal of behavioral addictions*, 9(3), 497-533. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000577516600001>

Rodríguez, F., Mari-Sanmillán, M., Benito, A., Castellano, F., Sanchez, M., Almodovar, I., & Haro, G. (2023). Relationship of Gaming Disorder with parenting based on low affection-communication and personality trait of neuroticism in adolescents. *Frontiers Psychology*, 14. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000986125700001>

Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes: Un problema de Salud Pública. *Revista Enfermería Global*, 20(62), 63-84. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Salerno, L., Becheri, L., & Pallanti, S. (2022). ADHD-Gaming Disorder Comorbidity in Children and Adolescents. *Children*, 9. <https://www.proquest.com/docview/2728453919/EF744F57D1D34A3APQ/25>

She, Y., Yang, Z., Xu, L., & Li, L. (2022). The association between violent video game exposure and sub-types of school bullying in Chinese adolescents. *Frontiers in psychiatry*, 13. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000892532100001>

Smirni, D., Garufo, E., Di Falco, L., & Lavanco, G. (2021). The Playing Brain. The Impact of Video Games on Cognition and Behavior in Pediatric Age at the Time

- of Lockdown. *Pediatric Reports*, 13(3), 401-415.
<https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000702995000001>
- Toledo, F. (2018). *Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo B de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N°2*. [Tesis optención del título]. Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19864/1/TESIS%20FERNANDO%20TOLEDO%20GUERRERO.pdf>
- Tso, W., Reichert, F., Law, N., Wa Fu, K., De la Torre, J., Rao, N., & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health*, 20. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666606522000025>
- Valdiviezo, D. (2022). *Estilos de crianza y adicción al internet en estudiantes de bachillerato, Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba*. [Tesis optención del título]. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9247>
- Walia, B., Kim, J., Ijere, I., & Sanders, S. (2022). Video Game Addictive Symptom Level, Use Intensity, and Hedonic Experience: Cross-sectional Questionnaire Study. *JMIR serious games*, 10(2). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000822088800013>
- World Health Organization [WHO] (2022). International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.). *World Health Organization*.
[https://icd.who.int/es/docs/Guia%20de%20Referencia%20\(version%2014%20nov%202019\).pdf](https://icd.who.int/es/docs/Guia%20de%20Referencia%20(version%2014%20nov%202019).pdf)
- Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J., & Wong, P. (2021). Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study. *Jmir Serious Games*, 9(2). <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000658916700009>

Cristian Andrés Yáñez Fernández portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302543970**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“Adicción a los videojuegos en adolescentes”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **08 de abril de 2024**

F: 

Cristian Andrés Yáñez Fernández

C.I. 0302543970